

304431

6
24

os Kaliman Globo de
 Simon Bisley
 radros Marvel Comics
 taje Analítico Moebius
 ito Comics Secuencia
 ativa Enki Bilal
 ilia Burrón Texto en Off
 rrmán Jerry Cornelius
 iel Vargas Sección
 a MAD Reticula
 grafo Harold Foster
 illa DC Comics
 resión Dramática
 io Tono Heavy Me
 na Izquierda Boca
 : Super Héroes
 'ppe Druillet
 esión en Offset
 ard Corben Capita
 'illuelos Robert Cr
 oncillo Historieta
 ituras Comix
 erground Seccione
 inicales Burne
 arth Chanoc Comid
 i Ciencia Ficción
 lam Bernie Wrigh
 cómica Spirit Cha
 n Milo Manara Texto
 ativo Storyboard Pincel
 dificación Esquemas de
 posición Juan Jiménez
 rto Breccia Joe Shuster
 la Gráfica Cimoc
 chos de Autor Medios
 ivos Línea de Lectura
 el de Aceite Tradiciones

Tesis que para obtener
 el título de **Licenciado
 en Diseño Gráfico**
 presenta

**Alejandro
 Gutiérrez
 Franco**

**INTERVENCION
 DEL DISEÑO GRAFICO
 EN LA ORGANIZACION DE
 LA SECUENCIA NARRATIVA
 DEL COMIC**

SB Universidad
 Simón Bolívar

... yendas de la Colonia ...
 atos Richard Outcault
 ...
 CON México, D.F. 1996 1996

FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICO ESTE PROYECTO

A mis padres, Hortensia y Gustavo.

El cariño, el apoyo y el ejemplo que me hicieron posible llegar al punto culminante de una etapa, y que me permitirá proseguir a las siguientes.

AGRADECIMIENTOS ESPECIAL ES A:

La Lic. Clotilde Montoya Juarez y las autoridades de la Universidad Simón Bolívar, por la oportunidad de realizar mis estudios en esta institución.

Miguel Angel Aguilera, director de la carrera, Aydet Mejía, Rebeca Soler, Adrián Flores y María del Rosario Hernández, asesores y sinodales, por la revisión, la orientación, las correcciones y recomendaciones para completar este proyecto.

El resto de mis maestros por compartir sus conocimientos y experiencia a lo largo de los cuatro años de la carrera, pero en especial, al principio de ella.

Mis hermanos: Laura, Marisela, Sergio, Eduardo y Gustavo Gutiérrez Franco; mi compadre Benjamín Ruíz; los maestros Serifones Alfredo Tello, Angélica Cázares y Mauricio Aguilar; los Peyoteros Armando Ramírez, Rafael Ojeda, Francisco Fenumat y Mauricio Alvarado, por su participación, ayuda, críticas, consejos, así como por todas las muestras de apoyo a lo largo de la carrera y de este proyecto.

Mis compañeros de la generación 85-89 de la U.S.B.

El personal de la desaparecida revista GOLEM por la oportunidad de publicar una historieta por primera vez; a Víctor del Real y el GALLITO COMICS por seguir publicando mis comics en sus páginas.

Los maestros del comic, desde Hal Foster con su Tarzán a Moebius y los franceses del HEAVY METAL, por el ejemplo.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

- 1 MARCO TEÓRICO
 - 1.1 Conceptos fundamentales
 - 1.1.1 Precisión del concepto de estudio
 - 1.1.1.1 Definición del objeto de estudio
 - 1.1.1.2 Definiciones precisas de los términos
 - 1.1.1.3 Funciones del comic como lenguaje
 - 1.1.2 Perspectiva de análisis
 - 1.2 Aproximación al estudio del comic
 - 1.2.1 El medio
 - 1.2.1.1 Definición de medio
 - 1.2.1.2 Medios masivos y comunicación de masas
 - 1.2.1.3 El comic como medio
 - 1.2.1.4 El comic en el proceso producción-consumo en México
 - 1.2.2 La forma
 - 1.2.2.1 El código del comic
 - 1.2.2.2 Definición semiológica
 - 1.2.2.3 Proceso de decodificación del comic
 - 1.2.2.4 Estructura del comic
 - 1.2.2.5 Proceso de formación del código lingüístico del comic
 - 1.2.2.6 El carácter narrativo del comic
 - 1.2.2.7 Aplicación del lenguaje del comic en algunas historietas mexicanas
 - 1.2.3 El contenido
 - 1.2.3.1 Relación histórica del comic y su temática
 - 1.2.3.2 Temática del comic en México
 - 1.2.3.3 Cultura y comic
 - 1.2.3.4 Arte y comic
 - 2 PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS
 - 2.1 Especificación del problema
 - 2.1.1 Diagnóstico del problema
 - 2.1.1.1 Del comic como medio
 - 2.1.1.2 Del comic como contenido
 - 2.1.1.3 Del comic como forma
 - 2.1.2 Identificación de la carencia y necesidad
 - 2.2 Definición de la hipótesis
 - 2.2.1 Definición de hipótesis
 - 2.2.2 Intervención del diseño gráfico
 - 2.2.3 Enunciado
 - 2.3 Objetivos del proyecto
 - 2.3.1 Objetivo general
 - 2.3.2 Objetivos específicos
 - 3 PROPUESTA DE METODOLOGÍA
 - 3.1 Referencias para el desarrollo de la metodología
 - 3.1.1 Referencia general
 - 3.1.1.1 Definición de metodología
 - 3.1.1.2 Métodos lógicos y métodos intuitivos
 - 3.1.1.3 Combinación de métodos
 - 3.1.1.4 Métodos de diseño

- 3.1.1.5 Etapas del proceso proyectual
- 3.1.1.6 Procesos generales y específicos
 - 3.1.2 Referencias específicas
 - 3.2 Primera fase: estructuración
 - 3.2.1 Definición del problema proyectual
 - 3.2.1.1 Determinación de la idea general
 - 3.2.1.2 Determinación del promotor
 - 3.2.1.3 Determinación de las condiciones generales del proyecto
 - 3.2.1.3.1 Lineamientos del promotor
 - 3.2.1.3.2 Factores de producción
 - 3.2.1.3.3 Factores de uso y consumo
 - 3.2.1.4 Establecimiento de objetivos
 - 3.2.1.4.1 Definición de las intenciones principales
 - 3.2.1.4.2 Revisión de las cuestiones generales para el proyecto
 - 3.2.2 Precisión del problema proyectual
 - 3.2.2.1 Sistema de trabajo
 - 3.2.2.2 Modalidad de comic
 - 3.2.2.3 Factores de contenido
 - 3.2.2.4 Factores de forma
 - 3.2.3 Resumen de requerimientos obtenidos en la primera fase
 - 3.3 Segunda fase: desarrollo
 - 3.3.1 Contenido literario del comic
 - 3.3.1.1 El relato
 - 3.3.1.2 La construcción dramática
 - 3.3.1.3 Construcción dramática para el comic
 - 3.3.1.4 Resumen de la construcción de la narración
 - 3.3.1.5 El guión literario
 - 3.3.1.6 El guión técnico
 - 3.3.2 Diseño
 - 3.3.2.1 Criterios de diseño
 - 3.3.2.2 Desarrollo de los elementos formales y estructurales de la secuencia narrativa
 - 3.3.2.2.1 El diseño en la estructura del comic
 - 3.3.2.2.2 Forma y estructura
 - 3.3.2.2.3 Desarrollo de los elementos de representación del comic
 - 3.3.2.2.4 Desarrollo de la página
 - 3.3.2.2.5 Desarrollo de las viñetas o recuadros
 - 3.3.2.2.6 Desarrollo del montaje de viñetas
 - 3.3.2.2.7 Desarrollo del globo o balloon
 - 3.3.2.2.8 Desarrollo del encuadre y angulación
 - 3.3.2.2.9 Lista de ejemplos de referencia
 - 3.3.2.3 Construcción de la secuencia narrativa
 - 3.3.2.3.1 Organización de la estructura gráfica
 - 3.3.2.3.2 Preparación del material literario
 - 3.3.2.3.3 Estudio de la secuencia
 - 3.3.2.3.4 Definición de la secuencia
 - 3.4 Tercera fase: realización
 - 3.4.1 Condiciones previas
 - 3.4.2 Factores de realización
 - 3.4.3 Etapas generales
 - 3.4.3.1 Dummy o prototipo
 - 3.4.3.2 Trazo definitivo
 - 3.4.3.2.1 Material de apoyo técnico
 - 3.4.3.2.2 Métodos para el trazo

- 3.4.3.2.3 Recursos auxiliares para el trazo
- 3.4.3.3 Elaboración de originales
- 3.4.3.3.1 Elección de soporte
- 3.4.3.3.2 Tamaño
- 3.4.3.3.3 Elección de técnicas de ilustración
- 3.4.3.4 Supervisión de la producción
- 4 PROYECTO REAL
- 4.1 Estructuración
- 4.1.1 Definición del problema proyectual
- 4.1.1.1 Idea base
- 4.1.1.2 Determinación del promotor
- 4.1.1.3 Condiciones generales del proyecto
- 4.1.1.3.1 Lineamientos del promotor
- 4.1.1.3.2 Factores de producción
- 4.1.1.3.3 Factores de uso/consumo
- 4.1.1.4 Objetivos
- 4.1.2 Precisión del problema proyectual
- 4.1.2.1 Sistema de trabajo
- 4.1.2.2 Modalidad
- 4.1.2.3 Factores de contenido
- 4.1.2.4 Factores de forma
- 4.1.2.4.1 Intenciones gráficas específicas
- 4.1.2.4.2 Material de apoyo gráfico
- 4.2 Desarrollo
- 4.2.1 Contenido literario
- 4.2.1.1 El relato
- 4.2.1.1.1 Intención del relato
- 4.2.1.1.2 La idea base
- 4.2.1.1.3 Sinopsis del relato
- 4.2.1.2 Construcción dramática aplicada al comic
- 4.2.2 Diseño
- 4.2.2.1 Desarrollo de los elementos de la secuencia narrativa
- 4.2.2.1.1 Elementos de representación
- 4.2.2.1.2 La página
- 4.2.2.1.3 El montaje
- 4.2.2.1.4 La viñeta
- 4.2.2.1.5 El globo o balloon
- 4.2.2.1.6 Encuadre
- 4.2.2.2 Construcción de la secuencia narrativa
- 4.2.2.2.1 Organización de la estructura gráfica de la página
- 4.2.2.2.2 Preparación del material literario
- 4.2.2.2.3 Estudio de la secuencia narrativa
- 4.2.2.2.3.1 Descripción del proceso
- 4.2.2.2.3.2 Incorporación de elementos gráficos a la secuencia narrativa
- 4.3 Realización
- 4.3.1 Factores de realización
- 4.3.2 Estilo gráfico
- 4.3.3 Etapas del proceso general
- 4.3.3.1 Trazo definitivo
- 4.3.3.2 Aplicación de grandes áreas tonales
- 4.3.3.3 Definición de formas
- 4.3.3.4 Volumen de figuras
- 4.3.3.5 Texturas
- 4.3.4 Descripción del proceso en cada página

- 4.3.5 Revisión final
- 4.4 Producción
- 4.4.1 Entrega final
- 4.4.2 Supervisión
- 4.5 Evaluación crítica del objeto terminado

5 RESULTADOS DEL PROYECTO

- 5.1 Resultados
- 5.1.1 Revisión de los objetivos específicos
- 5.1.2 Revisión del objetivo general
- 5.2 Conclusiones
- 5.2.1 Confirmación de la hipótesis
- 5.2.2 Los resultados del proyecto en el marco de la carrera de Diseño Gráfico
- 5.2.3 Comentario final

BIBLIOGRAFÍA

TESIS

COMPLETA

INTRODUCCIÓN

¿Por qué desarrollar un proyecto sobre el comic? Existen en el diseño gráfico especializaciones definidas. En el diseño bidimensional: diseño editorial, que incluye desde el diseño tipográfico hasta la elaboración de libros, periódicos y revistas. El diseño publicitario, donde se trabaja con elementos promocionales, como folletos, volantes, anuncios en prensa y revistas, carteles, entre otros. El diseño de imagen corporativa y sus aplicaciones. En cuanto al diseño tridimensional: se trabaja con el desarrollo de empaques, así como con la creación de espacios de exposición o escenográficos.

Muchos de esos campos se han estudiado exhaustivamente, otros no. La imagen corporativa es un área escogida por muchos trabajos de investigación. En cambio, no existen suficientes estudios sobre diseño escenográfico.

Un área del diseño editorial es el COMIC o HISTORIETA. Es una especialidad gráfica de características únicas. Es un medio nacido de otros medios, que se publica en forma de suplemento en prensa, de revista o de libro. Su importancia cultural ya ha sido aclarada por sociólogos y semiólogos en numerosos estudios. Sin embargo, para muchos diseñadores gráficos, las relaciones entre el lenguaje del comic y el diseño no son muy claras, porque no hay suficiente material de referencia disponible. Al comprender que cada elemento de ese lenguaje puede ser un objetivo del diseño gráfico, se vio que un proyecto como éste era posible, e incluso necesario.

El comic usa imágenes y palabras. Como el cartel o el anuncio de revista. Pero el comic usa una sucesión de viñetas. Sólo él puede crear la sensación del tiempo que transcurre. El comic puede narrar historias, y se puede valer de retículas, tipografía, ilustración y otros medios tradicionales del diseño, para aumentar su valor expresivo.

El diseño puede usarse para hacer que un comic se desarrolle y alcance niveles estéticos y comunicativos superiores.

Por esa razón, existe este proyecto, un estudio teórico-práctico del comic y su relación con el diseño gráfico.

El comic o historieta es una manifestación cultural cuya importancia no siempre se percibe inmediatamente. Es un medio impreso que llega a públicos muy numerosos a través de millares de ejemplares. En todo el mundo se publican revistas de todos los temas.

El comic posee ciertas cualidades que lo hacen tan popular. Puede contar una historia por medio de palabras e imágenes en una secuencia de viñetas, que produce la sensación del tiempo que transcurre. Es una narración gráfico-literaria con su propio código lingüístico.

Precisamente son esas cualidades las que lo convierten en un objeto de estudio del diseño gráfico.

Las especialidades del diseño bidimensional, editorial o publicitario, como las revistas, periódicos, folletos o carteles, usan combinaciones de palabras e imágenes para comunicar mensajes. El comic también. Esas especialidades han sido bastante estudiadas. El comic no.

Existen muchos análisis del comic, desde enfoques sociológicos, políticos, semiológicos, incluso morales.

Los análisis gráficos, desde el enfoque del diseño gráfico, son escasos.

Ese es el problema que se identifica en la investigación previa, y sirve como punto de partida para el proyecto.

Existen numerosos autores de comics, a los que les sería útil una metodología gráfica propia del diseño. Y muchos diseñadores interesados en este medio podrían conocer sus elementos básicos, para poder diseñar historietas o para nutrirse de sus influencias y aplicarlas a sus actividades, en otras áreas.

Por eso, se plantea en la Hipótesis la intervención del diseño en la misma estructura del comic, en sus elementos y en el funcionamiento de éstos. Ese es el objetivo general.

-Específicamente, se plantea una metodología para el comic, basada en procedimientos de diseño.

-La participación del diseño, sus elementos y conceptos, en la estructura gráfica del comic.

-Aportación de elementos que se puedan integrar al lenguaje de la historieta en un momento dado.

El proyecto comprende una parte teórica, que explica los fundamentos. El comic como medio, forma y contenido. Una parte metodológica, donde se exponen los procedimientos de diseño destinados a los profesionales de esta actividad.

También incluye una parte práctica. Consiste en un proyectos real, una historieta diseñada que sirve para comprobar la utilidad de los métodos propuestos. Se trata de llevar los conceptos a la práctica. En este trabajo se aplican los conocimientos obtenidos en la carrera de diseño. El comic se publicó en una revista especializada, por lo que se obtiene un proyecto completo, desde la planeación hasta la producción.

Por lo tanto, al presentar teoría y práctica, el estudio del comic se hace más comprensible para el profesional gráfico, al que va dirigido este documento.



MARCO TEORICO



MARCO TEORICO

FUNDAMENTOS DEL COMIC

Definición de los
conceptos básicos
de la historieta,
y determinación de
las áreas específicas de
estudio, como punto de
partida para el desarrollo
del Proyecto.

1.1 CONCEPTOS FUNDAMENTALES.

Qué es un COMIC y cuáles son las características que lo identifican y lo hacen diferente de otras manifestaciones gráficas.

1.1.1 PRECISION DEL OBJETO DE ESTUDIO: EL COMIC O HISTORIETA.

Exclusivamente lo que se considera como tal.

1.1.1.1 DEFINICION DEL OBJETO DE ESTUDIO.

El comic es una estructura narrativa¹ que se caracteriza por presentar un código lingüístico gráfico-literario.

□ Estructura, porque funciona como un conjunto organizado de elementos o componentes.

□ Narrativa, porque emplea a la narración como el medio básico para presentar la información.

□ Código Lingüístico, porque es un sistema complejo y articulado de comunicación² que es comprensible a un número incuantificable de personas.

Es un código compuesto³, que comprende básicamente textos o elementos de escritura fonética, e imágenes o pictogramas.

Una historieta es, exclusivamente, una narración por medio de una sucesión de viñetas o Pictogramas Individuales, que contienen imágenes (signos gráficos) y textos (signos literarios.)

1.1.1.2 DEFINICIONES PRECISAS DE LOS TERMINOS.

□ NARRACION.⁴

Es la presentación de hechos o acciones ocurridos en un tiempo determinado.

□ VIÑETA.⁵

Ilustración o pictograma individual. Espacio gráfico que es la unidad espacial (lugar) y temporal (momento) del comic.

□ PICTOGRAMA.⁶

Conjunto de signos icónicos que representan el

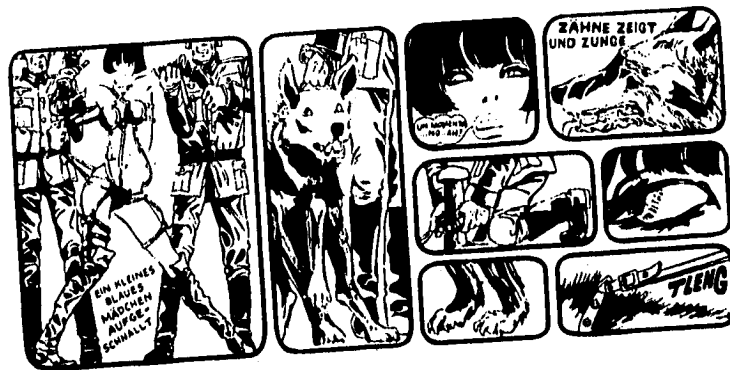
objeto que tratan de designar.
Signo Icónico es aquel que en algunos aspectos ofrece semejanza con lo denotado.

Por lo tanto, para que el comic exista como tal debe presentar:

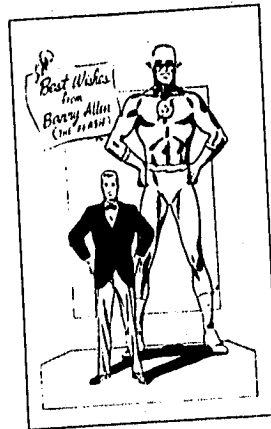
- Secuencia o sucesión de viñetas.
- Textos incorporados que representan parlamentos de los personajes.

Cualquier manifestación gráfica que no cumpla con las 2 condiciones anteriores, no pertenece a la historieta propiamente dicha, por lo cual queda excluida del presente estudio. Tal es el caso de:

- Viñetas individuales de caricaturización-estilización satírica o humorística.
- Dibujos animados.



ARRIBA, COMIC DE GUIDO CREPAX. LA SECUENCIA ES EVIDENTE. A LA DERECHA, VIÑETA INDIVIDUAL DE HARRY LAMPERT.



1.1.1.3 FUNCIONES DEL COMIC COMO LENGUAJE.

Recapitulación que hace Luis Arrieta Erdozain⁷ de La Semiólogía de Pierre Giraud, para explicar las funciones básicas del lenguaje del comic.

- a) Función de comunicación.
Permitir el establecimiento de vínculos interhumanos inmediatos. Es la función más importante de todo lenguaje, sin la cual éste no tendría razón de existir.
- b) Función expresiva.
Mediante la cual el emisor manifiesta su afectividad voluntariamente a través de lo que dice.
- c) Función apelativa.
Por la cual el emisor trata de provocar en el receptor algunas tonalidades afectivas, sin que él mismo participe en ellas.
- d) Función de elaboración y soporte del pensamiento.
Resultante de la interacción de lengua, pensamiento, realidad y génesis de la cultura. El pensamiento se elabora gracias a la relación del lenguaje con él, a la vez que se le ofrece un vehículo para plasmarlo en un mensaje perceptible por otro(s) y que rompa la esfera de una estricta comunicación interpersonal.
- e) Función metalingüística (o metasemiótica.)
El lenguaje sirve para hablar del lenguaje mismo.
- f) Función estética o poética.
La preocupación dominante es la generación de un mensaje, en el que las relaciones formales entre los componentes derivan en una experiencia sensible, armónica o bella.

Es importante destacar, en primer lugar, las principales funciones del comic, como un lenguaje específico que, ante todo, sirve para comunicar y expresar mensajes intelectuales y emotivos de manera particular. ESTE ES EL PRINCIPAL FUNDAMENTO QUE MOTIVA LA EXISTENCIA Y EL USO DEL COMIC, ASI COMO DE LAS POSIBILIDADES QUE OFRECE.

1.1.2 PERSPECTIVA DE ANALISIS

El presente estudio, que es un proyecto de Licenciatura en Diseño Gráfico, se interesa en el comic como un área específica del diseño, que presenta características muy particulares, y ofrece grandes posibilidades de expresión y comunicación gráfica.
Este estudio mantiene, básicamente, un enfoque del comic desde el punto de vista gráfico, bajo criterios de diseño.

Por esas razones, se busca, en primer lugar:

- Dar a conocer la manera en que el comic funciona, como un medio impreso y producto cultural, especialmente en nuestro país.*
- Dar a conocer las características generales del comic como una estructura lingüística específica, y estudiar las funciones que puede desempeñar.*

1.2 APROXIMACION AL ESTUDIO DEL COMIC.

Por motivos prácticos, se considera la división del comic en 3 funciones básicas.

Esta división es muy conveniente para los propósitos de este estudio, porque permite presentar los elementos de la historieta en 3 áreas separadas, cuyos conceptos se comprenden mejor de esa manera.

COMO MEDIO

MEDIO es la materia o soporte del signo.⁸
un medio es el vehículo o sistema utilizado para transmitir mensajes específicos.

El comic pertenece a los medios masivos, en particular de los medios impresos. Se explica el proceso producción-consumo que lo caracteriza.

COMO FORMA

Forma se refiere a las características físicas de un medio,⁹ aquellas que lo distinguen de otros medios diferentes.

En la forma del comic existe el código lingüístico y se describen los elementos gráficos y literarios que lo componen.

COMO CONTENIDO

CONTENIDO es la sustancia del mensaje.¹⁰

El conjunto de mensajes transmitidos a través del comic lo convierten en un fenómeno cultural. El contenido de una historieta se relaciona con la temática y el argumento que presenta, así como con las ideas y emociones que transmite.

La división en esas 3 funciones impide que se confundan aspectos de áreas completamente diferentes, tales como la temática (contenido) o el aspecto gráfico (forma), que frecuentemente tienden a mezclarse de manera errónea.

1.2.1 EL MEDIO

1.2.1.1 DEFINICION DE MEDIO.

El intercambio de información es el principal motivador de los medios de comunicación.

Un MEDIO se define como el CANAL a través del cual un emisor -o emisores- pueden transmitir un mensaje -o conjunto de mensajes- a un grupo de receptores.

Para que la comunicación se realice con eficacia, se necesita la existencia de un CODIGO COMUN a receptores y emisores.

Un CODIGO es un sistema de SIGNOS estructurados en forma ordenada.¹²

Un SIGNO es la representación material de un concepto o idea.¹³ Se puede dividir en:

- Significado: EL CONCEPTO
- Significante: LA PARTE MATERIAL DEL SIGNO

Por lo tanto, la comunicación es un acto de relación entre sujetos o grupos, con la que se evoca en común un significado específico.

1.2.1.2 MEDIOS MASIVOS Y COMUNICACION DE MASAS.

Puesto que las necesidades de comunicación humana impulsaron la búsqueda de nuevas y mejores formas de expresión, el desarrollo tecnológico de las sociedades hizo posible la transmisión de ideas a grupos cada vez más amplios. Cuando éstos se volvieron numéricamente incuantificables, surgió el fenómeno de comunicación de masas.¹⁴

COMUNICACION DE MASAS.

La comunicación de masas, debido a sus características, constituye, en realidad, una transmisión de un núcleo (foco informativo) al público o audiencia.¹⁵

- Unidireccionalidad: no existe reciprocidad entre emisor y receptor.
no se produce verdadero diálogo.
- Verticalidad del mensaje: la transmisión sigue una línea de un nivel (emisor) a otro (receptores.)

Para que se convirtiera en una verdadera comunicación, sería necesario la presencia de canales de retroalimentación de la audiencia al emisor.

CONCEPTO DE MASA.

Para comprender mejor el fenómeno de la comunicación de masas, existen ciertas clasificaciones de los grupos humanos desde el punto de vista sociológico:¹⁶

- Masa: El concepto más simple es el que la define como un grupo o agregado de individuos, sin que éstos se distinguan aisladamente.

- Público: Se le considera incuantificable y posee estabilidad temporal. Configurable en torno a una causa pública, se le relaciona con la aparición de la prensa de partido. Constituye el sector informado de la población.
- Audiencia: Es la más dispersa y heterogénea. Carece de identidad y autoconciencia. Sus características de distribución son variables.

CARACTERISTICAS DE LOS MEDIOS MASIVOS.

Se dirigen a un auditorio relativamente grande, heterogéneo y anónimo. Los mensajes se transmiten públicamente. Pueden llegar de manera simultánea a numerosas personas y, por lo general, de manera transitoria.¹⁷

El comunicador-emisor de mensajes opera dentro de complejas y costosas organizaciones.¹⁸

Los medios que emplea la comunicación de masas:¹⁹

- Electrónicos: Radiodifusión
Teledifusión
Cinematógrafo público
- Impresos: Prensa -periódicos-
Revistas
Comics
Libros

No es la alta tecnología lo que distinguen a estos sistemas como medios masivos, sino el hecho de poder transmitir información a audiencias amplias y de manera no personal.

Los mensajes enviados a personas específicas no pertenecen a la comunicación de masas.²⁰

1.2.1.3 EL COMIC COMO MEDIO.

El comic es un medio masivo de comunicación. Se le clasifica junto a los principales medios impresos.

SURGIMIENTO Y CONSOLIDACION DEL COMIC COMO UN MEDIO CON CARACTERISTICAS PROPIAS.²¹

La manera en que el comic se transforma en un medio propiamente dicho fue paulatina y progresiva, asistemática y motivada por las circunstancias.

VIÑETAS.

En el siglo pasado, existía en Europa y Estados Unidos una importante actividad periodística. Se manifestaba en forma de diarios, semanarios, revistas políticas y culturales.

El material escrito -artículos, comentarios, o noticias- se solía acompañar con grabados o ilustraciones relativas al tema (viñetas.) En ellas destacaba la sátira gráfica -caricatura- de corte político o social.



ARRIBA: THE YELLOW KID,
DE RICHARD OUTCAULT.
ABAJO: EL CAPITAN Y LOS
PILLUELOS, DE KNEUR.



Ese era un amplio campo de trabajo para caricaturistas e ilustradores creativos. En Europa se tienen los primeros antecedentes del comic: la experimentación con secuencias de viñetas con intenciones narrativas.

- Alemania: Wilhelm Busch crea a Hieronymus (1860)
Max y Moritz (1870)
- Francia: Christophe crea a La Familia Fenouillard (1879)

En Estados Unidos existía una enorme competencia editorial entre los periódicos New York Journal (Hearst) y el New York Word (Pulitzer). Para atraer lectores, ambos diarios utilizaron diversas técnicas, como incluir atractivas caricaturas.

En 1895, según Pietro Favari, es cuando surge el comic como tal. El autor gráfico R. F. Outcault lleva a cabo los primeros intentos de incluir las viñetas en recuadros, situarlas en secuencias e incorporar texto a los personajes. Su obra, Yellow Kid, es la precursora de las modernas historietas.

Desde entonces, y a lo largo de las primeras décadas del siglo XX, el comic existe subordinado a los periódicos.

TIRAS COMICAS

O comic strips, debido a su intención humorística, son secuencias de viñetas limitadas por el ancho de la página. Se publican diariamente o en suplementos dominicales. Son muy conocidas:

- The Katzenjammer Kids; Harold H. Knerr, 1897.
- Educando a papá; McManus, 1910.
- Mutt y Jeff; Bud Fisher, 1909.

PAGINAS

A partir de 1929, con la depresión económica, se popularizan los temas de aventuras en los comics. El estilo realista en los dibujos impone la necesidad de mayor espacio. Los personajes y escenarios deben apreciarse mejor; por lo tanto, se comienzan a imprimir planas enteras (pages) dedicadas a un solo personaje. Las historias se alargan y continúan semana tras semana. De esta época destacan:

- Tarzan; H. Foster, como dibujante, 1929.
- Dick Tracy; Chester Gould, 1931.

REVISTAS

O comic books. La popularización de algunos personajes motivó la publicación de suplementos semanales, de 4 y 8 páginas, con un solo episodio. En 1937 aparecen las primeras revistas sueltas, gracias a la competencia de los 2 sindicatos de caricaturistas: King Features Syndicate y National F. S.

Cuando los comics se vendían por separado, se consolidaron como un medio independiente de los periódicos, con características propias.

1.2.1.4 EL COMIC EN EL PROCESO PRODUCCION-CONSUMO.

Las historietas, al funcionar en el ámbito de los medios impresos, se consideran como un producto de las industrias editoriales. Por esa razón, participan en un proceso determinado, cuyas características particulares pueden variar, pero que, en líneas generales, presentan una serie de fases consecutivas.

ETAPAS DEL PROCESO.²²

Los autores que tratan este punto difieren en las denominaciones de las etapas. Como resumen de carácter práctico, se pueden nombrar de la siguiente manera:

- 1 OBJETO
- 2 PRODUCCION
- 3 DISTRIBUCION
- 4 CONSUMO

1 EL OBJETO

La etapa en la que el producto adquiere existencia física, a partir de un concepto previo.

Para el desarrollo del proceso se requiere de:

- Un promotor. Empresa editorial que organice, apoye y supervise los requerimientos, y que cubra los gastos generales.
- Personal. Los profesionales que se encarguen de desarrollar el proceso en todas sus etapas.
- Público. El hipotético consumidor de los productos.

DIFERENCIAS DE ELABORACION DEL COMIC CON LOS MEDIOS AUDIOVISUALES.

a) El diseño o elaboración de los comics, como originales para reproducción, no requieren de un equipo numeroso de personas, al contrario del cine o la televisión, que requieren de importantes recursos humanos.

El comic se elabora:²³

- Individualmente
- Mediante equipo de guionista-ilustrador
- Mediante equipo especializado en comics masivos:
 - Dibujante
 - Entintador
 - Portadista
 - Guionista

b) El diseño de un comic no requiere de tecnología especial. Porque es un medio que representa las imágenes en planos bidimensionales, no tiene las restricciones de representación del cine o de la televisión, que necesitan complejos y costosos implementos técnicos para su elaboración.

SUBETAPAS EN LA ELABORACION DEL OBJETO.

NECESIDAD

El motivo que desencadena el proceso. En general se presentan las necesidades propias de un lenguaje, como el

transmitir, comunicar o expresar mensajes, de los productores de historietas al público consumidor. El contenido de los mensajes es múltiple y variado; depende directamente de la intención de los productores.

DISEÑO

El proceso específico de planeación, desarrollo y realización del objeto, en este caso, un objeto de diseño editorial. El objeto diseñado busca resolver la necesidad primaria que fundamenta el proceso.

2 PRODUCCION

Etapa que consiste en la multiplicación masiva del objeto diseñado. El comic, como los otros medios impresos, presenta algunas particularidades:

- a) Se requiere de una planta productiva. El conjunto de implementos industriales que se necesitan para reproducir un tiraje determinado de ejemplares. En líneas generales se consideran:
 - Sistemas de reproducción gráfica
 - Sistemas de impresión
 - Sistemas de encuadernación
- b) Se requiere de una periodicidad estable de publicación. Convencionalmente existen historietas publicadas de manera:
 - Diaria
 - Semanal
 - Catorcenal
 - Mensual
 - Bimensual
 - Semestral
 - No periódica

Diferencias de producción del comic con los medios audiovisuales:

- Economía de medios y recursos considerable.*
- Tecnología menos avanzada.*
- Equipos de trabajo menos numerosos.*

3 DISTRIBUCION

El transporte de los ejemplares producidos, del lugar de producción o almacenamiento, hasta los puntos de venta, o directamente al consumidor, por suscripción.

En esta etapa se requiere de:²⁵

- Una agencia distribuidora que se encargue de esta labor.
- Puntos de venta adecuados.

Los lugares específicos que expenden productos editoriales, como librerías, puestos de periódicos y revistas, o tiendas de departamentos o autoservicio.

4 CONSUMO

Cuando el producto llega al público, y éste hace uso de él. El uso se realiza cuando el consumidor descifra y asimila el contenido de los mensajes del comic.

Particularidades de consumo:

- El comic se lee individualmente.
- Se lee con completa independencia del lugar en que se encuentre el consumidor.
- El tiempo invertido en la lectura puede ser continuo o interrumpido voluntariamente. Existe la posibilidad de relectura.

Estas características fueron deducidas de la tabla de comparación que incluye Eugene Vale en su libro.²⁶ En dicha tabla se exponen las similitudes y diferencias de 3 medios narrativos: Cine, Teatro y Novela. El comic posee características de consumo similares a la novela, porque ambos son medios impresos.

1.2.1.5 PARTICULARIDADES DEL PROCESO PRODUCCION-CONSUMO EN MEXICO.

La historieta, en nuestro país, es un fenómeno productivo de gran importancia, por el volumen de producción y la amplitud del mercado que abarca.

En las etapas del proceso, se distinguen ciertas características que predominan y que son de particular importancia para este estudio:

ETAPA 1 OBJETO

- Empresas que producen comics.²⁷
 - Existen 2 clases principales de editoriales establecidas:
 - Editoriales especializadas, que cubren exclusivamente el mercado masivo de historietas.
 - Editoriales no especializadas. Aquellas que incluyen a los comics entre sus productos, mediante ediciones no masivas.
- Tipos de comics existentes en el mercado.²⁸
 - De producción nacional.
 - El proceso completo se realiza en nuestro país.
 - Realizadas en el extranjero y reproducidas en México, por editoriales locales, mediante convenio con empresas o autores de otros países.
 - Realizadas en el extranjero e impresas en México por filiales de las editoriales matrices.
 - Historietas importadas.

SISTEMAS DE REALIZACION DE COMICS EN MEXICO POR LOS PRINCIPALES GRUPOS EDITORIALES.

Las grandes compañías editoras tienen como objetivo principal la producción masiva de historietas, que generalmente se publican semanal o quincenalmente.

Para mantener un ritmo regular de trabajo, dichas compañías contratan equipos para la elaboración de las diferentes historietas que publican en un tiempo determinado.

Un equipo consta de:²⁹

- Argumentista
- Guionista-adaptador
- Dibujantes
 - Personajes
 - Fondos
 - Entintador

- Letrista
- Ilustrador de portadas

El libro Historiética, de Modesto Vazquez G., aporta algunos conceptos sobre la elaboración de historietas, basándose en el sistema de trabajo de las editoras: Promotora K, S.A.
 Editora Racaná, S. A.

Es un ejemplo característico de la realización de comics bajo los lineamientos de la industria editorial de carácter comercial.^{3º}

Ejemplos:

- Kalimán, el Hombre Increíble
 Argumento: Rafael C. Navarro, Modesto Vazquez G.
 Adaptación: Jorge Díaz de León, Mario de la Torre (1ª época)
 Victor Fox (época actual)
 Dibujo: Leopoldo Zea Salas (1ª época)
 Cristóbal Velazco (época actual)
 Portadas: Leopoldo Zea Salas (1ª época)
 José Luis Gutiérrez (época actual)

PROCESO UTILIZADO.

Como primer paso, el argumentista crea un personaje central y una línea argumental episódica en la que intervienen otros personajes protagónicos, antagónicos e incidentales, y materializa los episodios en guiones literarios individuales.

El guionista adaptador transforma el lenguaje literario (descriptivo), adecuándolo a su utilización como medio gráfico (visual). En el guión técnico determina los aspectos principales, como los diálogos, formas, ángulos y escenarios, así como la secuencia de viñetas.

El director artístico coordina los aspectos visuales de la historieta, como los prototipos de personajes y escenarios.

Los dibujantes interpretan el guión técnico y lo resuelven en la secuencia narrativa del comic, por medio de bocetos que en seguida se realizan en forma definitiva en los originales. Generalmente van en una sola tinta -originales mecánicos.

El ilustrador realiza la portada a color -para selección de color- y se envían los originales a la imprenta.

EL COMIC EN OTROS AMBITOS DE TRABAJO

Aparte de las grandes editoriales especializadas en comics, existen otras manifestaciones de la historieta que es necesario tomar en cuenta:

- Comics en ediciones especiales publicadas por casas no especializadas.
- Comics para el mercado internacional.
- Ediciones infantiles en presentación de lujo.
- Historietas incluídas en revistas de diversa índole.
- Historietas con fines didácticos.
- Historietas con fines publicitarios.

Los anteriores ejemplos presentan condiciones de trabajo diferentes a las de una editorial especializada en comics de producción masiva.

- No se requiere producir un número quincenal o semanalmente.
- Se depende de mayor tiempo para la realización.
- Se dedica más cuidado a la calidad general de las obras. Existe mayor disponibilidad de técnicas de ilustración.
- Las ediciones pueden ofrecer mayor calidad de presentación (impresión, empastado, papel) a mayor costo por unidad.

EL PROFESIONAL NO ESPECIALIZADO.

Los dibujantes que trabajan para las editoriales especializadas en comics, se dedican por completo a elaborar historietas para el mercado masivo.

Las restantes modalidades de comics, lógicamente son realizadas por profesionales gráficos ajenos al medio del comic masivo. El sistema de trabajo de las grandes editoriales es desconocido fuera de dicho medio.

Cuando se requiere la producción de un comic no masivo, las editoriales no especializadas recurren a los profesionales gráficos a su disposición, que pueden ser:

- Diseñadores gráficos
- Ilustradores
- Dibujantes publicitarios
- Dibujantes de otras especialidades

Estos profesionales, cuando enfrentan la tarea de realizar una historieta:

- Carecen de un sistema metodológico especializado para hacer comics, en su experiencia en el medio gráfico.

Debido a ello, tienen las siguientes opciones:

- 1 Usar un proceso de diseño general y aplicarlo al comic.
- 2 Buscar referencias gráficas, ejemplos de comics, y adoptarlos como influencia.
- 3 Buscar material de consulta, manuales para elaboración de de comics.

Sin embargo, cada opción enfrenta algunos inconvenientes:

- 1 La aplicación de un proceso de diseño general corre el riesgo de hacerse sin conocer a fondo las características del lenguaje del comic y sus posibilidades.
- 2 El utilizar influencias gráficas de otras historietas, sin poseer un conocimiento y estilo propios, puede resultar en la simple copia del estilo de otros autores.
- 3 El material de consulta es de difícil acceso. Son escasos los manuales disponibles en las librerías y bibliotecas. En una investigación de campo, se encontró un solo libro, distribuido en las librerías: Parramón, José M^a y Jesús Blasco. Cómo Dibujar Historietas, de Parramón Ediciones, España. Se le encuentra en: Librerías de centros comerciales y tiendas de departamentos.

- Librerías especializadas en material gráfico.

ETAPA 2 PRODUCCION

Se considera un tiraje masivo, aquel que alcanza volúmenes importantes y que presenta una periodicidad estable. Los comics del mercado masivo alcanzan los mayores tirajes, superiores a las ediciones de libros o revistas de otras clases.

Se publican, en términos generales, entre 90 y 100 millones de historietas al mes.³¹ Mientras que un libro alcanza un tiraje de 6 000 ejemplares y, en casos especiales, 60 000 (en Bestsellers), el equivalente en los comics alcanza 2 millones semanales.³²

ETAPA 3 DISTRIBUCION

Los comics que se producen masivamente llegan al lector a través de cadenas distribuidoras establecidos para ello, ya sean propiedad de las mismas editoriales o contratadas externamente. Esas empresas manejan volúmenes enormes de revistas, en un movimiento constante.

La distribución, como se puede apreciar, es un punto muy importante en esta etapa. Para cualquier editorial que no pertenezca al grupo de editoriales del comic masivo, las dificultades en este aspecto suelen ser considerables:

Falta de control sobre el desempeño de la empresa distribuidora y frecuentes irregularidades en el reparto de los ejemplares (que las revistas no estén disponibles al lector en las tiendas, porque no las colocaron en los estantes o las retiraron antes de tiempo).

Todo ello representa un peligro potencial para la publicación periódica de las revistas de comics. Es un problema que las editoriales interesadas deben solucionar, para la existencia y sobrevivencia de las revistas que ofrecen otros tipos de material al lector.

ETAPA 4 CONSUMO

En la actualidad, el comic ha alcanzado una diversificación tal, que es consumido por amplios sectores de la población. Se le considera un público heterogéneo.

Según el estudio de Modesto Vazquez G:³³

- o El 44% de los mexicanos lee algún tipo de historieta semanalmente.
- o Por niveles socio-económicos, leen historietas:
 - 52% del sector popular
 - 40% del sector medio
 - 43% del sector alto
- o Por edades:
 - El 75% de los lectores abarcan edades de 9 a 25 años.
 - 32% son niños de 9 a 12
 - 21% son adolescentes entre 13 y 16
 - 22% son jóvenes de 17 a 25 años

o Por sexos:
51% de los lectores es masculino
49% es público femenino

De lo anterior, se extrae lo siguiente:

El consumo de historietas se encuentra presente en todos los niveles socioeconómicos de la población.

El núcleo principal comprende a niños y jóvenes en formación escolar.

El consumo no se restringe a un sexo determinado.

Los niveles educativos de los lectores no son determinantes en el aumento o disminución del consumo de cómics.

1.2.2 LA FORMA

Se considera FORMA, cuando se habla de un medio narrativo, a las características físicas del mismo, en relación con sus medios de expresión.³⁴

El comic es un medio narrativo.

Las características físicas del comic se refieren a los elementos visuales, puesto que se trata de un medio bidimensional eminentemente gráfico.

Los medios de expresión del comic lo distinguen de otros medios visuales.

1.2.2.1 EL CODIGO DEL COMIC.

El código es el resultado concreto de la combinación de varios códigos primarios.

El signo final (el que se presenta al lector) es un signo compuesto. El signo del comic toma elementos del código de la escritura (transcodificadora del lenguaje verbal); del cine (en cuanto a elementos del lenguaje cinematográfico, como encuadre y montaje); de la fotografía y la pintura (en las imágenes visuales que utiliza).³⁵

1.2.2.2 DEFINICION SEMIOLOGICA

El comic se define como una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética.³⁶

Los pictogramas son un conjunto de signos icónicos que representan el objeto u objetos que se trata de designar.³⁷ Signo icónico es cualquier signo que, en algunos aspectos, ofrezca semejanza con lo denotado.³⁸

EL COMIC ES, ENTONCES, UN CODIGO LOGOICONICO, EN EL QUE LA IMAGEN Y LA PALABRA SON COMPLEMENTARIAS.³⁹

1.2.2.3 PROCESO DE DECODIFICACION DEL COMIC

Según Román Gubern,⁴⁰ el lector, para recibir el conjunto de mensajes contenidos en un comic, debe realizar cuatro pasos, cuyo orden puede variar:

- Lectura del pictograma o viñeta.
- Lectura del texto (conversión de la escritura en lenguaje fonético).
- Integración de los mensajes fonéticos e icónicos para una comprensión global de la historieta.
- Enlace lógico con el pictograma siguiente, a través de nuevas operaciones sucesivas.

1.2.2.4 ESTRUCTURA DEL COMIC

Los elementos estructurales del comic son los siguientes:⁴¹

- Macrounidades significativas
- Unidades significativas
- Microunidades significativas

□ MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS

Son las que se refieren al conjunto estético del comic, en su totalidad. Son la estructura física de la historieta.

- Número de páginas.
- Diagramación de cada página.
- Estilemas (rasgos constantes de un estilo).
- Grafismos particulares.

□ UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Son los pictogramas y su montaje o continuidad.

Un pictograma es la representación del mínimo espacio y/o tiempo significativos, y es la unidad de montaje de un comic.⁴²

MONTAJE

La cadena narrativa en los comics se caracteriza por estar formada por convencionalismos tácitos.

Puesto que el montaje se realiza basado en la selección de tiempos y espacios significativos, articulados entre sí, de esa manera se puede formar una progresión narrativa que debe crear un ritmo adecuado durante la operación de lectura.⁴³

En el montaje se omiten espacios y tiempos intermedios, con lo que se interrumpe el continuum narrativo. Se crea así un lenguaje elíptico que funciona, precisamente, gracias a la capacidad implícita del lector que le permite integrar la secuencia en su imaginación. La capacidad de lectura de comics es aprendida y desarrollada a través de la práctica.

PARTICULARIDADES DEL MONTAJE ⁴⁴

Por su secuencia, el montaje puede ser:

- LINEAL: Progresión cronológica en unidades de acción.
- PARALELO: Alternación de 2 o más acciones que ocurren en espacios distintos y se suponen simultáneas.

ELEMENTOS DEL MONTAJE

- a) Uniones de continuidad correcta:
Se denominan Raccord, y pueden ser:
-Por corte.
-Por espacios consecutivos: Ilusión de continuidad espacio-temporal.
-Por fusiones: Alteración progresiva de los valores tonales de la imagen en pictogramas sucesivos.
- b) Estructuras temporales de montaje:
-Ralenti: Manejo de los pictogramas para crear la sensación de dilatación del tiempo.
-Flash back: Evocación del pasado.
-Flash forward: Anticipación del futuro.
- c) Estructuras espaciales de montaje:
-Ampliación: Sucesión de viñetas de amplias dimensiones que disminuyen el tiempo de lectura.
-Concentración: Sucesión de numerosas viñetas en poco espacio, con el objeto de acelerar el ritmo narrativo.
-Montaje analítico: Descomposición de una acción en sus detalles significativos.
- d) Estructuras psicológicas de montaje:
-Sueños/percepciones subjetivas.
-Flash back/flash forward psicológicos.

LINEA DE INDICATIVIDAD⁴⁵

Línea ideal que ordena el trayecto de lectura según el principio de prioridad de la izquierda sobre la derecha, y de lo superior sobre lo inferior, en lo que se refiere a la cultura occidental.

□ MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS

Todos los elementos que integran, componen y definen un pictograma.

a) ENCUADRE⁴⁶

Delimitación de un espacio que se refiere a dos órdenes espaciales distintos: el de la superficie de papel sobre el que se dibuja o se imprime el pictograma; el del espacio figurativo que se desea representar.

Planos

Los planos básicos del encuadre son:

- Close up
- Primer plano
- Plano medio
- Plano americano
- Plano general
- Panorámicas

Composición

Elemento del encuadre en el que se ordenan las partes de la escena en una forma estética y funcional.

Escenografía/Ambientación/Personajes

En el encuadre se sitúan los componentes del espacio figurativo que engloba a los personajes que intervienen en la acción y el ámbito en el que se desenvuelven.

b) ADJETIVACIONES

Son los efectos de angulación e iluminación.

Angulación:

- Picada
- Contrapicada

Iluminación:

- Contraluz
- Clarooscuro
- Alto contraste

c) CONVENCIONES DEL COMIC

Son los elementos básicos de la semántica del comic.

Balloon⁴⁷(Globo de texto)

Sirve para integrar, gráficamente, el texto de los diálogos o pensamientos de los personajes en la estructura de cada pictograma.

Globo con delta: Expresión gráfica de la voz de un personaje.

Globo con delta discontinua: Expresión gráfica de los sueños de un personaje.

Texto narrativo: Explicación de hechos no visibles en el pictograma.

Frecuentemente, la silueta del Balloon tiene un valor de adjetivación y puede ser individual o colectivo.

Metáforas visualizadas⁴⁸

Convención gráfica que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos. Ejemplos:

- Un foco para designar idea brillante.
- Interrogación para indicar perplejidad.

Sonidos inarticulados⁴⁹

Sonidos producidos por la cavidad bucal y que no forman palabras. Ejemplo:

- Gulp.

Onomatopeyas⁵⁰

Fonemas con valor gráfico que sugieren el ruido emitido por una acción o el sonido producido por un animal.

Ejemplo:

- Bang.

Signos cinéticos⁵¹

Convención gráfica que denota la ilusión de movimiento o de la trayectoria de un cuerpo. Generalmente se expresa en forma de líneas paralelas a la dirección del movimiento, y se derivan del cuerpo u objeto en cuestión.

Gesticulación⁵²

Actitudes faciales y corporales meramente funcionales y convencionales, que indican el estado de ánimo de los personajes. Con frecuencia se combinan entre sí para reiterar emociones complejas. Ejemplos:
-Ojos abiertos/cejas arqueadas: sorpresa o azoramiento.
-Comisuras hacia abajo: tristeza.

1.2.2.5 PROCESO DE FORMACION DEL CODIGO LINGÜÍSTICO DEL COMIC⁵³

VIÑETA

En las publicaciones del siglo pasado, existía la tendencia a usar dibujos de línea hechos a tinta. Convertidos en grabados, servían para ilustrar los periódicos, antes de que fuera posible imprimir fotografías.

TEXTO VIÑETA

Esos dibujos eran acompañados por breves textos, que complementaban la información proporcionada por la imagen. De esa forma, se establecía una estrecha relación entre texto y dibujo.

En la caricatura política de fines del siglo XIX, algunos autores incluían letreros para indicar la identidad de los personajes retratados. En México ese sistema fue usado por Posada y otros autores contemporáneos.

El siguiente paso fue agregar algún comentario breve, dicho por algún personaje de la viñeta, para que la integración texto-imagen se volviera aún más fuerte.

SECUENCIA

Lo anterior, junto a la técnica de Wilhelm Busch, de poner varias viñetas en serie, con la intención de narrar un evento en varios momentos, casi completaba el círculo.

BALLOON

En 1895, Outcalt, en su viñeta Hogans Alley, mejor conocida como Yellow Kid, intenta integrar parlamentos escritos en la camisa de su personaje principal. Con ello, Outcalt presenta el precursor del Balloon, que es el elemento que - junto con la secuencia de viñetas, esta vez divididas en recuadros- constituye la base del sistema lingüístico.

EL GRAN CALLO.

A PROPÓSITO DEL 5 DE FEBRERO.



-Ya usted verá qué bien entran las botas después de cortarlo.

CAPICUA.
VIÑETA INDIVIDUAL
APARECIDA EN
EL HIJO DEL
AHUIZOTE...
MEXICO, 1900.

A lo largo de su historia, desde su aparición en periódicos, el comic derivó hacia otras manifestaciones que, de acuerdo a las exigencias del momento, cumplieron con condiciones específicas de comunicación.

TIRA COMICA

La primera y más breve secuencia de viñetas con carácter narrativo. Señala la aparición del comic como un medio nuevo, distinto y separado de las existentes técnicas de la crónica periodística, como la ilustración o la caricatura. Nace de la unión de:

Viñeta/texto + secuencia + periodicidad/personaje central



TIRA COMICA. EL CUARTO AÑICH DE PALOMO.

PAGINA

Crecimiento de la tira cómica hacia una forma de narración que permitiría mayores posibilidades gráficas y mayor complejidad temática. Se le relaciona fuertemente con la aparición, en 1929, de las primeras historietas de aventuras.

Una particularidad, en esos años, era el incluir 2 historietas en una página: la principal, de mayor amplitud, en la parte inferior, y la de menor importancia, en la parte superior (topper). Frecuentemente eran dibujadas por el mismo dibujante, basadas en el suspense o continuación de la historia en cada número. Las historias base eran muy flexibles y frecuentemente se les modificaba sobre la marcha.

CUADERNILLO O SUPLEMENTO DOMINICAL

La competencia entre periódicos hizo surgir al suplemento de varias páginas, que ofrecía un nuevo atractivo, además de disminuir la restricción que significa el narrar un suceso completo en un número reducido de cuadros. Sin embargo, los suplementos seguían utilizando el suspense.

Tarzan

by EDGAR RICE BURROUGHS



TRAVELING SWIFTLY TARZAN CAME AT LAST TO THE FOOT OF THE ASHANGOLA MOUNTAINS AND TO WHAT HE BELIEVED TO BE THE PASS DESCRIBED BY PHILIP RANSOME.



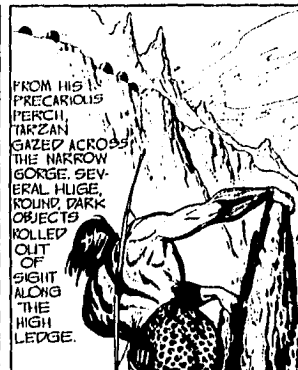
"THOSE BOULDERS ON THE EDGE OF THAT LEDGE," TAKZAN MUSED, "WERE PLACED THERE BY HUMAN HANDS!"



"BLOOD STAINS...AND A BROKEN SPEAR! RANSOME'S STORY MUST BE TRUE. I WONDER WHAT BECAME OF THE BODIES OF THE BEARERS?" HE MUSED.

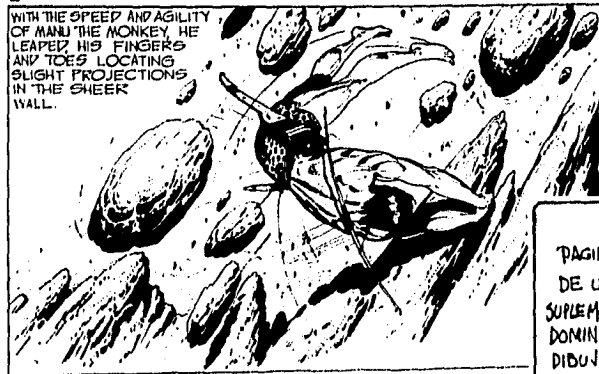


A SLIPPERY NOISE AND HE GLANCED UP QUICKLY-- TO FIND HIMSELF IN THE PATH OF DESTRUCTION!



FROM HIS PRECARIOUS PERCH, TARZAN GAZED ACROSS THE NARROW GORGE. SEVERAL HUGE, ROUND, DARK OBJECTS ROLLED OUT OF SIGHT ALONG THE HIGH LEDGE.

HOGARTH.



WITH THE SPEED AND AGILITY OF MANU THE MONKEY, HE LEAPED, HIS FINGERS AND TOES LOCATING SLIGHT PROJECTIONS IN THE SHEER WALL.

PAGINA DE UN SUPLEMENTO DOMINICAL, DIBUJADA POR D. HOGARTH.

CUADERNOS O COMIC BOOKS

Los sindicatos editoriales norteamericanos empezaron a publicar, en 1937, historietas independientes de los periódicos. Eran cuadernos o revistas de 32 páginas y formato estándar (que aún continúa). Contenían episodios completos, autoconclusivos, en torno al personaje central. Alcanzaron una difusión desmesurada y ofrecían mayor libertad creativa a los autores.

Posteriormente, en los años 60 y 70, se produjo el auge del comic intelectual y experimental en Europa. surgió una variación de la modalidad del comic book, que se denominó Graphic Novel, de acuerdo al criterio de editoriales como Heavy Metal Communications Inc. Con ese concepto -novela gráfica- se intenta darle al comic un status de mayor seriedad. Dichos comics presentan las siguientes características:

- Pueden o no, tener periodicidad.
- Pueden ser episódicos o no.
- Rompen con los modelos tradicionales del comic comercial.
- Pueden lograr mayor complejidad argumental.
- Generalmente son comics de autores independientes (comic de autor).

REVISTAS ESPECIALIZADAS

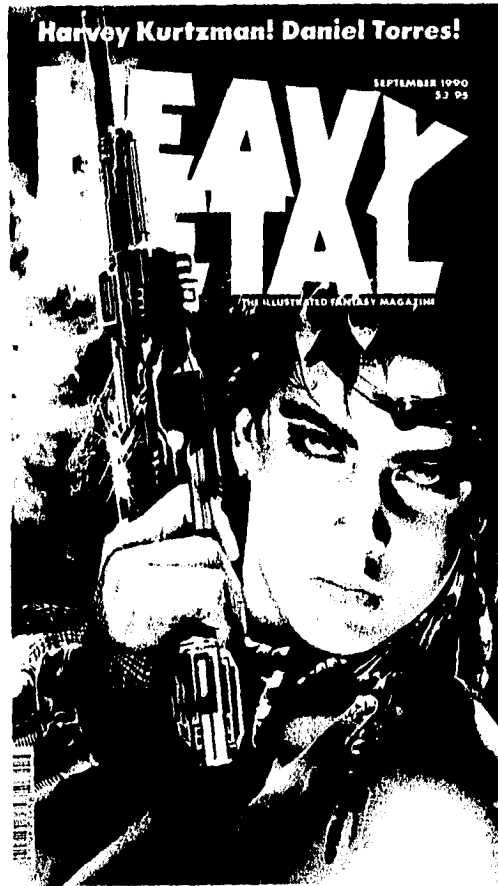
Pertenecientes a algún género específico (terror, C.F., etc.), las revistas conjuntaban narraciones historietísticas de diversos tamaños: desde tiras cómicas y páginas, hasta otras de mayor duración, comparables con las que aparecen en los comic books o en las graphic novels.

En un número aparecen varios autores, colaboradores o invitados, y resultan el medio más eficiente para la difusión de nuevos exponentes.

VIÑETA DE UN
COMIC BOOK:
THE SUBMARINER
DE BILL EVCRETT.



ARRIBA,
VIÑETA DE
BATMAN,
UN COMIC
BOOK MUY
POPULAR.
ABAJO, PORTADA
DE LA REVISTA
HEAVY METAL,
ESPECIALIZADA
EN COMIC DE AUTOS.



1.2.2.6 EL CARACTER NARRATIVO DEL COMIC

Como se dijo antes, la función narrativa es la máxima prioridad del comic. A través de la narración de eventos, las historietas comunican contenidos de diversa índole.

La conjunción de las macrounidades significativas, las unidades significativas y las microunidades significativas (elementos estructurales del comic) se subordinan a la función narrativa de la historieta.

LAS FORMAS NARRATIVAS

A lo largo de la historia se desarrollaron los medios de expresión, y sus distintas características se fueron haciendo más evidentes. Dentro de la actividad artística de las sociedades humanas, los creadores fueron expandiendo y perfeccionando los requerimientos de cada forma de arte. Entre ellas, existían formas narrativas.⁵⁴

El teatro, drama, tragedia o comedia.

El cuento y la novela.

El cinematógrafo y la televisión.

Cada una de estas formas posee similitudes y diferencias con las demás. Sin embargo, se consideran como formas narrativas particulares y autónomas, reconociéndose sus cualidades propias.

El comic surgió en una forma espontánea y empírica, en ausencia de aportaciones teóricas o metodológicas que pudieran auxiliarlo.⁵⁵

Los autores de historietas mostraron gran capacidad en observar las técnicas narrativas codificadas a lo largo de los siglos de historia del teatro y de la narrativa escrita. De igual manera, al surgir paralelamente al cine, el comic toma numerosos elementos de éste, y en ocasiones se adelanta en el empleo de innovaciones formales, consideradas como aportaciones propias.⁵⁶

El carácter narrativo impone una serie de características principales que patentizan la individualidad de cada forma.

TABLA DE COMPARACION DE LAS FORMAS NARRATIVAS

(Basada en la tabla de Eugene Vale)⁵⁷

	NOVELA	TEATRO	CINE	COMIC
Longitud:	indefinida	120-150 min.	80-180 min.	indefinida, pero limitada en cuanto al no. de páginas
Presentación de hechos:	narrados	representados	representados	narrados/ representados
Pensamientos de los personajes:	descritos	retenidos	retenidos	descritos/ retenidos
Pensamientos del autor:	descritos	ausentes	ausentes	ausentes
Uso del diálogo:	en libertad	total	parcial	parcial
Cantidad de escenas:	ilimitada	limitada (entre 3 y 10)	restringida (aprox. 30)	restringida por no. de páginas
No. de personajes:	ilimitado	limitado	moderadamente limitado	ilimitado
Elección de lugar:	libre	limitado	libre	libre
Uso del tiempo:	libre	libre	libre	libre
Avance del tiempo:	completa libertad hacia adelante o hacia atrás	hacia adelante flash backs	hacia adelante flash back/ forward	hacia adelante flash back/ forward
Exposición de espacio y tiempo:	descriptiva	innecesaria programada	sin medios directos, excepto títulos	uso de títulos o textos descriptivos
Tiempo a disposición del público:	ilimitado	una vez, sin interrupción	una vez, sin interrupción	ilimitado
"Relectura"	posible	imposible	imposible	posible

El comic, debido a su presentación al público en forma de documento impreso, posee similitudes con la novela, en cuanto a la longitud de la narración. No existen limitaciones temporales, pues su lectura puede extenderse de acuerdo a la voluntad del consumidor. El orden puede ser alterado, e incluso se pueden releer las partes que pudieran resultar poco claras.

La desventaja del comic, en este caso, la constituye el limitado número de páginas que debe contener, debido a los costos que requiere su impresión.

El comic también comparte la posibilidad de narrar parte de los eventos (los que no aparecen representados en las secuencia de viñetas). Para ello, recurre al texto narrativo.

Asimismo, puede incluir los pensamientos de los personajes (lo que el cine no puede hacer), pero no incluye los pensamientos del autor, como ocurre en la novela.

Puesto que el comic es una forma que también cuenta con una vertiente gráfica, como el cine, el uso de diálogos, y de textos en general, está restringido por el espacio de las viñetas. El exceso de texto resulta perjudicial para la narración.

Es importante señalar que la historieta no presenta restricciones materiales para la presentación de escenas, lugares o personajes, puesto que sus elementos no tienen existencia real como los del cine o los del teatro; sus características físicas y su número son limitados. Esta es una de las mayores ventajas formales del comic.

El uso del tiempo requiere el uso de convencionalismos, como el flash back/forward, que no necesita la novela.

Para describir lugares o momentos, el comic también utiliza convenciones como los textos indicativos, mismos que el cine no puede emplear.

La comprensión de posibilidades y limitaciones es esencial para los creadores de historietas. Se requiere del manejo de los diversos elementos del comic para construir una narración eficaz.

1.2.2.7 APLICACION DEL LENGUAJE DEL COMIC EN ALGUNAS HISTORIETAS MEXICANAS

El libro Historiética, de Modesto Vazquez,⁵⁸ intenta ofrecer una metodología para realizar historietas, según el sistema de trabajo de las editoras Promotora K, S.A. y editora Racaná, S.A., casas que publican comics como Kalimán y Aguila Solitaria, y que ejemplifican el método seguido por las grandes compañías que producen material en forma masiva.

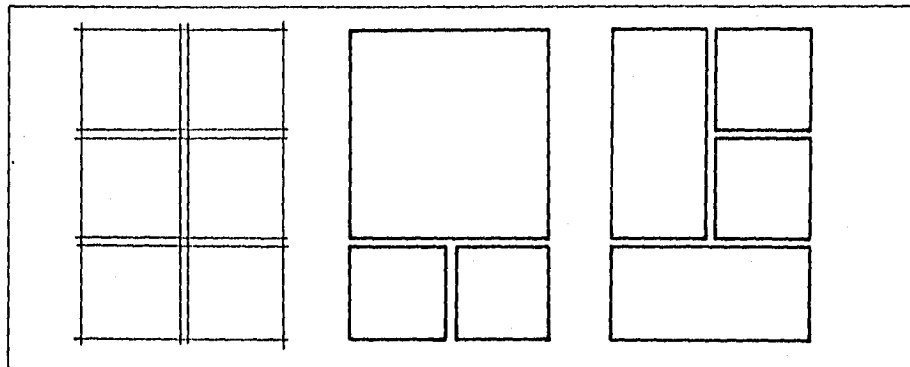
DIAGRAMACION DE PAGINAS

Formatos básicos:

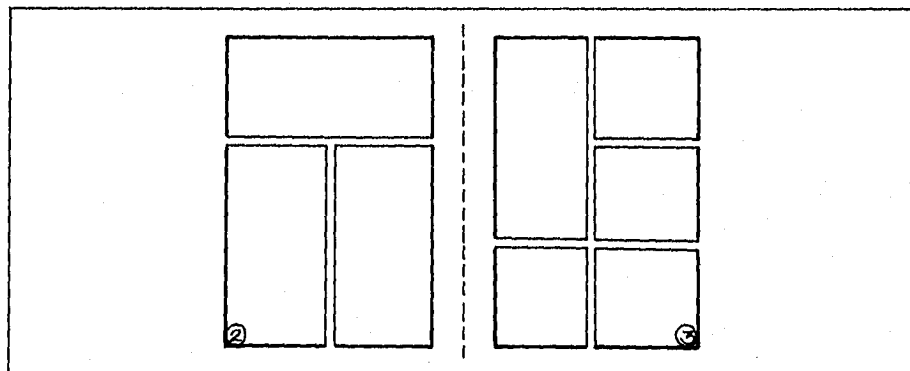
- 24 x 17 cm (grandes)
- 21.5 x 15.5 cm,
- 17.5 x 11.5 cm (medianos)

□ Revista de 24 x 17 cm (formato grande):
Maneja una estructura básica de 6 cuadros, dispuestos simétricamente, pudiéndose unir varios cuadros, horizontal o verticalmente, para evitar la monotonía visual.

Ocasionalmente se utiliza la estructura de 4 cuadros por página. Las estructuras de 3 cuadros por página no se utilizan comúnmente en este formato de revista.



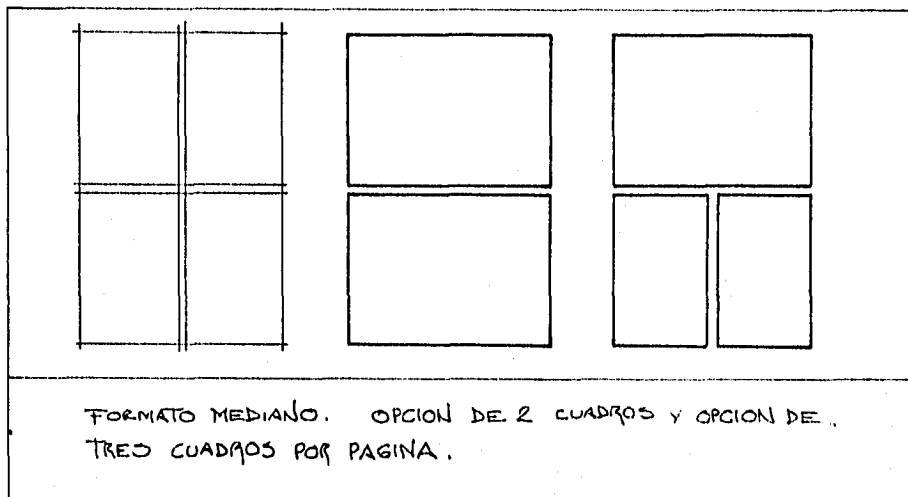
EL FORMATO GRANDE Y DOS APLICACIONES EN PAGINAS. DOS SECUENCIAS DIFERENTES.



OTRAS DOS APLICACIONES DEL FORMATO GRANDE...
PAGINA IZQUIERDA Y PAGINA DERECHA DE UNA REVISTA.

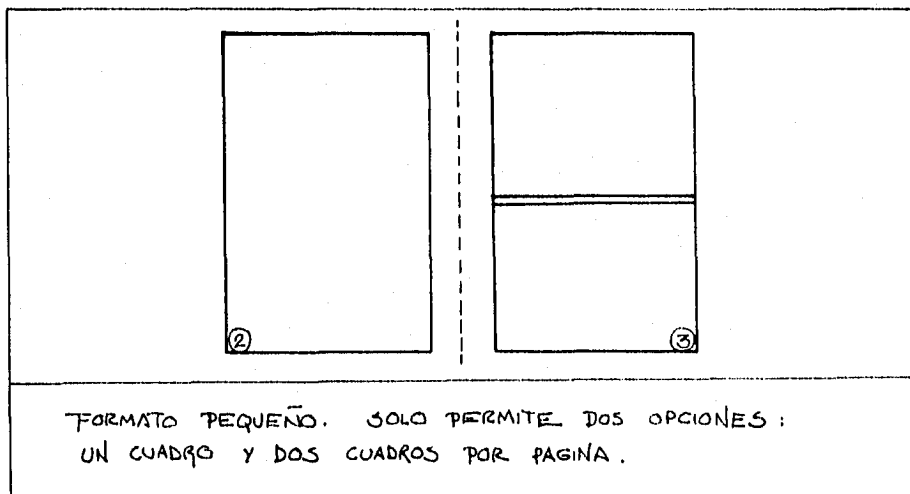
□ Revista de 21.5 x 15.5 y 17.5 x 11.5 cm (formato mediano):
Utiliza una estructura de 4 cuadros por página, debido al
menor espacio disponible y ante la inconveniencia de reducir
el tamaño de las viñetas.

En este formato sí se utilizan estructuras de 3 cuadros por
página. Admite, además, la división de 2 cuadros por página.



□ Revista de formatos menores:

Debido al reducido formato, la página se divide sólo en 2
partes. Ocasionalmente se intercalan páginas con recuadros
de plana entera.



UTILIZACION DE TEXTOS

El sistema de trabajo de estas compañías propone porcentajes de espacio óptimo para la viñeta, el texto narrativo y el texto que corresponde al diálogo.

- Dibujo: 70% mínimo posible.
- Texto narrativo: 15% máximo.
- Diálogo: 15% máximo.

El texto y el diálogo podrán variar, individualmente, su proporción, pero, en conjunto, no deberán rebasar el 30%. El dibujo o viñeta se considera más importante que el texto.

NOMENCLATURA DE PLANOS

Se basa en la terminología cinematográfica norteamericana. Los más utilizados:

Long shot/extreme long shot
Medium shot
Close up/big close up

ANGULACIONES

High angle shot
Low angle shot

CARACTER INTERNO DE LAS VIÑETAS

- Utilización de prototipos de personajes.
Recomiendan la determinación de la cualidad moral de los personajes de acuerdo a sus características físicas o anatómicas.

Factores Negativos

- crueldad, vileza → físicos desagradables
(hombres)
- malicia, intriga → físicos misteriosos, voluptuosos,
(mujeres) fríos

Factores Positivos

- heroísmo, valentía → físicos fuertes y
(hombres) estéticos
- belleza,
abnegación,
delicadeza → físicos bellos,
(mujeres) delicados y recatados

- Lenguaje gestual.
Determinación de la psicología de los personajes por medio de las expresiones faciales y corporales -estereotipación.

- Vestuario.
Elementos auxiliares a la caracterización de los personajes, directamente relacionados con la estereotipación.

ESTILO GRAFICO

El estilo de un dibujante de historietas debe subordinarse a la línea general de la publicación para la que trabaja. Los dibujantes titulares (los que han diseñado los personajes) o los suplentes muestran el conjunto de elementos que determinan un estilo gráfico común.

□ Técnica:

Está determinada por el sistema de impresión que, por economía de medios, requiere la utilización de una sola tinta. Generalmente se utiliza el pincel ancho para cubrir sombras amplias, y pinceles finos o plumillas para los trazos delgados.

La tradición gráfica precisa que el alto contraste es el sistema que favorece mejor la interpretación de las formas, por parte del lector.

□ Representación:

Tendencia al realismo o a la abstracción. Se favorece a la representación realista, objetiva. El grado de simplificación de formas se subordina a la función narrativa de las imágenes. Generalmente se sintetizan las formas para hacerlas más comprensibles.

□ Tradicionalismo o innovación:

Se nota un profundo grado de tradicionalismo en la construcción de los personajes y sus rasgos. Existe cierta tendencia a la transmisión de influencias de artistas veteranos a principiantes, por lo que escasamente se presentan innovaciones estilísticas, y el aspecto general de cada historieta permanece invariable a lo largo del tiempo.

1.2.3 EL CONTENIDO

Comunicación es el proceso por medio del cual se transmiten significados de una persona a otra.⁵⁰

El contenido se define como el conjunto de mensajes que transmite un emisor a un receptor o grupo de receptores, a través de un código común a ambos.

La naturaleza del contenido es independiente del medio en que se difunde.

El comic ha sido cuestionado y criticado, no por sus características formales, sino por el tipo de mensajes que, en la mayoría de los casos, ha manejado desde su origen hasta la fecha. Sin embargo, en la actualidad, el contenido de los comics es tan heterogéneo como el de otros medios -el cine o la TV, por ejemplo.

Por ser principalmente una estructura narrativa, es

conveniente referirse al contenido de la historieta como a una temática.

1.2.3.1 RELACION HISTORICA DEL COMIC Y SU TEMATICA

ETAPA 1 ORIGENES (1895-1929)⁸⁰

Los comics de esta etapa inicial se presentan en periódicos, en forma de tiras cómicas. La política editorial de cada publicación dictamina los lineamientos temáticos de cada obra.

En Norteamérica, se intentaba atraer al público mayoritario. A fines del siglo pasado, su clase media estaba constituida por grandes grupos de inmigrantes europeos en proceso de aprendizaje del idioma inglés, y con una gran necesidad de autoidentificación.

Los historiadores de esta época eran, principalmente, de carácter humorístico. Buscaban reflejar las costumbres de la gente común, a veces con un tono satírico. El público era, en su gran mayoría, adulto. Gráficamente, el estilo es por lo general caricaturesco. Ejemplos:

- The Katzenjammer Kids; Knerr, 1897.
- Educando a Papá; McManus, 1910.
- Mutt y Jeff; Bud Fisher, 1909.

ETAPA 2 DIFUSIÓN (1929-1950)⁸¹

En 1929 ocurre una depresión económica de consecuencias funestas para las sociedades industriales en formación y consolidación después de la Primera Guerra Mundial.

La dura realidad del desempleo y la subsistencia de principios de los años 30 influyó, en gran medida, a la aparición de la temática de aventuras, orientada a la evasión. Mediante la evocación de tierras y paisajes exóticos, ubicados en lejanos países o mundos imaginarios, se buscaba olvidar momentáneamente los problemas cotidianos.

Los comics de aventuras se diversifican. Surgen los héroes, arquetipos de fortaleza física y habilidad que, al aproximarse el conflicto mundial de 1939, serán utilizados como propaganda de guerra por el gobierno norteamericano.

Paralelamente, comienza la tendencia a atribuir poderes sobrehumanos a los personajes, abriéndose, así, la línea de acción de las historietas de superhéroes, que para ese entonces aparecían ya en revistas independientes de los diarios y suplementos dominicales.

De nuevo se busca que el lector se identifique con el personaje central del comic y, para la etapa de posguerra, la competencia entre los sindicatos de historietas (DC Comics vs National) impulsaron la aparición de numerosos

superhéroes, hasta lograr una verdadera saturación del mercado de los llamados comic books, que seguían un estilo realista en cuanto a la gráfica. Ejemplos:

- Tarzan; H. Foster, 1929.
- Buck Rogers; Dick Calkins, 1929.
- Dick Tracy; Chester Gould, 1931.
- Flash Gordon; Alex Raymond, 1934.
- Superman; Joe Shuster, 1938.
- Batman; Bob Kane, 1939.
- Captain America; Jack Kirby, 1941.

VIÑETAS DE DOS COMIC BOOKS.
ARRIBA: CAPITAN AMERICA, DE JACK KIRBY.
ABAJO: SUPERMAN DE JOE SCHUSTER.



ETAPA 3 MADURACIÓN (1950-HASTA HOY)

En la década de los 50, en Estados Unidos comienza a surgir un público adolescente, mercado potencial para los comics; las historietas de superhéroes continuaron con su auge.⁶²

Paralelo a ello, se desarrolla un movimiento alternativo que intenta cuestionar las manifestaciones de la cultura, la política y la sociedad. Este movimiento es objeto de fuerte censura oficial y se refugia en la clandestinidad. Se denomina Comix Underground⁶³ y es agresivo, irreverente y crítico. Se mueve en los círculos intelectuales urbanos. La temática es generalmente política y social. Se tocan los tabúes de la sociedad, como el sexo y la religión, y se satiriza a los comics comerciales. Ejemplos:

- Mr. Natural, Robert Crumb.
- Dirty Comix, Wimmin.

Las historietas más convencionales sufren una crisis a principios de los 60, y deben transformar radicalmente sus líneas temáticas, abandonando a los personajes que habían perdido actualidad y creando otros con mayores atractivos psicológicos. Ejemplos:

- Marvel Comics⁶⁴ (Silver Surfer, Spider Man, Fantastic Four).

En Europa, que hasta ese entonces había seguido los lineamientos del comic norteamericano, le arrebató la vanguardia en los años 60, al surgir un movimiento estético que expande el campo creativo del medio.

En ésta década comienzan los primeros estudios sociológicos del comic. Los artistas se independizan de las convenciones editoriales. Al principio actúan marginalmente, pero luego, (en Francia y en Italia) logran que sus obras se difundan en forma masiva.

La experimentación temática y gráfica parece desbordarse. El comic adquiere nuevos elementos lingüísticos, y los artistas lo utilizan como medio de expresión admitido en museos (arte pop).

Novela psicológica, ciencia ficción, novela negra y terror son, entre otros, los generos adaptados al comic que ofrecen mayores posibilidades creativas. Ejemplos:

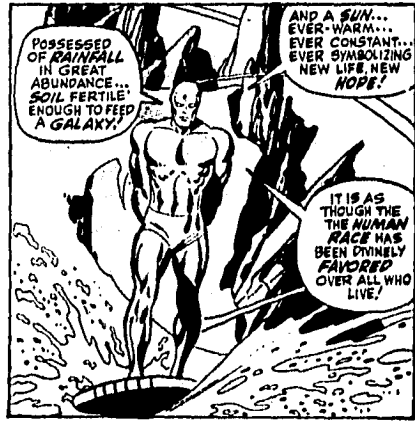
- Valentina; Guido Crepax, Italia.
- Jodelle; Pellaert, Francia.

En América Latina se recibe esa influencia, y los autores responden con sus propias creaciones. Comics políticos, intelectuales, satíricos. El regreso a la caricaturización. Ejemplos:

- Mafalda; Quino, Argentina.
- Boogie "El Aceitoso"; Fontanarrosa (argentino, publicado en México).
- El Cuarto Reich, Palomo (chileno, publicado en México).



ARRIBA: VIÑETA DEL CUARTO REICH, DE PALOMO, PUBLICADA EN MEXICO, EN PERIODICOS Y LIBROS.
 ABAJO, THE SILVER SURFER, DE JOHN BUSCEMA, PARA LA MARVEL COMICS.



En los 70 se produce un auge temático del comic, debido a su gran diversificación. Un fenómeno importante consiste en la internacionalización del mercado, pues numerosas obras son traducidas a varios idiomas, sin importar su procedencia.

En Francia, surgen las revistas especializadas, como Pilote y Metal Hurlant que intercambiarían obras con la revista Heavy Metal, surgida en 1977 en E.U.A., y con las revistas españolas que se fueron generando en esa época, como 1984, Zona 84, CIMOC, Rambla, entre muchas otras.

Ese tipo de revistas se denominaban Revistas de Fantasía para Adultos, pues abarcaban temas de tipo legendario, onírico, ciencia ficción, espada y hechicería, terror, etc., desde un enfoque completamente libre de censura.

Se creó, así, toda una mitología nacida de la urbe posttecnológica, con sus raíces en el tópico de la C.F. que trata del holocausto atómico y la vida después de él.

Para los 80, se continúa con el despertar de conciencia de muchos autores. Sus historietas tratan en sus argumentos múltiples aspectos del mundo: crisis social, miedos, utopías, conflictos políticos o guerras. Usan cualesquiera de los géneros temáticos existentes.

Las revistas siguen publicando numerosas obras en Italia, Francia, Inglaterra, Bélgica, Estados Unidos. Aparece un movimiento de comics en España.

En América Latina los autores más reconocidos presentan obras críticas o satíricas de amplio contenido sociopolítico.

1.2.3.2 TEMÁTICA DEL COMIC EN MÉXICO.

Durante el Porfiriato existía, en la prensa de oposición clandestina, una fuerte tradición de la caricatura política. Periódicos como El Ahuizote, El Hijo del Ahuizote o El Colmillo Público⁶⁶ contenían viñetas cargadas de crítica irónica y mordaz.

En los años veinte, las tiras cómicas aparecen como propaganda comercial de compañías de cigarros y cerillos.⁶⁷

Se desarrolla, paralelamente al comic norteamericano, una historieta nacionalista, de caracteres, que retrata las costumbres de nuestro país. Se observa cierta relación con el teatro frívolo.⁶⁸

A pesar del costumbrismo y regionalismo de aquellas primeras historietas, existe una sujeción al comic-strip americano, tomando sus modelos y, luego, adaptándolos al mercado local.⁶⁹ Ejemplos:

- o Don Catarino, Salvador Pruneda.
- o Vacliadas de Chupamirto, Hugo Tighman.
- o Adelaido El Conquistador, Juan Artenack.

En los años siguientes, la temática se despega del comic

norteamericano, planteándose el subdesarrollo y sus problemas. Predomina el humor irónico e irreverente. Gráficamente, continúa el predominio de lo caricaturesco.⁷⁰

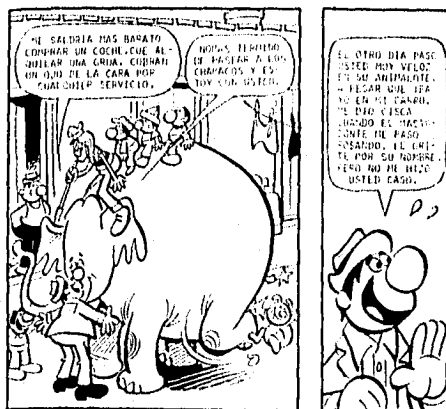
Hacia los años 40, algunos autores conciben una etapa de oro del comic mexicano.⁷¹ Como ejemplos:

- Los Supersabios, Germán Butze.
- Rolando el Rabioso, Gaspar Bolaños.
- A Batacazo Limpio, Araiza.

Posteriormente, en la siguiente década, Editorial Novaro y la prensa lanzaron los primeros grandes tirajes de comics, con traducciones de historietas norteamericanas como Superman, Batman, personajes de Walt Disney, entre otras.

En cuanto al comic mexicano, nuevamente tiende a la imitación, perdido ya su vigor imaginativo y picaresco, que era su máxima cualidad. Sólo queda, como ejemplo notable, La Familia Burrón, de Gabriel Vargas, considerada como uno de los más valiosos exponentes del comic local.⁷²

PAGINA
DE LA
FAMILIA
BURRON
DE
GABRIEL
VARGAS.



pag. 24



Para los años 60 y 70 se continúa con los viejos esquemas temáticos, por parte de los grandes grupos editoriales que se especializan en la publicación de comics. Entre los géneros más recurridos:

- Western.
- Historias sentimentales.
- Aventuras -luchadores.
- Terror.

Se alcanzan grandes tirajes de historietas semanales y quincenales. Entre ellas, destacan, de alguna forma:

- Chanoc.
- Kalimán.
- Tradiciones y Leyendas de la Colonia.

Paralelamente, se producen algunos intentos independientes de realizar otro tipo de historietas. Editorial Posada y Nueva Imagen publican algunos comics, de temática política, entre los que figuran Los Supermachos y Los Agachados de Rius. Los únicos comics mexicanos con reconocimiento internacional.

En la década de los 80, el comic mexicano continúa con las mismas tendencias temáticas del pasado, en lo referente a la historieta comercial de mercado masivo. Proliferan los comics policiacos, westerns e historietas semipornográficas, melodramáticas o humorísticas.

El comic alternativo desarrolla algunos intentos poco fructíferos para abrirse paso. Algunas revistas aparecen con efímeras consecuencias.

Las tiras cómicas, de humor político o crítico, encuentran espacio en suplementos de periódicos como La Jornada y Unomasuno.

Para la presente década, existen las condiciones necesarias para el surgimiento de un movimiento historietístico. Autores que paulatinamente pueden tomar conciencia de su capacidad creativa y un numeroso público joven que reciba favorablemente las nuevas propuestas.

1.2.3.3 CULTURA Y COMIC

La historieta es un medio. Al igual que los demás, es independiente de su contenido y de las características del mismo.

El comic es una síntesis del patrimonio cultural de la sociedad altamente desarrollada.⁷³ Por lo tanto, en sus contenidos se reflejan las diversas características, motivaciones e intenciones de las sociedades que los producen.

EL COMIC COMERCIAL

El comic nació como un producto editorial de carácter masivo y, de inmediato, adquirió la función de mercancía

cultural.⁷⁴

Este tipo de historieta tiene como principal función producir beneficios económicos a las empresas que la editan. Por esa causa, ha existido la tendencia a publicar comics de exclusivo entretenimiento, y que se valen de esquemas temáticos y argumentales preestablecidos para hacerlos redituables. Estas historietas son reconocidas por los analistas del comic por su escaso valor literario y su nula trascendencia estética. Algunos autores, como Humberto Eco, las incluyen en la llamada "cultura de masas" o lowbrow cult⁷⁵ y las sitúan como seudocultura, sin ningún valor.

CULTURA Y ENTRETENIMIENTO

Por otro lado, han existido numerosos ejemplos, en nuestro país y en el extranjero, en donde la historieta se ha convertido en un verdadero mecanismo de expresión, tan válido como cualquier otro.

A dichos ejemplos se les ha incluido dentro de la cultura popular,⁷⁶ al reflejar, de muchas maneras y a través de sus autores, las ideas y sentimientos de las sociedades en que han existido.

Se ha podido apreciar, también, una relación entre la historieta y las instituciones culturales difusoras de las vanguardias estéticas, como museos y universidades, que han estudiado los diversos aspectos del comic. Ello ha posibilitado el desarrollo y exploración del medio, por parte de algunos exponentes de varios países, en las últimas décadas.

Junto al de entretenimiento, existen otros fines no necesariamente incompatibles:

- Fin educacional o pedagógico
Lo constituyen las revistas que tiene el propósito de la enseñanza sistematizada y metódica, auxiliares en las técnicas pedagógicas formales o informales.⁷⁷
- Fin estético
Motivado por la significación estética del medio y sus ventajas artísticas, derivadas de sus códigos primarios.⁷⁸
El comic se convierte en un vehículo de exploración visual.

1.2.3.4 ARTE Y COMIC

Posible valor estético de la historieta
En los años 60, artistas e intelectuales europeos descubrieron que la historieta había marcado un itinerario propio, pero no lo suficientemente estudiado, como fenómeno cultural.⁷⁹

Con anterioridad, no se había realizado ninguna investigación seria sobre las características estéticas y comunicativas del comic. Cuando se comenzaron a considerar

las posibilidades creativas del medio, tanto sociólogos como semiólogos y comunicólogos enfocaron al comic como objeto de estudio.

Organismos, centros de estudio y exposiciones.

- En 1962 se inició en Francia el fenómeno de revalorización de la historieta, con la fundación del Club des Bandes Dessinées, por parte de François Lacassin, presidente, y del director de cine Alain Resnais, vicepresidente.⁸⁰
- En 1964 el club se transforma en el CELEG (Centre d'Etude des Littératures d'Expression Graphique).⁸¹
- Surgen sociedades paralelas, como la Société d'Etudes et de Recherches des Littératures Dessinées en 1964, también en Francia, y el Grupo de Estudio de las Literaturas Populares y de la Imagen.⁸²
- Se fundan varias revistas dedicadas a la investigación histórica, social o estética de los comics:⁸³

Giff-Wiff, Phénix, Francia.

Bangi, España.

Linus, Italia.

- Se realizan numerosos congresos a partir de 1964. Los más importantes:⁸⁴
 - Congreso de Lucca, Italia (anual).
 - Salón de Angoulême.
 - Las Soirées de la Société Française des Bandes Dessinées, en el Museo de Artes Decorativas, París.
 - Convención del Comic en la Mutualité de París (anual).
- Exposiciones internacionales en museos de todo el mundo:⁸⁵
Entre otros: Arts Decoratifs (París); Kunsthalle (Berlín); Museo de Arte (São Paulo); Metropolitan (NY); Instituto de Arte Contemporáneo (Madrid); Louvre (París).

En Francia, en la ciudad de Angoulême, existe el Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image, organismo que presentó la exposición La Nouvelle Bande Dessinée Française, en julio de 1989 en el IFAL de la Ciudad de México.

□ En octubre de 1971, se realizó en nuestro país el primer salón de la Historieta Mexicana, en el Palacio de Bellas Artes. La más importante reseña historietística fue la inauguración, en 1987, de la exposición Puros Cuentos: Historia de la Historieta Mexicana, en el Museo de las Culturas Populares. A partir de ella, se publicó en 1989 un libro que es el primer análisis formal más completo de la historia del comic en México.

Para Claude Moliterni,⁶⁶ el comic es una forma de arte popular que no se puede clasificar con precisión, debido a sus distintas modalidades expresivas. No obstante, remarca el carácter gráfico-literario de la historieta y el auténtico valor estético de ambas vertientes.

Según Luigi Grecchi,⁶⁷ el comic no puede ser considerado como arte popular, pues dicho término es demasiado subjetivo. Grecchi define la historieta como un híbrido de la narrativa contemporánea.

Otros autores afirman que el comic se encuentra determinado ideológicamente, debido a su naturaleza de lenguaje elemental basado en un código rígido (Humberto Eco)⁶⁸ o que, en su mayoría, constituye un medio nocivo, aculturizador y enajenante (Monsiváis, Matlelart, Herner, etc.). Sin embargo, la mayoría de ellos, a pesar de su postura de aparente rechazo, señalan que debe existir (y de hecho existe) un comic alternativo y vanguardista que rompa con las convenciones estrechas que la industria editorial ha impuesto sobre el medio.

Se ha concluido, después de enconadas y persistentes polémicas, que la historieta, al igual que el cine o la literatura escrita, puede ser una actividad artística, o una actividad ajena a ello. El comic posee sus propios medios de expresión, independientemente de su contenido. El comic-arte existe, y su admisión en las principales instituciones de la cultura mundial es una prueba de ello.

Según el texto que presenta el folleto publicado por el IFAL (Instituto Francés para América Latina) relativo a la exposición de la Nueva Historieta Francesa:

"LA HISTORIETA, UNA NUEVA ARTE PLÁSTICA"

"Por largo tiempo considerada una subliteratura, propia para niños y lectores incultos, la historieta actualmente ha conquistado un lugar entre las artes.

Integrante, a partir de los 60, de ideas contestatarias y de un humor impertinente, ello le valió el conquistar al público adulto.

Una forma de historieta, como crónica sociológica, está revolucionando al género."

De todo lo anterior, se puede resumir:

-Algunos comics, por sus características, se les considera como obras de arte. Son los que reúnen algunas o casi todas de las siguientes condiciones:

- Intención comunicativa por medios estéticos.
- Relación armónica de FORMA y CONTENIDO.
- Aspiraciones de exploración gráfico-literaria.
- Deseo de innovación. Rechazo a repetir lo ya existente.
- Enriquecimiento mediante influencias de otros medios.
- El autor -dibujante o guionista- trabaja como artista-creador, individualmente o en equipo.
- Apego a la libertad de expresión. Rechazo a las imposiciones editoriales.
- Renuncia a los modelos y estereotipos usados en la mayoría de las historietas, cuya máxima prioridad es la comercial.



CICLO: CINE-REVOLUCION

(lunes 10 de julio - jueves 13 de julio)
IFAL / Salle Molière / Entrada libre

PORTADA
DE UN
FOLLETO
DEL
I.F.A.L.
PARA LA
EXPOSICION
DEL COMIC
FRANCOIS
DE 1989

- *lunes 10 / 20:00 hrs.*

1789, de Ariane Mnouchkine, 1973. Versión francesa, subtitulada en español (2h 30 min.). Con los actores del "Théâtre du Soleil".

- *martes 11 / 20:00 hrs.*

LA NUIT DE VARENNES, de Ettore Scola, 1982. Versión francesa, subtitulada en español (150 min.). Con Hanna Schygulla, Jean-Louis Barrault, Marcello Mastroianni, Daniel Gelin.

- *miércoles 12 / 20:00 hrs.*

SI VERSAILLES M'ETAIT CONTE, de Sacha Guitry, 1953. Versión francesa, subtitulada en español. (165 min.). Con Orson Welles, Gaby Morlay, Gérard Philippe, Charles Vanel.

- *jueves 13 / 20:00 hrs.*

DANTON, de Andrei Wajda, 1982. Versión francesa, subtitulada en español (138 min.). Con Angela Winkler, Gérard Depardieu, Patrice Chéreau.

EXPOSICION

BICENTENARIO DE LA REVOLUCION FRANCESA

EL IFAL Presenta



HISTORIETAS FRANCESAS

"La Nouvelle

Bande Dessinée Française"

Inauguration mercredi 6 juillet 18h 30 - 21h 30

6 juillet - 4 Août

EN COLLABORATION AVEC LE CENTRE NATIONAL
DE LA BANDE DESSINEE ET DE L'IMAGE (CNBDI)
Angoulême (France)

NOTAS

Conceptos fundamentales

- 1 R. Gubern, El Lenguaje de los Comics, *cit. pos.*, D. Alfie, Semiología del Comic, en: D. Alfie, *et al.*, El Comic es Algo Serio, p. 48.
- 2 P. Favari, "La Historieta desde la Cuna," Revista Artes Visuales, # 22, p. 14.
- 3 L. Arrieta Erdozain, "Las Relaciones Extramaritales entre el Comic y el Kitsch," en: D. Alfie, *et al.*, *op. cit.*, p. 79.
- 4 G. Baena, Instrumentos de Investigación, p. 146.
- 5 R. Gubern, *op. cit.*
- 6 *Idem.*
- 7 L. Arrieta, *op. cit.*, pp. 81-82.
- 8 P. Giraud, La Semiología, p. 23.
- 9 E. Vale, Técnicas del Guión para Cine y Televisión, pp. 22.
- 10 *Ibid.*, p. 167.

El Medio

- 11 P. Giraud, *op. cit.*, p. 10.
- 12 *Ibid.*, p. 52.
- 13 *Ibid.*, p. 33.
- 14 M.A. Gallo, El Comic, un Enfoque Sociológico, p. 60.
- 15 *Ibid.*, p. 62.
- 16 C. Wright, Comunicación de Masas, pp. 9-15.
- 17 *Ibid.*, p. 15.
- 18 *Ibid.*, *infra*.
- 19 *Ibid.*, p. 11.
- 20 *Ibid.*, *infra*.
- 21 J. Coma, Del Gato Félix al Gato Fritz, pp. 9-14.
- 22 P. Ríos Zertuche, *et al.* Contra un Diseño Dependiente, p. 208.
- 23 M.A. Gallo, *op. cit.*, p. 141.
- 24 *Ibid.*, p. 143.
- 25 *Ibid.*, p. 146.
- 26 E. Vale, *op. cit.*, pp. 68-69.
- 27 M.A. Gallo, *op. cit.*, p. 145.
- 28 *Ibid.*, p. 146.
- 29 M. Vázquez G., Historiética, p. 214.
- 30 *Ibid.*, p. 215.
- 31 P.I. Taibo II, Prólogo a: D. Alfie, *op. cit.*, p. 8.
- 32 *Ibid.*, *infra*.
- 33 M. Vázquez, *op. cit.*, p. 252.

Forma

- 34 E. Vale, *op. cit.*, p. 22.
- 35 L. Arrieta E., *op. cit.*, p. 78.
- 36 R. Gubern, *op. cit.*, p. 48.
- 37 *Idem.*
- 38 *Idem.*
- 39 P. Favari, *op. cit.*, p. 15.
- 40 D. Alfie, "Semiología del Comic," en: D. Alfie, *et al.*, *op. cit.*, p. 49.
- 41 *Ibid.*, p. 52.
- 42 R. Gubern, *op. cit.*, p. 52.
- 43 *Ibid.*
- 44 *Idem.*
- 45 D. Alfie, *op. cit.*, p. 53.
- 46 *Ibid.*, p. 54.
- 47 *Id.*

- 48 *Ib.*, p. 55.
 49 *Id.*
 50 *Ib.* p. 56.
 51 *Id.*
 52 *Id.*
 53 *Id.*
 54 E. Vale, *op. cit.*, p. 12.
 55 P. Favari, *op. cit.*, p. 13.
 56 *Id.*
 57 E. Vale, *op. cit.*, pp. 68-69.
 58 M. Vázquez, *op. cit.*, 60.

Contenido

- 59 C. Wright, *op. cit.*, p. 9.
 60 P. Favari, *op. cit.*, p. 20.
 61 *Ib.*, p.21.
 62 *Ib.*, p. 22.
 63 M.A. Gallo, *op. cit.*, p. 233.
 64 *Ib.*, pp. 197-203.
 65 Revista Heavy Metal, verano, 1988.
 66 J.C. González, "Entrevista con Carlos Monsiváis," en: Revista Artes Visuales, # 22, p. 25.
 67 *Id.*, *infra.*
 68 *Id.*, *infra.*
 69 *Ib.*, p. 26.
 70 *Id.*, *infra.*
 71 *Id.*, *infra.*
 72 *Ibid.*, p. 29.
 73 L. Grecchi, "El Comic," en: D. Alfie, *op. cit.*, p. 41.
 74 *Ib.*, p. 40.
 75 L. Arrieta, *op. cit.*, p. 83.
 76 C. Moliterni, Literatura de la Imagen, p. 12.
 77 *Ib.*, p. 141.
 78 L. Arrieta, *op. cit.*, p. 91.
 79 P. Favari, *op. cit.*, p. 13.
 80 *Id.*, *infra.*
 81 *Id.*
 82 *Id.*
 83 *Id.*
 84 *Id.*
 85 *Id.*
 86 C. Moliterni, *op. cit.*, p. 12.
 87 L. Grecchi, *op. cit.*, p. 40.
 88 H. Eco, *cit. pos.*, D. Alfie, "Semiología del Comic," en: D. Alfie *et al.*, *op. cit.*, p. 48.



HIPOTESIS



PLANTEAMIENTO DE LA HIPOTESIS

Identificación de un problema en el objeto de estudio y búsqueda de una posible solución, presentada en forma de enunciado hipotético. Se desprenden, de esa solución tentativa, los objetivos, generales y específicos, del proyecto de diseño.

FACTORES DECISIVOS

2.1.1.1 A DEL COMIC COMO MEDIO

1 El comic posee ventajas primordiales sobre los medios audiovisuales.

-El comic, para su realización, sólo requiere de una o dos personas (dibujante/guionista). El cine o el video requieren de equipos de trabajo mayores.

-Realizar un comic (en originales para reproducción) no requiere de infraestructura tecnológica notable.

Realizar una película (corto o largometraje) o un video, requiere de equipo y materiales mucho más costosos.

2 El trabajo en equipo, para producir comics en serie, es el sistema que predomina en las editoriales comerciales más importantes.

3 Los profesionales relacionados con el medio gráfico, como diseñadores, ilustradores, dibujantes o historietistas, no tienen acceso a ningún sistema de trabajo alternativo.

-Existe una escasez notable de material de referencia o consulta que trate el aspecto gráfico del comic.

-La opción de los autores gráficos de comics es basarse en métodos empíricos, sin metodología u organización.

2.1 ESPECIFICACION DEL PROBLEMA

El Marco teórico presentó los conceptos básicos que forman a la historieta, en sus 3 funciones. De lo anterior se extraen algunas particularidades, consideradas como esenciales para diagnosticar el problema existente, y se plantean para hacerlo evidente.

2.1.1 DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

Antes que nada, se debe recordar que el comic es un medio, con un código lingüístico específico, cuyo objetivo primordial es el de servir de vehículo para transmitir información, mediante las diferentes funciones:

- Comunicativa
- Expresiva
- Apelativa
- Metalingüística
- Elaboración y soporte del pensamiento
- Estética o Poética

Si se tiene en cuenta lo anterior, es posible reconocer los factores derivados del Marco Teórico, y que forman el problema que hasta este momento aún no se hace visible.

2.1.1.2 Δ DEL COMIC COMO CONTENIDO

- 1 El comic es un medio que, por sus características como tal, favorece el tratamiento de temáticas muy variadas. No posee restricciones de representación.
- 2 En las últimas tres décadas, el comic se desarrolló considerablemente en cuanto a diversidad temática y gráfica. Historietistas de diversos países enfocaron su actividad en la experimentación estética expresiva.
- 3 Se realizaron numerosos estudios teóricos que contribuyeron a reevaluar la importancia cultural del comic en general.
- 4 Se crearon organismos especializados en investigar el valor artístico del comic y, a lo largo de su trayectoria, organizaron constantemente exposiciones en galerías de múltiples países.
- 5 Aparecieron publicaciones especializadas en comics de autor que, además de buscar la calidad visual y argumental, dotaban a los autores de libertad creativa.

2.1.1.3 Δ DEL COMIC COMO FORMA

- 1 -El lenguaje del comic reúne elementos gráficos y elementos literarios que se complementan mutuamente. Su interacción, si es armónica, refuerza el mensaje transmitido.
 - La estructura formal del comic está dividida en áreas específicas, en las cuales existe una implícita necesidad de organización gráfica.
 - La página. Diagramación.
 - La viñeta. Forma tamaño, proporción, contorno. Encuadre, composición.
 - El montaje de viñetas.
 - El globo o balloon. Forma, tamaño, proporción, contorno.
 - El texto.
 - Cada área posee funciones narrativas específicas y evidentes. Sin embargo, un estudio más amplio revelaría nuevas posibilidades de expresión.
 - El código lingüístico del comic se formó gradualmente, a partir de las aportaciones narrativas de diversos autores. El código aún posee un carácter abierto. Es susceptible de aceptar nuevas alternativas de expresión, si éstas son funcionales, e inteligibles para el lector.
- 2 -En México prevalece, en líneas generales, un concepto muy convencional del lenguaje del comic.
 - Diagramación.
Se utilizan esquemas que no han variado por varias décadas. Esquemas simétricos, visualmente rígidos.
 - Elementos estructurales.
Poca variación en las características formales.
 - Montaje de viñetas.
Recursos limitados. Desconocimiento de las múltiples posibilidades de ordenamiento. El montaje se subordina a retículas inflexibles.

•Representación.

El diseño de personajes y ambientes no se ha desarrollado debido a las restricciones editoriales. Predomina el estilo gráfico esquemático y funcionalmente simple. No se tiene consideración por la estética.

•Uso de textos.

Abuso del texto narrativo para suplir la falta de información de las viñetas.

De las 3 funciones anteriores se resume lo siguiente:

EL COMIC OFRECE GRANDES POSIBILIDADES DE COMUNICACIÓN Y EXPRESIÓN. PRUEBA DE ELLO ES EL INTERÉS QUE HA DESPERTADO EN EL MEDIO CULTURAL Y ARTÍSTICO DE VARIOS PAÍSES, EL DESARROLLO Y LA DIVERSIFICACIÓN GRÁFICA Y TEMÁTICA QUE HA ALCANZADO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS. SIN EMBARGO, EXISTE EN EL MEDIO GRÁFICO DE NUESTRO PAÍS UN DESCONOCIMIENTO GENERAL DE LA TRAYECTORIA RECIENTE DEL COMIC COMO FENÓMENO ESTÉTICO. SE CARECE TAMBIÉN DE CONOCIMIENTOS METODOLÓGICOS DISPONIBLES, PARA EL MÁXIMO DESARROLLO POSIBLE DEL COMIC.

2.1.2 IDENTIFICACION DE LA CARENCIA Y NECESIDAD

CARENCIA

Hacen falta conocimientos gráficos para utilizar el lenguaje del comic y aprovecharlo totalmente.

Hace falta el material de consulta o referencia que proponga una metodología específica para el comic.

NECESIDAD

Se necesita aprovechar las ventajas y desarrollar las posibilidades que presenta la historieta como medio, forma y trasmisor de contenidos.

Se necesita una metodología ordenada para la organización del comic en su estructura gráfica, dirigida a los profesionales gráficos.

2.2 DEFINICIÓN DE LA HIPÓTESIS

Se ha definido la carencia y la necesidad; el OBJETIVO DEL PROYECTO ES LA SATISFACCIÓN DE ESA NECESIDAD

2.2.1 DEFINICIÓN DE HIPÓTESIS

Es una proposición enunciada para responder tentativamente a un problema.

2.2.2 INTERVENCIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO

Retomando lo anterior, se plantea que: existe la necesidad de una metodología que proporcione ayuda para organizar los elementos de la estructura visual del comic, y que permita al profesional gráfico poder manejarlos de manera creativa, estética y funcional.

ESA METODOLOGÍA ESPECÍFICA PARA EL COMIC LA PUEDE PROPORCIONAR EL DISEÑO GRÁFICO:

El Diseño Gráfico funciona como tal al seguir un proceso ordenado de manera secuencial, para la solución de problemas de comunicación visual.

El comic es un medio impreso, cuyo fin es la transmisión de contenidos que aparecen de manera gráfica, ya sean textos escritos o imágenes pictográficas.

A CAUSA DE ELLO, LA HISTORIETA SE PRESENTA COMO UN MEDIO QUE NECESITA DE LA ACCIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA ORGANIZACIÓN DE SU ESTRUCTURA VISUAL.

2.2.3 ENUNCIADO

EL DISEÑO GRÁFICO INTERVENDRÁ EN LA ORGANIZACIÓN ESTRUCTURAL Y FORMAL DEL COMIC, MEDIANTE LA APORTACIÓN DE LA METODOLOGÍA NECESARIA, CON EL OBJETO DE AUXILIAR AL DESARROLLO EFICAZ DE LOS ELEMENTOS QUE INTEGRAN EL CÓDIGO DE LA HISTORIETA.

2.3 OBJETIVOS DEL PROYECTO

Planteamiento de la manera en que se puede resolver el problema, y el sistema en que se piensa lograrlo.

2.3.1 OBJETIVO GENERAL

Intervenir en la organización de la estructura gráfica del comic mediante la aplicación del Diseño Gráfico.

2.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1 Desarrollo de una metodología específica, que sea útil, como referencia a diseñadores, ilustradores o dibujantes que tengan alguna relación con el comic, y les proporcione información práctica, que puedan utilizar a su consideración.

2 Participación de elementos de diseño en la estructura gráfica del comic.

Aplicación de diseño fundamental, incorporado al lenguaje propio de la historieta.

Revisión de los elementos de diseño estructurales, formales, de relación y prácticos,² y la manera en que pueden integrarse a las áreas estructurales del comic.

3 Incorporación de elementos gráficos al código lingüístico del comic.

El lenguaje del comic se formó gradualmente, a partir de las aportaciones de numerosos historietistas. En la práctica, cada uno de ellos desarrolló alguna forma original de expresar determinado significado; con el paso del tiempo, otros autores retomaron los elementos novedosos más funcionales, y de esa forma se integraron al lenguaje del comic.

Por ello, con el apoyo del diseño, se estudiarán algunas posibilidades gráficas, con el propósito de adaptarlas al código de la historieta.

EL PROYECTO PRÁCTICO DE DISEÑO

SE COMPROBARÁ LA VALIDEZ DE LA HIPÓTESIS, MEDIANTE EL DESARROLLO DE UN OBJETO DE DISEÑO REAL, UN COMIC O HISTORIETA QUE SE ELABORARÁ APOYÁNDOSE EN LOS 3 OBJETIVOS ANTERIORMENTE DESCRITOS.

NOTAS

HIPÓTESIS

- 1 F. Párdinas, Métodos y Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales, p. 132.
- 2 Según Wong Wucius.



METODOLOGIA



PROPUESTA DE METODOLOGÍA

ELABORACIÓN DE UN
PROCESO PARA EL
DISEÑO DE
HISTORIETAS

Desarrollo de un proceso
o sistema de métodos,
para el diseño de comics,
dirigido a los autores
gráficos.

Cumplimiento de los
objetivos específicos 1
y 2.

3.1 REFERENCIAS PARA EL DESARROLLO DE LA METODOLOGÍA

El conjunto de estudios teórico-prácticos sobre los métodos de diseño, llevados a cabo por varios autores. Sirven de fundamento para obtener un proceso particular de diseño de comics.

3.1.1 REFERENCIA GENERAL

3.1.1.1 DEFINICIÓN DE METODOLOGÍA

Gui Bonsiepe¹ define a la metodología como el conjunto de recomendaciones para actuar en el campo específico del "problem solving" (solución de problemas). Se espera, de una metodología, que ayude al "problem solver" (solucionador de problemas) a determinar la secuencia de acciones (cuándo hacer qué); el contenido de las acciones (qué hacer); y los procedimientos específicos o técnicos (cómo hacerlo).

Debemos entender, en un principio, que la metodología no es una receta, sino un instrumento que debe emplearse con la suficiente flexibilidad, como para enfrentar y resolver problemas distintos, con la misma eficacia.

USO DE METODOLOGÍA

La metodología reúne una serie de métodos ordenados de manera lógica. Los métodos pueden emplearse secuencial o alternativamente. El orden puede variarse, de acuerdo al problema específico. Por ello, la metodología es un sistema flexible.

3.1.1.2 MÉTODOS LÓGICOS Y MÉTODOS INTUITIVOS

Al enfrentar un problema de diseño, se usan varios métodos para intentar resolverlo. Pueden ser:

-Lógicos.

Son ordenados y deben seguir una secuencia establecida.

Ventajas: Se controla el problema con mayor eficacia. Se evitan titubeos y rectificaciones costosas en tiempo y dinero.

Existe la seguridad de resolver problemas complicados.

Desventajas: Requieren de gran paciencia y concentración. Pueden conducir a soluciones poco creativas o mecánicas.

Ejemplo de método lógico: Diseño de una señalización exterior para circulación de automóviles. El proceso que se debe emplear es secuencial. Las variables de diseño (visibilidad, legibilidad de textos) están determinadas y no existe margen para la espontaneidad gráfica.

-Intuitivos.

Son abiertos en su aplicación y no secuenciales (asistemáticos).

Ventajas: Espontaneidad en la generación de ideas. Favorece a la innovación cuando se buscan ideas no convencionales.

Desventajas: La falta de estudio del problema puede conducir a soluciones erróneas.

La falta de orden puede generar confusión. El desorden produce retrasos costosos.

En proyectos individuales, la mente del diseñador se puede sobrecargar de datos. Esto ocasiona olvidos. En proyectos de equipo, el desorden puede producir fricciones y retrasos considerables.

Ejemplo de método intuitivo: Diseño de un cartel para promoción de obra de teatro. El procedimiento más favorable es el intuitivo, porque interviene, fundamentalmente, la capacidad creativa del diseñador. Las variables de diseño son abiertas (formas, colores).

3.1.1.3 COMBINACIÓN DE MÉTODOS

Al elaborar el proceso metodológico, se escogen los métodos que se consideran más convenientes.

Los métodos lógicos e intuitivos se pueden combinar, en fases secuenciales, para reunir sus ventajas.

Un modelo general de procesos proyectuales de diseño

El propuesto por Bonsiepe Gui⁷ es un modelo aplicable a múltiples diseños. Se divide en tres fases:

-Estructuración

Estudio analítico del problema, las necesidades y los requerimientos del proyecto.

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

- Diseño
Desarrollo de alternativas de diseño de acuerdo a criterios funcionales óptimos.
- Realización
Materialización de la alternativa final y establecimiento de condiciones para la producción en serie del objeto (producto).

3.1.1.4 MÉTODOS DE DISEÑO

Son diferentes métodos, recopilados por Christopher Jones,³ como opciones auxiliares para el diseñador en general, para que se incluyan en la metodología particular de cada área. Para este proyecto, se seleccionaron los siguientes métodos, porque se adaptan funcionalmente al diseño de comics.

- Métodos de exploración de diseño.⁴
Son lógicos y se integran en la fase de estructuración.
 - 1 Definición de objetivos.
 - 2 Investigación de información.
 - 3 Entrevistas.
 - 4 Cuestionarios.

-Método de investigación de ideas.
Brainstorming (lluvia de ideas).⁵ Es un método intuitivo y se integra en la fase de diseño.

3.1.1.5 ETAPAS DEL PROCESO PROYECTUAL⁶

"Los diversos autores que se dedicaron a la metodología proyectual no difieren en el ordenamiento secuencial, sino en el afinamiento de las etapas del proceso proyectual. Puede dividirse éste en 3 etapas principales:

- 1 Estructuración del problema.
- 2 Diseño.
- 3 Realización.

El proceso proyectual es una línea guía, no una camisa de fuerza."

3.1.1.6 PROCESOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

Un proceso general de diseño, debido a su amplitud de términos, puede aplicarse a cualquier problema de diseño, ya sea industrial, gráfico o arquitectónico.

Sin embargo, cuando se reducen o particularizan los términos a un área determinada del diseño, el proceso se vuelve específico.

La eficacia de un proceso proyectual específico se manifiesta al usarse para resolver problemas que tienen variables muy particulares. Puesto que cada área del diseño presenta problemas distintos, se requieren de procesos específicos para resolverlos.

3.1.2 REFERENCIAS ESPECÍFICAS

Cuando se aplica el proceso proyectual general a un área específica del diseño, como es el comic, las etapas del proceso tienen características particulares; por lo tanto, es necesario recurrir a textos de referencia para cada etapa. Dichos textos contribuyen a definir las condiciones que el profesional del comic puede enfrentar en el proceso.

FASE 1 ESTRUCTURACIÓN

Subfase 1 Factores de contenido

Definición y características básicas de los aspectos literarios básicos, que se relacionan con la temática de la historieta, punto esencial que origina el proyecto.

- Gardner, John, El Arte de Escribir Novela, México, Ed. Publigráficos, 1987.
- Kermode, Frank y John Hollander, The Oxford Anthology of English Literature, vol. II, New York, Oxford University Press, 1973..
- Timofeev, L., Fundamentos de Teoría de la Literatura, Moscú, Ed. Progreso, 1979.

Subfase 2 Factores de producción

Los factores que inciden en el comic dentro del proceso producción-consumo y que posibilitan su reproducción masiva.

- Ballinger, Raymond, Art and Reproduction, E.U.A., Van Nostrand Reinhold, 1977.
- Craig, James, Production for the Graphic Designer, E.U.A., Watson Guptill Publications, 1974.

FASE 2 DESARROLLO

Subfase 1 Construcción de guión

Nociones básicas de construcción dramática para elaborar el guión de la historieta, es decir, el elemento literario de su código lingüístico. Elementos retomados del lenguaje cinematográfico.

- Vale, Eugene, Técnicas del Guión para Cine y Televisión, México, Ed. Gedisa, 1988.
- Lawson, John, Teoría y Técnica del Guión Cinematográfico, México, CUCEC, 1986.

Subfase 2 Diseño

Manejo de los elementos formales y estructurales del comic en relación a su objetivo comunicativo. El elemento gráfico de su código lingüístico.

- Wucius, Wong, Fundamentos de Diseño Bi y Tridimensional, Barcelona, Gustavo Gili, 1982.
- Hurlburt, Allen, The Grid, E.U.A., Van Nostrand Reinhold Company, 1978.
- Scott, Gillam, Fundamentos de Diseño, Buenos Aires, Ed. Victor Leru, 1971.
- Crittenden Roger, Manual de Edición Cinematográfica, México, UNAM, 1983.

REFERENCIAS ESPECÍFICAS AUXILIARES

Para la elaboración de esta fase, se presentó la dificultad de obtener suficiente material teórico-práctico. No hay acceso, actualmente, a textos o manuales de diseño de comics que sean satisfactorios. El material existente trata de manera superficial, o con criterios subjetivos, los aspectos de construcción de la secuencia narrativa del comic.

Por esa causa, se hace necesario el acceso a material práctico, es decir, ejemplos disponibles de historietas de diversa procedencia.

El análisis cuidadoso y metódico de cada ejemplo es el mecanismo para extraer la información deseada.

El estudio de ejemplos distintos, con distintas soluciones gráficas, permite conocer un rango variado de opciones, que funcionan y pueden ser de mucha utilidad a los autores gráficos.

CRITERIOS PARA LA SELECCIÓN DE LOS EJEMPLOS

Variedad

Se buscaron ejemplos que ofrecieran diversas variaciones en forma y estructura gráfica, así como en técnica. Desde ejemplos tradicionales hasta los que rompen con los métodos convencionales.

Innovación

Los ejemplos gráficos que enriquecen la función expresiva de la historieta. Su recopilación permite percibir la gran creatividad de numerosos autores.

Aportaciones especiales

Autores reconocidos en el mercado internacional, por haber creado algún sistema propio para la solución de problemas gráficos específicos. Sus aportaciones se han añadido al código lingüístico del comic.

FUENTES

- Las editoriales y publicaciones especializadas de comics, que ofrecen ejemplos de origen y características muy variadas.
- Comics de ediciones masivas de varias épocas.
- Comics en ediciones de lujo de ejemplares célebres.

FASE 3 REALIZACIÓN

Notas auxiliares que resultan aplicables a la elaboración de comics en general.

·Porter, Tom, Manual de Técnicas Gráficas para Arquitectos, Diseñadores y Artistas, Barcelona, Gustavo Gili, 1983.

PROCESO PARA EL DISEÑO DE COMICS

Lo que se presenta a continuación no es una receta para hacer historietas, tampoco es una rígida secuencia de pasos que deben seguirse en todo momento.

Por el contrario, es un conjunto de métodos ordenados lógicamente, que permiten saltar u omitir etapas, o cambiar su orden, si un proyecto de comic así lo requiere.

Cada proyecto es diferente. No es lo mismo una historieta de 5 páginas que una de 50.

El autor adaptará el proceso a cada caso particular.

3.2 PRIMERA FASE ESTRUCTURACIÓN

Identificación del problema de diseño, surgido de una necesidad de comunicación gráfica específica. Planteamientos de objetivos y especificaciones del proyecto.

3.2.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA PROYECTUAL

En la primera fase, el objetivo principal es que el diseñador identifique plenamente las características de la situación, en la que va a intervenir el diseño.⁷

Esta fase es de gran importancia, puesto que, de la correcta interpretación de los requerimientos depende la eficacia de las soluciones de diseño sugeridas en la segunda fase.

Si la interpretación es errónea, o se basa en suposiciones no comprobadas, o si se omite el análisis de los datos, seguramente se realizará una historieta que no cumpla con los objetivos para los que se diseñó.

3.2.1.1 DETERMINACIÓN DE LA IDEA GENERAL

En esta subfase se da forma a la idea o concepto que sirve como punto de partida para generar una historieta de cualquier tipo.

□ LA IDEA GENERAL Y LA NECESIDAD

Las necesidades de usar el comic como un medio de información, expresión o comunicación son las que determinan el tipo de idea base que se manejará en un proyecto.

Nuevamente se nombran las funciones del comic como lenguaje.⁸

Comunicativa
Expresiva
Apelativa
Elaboración y soporte del pensamiento
Metalingüística
Estética

Cualquier idea base que se propone, en un principio, busca cumplir con una o varias de dichas funciones.

□ NACIMIENTO DE IDEAS

Si el profesional gráfico tiene acceso a la toma de decisiones, en cuanto a la idea base del proyecto, se enfrenta a una situación que puede ser un tanto extraña o conflictiva.

¿Cómo se puede saber si una idea es creativa?

¿Cómo se puede asegurar que la historieta final tendrá la aceptación o el éxito deseados?

Generalmente resulta muy difícil definir la situación que permite al autor producir ideas prometedoras. Intervienen factores psicológicos, muchas veces inconscientes, por lo que no se han elaborado fórmulas que puedan controlar a voluntad el momento de inspiración.

Sin embargo, existen métodos que pueden auxiliar al autor a su labor creativa.

-Anotar las ideas que surgen espontáneamente.⁹ Llevar un registro de las ideas vagas o fragmentarias, que aparecen de modo impredecible. Inclusive, se pueden anotar detalles de sueños que puedan ser de utilidad posterior.

-Buscar situaciones que favorezcan la concentración.¹⁰ Escoger ciertos lugares y momentos, de acuerdo a la preferencia de cada autor, que lo estimulen emotiva o intelectualmente.

-Bralstorming. Puede ser conveniente dedicar un lapso determinado a la generación de ideas, individualmente o en equipo, con la condición de no rechazar las ideas que

parezcan extravagantes, pues de lo que se trata es de favorecer todo tipo de impulsos creativos.

3.2.1.2 DETERMINACIÓN DEL PROMOTOR

El proceso de producción de un comic posee un carácter masivo. Por eso, requiere de la existencia de una empresa que se encargue de controlar los factores, principalmente económicos, que inciden en el proceso.

El promotor es la persona o grupo que representa los intereses de la empresa editorial para la que trabaja. Su labor consiste en verificar el carácter del material que está sujeto a publicación. Debe seleccionar sólo aquél que sea compatible con las disposiciones de su editorial.

□ RELACIÓN AUTOR-PROMOTOR

El autor gráfico de una historieta puede relacionarse con una editorial de las siguientes maneras:

- Perteneciendo a la nómina. Se trabaja bajo contrato, en un departamento de arte del grupo editorial.
- Independientemente, ofreciendo material propio, a consideración de la editorial. Algunas publicaciones, nacionales o extranjeras, adquieren material original de diversos autores o colaboradores. Otras más, se especializan en comics; otras, los combinan con otro tipo de material gráfico o literario.

3.2.1.3 DETERMINACIÓN DE LAS CONDICIONES GENERALES DEL PROYECTO

Los factores que delimitan el curso por el que se desarrollará el proyecto.

Se pretende, en esta etapa, la introducción del proyecto del comic, que existe como idea vaga o indefinida, al proceso real de producción-consumo propio del medio editorial.

3.2.1.3.1 LINEAMIENTOS DEL PROMOTOR

El carácter de una publicación se determina por el efecto que busca producir en el lector. El contenido de una revista contribuye a dar una identidad, que formará, en la mente de los lectores, una imagen subjetiva.

En lo que respecta a los comics, el contenido literario (argumento/guión) y la forma gráfica, actúan en conjunto para generar una imagen general en la mente del lector.

Por eso, las diversas publicaciones desarrollan conjuntos de normas que determinan el tipo de material que les conviene aceptar, de acuerdo a la imagen de la publicación, y de acuerdo a lo que pretenden expresar al público.

□ TIPOS DE PUBLICACIONES. EN CUANTO A SU INTENCIÓN PRIMARIA

-De entretenimiento.

El grupo más numeroso y que tiene el público mayor. Frecuentemente sus editores tienden a subestimar la capacidad del lector y tratan de evitar temáticas y gráficas complicadas o demasiado vanguardistas.

Tienden a emplear modelos argumentales y visuales ya probados. Impera el tradicionalismo, o bien, se guían por las modas del momento.

-Culturales.

Una división minoritaria, en ocasiones se le considera elitista, debido a la falta de difusión. Su contenido requiere, frecuentemente, de cierta instrucción escolar para poder asimilario. Favorece la experimentación creativa o invita al lector a meditar o cuestionar aspectos de la realidad, ya sean filosóficos, sociales o políticos.

-Educativas.

Dedicadas especialmente a las actividades didácticas. El comic en la educación no ha sido suficientemente valorado, pero ofrece grandes posibilidades si se le hace atractivo e interesante al lector. Es importante señalar que las 3 divisiones anteriores no son incompatibles entre sí. Un manejo hábil de la información puede combinar de manera exitosa contenidos atractivos y trascendentales a la vez.

II POLÍTICA EDITORIAL.

Se le considera así al criterio vigente en una empresa de este medio, y que determina la factibilidad de publicar o no el material disponible.

En este aspecto intervienen factores de diversa índole: sociales, religiosos, culturales, morales, entre otros.

Para el autor.

Es indispensable tomar en cuenta esos factores en el momento de decidir sobre el contenido de un comic, pues la facilidad o dificultad de publicar una obra depende, en muchas ocasiones, de consideraciones morales, y no estéticas.

III REGLAMENTO GENERAL DE PUBLICACIONES

Es un documento de carácter jurídico, cuyas disposiciones regulan el contenido del material gráfico o escrito publicado en el país.

3.2.1.3.2 FACTORES DE PRODUCCIÓN

Son los condicionamientos que surgen cuando se requiere la multiplicación de una obra individual, con el objeto de ponerla a disposición de un público numeroso.

Los factores de producción son importantes para el autor gráfico, puesto que el conocimiento de las posibilidades y limitaciones de los medios de producción le permitirán tomar decisiones adecuadas, en el momento de escoger las técnicas de realización de los originales, y los sistemas más convenientes para su reproducción.¹²

□ **SISTEMAS DE REPRODUCCIÓN GRÁFICA**

El principal objetivo de un producto editorial es su difusión y consumo por parte de un público masivo.

Un objeto de diseño realizado para el medio editorial debe cumplir con las condiciones indispensables que permitan su reproducción en masa.¹³ Existen importantes especificaciones técnicas que inciden directamente sobre el diseño del producto.

ANTES DE PROCEDER A DISEÑAR, SE DEBEN CONSIDERAR LOS FACTORES QUE ACTUARÁN EN LA REPRODUCCIÓN DEL COMIC.

CRITERIOS QUE DETERMINAN LA ELECCIÓN DE UN SISTEMA ESPECÍFICO.

-Presupuesto.

Los medios económicos disponibles por el promotor, que restringen o limitan las características del producto.

-Carácter de la publicación.

La intención de cubrir un mercado, con un público específico, transmitiendo una imagen determinada.

-Tiraje.

El número aproximado de ejemplares que se desea producir, de acuerdo al público al que se desea llegar.

-Calidad.

De acuerdo a la intención de la publicación, se maneja el presupuesto para determinar las características de cada ejemplar (acabado, presentación).

-Tiempo.

Generalmente se dispone de un plazo convenido para la producción del tiraje.

TIPOS DE ORIGINALES DE COMICS

FACTORES: COSTO POSIBILIDADES	DE LÍNEA
	MEDIO TONO
	DUO TONO
	SEPARACIÓN DE TONOS (TRAMADOS/EN MANCHA)
	PARA SELECCIÓN DE COLOR

SISTEMAS DE IMPRESIÓN DE COMICS

FACTORES: COSTOS CALIDAD PROPORCIONADA TIRAJE APROPIADO PAPEL ADECUADO	TIPOGRAFÍA
	OFFSET
	HUECOGRABADO

TIPOS DE ORIGINALES

Un original es un objeto bidimensional que elabora el diseñador/ilustrador específicamente para reproducirse un determinado número de veces por medios mecánicos.

CLASIFICACIÓN DE ORIGINALES

Δ DE LÍNEA¹⁴

Son aquéllos que presentan únicamente el color negro, sin gradaciones tonales, sobre fondo blanco. También se les conoce como originales de alto contraste.

Ventajas: Sólo se necesita una tinta para imprimirlos. Si el presupuesto de la publicación es bajo, los trabajos de línea son los que representan menores costos.

Variedades¹⁵

- Dibujos o ilustraciones realizados con tinta china.
 - Puede emplearse el alto contraste, creado con bloques de sombras para obtener formas y volúmenes.
 - Pueden crearse efectos de gradación tonal, mediante el uso de ashurados con líneas delgadas o con puntillismo, pero únicamente con tinta negra.
- Grabados.
 - Cualquier modalidad de esta técnica (en madera, metal) que presenten altos contrastes, o efectos de degradado ilusorio.

·Fotografías.

Una fotografía tomada con película orthocromática o un negativo muy contrastado. Los valores tonales medios, o grises, se pierden. Únicamente permanecen los valores extremos, sombras y altas luces.

·Pantallas de tramas.

Adheribles: Ofrecen una cierta variedad de texturas visuales, que pueden aplicarse sin inconvenientes al trabajo de línea. Existen pantallas con tramas geométricas y de textura no ordenada.

FOTOMECÁNICA¹⁶

El proceso en el que se fotografian originales de línea por medio de una cámara fotomecánica, usando película orthocromática (de alto contraste) para producir un negativo de línea, el cual servirá para elaborar la matriz de impresión.

Δ MEDIO TONO

Cuando es indispensable la reproducción de imágenes con gradaciones tonales, entonces se recurre a un proceso especial que permite adaptar las imágenes para su posterior impresión.

TRABAJOS DE TONO CONTÍNUO

Son las imágenes bidimensionales que presentan una gama continua de tonos, desde el negro hasta el blanco, pasando por numerosos grados de gris.

Pueden ser:

·Fotografías.

Tomadas con películas convencionales y que presentan tonos de gris.

·Ilustraciones.

Realizadas en una gran variedad de técnicas: lápiz, carboncillo, tinta a la Aguada (diluída en agua), Témpera o acrílico, etc.

Un trabajo o imagen de tono continuo no se puede imprimir, directamente, con medios convencionales.

EL MEDIO TONO¹⁷

Para poder imprimirlas, las imágenes de tono continuo se fotografian, en una cámara fotomecánica, a través de una pantalla tramada especial, que descompone los tonos graduales y los convierte en una superficie de numerosos y pequeños puntos. Se produce, así, un negativo de medio tono.

Es apto para la impresión. La distribución de los puntos produce la ilusión de los tonos originales de la imagen.

CONVERSIONES DE LÍNEA¹⁸

El uso de pantallas no convencionales que producen efectos especiales. Ejemplos: Imitación grabado, mezzotinto, líneas concéntricas, horizontales, etc.

Δ SEPARACIÓN DE TONOS¹⁰

Cuando se desea imprimir varios tonos distintos en una sola imagen, sin recurrir a la selección de color.

Se realizan los originales en negro sobre blanco; se marcan las áreas correspondientes a cada tono, y se especifican los tonos requeridos, de acuerdo a catálogos de tonos.

Ventajas: Es posible imprimir un número no restringido de tonos, sin embargo, es poco frecuente que sean más de 4, debido a que las imprentas que se usan en este proceso son imprentas de 1, 2 y 4 tintas, como estándares industriales.

Δ ORIGINALES TRAMADOS PARA IMPRESIÓN A 4 TINTAS²⁰

El sistema que emplean generalmente los comics masivos. El ilustrador traza los dibujos con tinta, como originales de línea. En cada original debe indicar las áreas del dibujo que deberán imprimirse en cada color.

En el taller de fotomecánica se elaboran las pantallas tramadas correspondientes a cada una de las 3 tintas (amarillo, magenta, cyan) que se imprimirán junto con la tinta negra.

El uso de pantallas permite sobreponer las tintas, con lo que se obtiene una mayor variedad cromática, aunque, por efectos de producción y costos, se debe restringir a un rango limitado.

PORCENTAJE DE TONO²¹

Una tinta pura posee un porcentaje de 100%. Si se sobreponen 3 tintas, cada una al 100%, el tono obtenido resulta sucio. Si se alteran los porcentajes, disminuyéndolos, los tonos se aclaran y, al combinarse, producen tonos más limpios. Se recomienda que el porcentaje total (2 ó 3 tintas combinadas) no sobrepase el 240%.

Ventajas: Posibilidad de emplear tonos variados a un costo relativamente bajo.

Δ DÚO TONO²²

A un medio tono, que se va a imprimir en negro, se le añade un segundo tono.

El dúotono se realiza fotografiando la misma imagen (tono continuo) dos veces, cada pantalla a distinto ángulo. Se producen 2 negativos. El correspondiente al negro, capta las sombras oscuras. El negativo del otro tono capta los valores medios.

Ventajas: Al combinar 2 tonos se produce un efecto que resalta el volumen de las formas. El añadir otro tono enriquece la imagen emotiva de la ilustración.

Se recomienda usar el tono alternativo en valores claros, para que no obstruya la percepción del negro.

Δ SELECCIÓN DE COLOR²³

El sistema utilizado para reproducir fielmente imágenes, ya sean fotografías o ilustraciones, que presenten múltiples gradaciones tonales.

Se emplean, para la impresión, sólo 4 tintas (negro, cyan, magenta y amarillo). Por ello, el original se fotografía 4 veces, a través de 4 pantallas a distintos ángulos de trama, con lo que se consigue separar la imagen en 4 negativos tramados, uno por cada tinta.

Al imprimirse, los tonos de la imagen original se producen, con cierto grado de fidelidad, por la agrupación de puntos de los 4 diferentes colores.

La selección de color se realiza por sistemas mecánicos o digitales (scanner).

Ventaja: Es el único sistema que reproduce imágenes con grandes variaciones de tonos y matices.

Desventaja: El alto costo que representa, debido a la precisión, tiempo y equipo que requiere.

□ SISTEMAS DE IMPRESIÓN

En el medio editorial, para fines industriales y producción masiva, son 3 los principales sistemas de impresión:

Imprenta
Lito-offset
Huecograbado

◇ IMPRENTA (LETTER PRESS)²⁴

Conocido como impresión de relieve, es el sistema más antiguo. Imprime directamente de la placa que contiene la imagen al papel. El acabado es más duro o preciso que los otros sistemas.

- Puede imprimir con calidad consistente. Las placas de impresión son más caras que las de offset, pero menos que las de huecograbado.
- Imprime mejor en papeles para libros. Acepta papeles de diversos groesos.
- Puede imprimir trabajo de línea, medio tono, hasta selección de color.
- Es efectivo en tirajes altos que amorticen el costo de las placas de impresión. Ejemplo: libros.

◇ LITO-OFFSET²⁵

Es el más reciente; es un sistema que imprime indirectamente, pues la tinta pasa por rodillos de caucho, desde la placa de impresión, hasta el papel. El acabado es más suave.

- Calidad consistente a menor costo.
- Las placas de impresión no son caras. Se elaboran en poco tiempo.
- Puede imprimir en papeles satinados (preferentemente) o en papeles rugosos.
- Amplias posibilidades. Medios tonos, acabados diversos,

sustratos variados. Selecciones de color reproducidas fácilmente. Ejemplos: Revistas mensuales a color, de papeles satinados.

◊ HUECOGRABADO²⁶

El sistema que imprime al transferir la tinta, de los huecos o concavidades de la placa, al papel.

- La mayor velocidad de impresión.
- Las placas o cilindros de impresión son los más caros.
- Imprime en variadas superficies.
- Especialmente efectivo para imprimir medios tonos. Debido a que toda la imagen pasa por una trampa, no se recomienda para imprimir tipos menores a 2 puntos.
- Es económico en tirajes grandes a alta velocidad. Ejemplos: Secciones dominicales a color, de periódicos, impresas por rotograbado. Reproducciones de fotografías de obras de arte para libros de alta calidad.

3.2.1.3.3 FACTORES DE USO/CONSUMO

□ PÚBLICO O CONSUMIDOR

Los medios masivos de comunicación se dirigen a una agrupación de personas, heterogénea en su composición. En el caso de los medios impresos, distribuida en un territorio no determinado, y que recibe la información en tiempos y lugares diferentes.

-Públicos específicos

Dicha agrupación se conoce, en el medio editorial, como público. Existe una tendencia a considerar al público como una masa homogénea e invariable. Por el contrario, se trata en realidad de una agrupación de individuos, con características particulares, y cuyos gustos o predilecciones pueden cambiar en ciertos momentos.

"Ya no hay una masa monolítica a la que llegar, sino grupos limitados con gustos específicos, ya sean artísticos o de cualquier otra clase."²⁷

Se le atribuye el fenómeno de diferenciación de públicos, a la brecha generacional y a la polarización de las sociedades contemporáneas, en grupos a veces antagónicos, de acuerdo a los estratos socioeconómicos a los que pertenecen.

ASPECTOS DEL COMIC QUE INFLUYEN EN LA PREFERENCIA DE
DIFERENTES TIPOS DE LECTORES.

-CONTENIDO TEMÁTICO -APARIENCIA (FORMA)	← Estrato sociocultural.	Clasificación que divide a la población en grupos con características semejantes, aunque no homogéneas, en gustos, aficiones y aspiraciones.
-CONTENIDO TEMÁTICO -APARIENCIA (FORMA)	← Edad.	Factor importante para algunas publicaciones especializadas. Público infantil. Público juvenil. Público adulto.
-FACILIDAD DE LECTURA	← Grado escolar.	Factor que determina el grado de complejidad del contenido de la publicación, y la capacidad del lector para comprender el lenguaje y los conceptos presentados.
-CONTENIDO TEMÁTICO (FORMA)	← Sexo.	Especialización de algunas publicaciones en cuanto a contenido temático. · Femeninas. · Masculinas · No especializadas.
-PRECIO -PRESENTACIÓN	← Poder adquisitivo.	Capacidad del consumidor de adquirir la revista con regularidad. El precio del ejemplar está determinado por los costos de producción y la calidad o presentación.

Para resultar suficientemente veraces, los sondeos y estudios de mercado deben abarcar a grupos numerosos y distantes unos de otros. Por ello, existen organizaciones especializadas que se dedican a estas actividades.²⁸

Sin embargo, para el autor gráfico, estos métodos pueden ser útiles para conocer, en cierta medida, al público que consumirá su obra. El diálogo con los editores o personal encargado de la producción es muy importante en este aspecto.

3.2.1.4 ESTABLECIMIENTO DE OBJETIVOS

Establecidas las condiciones generales del proyecto, se debe proceder a definir los objetivos que justifican y motivan la existencia del comic que se realizará.

Es importante recordar que el comic es un medio impreso, de carácter masivo, cuya finalidad principal es la transmisión de información, del autor al público lector.

Como información se entiende el conjunto total de mensajes que contiene una historieta.

Las características de la información dependen de las intenciones expresivas de los autores o de los promotores para los que trabajan.

es indispensable aclarar, en este punto, qué es lo que se pretende expresar con el comic, puesto que el desarrollo posterior del proyecto depende, en gran medida, de las intenciones planteadas de antemano.

3.2.1.4.2 DEFINICIÓN DE LAS INTENCIONES PRINCIPALES

Se retoma la Idea General (planteada en la primera etapa) y se comprueba, de acuerdo a los factores de producción, uso y consumo, si es factible su desarrollo, o si requiere de modificaciones importantes.

Se establece cuáles son las intenciones que sustentan el proyecto. Ya sean:

de entretenimiento/diversión.
educativas/didácticas.
culturales/intelectuales.

Sin olvidar que pueden ser compatibles entre sí, sin afectar la eficacia de su función.

3.2.1.4.1 REVISIÓN DE LAS CUESTIONES GENERALES PARA EL PROYECTO

Una vez que se conocen los principales factores que afectan el desarrollo del proyecto, se puede establecer una serie de preguntas que ayuden al lector a marcar definitivamente los lineamientos para proseguir con las siguientes etapas. Esta es una aplicación específica del sistema propuesto por Christopher Jones en el libro Métodos de Diseño.²⁹

- | | | |
|---|---|---|
| 1 | PROMOTOR del proyecto.
Editores. | ¿Tiene interés?
¿Está de acuerdo con sus características?
¿Sugiere modificaciones?
¿Está dispuesto a llevarlo a cabo? |
| 2 | Los PRODUCTORES:
Impresores.
Talleres de impresión. | ¿Pueden reducirse los costos, con los recursos disponibles? |
| 3 | Los VENDEDORES.
Librerías. Puestos de periódicos. Autoservicios. | ¿Es el comic suficientemente atractivo para su distribución en los puntos de venta? |
| 4 | Los CONSUMIDORES. | ¿Qué características requiere para su aceptación?
Apariencia/Presentación.
Contenido.
Facilidad de lectura.
Precio. |

MÉTODOS PARA OBTENER INFORMACIÓN DE CAMPO

Mecanismos que ayudan a recopilar la información directamente de las personas involucradas en el proceso producción-consumo.

-ENTREVISTAS

Método para recopilar datos de personas seleccionadas.³⁰

Ventajas: Información rápida y barata.

Desventaja: Poco conveniente para aplicarse en grupos numerosos, como el público consumidor, porque, debido a su amplio número y composición, puede registrar resultados no representativos.

-CUESTIONARIOS

El procedimiento para recoger datos de grupos numerosos.³¹

Ventajas: Útil para comprobar suposiciones ya planteadas. Es más objetivo que la entrevista.

Desventajas: Requiere de tiempo considerable, así como de la preparación necesaria para elaborar y analizar las preguntas.

3.2.2 PRECISIÓN DEL PROBLEMA PROYECTUAL

La fase anterior contribuyó a introducir al proyecto en las condiciones del proceso producción-consumo del medio editorial.

En esta fase se establecen los requerimientos específicos del comic en particular, que existe ya como un concepto definido.

Las decisiones, al decidirse por una u otra opción, estarán

determinadas por los factores de la primera fase del proyecto.

3.2.2.1 SISTEMA DE TRABAJO

La elaboración de comics se clasifica, de acuerdo al número de personas dedicadas a cada proyecto, en:

□ Individual

Una de las principales ventajas que ofrece el comic, en general, es que puede presentarse como obra de un sólo autor. Este sistema favorece la expresión libre de ideas personales.

Se necesita tener nociones tanto gráficas como literarias y manejarlas con la destreza necesaria.

El autor evita especializarse en una fase del proyecto, y se ve obligado a desarrollar su creatividad en áreas diferentes. Al intervenir en el proceso completo, su experiencia gráfica es más amplia y completa. Asimismo, la satisfacción propia de la creación estética es mayor.

Desventajas: Es más lento y laborioso que el sistema en equipo. No es apto para la producción de historietas de aparición constante.

□ Equipo Guionista-ilustrador

Sistema que permite a cada profesional, literario o gráfico, desarrollar sus respectivas fases de manera más completa y profunda.

Se requiere de un entendimiento y respeto mutuos, así como de una visión estética semejante o compatible, para que el resultado sea armónico y satisfactorio para ambos autores.

El equipo de 2 personas puede requerir el mismo tiempo (o incluso más) que el trabajo individual.

Desventajas: Existencia de posibles desacuerdos y falta de entendimiento. Dificultad de establecer equipos, pues es frecuente que las actividades de autores gráficos y escritores estén bastante desligadas entre sí.

□ Equipo especializado

Lo forman un número variable de personas que realizan actividades específicas, propias de la producción en serie.

Generalmente se presentan:¹²

- Guionista. Encargado del aspecto literario del comic.
- Dibujante principal. Dedicado al trazo de los personajes.
- Escenógrafo. Construye los fondos y ambientes.
- Entintador. Traza en tinta los dibujos.
- Colorista. Rellena las figuras con diversas tonalidades cromáticas.
- Letrista. Elabora la tipografía en general.
- Ilustrador de portadas. Dedicado exclusivamente a esa labor.

Un equipo puede tener menos integrantes, cuando se reparten las funciones. Los equipos experimentados

presentan ritmos de trabajo bastante rápidos y pueden completar historietas semanales o quincenales con eficacia.

Desventajas: La mecanización del proceso tiende a disminuir las facultades creativas de los integrantes, al estar subordinados a objetivos de rapidez.

La satisfacción de la creación estética prácticamente no se toma en cuenta.

La remuneración de cada profesional es menor que en los otros sistemas de trabajo, al existir mayor número de empleados.

3.2.2.2 MODALIDAD DE COMIC

Manifestaciones de las historietas, que presentan objetivos particulares de comunicación.

□ Tira cómica³³

Sucesión de viñetas limitadas por la medida horizontal de la página. Aparecen de manera continua, ya sea diaria o semanal, en periódicos o revistas.

Se le relaciona con los suplementos dominicales.

Esta especialidad es apta para transmitir ideas breves, aisladas y espontáneas en el poco espacio disponible.

Generalmente existe un personaje o situación central alrededor de la cual gira la acción.

□ Página³⁴

Cuando las viñetas abarcan la página completa, de periódico o revista.

También presentan un personaje o motivo principal.

Pueden desarrollar episodios autoconclusivos (un episodio en cada aparición periódica) o presentar una historia continuable a lo largo de varios números. La historia puede estar escrita de antemano o se puede crear sobre la marcha. El espacio extra hace posible la inclusión de elementos de contenido más complejos.

□ Media página

Cuando se incluyen 2 comics en una página, compartiendo el espacio.

□ Sección de varias páginas

Cuando aparece un comic en una revista no especializada en historietas, ya sea deportiva, masculina o juvenil;

presenta una sección especial, de un número variable de páginas (2, 4, 6). También presenta personajes que dan nombre a la sección, y cuya temática se relaciona con el contenido general de la publicación.

Pueden tratarse conceptos temáticos más complejos, en capítulos independientes o continuados.

□ Cuadernos o comic books

La modalidad más difundida actualmente. Historietas que se venden en forma independiente y constan de un número variable de páginas (de 18 en adelante).

- Comics de producción masiva.
Narraciones episódicas autoconclusivas.
Personaje central.
Atemporalidad. El tiempo no afecta a los personajes.
Mayor libertad narrativa, debido al mayor espacio disponible.
Son las historietas más tradicionales y difundidas.
- Libros.
Ediciones empastadas, en presentación de lujo, de comics sobresalientes. Pueden incluir las tiras, las páginas de un periodo de tiempo específico, o los primeros números de algunas obras de tradición comprobada.
- Comic de autor.
Modalidad relativamente reciente (desde los 60) que se caracteriza por la libertad que tienen los autores para desarrollar contenidos diversos, de acuerdo con sus intenciones expresivas.
Es, por lo general, una historieta individual, no episódica, que desarrolla una narración completa en un determinado número de páginas.
Cada ejemplar puede presentar una o varias historias, acerca de un personaje, o bien, tener como única relación el haber sido realizadas por el mismo autor.
Graphic Novel es la denominación que usa la compañía Heavy Metal Communications para designar este tipo especial de comic books. Esa compañía norteamericana, junto con otras, del mismo país o de Europa, han creado un mercado internacional de comics de autor, contratando los servicios de autores de diversos países.
Características del comic de autor:
Mayor libertad creativa.
Mayor status artístico que las otras modalidades.
Profundidad argumental.
Temática más compleja.
Rompimiento con los comics tradicionales.
Mayores posibilidades de exploración gráfica.
- Revistas especializadas en comics.
Sin ser una modalidad propiamente dicha, estas publicaciones ofrecen ejemplos de las modalidades más definidas.
Generalmente se dedican al mercado del comic de autor. existen en Europa (Francia, España, Italia, Inglaterra), Estados Unidos y Sudamérica (Argentina).
Pueden tratar una temática en especial, como la fantasía, el terror, la novela negra, o pueden incluir ejemplos de diversa índole.

3.2.2.3 FACTORES DE CONTENIDO

El comic es un medio que se basa en la narración para transmitir la información contenida.

Una narración es la exposición de eventos que ocurren en un determinado período de tiempo, a individuos o grupos.

En todas las historietas intervienen factores gráficos y literarios. El contenido de un comic es el factor literario, que se expresa mediante una narración.

Para el autor gráfico, es importante conocer los aspectos literarios que existen en los comics, porque inevitablemente se deben reflejar en la parte visual de la obra.

Cada género literario presenta condiciones narrativas especiales. Cada división temática posee un legado de imágenes propias.

Para desarrollar la estructura gráfica del comic, los aspectos literarios influyen directamente en la toma de decisiones: Al escoger las formas, texturas o proporciones que ilustren más eficazmente la narración.

Géneros literarios: La manera en que se expresa una narración literaria al lector.

Divisiones temáticas: El contenido de una narración literaria.

GÉNEROS LITERARIOS

Principales Géneros³⁵

Épico
Lírico
Dramático

Género

Particularidades permanentes de la estructura compositiva de las obras literarias..

En el género existe, implícito, un determinado tipo de descripción del hombre, en el proceso de la vida.

Presentación de los Géneros

Los géneros literarios se manifiestan de dos maneras distintas:

-Poética.

Estructuración de versos.³⁶

-Argumental.³⁷

Estructuración de los acontecimientos de una obra en un sistema concreto: Un conflicto o contradicción que permite el desarrollo de la obra.

Exposición

Aparición del conflicto. Descripción del medio y las contradicciones que hicieron surgir el conflicto.

Planteamiento de la acción

El incidente que encabeza la acción y permite que aparezcan los siguientes acontecimientos. Es la causa.

Desarrollo de la acción
Curso de los acontecimientos que conducen a un punto de
enfrentamiento o máxima tensión.

Nudo

Punto álgido o decisivo de la lucha o conflicto (físico o
psicológico).

Desenlace

Resultado final de la lucha.

GÉNERO ÉPICO

Describe al hombre, en su evolución, como carácter acabado.
Se caracteriza por narrar sucesos en los que participan las
personas, y las relaciones que presentan entre sí.³⁰

TIPOS O FORMAS GENÉRICAS DE LA ÉPICA

Las 3 maneras en que se presenta una obra épica. Son
argumentales.

Cuento (forma menor).

Relato (forma mediana).

Novela (forma mayor).

-Forma Menor (Cuento).

Habla de un acontecimiento aislado de la vida del hombre.
El carácter se presenta ya formado. El pasado y el futuro
quedan fuera de la narración.

El número de personajes y el volumen de la obra no son
grandes.

-Forma Mediana (Relato).

Ofrece una serie de episodios reunidos en torno a un
personaje principal, en un periodo de su vida. El relato
tiene un volumen mayor, y participan más personajes. La
estructura de lo relatado está formada por acontecimientos
más desarrollados. Los personajes se perfilan de manera más
amplia.

-Forma Mayor (Novela).

Ofrece una serie de episodios y personajes presentados en
diversos planos. Esto permite describir al hombre en medio
de contradicciones vitales más complejas; no en sucesos
aislados ni en caracteres aislados, sino dentro de las
relaciones intrincadas entre varias personas, en distintas
facetas. Tiene mayor complejidad lingüística y mayor
volumen. Generalmente se divide en capítulos.

Epopéya.³¹

Producciones épicas orales más antiguas, de carácter
heróico. Presentan contenido fantástico o mitológico.
Muestran, en forma transfigurada, esenciales acontecimientos
de la vida de un pueblo.

GÉNERO LÍRICO

Descripción de una vivencia del hombre, de la influencia de la vida sobre él, y las emociones que despierta.⁴⁰

Rasgos Principales:

- Describe el carácter en una manifestación (vivencia) concreta.
- Muestra una descripción subjetiva, es decir, desde el punto de vista del narrador, como vivencia que lo afecta directamente.
- Muestra la vivencia individualizada.

TIPOS O FORMAS DE LA LÍRICA

No existe una división sistemática, pues sus formas compositivas no son complejas, y su clasificación tiende a tomar en cuenta sólo los aspectos externos.

Poesía Lírica.

El género lírico se presenta de manera poética, y no argumental, debido a su necesidad de producir una imagen vivencia, en la que participan el discurso del sonido, el ritmo y la entonación, para darle un elevado tinte emocional al relato.

Algunos Tipos de Poesía Lírica:⁴¹

Epístola.

Poesía dirigida a determinada persona.

Epitafio.

Con motivo de la muerte de una persona.

Elegía.

De carácter triste y melancólico.

GÉNERO ÉPICO-LÍRICO

Descripción del hombre en 2 planos, tanto en sus actos, como en sus vivencias.⁴²

Visión objetiva (externa) y subjetiva (interna).

TIPOS O FORMAS DEL GÉNERO ÉPICO-LÍRICO⁴³

Son argumentales y poéticas a la vez.

Poema

Relato versificado, organizado en torno a un argumento. Caracteres perfilados a grandes rasgos. Juicios valorativos del autor en torno al contenido de la obra..

Balada

Breve cuento versificado. Argumento conciso y caracteres perfilados a grandes rasgos. Es narrativa.

Fábula

Breve argumento versificado de un modo alegórico (representativo-simbólico) sustituyendo relaciones entre personas por relaciones entre animales o cosas, para reducirlas a su forma más elemental.

Oda
Cuento heroico versificado.

Alegoría
Representación simbólica, en obras de arte, de algún fenómeno cuyos rasgos aluden a ciertas facetas de las relaciones humanas.⁴⁴

GÉNERO DRAMÁTICO

El drama se asocia directamente con el género épico. El drama es en sí una obra épica (relato, cuento, novela) con la particularidad de carecer de narración directa, o de narrador.

"Drama", del griego *dram*, significa acción.⁴⁶

El drama representa o describe al hombre a través de la acción de personajes. Es argumental.

En el drama se presenta, al contrario de la épica, una mayor tensión de sentimientos, pensamientos y anhelos fundamentales.⁴⁷ Se manifiestan a través de los personajes, mediante sus diálogos y parlamentos, y su conducta gestual. La imagen dramática se concentra en la escena.

TIPOS O FORMAS GENÉRICAS

Clasificación Antigua⁴⁸

Tragedia

Contradicción insoluble que termina con la muerte del héroe.

Comedia

Conflicto que termina con la victoria del héroe.

LA SÁTIRA

No se le considera como un género estructurado, como el épico, el lírico o el dramático. Sin embargo, posee características genéricas propias. La sátira posee un procedimiento peculiar de describir al hombre. La imagen satírica se refiere a lo incongruente o inadmisibles. Las contradicciones más agudas de la vida. Las expone llegando a los límites máximos de la comicidad. Incluso puede provocar repugnancia y horror.

La sátira utiliza convenciones y altera sus proporciones para destacar los aspectos escogidos con el propósito de provocar la reacción cómica, que deriva en repulsa.⁴⁹

DIVISIONES TEMÁTICAS

También se les conoce como géneros temáticos. No debe confundirse con los géneros literarios. Puesto que:

- Los géneros literarios se clasifican de acuerdo a su estructura compositiva.
- Los géneros temáticos se clasifican de acuerdo a la naturaleza de su contenido.

TEMA

Objeto de una obra. Ámbito de fenómenos de la vida que atraen la atención del escritor y que requieren, desde su punto de vista, ser representados.⁵⁰

Las divisiones temáticas se forman cuando las obras narrativas poseen semejanza de contenido.

En la historia del comic, se puede observar que las divisiones han existido claramente definidas, con el objeto de dirigirse a sectores determinados del público lector, aficionados a temas específicos.

Cabe aclarar que, la temática en el comic puede favorecer a la exploración narrativa de los autores, si los géneros o divisiones se combinan entre sí, para desarrollar otros nuevos.

A continuación se presenta una clasificación temática de los comics, que describe someramente algunas de sus características básicas. se incluyen algunos de los géneros más representativos, con la consideración de que una clasificación de este tipo puede ser incompleta o subjetiva.

□ FICCIÓN SOCIAL

El contenido se basa en hechos que ocurren, o podrían ocurrir, en la realidad.

POLICÍACO-DETECTIVESCO. Fenómeno criminológico urbano contemporáneo.

NOVELA NEGRA. Derivación más realista y crítica del género policíaco.⁵¹

COMICS FAMILIARES. Visión de la vida de la clase media urbana, idealizada o satirizada.⁵²

□ FICCIÓN HISTÓRICA

Dramatización de hechos históricos reales o imaginarios.

MEMORIAS. Síntesis estética de la vida del autor.⁵³

BIOGRAFÍAS NOVELADAS. Interpretación del autor de hechos acaecidos y expuestos estéticamente.⁵⁴

HISTORIAS DEL OESTE. Visión mítica de la colonización del oeste norteamericano.⁵⁵

AVENTURA EXÓTICA. Relatos heroicos que ocurren en escenarios lejanos y desconocidos. Se desarrolla en los siglos **XIV** al **XX**.⁵⁶

□ FICCIÓN CIENTÍFICA

Género que se basa en el planteamiento de premisas científicas, que motivan el desarrollo de las narraciones. Analiza acontecimientos que podrían suceder y las consecuencias que tendrían en las sociedades.⁵⁷

□ FICCIÓN FANTÁSTICA

Género que narra eventos imaginarios o irreales. Frecuentemente sus motivos son metáforas de la realidad.

TERROR. Narrativa que refleja los temores irracionales de las sociedades en épocas de crisis.⁵⁰

ESPADA Y HECHICERÍA. Rama de la fantasía que se basa en la épica medieval. Se le conoce también como FANTASÍA HERÓICA.

COMIC DE SUPER-HÉROES. Narrativa que gira en torno a figuras heroicas, encarnaciones de atributos positivos muy singulares.⁵⁰

3.2.2.4 FACTORES DE FORMA

En esta fase, antes de proceder a sugerir ideas visuales propias, es conveniente para el autor recopilar información gráfica, que ayudará a enriquecer y facilitar su labor.

En la fase anterior se ha definido el tema de la historieta, la línea argumental y la manera de presentar la narración. En esta fase se trata de investigar el material de apoyo gráfico, en sus distintas variantes, que se relacione directamente con la temática escogida.

INTENCIONES GRÁFICAS DEL AUTOR

Si aún no se tiene una idea clara acerca del tema más favorable para determinado proyecto, un análisis general sobre los aspectos visuales de los distintos géneros temáticos puede ayudar a decidir al autor, por una opción conveniente.

En forma breve y somera se exponen algunas de las características gráficas, con las que se asocia comúnmente a cada división temática.

CLASIFICACIÓN DEL MATERIAL DE APOYO GRÁFICO

Se clasifica de acuerdo a un criterio de utilidad práctica y conveniencia para el autor, de la siguiente manera:

EJEMPLOS DE COMICS

Los autores de comics no realizan su actividad de manera aislada. Ellos también son aficionados a la lectura de historietas y constantemente adquieren el tipo de obras de su preferencia. En algunos, es evidente la influencia del trabajo de otros. En ocasiones se habla de la escuela de determinado autor.

Puede ser provechoso revisar distintos exponentes de comics y estudiar la manera en que se resuelven los problemas gráficos que se presentan. Sin embargo, es contraproducente dedicar la atención a un solo autor, puesto que se corre el riesgo de copiar su trabajo inconscientemente. Es positivo admitir influencias, pero sólo como un paso para desarrollar un estilo propio y original.

INFLUENCIA DE LAS ESCUELAS O CORRIENTES PICTÓRICAS (EN EL COMIC)

El comic, como expresión iconográfica, tiene estrecha relación con las artes visuales, particularmente con la

pintura.⁶⁰

Los historietistas que poseen formación profesional han retomado numerosos elementos, tanto de escuelas pictóricas consideradas como clásicas o académicas, como de las corrientes o estilos que se fueron desarrollando paralelamente a lo largo del presente siglo.

◇ MANIERISMO⁶¹

Se manifiesta, en el comic, sobre todo en las anatomías, dinamizadas y escultóricamente precisadas.

Ejemplos:

Tarzan de Hogarth. Figuras humanas idealistamente musculadas.

Estilo Marvel Comics. Acentuación del movimiento corporal.

◇ BARROCO⁶²

Identificable como la profusión de elementos decorativos, de inspiración naturalista, arbórea o flamígera.

Ejemplos:

Escenarios selváticos de Tarzan de Hogarth.

Figuras y escenario de Druillet.

◇ ART NOUVEAU⁶³

Arte decorativo que retomaba el movimiento y profusión de la línea curva y los elementos naturales del barroco. En el comic se identifica con la técnica del delineado con negro de las figuras.

Ejemplo:

Little Nemo in Slumberland de Winsor McCay.

◇ Expresionismo⁶⁴

Consiste en la deformación intencional de las formas para lograr mejor transmisión del mensaje emotivo, así como el uso de colores oscuros contrastando con el blanco.

Ejemplos:

Figuras humanas en los Marvel Comics -deformación.

Figuras de tinta de Richard Corben -contrastes.

◇ FUTURISMO⁶⁵

Se basa en el movimiento como manifestación del progreso tecnológico e industrial. Se aplica en el comic, mediante las líneas cinéticas, que forman parte del repertorio lingüístico del medio.

◇ SURREALISMO⁶⁶

Expresión gráfica del subconsciente, del onirismo.

Ejemplo:

La obra de Philippe Druillet.

◇ ARTE POP⁶⁷

Movimiento cultural de los 60. En el terreno visual se expresó por medio del uso de elementos tomados de la cotidianidad. En este caso, la influencia fue recíproca.

Ejemplos:

Elementos de la cultura Pop en Marvel Comics.

Roy Lichtenstein y Andy Warhol empleando comics en sus obras.

FOTOGRAFÍAS E ILUSTRACIONES DE REFERENCIA

Cuando se ha establecido la temática del comic, frecuentemente existe la dificultad de representar con claridad los elementos narrativos, como personajes en diferentes ángulos y posturas, los trajes que portan, así como los escenarios y accesorios que forman las imágenes. El material gráfico de referencia, fotografías e ilustraciones, resuelve este problema.

TIPO DE MATERIAL

- Rostros en diferentes ángulos y expresiones variadas.
- Figuras completas, desnudas o vestidas, en distintas posturas y en distintos ángulos de cámara.
- Escenarios. Exteriores o interiores. Las perspectivas muy evidentes ayudan a colocar con más facilidad a las figuras en la escena.
- Animales. En diferentes actitudes y ángulos.
- Elementos accesorios. Aquellos de uso cotidiano que acompañan a las personas o existen en la escenografía.

Es necesario precisar que se debe respetar el trabajo de otros autores. El copiar íntegramente una ilustración queda descartado por motivos éticos y legales.

3.2.3 RESUMEN DE REQUERIMIENTOS OBTENIDOS EN LA PRIMERA FASE

Se definen las condiciones que fundamentan el proyecto, y que sirven como base para el desarrollo del diseño, en la fase 2.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA PROYECTUAL

Idea general sugerida.

Promotor o promotores considerados en el proyecto.

Condiciones generales del proceso producción-consumo.

Lineamientos de publicación determinados.

Factores de producción revisados. Sistema de reproducción más conveniente en cuanto a costos, presentación, tiraje y tiempo disponible.

Presupuesto especificado.

Plazo de entrega previsto.

Factores de uso/consumo:

Composición general del público. Preferencias del mismo de acuerdo a sus características.

Mercado específico donde el comic se desenvolverá.

Grado de competitividad precisado.

Objetivos o intenciones de comunicación establecidas.

PRECISIÓN DEL PROBLEMA PROYECTUAL

Sistema de trabajo convenido.

Modalidad de comic seleccionada.

Factores de contenido:

Género literario y división temática del comic.

Factores de forma:

Intenciones gráficas del autor.

Acceso a material gráfico de apoyo.

Ejemplos de comics.

Influencias estéticas.

Fotografías de referencia.

NOTAS

PROPUESTA DE METODOLOGIA

Referencia General

- 1 B. Gui, Contra un Diseño Dependiente, p. 249.
- 2 *Ib.*, p. 252.
- 3 C. Jones, Métodos de Diseño, p. 171.
- 4 *Idem.*
- 5 *Ib.*, p. 249.
- 6 B. Gui, *op. cit.*, pp. 251-252.

Referencias específicas

-Mencionadas en el texto-

ESTRUCTURACIÓN

Definición del problema proyectual

- 7 C. Jones, *op. cit.*, p. 173.
- 8 L. Arrieta Erdozain, "Las Relaciones Extramaritales entre el Comic y el Kitsch," en: D. Alfie, *et al.*, *op. cit.*, pp. 81-82.
- 9 E. Vale, Técnicas del Guión para Cine y Televisión, p. 144.
- 10 *Ib.*, *infra.*
- 11 C. Jones, *op. cit.*, p. 249.
- 12 R. Ballinger, Art and Reproduction, p. 7.
- 13 *Ib.*, *infra.*
- 14 *Ib.*, pp. 10-21.
- 15 *Id.*
- 16 J. Craig, Production for the Graphic Designer, pp. 160-161.
- 17 *Ib.*, pp. 74-75.
- 18 *Ib.*, pp. 164-165.
- 19 J. Parramón y J. Blasco, Cómo Dibujar Historietas, pp. 32-33.
- 20 *Id.*
- 21 J. Craig, *op. cit.*, p. 112.
- 22 *Ib.*, p. 103.
- 23 R. Ballinger, *op. cit.*, pp. 32-43.
- 24 J. Craig, *op. cit.*, pp. 79-83.
- 25 *Ib.*, pp. 86-89.
- 26 *Ib.*, pp. 84-85.

Factores de uso/consumo

- 27 E. Vale, *op. cit.*, p. 170.
- 28 C. Jones, *op. cit.*, p. 211.

Establecimiento de objetivos

- 29 C. Jones, *op. cit.*, p. 7.
- 30 *Ib.*, p. 192.
- 31 *Ib.*, p. 199.

Precisión del problema proyectual

- 32 M. Vázquez, Historiética, p. 315.
- 33 J. Parramón y J. Blasco, *op. cit.*, p. 30.
- 34 *Id.*, *infra.*

Factores de contenido

- 35 L. Timoféiev, Fundamentos de Teoría de la Literatura, pp. 212-248.
- 36 *Ib.*, p. 284.
- 37 *Ib.*, pp. 217-222.
- 38 *Ib.*, p. 289.

- 39 *ib.*, pp. 223-227.
- 40 *ib.*, p. 227.
- 41 *ib.*, pp. 228-229.
- 42 F. Kermode, J. Hollander, The Oxford Anthology of English Literature, pp. 2189-2202.
- 43 *ib.*, p. 2189.
- 44 L. Timoféiev, *op. cit.*, p. 232.
- 45 E. Vale, *op. cit.*, p. 73.
- 46 L. Timoféiev, *op. cit.*, p. 234.
- 47 *ib.*, p. 236.
- 48 *ib.*, pp. 240-248.
- 49 *ib.*, p. 303.
- 50 J. Gardner, El Arte de Escribir Novela, p. 20.
- 51 J. Gallo, Los Comics, un Enfoque Sociológico, p.180.
- 52 *ib.*, *infra*.
- 53 *ib.*, p. 96.
- 54 L. Timoféiev, *op. cit.*, p. 232.
- 55 *ib.*, *infra*.
- 56 J. Gallo, *op. cit.*, p. 158.
- 57 *ib.*, pp. 98-99.
- 58 *ib.*, p. 119.
- 59 *ib.*, pp. 107-118.
- 60 *ib.*, pp. 184-189.
- 61 *ib.*, p. 125.
- 62 *ib.*, *infra*.
- 63 *id.*
- 64 *id.*
- 65 *id.*
- 66 *id.*
- 67 *ib.*, p. 126.
- 68 *ib.*, pp. 79-80.

3.3 SEGUNDA FASE: DESARROLLO

Se convierten los requerimientos de la fase anterior en conceptos de diseño. Se maneja la forma y la estructura gráfica del comic y se aplica a la historieta que se está construyendo.

3.3.1 CONTENIDO LITERARIO DEL COMIC

El desarrollo de un relato, hasta convertirlo en una narración dramática apropiada para servir de guión de historieta, es una actividad propia de un escritor, o de una persona que tenga conocimientos literarios y cinematográficos.

El ilustrador, dibujante o diseñador gráfico que opte por producir comics individualmente, deberá contar con el apoyo de algún escritor o guionista y poseer la metodología escrita necesaria, si desea manejar los elementos narrativos eficazmente para realizar guiones de calidad.

Existen algunos libros acerca de la escritura de obras literarias y la construcción del guión cinematográfico. Es necesario el estudio de textos y manuales descriptivos o didácticos para adquirir los conocimientos en estas áreas.

Para el autor gráfico, le es útil conocer, a modo de referencia, los factores que intervienen en la estructuración de una obra argumental. El desarrollo de los elementos de diseño dependen directamente del contenido literario.

3.3.1.1 EL RELATO

El relato es la base que sirve como punto de partida para desarrollar el comic.

Un relato es la expresión de un suceso o acontecimiento verdadero o ficticio. Puede basarse en una experiencia personal del que lo expone, o puede ser completamente imaginario.

Un relato es la consecuencia libre e imponderable de la mente creativa.¹ Es prácticamente imposible encontrar leyes o reglas que determinen su funcionamiento.²

No se requiere, además, ningún conocimiento teórico para imaginar relatos.

3.3.1.2 LA CONSTRUCCIÓN DRAMÁTICA

Si el relato es el hecho real o imaginario, la construcción dramática es la forma en que se cuenta ese hecho.³

Un relato, por sí solo, expresado directamente de la mente del autor, por lo general presenta dificultades para poder ser entendido o asimilado por el receptor o receptores.⁴ Una buena idea no es suficiente garantía para construir una narración eficaz.

La construcción dramática es el instrumento que permite desarrollar un relato, hasta hacerlo interesante y comprensible al público.

Definición.

La construcción dramática consiste en la aplicación de un número limitado de reglas, con base en una técnica determinada, al desarrollo de un relato,⁵ con el fin de expresarlo a un público y despertar en él, además de su interés, diversas reacciones emotivas.

Se distinguen 3 elementos:⁶

El relato (hechos)

El público (la mente)

La forma (el medio utilizado)

El objetivo de la construcción dramática es:

El provocar reacciones emotivas en un público, mediante la narración de un relato, a través de cierto medio de expresión.

Los relatos argumentales, del género épico, épico-lírico también requieren de construcción dramática, pues ésta no es exclusiva del drama como género.

La construcción dramática y los medios.

Los medios narrativos son numerosos. El cine, la novela, la obra teatral, la ópera, el ballet, la pintura o el comic: Todos ellos pueden manejar relatos.⁷

Todos ellos se enfocan a un público.

Lo que los diferencia es la forma de tratar el relato.

Tratar de narrar una misma historia, por ejemplo, en novela o en pintura, evidencia la necesidad de construir el relato en forma distinta para cada caso, aún cuando no cambiáramos los hechos.⁸

Un relato que se intenta representar a través de un COMIC requiere una construcción especial.

CONSTRUCCIÓN DRAMÁTICA APLICADA

1 RELATO O IDEA BASE

Se puede presentar a grandes rasgos, sin estructurar.

2 DETERMINACIÓN DE CARÁCTERES PROTAGÓNICOS

La persona o grupo de personas que realizan las acciones de las que trata el relato.

-Factor de identificación.

El vínculo que se establece entre la emotividad de los protagonistas y la emotividad del público, haciendo posible que el lector sienta o tome parte en la vida de los personajes.⁹

La identificación se favorece si los protagonistas presentan cualidades admirables, o si reaccionan en forma parecida al espectador ante ciertas situaciones.¹⁰

-Factor de comprensión emocional.

Proceso inconsciente que hace que el público entienda emotivamente la narración. Para ello se puede utilizar:¹¹

- Una historia con hechos no familiares y emociones familiares.
- Gente común envuelta en una situación no común.
- Eventos comunes de gente común desde un punto de vista novedoso.

3 MOTIVO, INTENCIÓN Y OBJETIVO PRINCIPALES.

Motivo¹²

Es el factor externo al protagonista, que perturba el estado inalterado en el que se encontraba éste.

Intención¹³

Es la fuerza que motiva al protagonista a eliminar el motivo de perturbación. La intención termina por cumplimiento o frustración.

Objetivo¹⁴

El objetivo del protagonista es la eliminación de la perturbación.

Motivos importantes, que involucran situaciones que envuelven completamente la existencia de los protagonistas, generan intenciones fuertes. Una fuerte intención de un personaje por alcanzar un objetivo, por encima de cualquier obstáculo, crea una historia interesante.

4 CONTRAINTENCIÓN

Consiste en la intención de otra persona o grupo de personas, que chocan directamente con la intención del protagonista.¹⁵ Ese choque es lo que crea el CONFLICTO. El CONFLICTO es lo que mueve la progresión dramática de la historia. Al provocar el suspenso, que se define como la incertidumbre del lector por saber si el protagonista podrá cumplir con su intención,¹⁶ o si se verá frustrado por la contraintención del antagonista.

5 PROGRESIÓN DRAMÁTICA

La intención principal del protagonista al enfrentarse a la contraintención, genera el conflicto. El desarrollo del

conflicto es lo que motiva el interés del público.

Subintenciones.

Los protagonistas intentan alcanzar sus objetivos a través de etapas sucesivas que, como peldaños, deben completar.¹⁷

El conflicto debe presentarse desde que se origina, aumenta en intensidad y culmina en el punto más intenso posible. A ese desarrollo se le conoce como progresión dramática. El objetivo de los escritores de guiones es mantener la progresión dramática creciendo de manera continua y sin interrupciones.

5 DESARROLLO DE LA TRAMA

Determinar el orden en que se suceden los hechos de la narración. Las intenciones y contraintenciones principales generan subintenciones, que se pueden representar como peldaños que sirven para mantener la espectación narrativa, y que siempre deben subordinarse a la intención o contraintención principal.

La trama, según la progresión dramática, debe ordenarse así:

Introducción

Se plantean los motivos, intenciones de los protagonistas. Se plantea el conflicto, al aparecer la contraintención.

Desarrollo

Sucesión de subintenciones o pasos que sigue el protagonista para lograr su objetivo, y el vencimiento de los obstáculos o contraintenciones secundarias.

Climax

El momento en que se decide si el protagonista logra conseguir su objetivo, o si fracasa en ello. Después del climax, no hay cambio posible. Es el punto culminante de la historia.

La existencia o las características de los personajes deben diseñarse en relación directa con el desarrollo de la trama, para que armonicen caracteres y acciones.¹⁸ Se construye la trama y los personajes al mismo tiempo.

TIEMPOS NARRATIVOS

El tiempo más importante es el futuro. Porque el objetivo del relato dramático es motivar la expectación y la incertidumbre del lector, sobre el desenlace de la trama.¹⁹

Clases de Tiempos

Contínuo

Sucesión normal de eventos, uno tras otro, a intervalos regulares.

En relatos épicos, que transcurren en varios años, los intervalos entre escenas son grandes.²⁰

Paralelo

Acciones que ocurren al mismo tiempo en lugares diferentes.

Flash Back

Retroceso de la narración a un punto en el pasado.

Flash Forward

Evento que supuestamente ocurrirá en un futuro determinado.

Flash Back/Forward Psicológicos

Recuerdos o futuros imaginados por los protagonistas.

7 ELEMENTOS QUE PARTICIPAN EN LA NARRACIÓN

PERSONAJES

La representación formal de la estructura psicológica de los personajes se llama caracterización.

La caracterización se presenta en 2 maneras:

-Literalmente.²¹

En el guión de la historieta se determinan los factores que forman la conducta de un individuo.

Su ocupación o actividad.

Su pasado, procedencia u origen.

Su edad.

Su carácter.

Las acciones que efectúa.

La forma en que los demás reaccionan ante él.

-Visualmente.

Su constitución física:

Puede revelar ocupación y edad.

Su expresión facial:

El carácter y los estados de ánimo.

Morfología racial:

Puede revelar el origen o pertenencia a determinado grupo.

Vestuario:

Se le considera parte importante de la caracterización,

pues informa sobre la posible procedencia, la edad, el

carácter y la ocupación del personaje.

Accesorios:

Objetos, artefactos o herramientas que funcionan

relacionadas con el vestuario y acentúan la información

vertida por él.

3.3.1.3 CONSTRUCCIÓN DRAMÁTICA PARA EL COMIC

- En esta etapa, se debe tener en cuenta el carácter gráfico literario de la historieta.

-Predominio del aspecto visual.

Si la secuencia narrativa de las imágenes es eficaz, se puede prescindir de textos.

-El texto como apoyo.

El lenguaje literario puede servir como un elemento auxiliar en la presentación de información al lector.

-Relación complementaria imagen-texto.

Se le considera contraproducente, puesto que hace innecesaria la existencia de las imágenes. El abuso de la figura literaria del narrador (utilizada en las

adaptaciones gráficas de cuentos o novelas) tiende a llevar el hilo de la narración, por lo que vuelve redundantes a las viñetas, y reduce la función expresiva de estas últimas.

Las imágenes hacen inútiles a las descripciones verbales

- Es necesario definir el carácter visual del relato. Un comic es muy eficaz para expresar relatos basados en sucesión de hechos, debido al uso de imágenes. El tipo de temáticas de fuerte carácter gráfico encuentran cabida en este medio.

3.3.1.4 RESUMEN DE LA CONSTRUCCIÓN DE LA NARRACIÓN

De acuerdo a la construcción dramática, para desarrollar un relato y convertirlo en una obra argumental entendible al lector, se deben seguir los siguientes pasos:

- 1 Se parte del relato o idea base.
- 2 Se establecen caracteres protagónicos.
Protagonista(s)
Antagonista(s)
- 3 Los motivos, objetivos e intenciones principales, base para el desarrollo de la acción.
- 4 Se plantea el conflicto o choque de intenciones contrarias.
- 5 Se plantea la progresión dramática.
- 6 Se incluyen protagonistas y sus intenciones en la estructura general de una TRAMA argumental.
Introducción
Desarrollo
Climax
- 7 Se desarrollan los caracteres protagónicos, adecuados a la trama argumental.

3.3.1.5 EL GUIÓN LITERARIO

Es la presentación de la obra argumental por escrito. Debe contener toda la información que integra la narración.

- Se redacta usando un lenguaje claro y ordenado.
- Debe ser fácil de comprender.
- Conciso.
- No se recomienda el uso de metáforas o manifestaciones poéticas, pues distraen la atención sobre la información principal.

A PRE-GUIÓN SINÓPTICO

Es una manera de escribir, sintéticamente, el desarrollo del argumento. Sirve como punto de partida para escribir el guión más completo y detallado. El pre-guion sinóptico ayuda a no perder de vista la línea narrativa principal. Con frecuencia, los intentos de escribir el guion literario completo, en una sola etapa, pueden acarrear confusión..

Debe contener:

- Situación que rodea la historia.

Epoca, punto geográfico, ambiente en general.

-Introducción.

- Evento que motiva y origina el desarrollo de la trama.
- Personajes involucrados.
 - Protagonistas principal y secundarios.
 - Antagonistas principal y secundarios.
- Relación entre personajes y sus intenciones particulares.
- Planteamiento del choque de intenciones opuestas (conflicto).

-Desarrollo.

- Eventos sucesivos, que los personajes deben protagonizar para intentar alcanzar sus objetivos.
- Crecimiento progresivo de la intensidad de la acción.

-Climax.

Momento de máxima tensión, que decide el conflicto en favor o en contra del o los protagonistas.
Sólo puede haber 2 opciones. Alcanza su objetivo o fracasa en su intento.

·Epílogo.

Momento en que se plantean las consecuencias del climax.

B GUIÓN DEFINITIVO

Versión ampliada y detallada del pre-guión sinóptico.

-Debe conservar la misma estructura.

-Debe presentar descripciones breves, físicas y psicológicas de los elementos de la obra:

- Personajes o caracteres protagónicos y antagonicos.
- Escenarios.
- Ambientes.

-Debe explicar la manera en que ocurre la sucesión de eventos, los cambios de lugar y tiempo.

-Debe incluir los diálogos de los personajes, así como sus pensamientos.

ADAPTACIÓN

Es la modificación del lenguaje literario para volverlo utilizable en otro medio narrativo.

El guión literario describe la narración por medio de palabras.

El comic, como medio gráfico-literario, representa la narración por medio de imágenes y textos.

La adaptación en historietas consiste en la conversión del guión literario, de lenguaje descriptivo, al guión técnico, que es el mecanismo que facilita la conversión de escritura a imágenes.

3.3.1.6 EL GUIÓN TÉCNICO

Su finalidad básica es servir al autor gráfico para entender rápida y fácilmente el contenido argumental de la obra, para trasladarlo a imágenes, sin pérdida de tiempo en la lectura de texto.

PROCESO

□ Se divide la trama argumental en escenas.

Escena es la unidad de la narrativa dramática, y consiste en la acción que se desarrolla en un mismo momento o lugar. La escena cambia cuando:

- La acción concluye y el relato se traslada a otro lugar.
- Se modifica la situación dramática: Calma a acción, tensión a relajamiento.
- Cambia el tiempo.

La escena no cambia cuando:

- Los personajes cambian de escenario pero la acción continúa.
- Entran o salen de escena algunos personajes, pero permanece el que lleva la acción.

□ Cada escena se describe brevemente. Debe incluir:

- Lugar de la acción. DÓNDE.
- El tiempo en el que ocurre. CUÁNDO.
- Personaje que ejecuta la acción. QUIÉN.
- La manera (adjetivo) en que la ejecuta. CÓMO.
- El personaje que recibe la acción. A QUIÉN.
- Reacción del personaje. CONSECUENCIA.

· Escena.
CUÁNDO.
DÓNDE.
QUIÉN.
CÓMO.
A QUIÉN.
CONSECUENCIA.

DISTRIBUCIÓN DE LAS ESCENAS EN EL GUIÓN

La obra se ha dividido en 3 secciones básicas. Cada sección se divide, a su vez, en escenas determinadas.

Introducción.

El planteamiento de la situación que rodea y motiva la narración. Esta fase es muy importante para que el lector comprenda la trama posterior. Sin embargo, debe ser lo más breve posible. Una introducción larga tiende a aburrir al lector.

Desarrollo.

Es la sección que generalmente contiene más escenas. Se pueden intercalar para incrementar la acción. Deben conducir al desenlace de la trama. Pocas escenas pueden dejar algunos detalles sin explicación. Muchas escenas, si el ritmo no está bien cuidado, pueden cansar o aburrir.

Climax.

Generalmente la acción se resuelve en una sola escena. Sin embargo, pueden ser 2 escenas paralelas que culminen en el mismo punto, o 2 escenas ligadas.

Epílogo.

Escena final que explica las consecuencias del desenlace y da pie a que el lector conozca el posible futuro de los protagonistas. Debe ser muy breve.

DURACIÓN DE LAS ESCENAS

Una escena importante tiende a durar más tiempo. Sin embargo, las escenas largas, con diálogos o sin acción, pueden hacer que el lector pierda el interés. Se recomienda intercalar unas escenas con otras, o bien, sintetizarlas.

El ritmo narrativo puede consistir en una sucesión de escenas cortas y largas alternadamente.

- Las escenas se deben numerar.
- Cada escena contiene un número determinado de tomas. Por lo general, se numeran también.
En la toma se incluyen los diálogos, parlamentos o pensamientos de los personajes. Se pueden modificar, reduciéndolos o presentándolos en varias tomas. (El exceso de diálogo retarda la progresión).
Puede incluirse el encuadre de la toma, así como el ángulo de cámara.

NOMENCLATURA DE PLANOS

Panorámica
Plano general
Plano medio
Plano americano
Primer plano
Acercamiento (close up)

ÁNGULOS

Picada
Contrapicada

Se puede incluir texto narrativo, dramatizado, que describe sólo los aspectos de la narración que no aparecen en escena. Debe ser:

Conciso
Sintético
Directo

El exceso de texto retarda la progresión dramática.

- Manera tradicional de escribir el guión técnico.

ESCENA No.

TOMA	PLANO	DESCRIPCIÓN ESCENA	TEXTO/DIÁLOGOS
------	-------	--------------------	----------------

3.3.2 DISEÑO

Organización de la estructura gráfica del comic, y de los elementos que intervienen en ella.

En la fase 1 se establecieron los requerimientos funcionales, prácticos y productivos del proyecto.

En la fase 2.1 se estableció el contenido definitivo de la historieta, es decir, su vertiente literaria (guión literario y guión técnico).

En esta fase se maneja el lenguaje formal del comic, el aspecto visual de su código lingüístico.

El diseño interviene, fundamentalmente, al proporcionar los criterios necesarios para organizar los elementos visuales de la historieta.

3.3.2.1 CRITERIOS DE DISEÑO

Son las consideraciones que el autor de comics debe tomar en cuenta, para fundamentar en ellas la toma de decisiones. Los criterios de diseño le debenn auxiliar para escoger las formas, tamaños, proporciones o colores determinados, para aplicarlos en la historieta.

1 FACILIDAD DE LECTURA

Que el lector logre descifrar el lenguaje gráfico y el lenguaje escrito.

2 COMPRENSIÓN DEL CONTENIDO

Que el lector entienda el conjunto de mensajes que presenta la historieta, es decir, los significados que el autor desea expresar en su obra.

3 OBTENCIÓN DE REACCIONES EMOTIVAS

Que el comic despierte en el lector las emociones que el autor desea provocar, como risa, tristeza, miedo, suspenso, sorpresa, ansiedad o enojo.

4 CUALIDADES ESTÉTICAS

Que el comic, en conjunto, sea una obra armónica (equilibrada y variada a la vez), y motive sensaciones visuales placenteras. Cabe aclarar que los valores estéticos pueden existir, tanto en obras consideradas bellas, como en obras de tema inquietante, como la muerte o el terror.

5 REQUERIMIENTOS PRÁCTICOS

Que la historieta tenga la funcionalidad óptima, para poderse reproducir masivamente, sin ningún problema.

NOTAS

Contenido literario del comic

- 1 E. Vale, Técnicas del Guión para Cine y Televisión, p. 74.
- 2 *Ib., infra.*
- 3 *Ibid.*, p. 73.
- 4 *Ib., infra.*
- 5 *Ib.*, p. 74.
- 6 *Ib., infra.*
- 7 *Ib., infra.*
- 8 *Ib., infra.*
- 9 *Ib.*, p. 162.
- 10 *Ib.*, p. 163.
- 11 *Ib.*, p. 159.
- 12 *Ib.*, p. 90.
- 13 *Ib.*, p. 92.
- 14 *Ib.*, p. 93.
- 15 *Ib.*, p. 102.
- 16 *Ib.*, p. 126.
- 17 *Ib.*, p. 112.
- 18 *Ib.*, p. 83.
- 19 *Ib.*, p. 90.
- 20 *Ib.*, p. 52.
- 21 *Ib.*, pp. 79-81.

3.3.2.2 DESARROLLO DE LOS ELEMENTOS FORMALES Y ESTRUCTURALES DE LA SECUENCIA NARRATIVA

La secuencia narrativa del comic es la sucesión ordenada de imágenes y textos, que le dan forma física (el comic en sí) a la narración argumental (guión literario). La secuencia narrativa posee una estructura propia, que pertenece a la vertiente gráfica del código lingüístico del comic.

ELEMENTOS DE LA SECUENCIA NARRATIVA

Antes de proceder a la construcción de la secuencia, en las páginas de la historieta, es necesario conocer los elementos que existen en ella, así como la manera en que se pueden utilizar.

PÁGINA

- VIÑETA O RECUADRO
 - MONTAJE DE VIÑETAS
- ELEMENTOS INTERNOS DE LA VIÑETA
 - GLOBO O BALLOON
 - ENCUADRE Y ANGULACIÓN
 - ELEMENTOS DE REPRESENTACIÓN: PERSONAJES Y ESCENARIOS

3.3.2.2.1 EL DISEÑO EN LA ESTRUCTURA DEL COMIC

Los elementos gráficos del lenguaje del comic están sujetos a las leyes de organización formal y estructural del diseño.

Los elementos visuales del diseño son los que se pueden percibir en el plano bidimensional.¹ Tienen existencia real. Las características que los hace reconocibles son:

- FORMA.²

Aspecto general de la figura. La forma como plano se clasifica en: Geométrica u orgánica; rectilínea o irregular.
 - MEDIDA.³

Dimensiones de la figura. Proporciones y tamaño en relación a otras figuras...
 - COLOR.⁴

Variaciones tonales y cromáticas de la figura.
 - TEXTURA.⁵

Cualidades de la superficie de la figura. La textura visual es ilusión de textura táctil.
- Los elementos de relación organizan la ubicación e interacción de los elementos visuales.⁶ Son:
- POSICIÓN.⁷

Relación de la figura con el plano y con otras figuras.
 - DIRECCIÓN.⁸

Relación de las figuras con su entorno, que produce en el espectador la percepción de organización lineal de los elementos.
 - ESPACIO.⁹

Relación de la figura con el espacio que ocupa y con el que la rodea.

- **GRAVEDAD.**¹⁰
Sensación psicológica que favorece la atribución de cierto peso virtual a las figuras.

3.3.2.2.2 FORMA Y ESTRUCTURA

Los elementos visuales son la forma, lo que se percibe en el plano bidimensional.

Los elementos de relación son la estructura, lo que ordena u organiza la situación de los elementos visuales.

Los elementos del código lingüístico del comic se pueden considerar como elementos de diseño.

- **PÁGINA**
Estructural.
Plano bidimensional donde se organizan las viñetas.
Presenta formato y puede incluir una reticula o diagrama.
- **VIÑETA**
Formal.
Es la unidad de espacio y tiempo del código del comic.
Presenta forma, contorno, tamaño y proporciones.
- **MONTAJE DE VIÑETAS**
Estructural.
Es la organización de las viñetas de manera secuencial y ordenada.
- **GLOBO O BALLOON**
Formal.
Elemento que contiene el texto o representación verbal.
Presenta forma, tamaño, proporciones, contorno, color y, ocasionalmente, textura.
- **ENCUADRE**
Estructural.
Organización de los elementos de la viñeta en un plano ilusorio tridimensional.
- **ELEMENTOS DE REPRESENTACIÓN**
Formal.
Elementos que protagonizan la obra argumental.
Presentan forma, tamaño, color, proporciones y textura.

EJEMPLOS DE REFERENCIA

En cada etapa de esta fase se mencionan ejemplos de historietas, de diversos autores, que se analizaron para este proyecto. Las historietas mencionadas aportan formas especiales del uso de los elementos gráficos del comic.

Lista de publicaciones y ejemplares

- 1 Revistas (comic books) episódicas.
- 2 Libros (ediciones especiales) y revistas especializadas.
Episódicas y no episódicas.

1 REVISTAS EPISÓDICAS

EL SPIRIT

Autor: Will Eisner.

Publicado por Editora de periódicos La Prensa. Revista quincenal. Numeros: 2, 4, 7, 8, 9, 12, 14, 17, 22, 24 y 26. Publicados entre octubre de 1976 y octubre de 1977.

Revista MAD

Varios autores.

Publicada en Estados Unidos por E. C. Communications Inc. Varios números revisados.

2 REVISTAS ESPECIALIZADAS

Revista METAL HURLANT

Pertenece a Humanoides asociados, París. Publicada en España por Eurocomic. Publicación no periódica. Historietas analizadas:

LA NOCHE

Autor: Philippe Druillet.

Col. Humanoides #6. 1982.

ARKHE

Autor: Caza.

Col. Humanoides #18.

Revista MAD en español. #9. 1979.

Revista HEAVY METAL

Publicada por HM Communications Inc. USA.

Periodicidad: Mensual (de 1977 a 1985); semestral (de 1985 a 1988); bimestral, de 1988 a la fecha.

Historietas analizadas:

Se presenta el título de la obra, el autor o autores y el número en el que se publicó la obra.

THE AIRTIGHT GARAGE OF JERRY CORNELIUS

Moebius. Marzo, 1979.

THE THING

Voss. Octubre, 1979.

THE MAN FROM THE BLACK HOLE

Serge Clerc. Octubre, 1979.

GAIL

Philippe Druillet. Enero, 1979.

THE WALL

Mikalacki/Kordej. Noviembre, 1979.

BAD BREATH

Arthur Suydam. Octubre, 1979.

SPLIT, THE LITTLE SPACE PIONEER

Moebius. Enero, 1979.

THE DUNWICH HORROR

Adaptación gráfica de Breccia. Octubre, 1979.

ATTILA THE FROG

Don Lomax. Julio, 1979.

DOWN DEEP

Stuart Nezin. Julio, 1979.

- 3.3.2.2.3 **DESARROLLO DE LOS ELEMENTOS DE REPRESENTACIÓN DEL COMIC**
Los elementos de representación surgen directamente de la trama argumental del comic (contenido literario) y son la manifestación visual de aspectos que son descritos con palabras, en la narración.
Se dividen en:

1	PERSONAJES físicamente	O	CARACTERES psicológicamente
2	ESCENARIOS físicamente	O	AMBIENTES psicológicamente

Estos elementos actúan en la secuencia narrativa del comic. Son las formas gráficas que el lector reconoce y valora como personajes o como escenarios, que existen imaginariamente en la historieta.
Para entender cómo se pueden desarrollar, es necesario conocer los factores de representación y de visualización más importantes para el comic.

VISUALIZACIÓN

Es el proceso de representar gráficamente (forma) los aspectos que en la narración existen de manera literaria (contenido).

• **Representación.**

Es uno de los elementos prácticos del diseño (según Wucius Wong)'' y se define como la derivación de una forma a partir de la naturaleza o de aquello construido por el ser humano, que tenga existencia física.

• **Representación en el comic.**

La historieta, al ser un medio narrativo, expresa sus mensajes por medio de formas que el lector -receptor de mensajes- pueda reconocer como formas familiares, para poder captar y entender el contenido del relato. Si eso ocurre, la transmisión de información del autor al lector es exitosa.

Por esa causa, las historietas se valen de la representación de formas existentes o derivadas de la realidad.

FACTORES ESTÉTICOS DE LA REPRESENTACIÓN

Cada autor de historietas que desarrolla un estilo gráfico particular, en la construcción de los personajes y ambientes de su obra, tiene intenciones expresivas propias; por lo tanto, tiende a manejar los elementos visuales (forma, tamaño, proporción, contorno) conforme a dichas intenciones. Por esa razón, existen innumerables variantes de estilo, que corresponden a diferentes intenciones.

Se pueden distinguir, a grandes rasgos, los siguientes

estilos más representativos en la historieta:

ESTILOS REALISTAS

Buscan la reproducción fiel de rasgos y formas. Su intención es convencer al lector de que lo que está viendo puede ocurrir en la realidad.

ESTILIZACIONES SOMERAS

Buscan un leve efecto de irrealidad (fantasía) sin perder veracidad. La estilización es estética y, en ocasiones, decorativa (armonía de formas).

ESTILIZACIONES SINTÉTICAS

Buscan la expresión de máximo significado con los mínimos elementos. Frecuentemente tienden al dibujo lineal. Suelen ser estéticas en alto grado.

ESTILOS BARROCOS

Tienen un marcado efecto decorativo (las imágenes presentan un valor estético individual). Tienden a la sobrecarga de elementos en las imágenes. Pueden ser muy dramáticas.

ESTILOS EXPRESIONISTAS

Buscan la deformación de rasgos con el fin de transmitir emociones. Con frecuencia se basan en trazos enérgicos que prevalecen en los dibujos. Predomina la mancha (alto contraste) y los contornos muy marcados.

CARICATURIZACIÓN

Deformación de rasgos con fines satíricos o humorísticos. Puede ser semi-real o exagerada.

Todos los estilos poseen cualidades estéticas propias, y si los autores se sirven de ellas, pueden obtener resultados de notable valor gráfico.

Es importante para los autores que buscan un estilo individual, el estudio de obras de diversa procedencia, ya sea en museos o galerías, o bien, en libros de arte. Si se estudia la obra de historietistas reconocidos, se pueden reconocer los estilos y las influencias que los impulsan.

Ejemplos de estilos en la representación:

ESTILOS REALISTAS

Horacio Altuna en NO IMAGINATION (Heavy Metal. Nov. 1989).

ESTILIZACIÓN SOMERA

Enki Bilal en EXTERMINATOR 17 (HM. Enero, 1979).

ESTILIZACIÓN SINTÉTICA

Moebius en THE AIRTIGHT GARAGE OF JERRY CORNELIUS (HM. Enero, 1979).

ESTILOS BARROCOS

Phillipe Druillet en LA NOCHE (Col. Humanoides #6).

ESTILO EXPRESIONISTA

Burne Hogarth en TARZÁN DE LOS MONOS.

CARICATURIZACIÓN

Uderzo en ASTERIX #17.

FACTORES DE REPRESENTACIÓN DEL COMIC

Se derivan directamente del guión técnico y del guión literario del comic.¹⁵

PSICOLÓGICOS

La conducta del personaje o la manera de comportarse en su medio. Lo que lo convierte en un carácter o protagonista de una obra argumental. Estos factores se pueden representar por medio de los factores físicos.

FÍSICOS

Son los que determinan la forma, el tamaño y las proporciones de los rasgos de cuerpos y rostros. Se clasifican así:

-Constitución física.

Describe el tamaño o talla, y la complexión del personaje. Dice si el protagonista es alto o bajo, débil, obeso o atlético.

-Aspecto cronológico.

Describe la edad del personaje: si es joven, adulto, niño o anciano, con las características propias de cada edad.

-Morfología sexual.

Presenta los aspectos que identifican el sexo de los personajes. Se basa en las diferencias anatómicas entre hombres y mujeres (estructura ósea, muscular, etc.) y las diferencias de origen cultural (peinado, decoración cosmética, etc.).

-Morfología racial.

Los rasgos que identifican a los personajes con grupos humanos específicos, como la estructura craneal o el tono de piel.

-Vestuario.

Factor que informa sobre la procedencia, la edad, el carácter y la ocupación del personaje. Es un factor primordial de identificación.

-Accesorios.

Elementos que acentúan la información dada por el vestuario. Son adornos, instrumentos o herramientas que pueden indicar origen u ocupación.

-Expresión gestual.

Es un aspecto del comic que ha sido muy estudiado por comunicólogos y semiólogos.¹⁶

De los análisis, se desprende que la expresión gestual en la historieta es producto de convenciones. Existen, por lo tanto, signos fijos que corresponden a estados de ánimo específicos.

Los más comunes son:

Para la boca:

-Comisuras hacia arriba: Sonrisa.

-Comisuras hacia arriba y boca abierta: Carcajada.

-Comisuras hacia abajo: enojo o tristeza.

-Comisuras hacia abajo y dientes apretados: Rabia.

Para los ojos:

- Cerrados: Sueño.
- Muy abiertos, con cejas arqueadas: Sorpresa, espanto.
- Ceño fruncido, ojos entrecerrados: Odio.
- Cejas inclinadas hacia afuera: Tristeza.

Existen signos más complejos, por lo tanto, inclasificables, que expresan estados más profundos. La representación de expresiones complejas es propia de los estilos realistas o naturalistas, de la pintura y la ilustración. Pueden ser aplicadas al comic sin ningún problema.

ESCENARIOS/ AMBIENTES

Son los factores que convierten simples marcos físicos en ambientes de gran significado emotivo.¹⁷

- Relación del lugar con la acción de los personajes.
Los escenarios óptimos en la historieta son: Los que contribuyen a expresar significados de la acción, es decir, que incrementan el efecto dramático de la obra.
- El tipo de lugar.
La clase especial de escenario, que concuerda con lo que determina el guión.
- El adjetivo del escenario.
El valor expresivo del ambiente, que favorece a la acción dramática.
- Condiciones de espacio.
Relación entre la amplitud del lugar con los protagonistas. Ambientes espaciosos indican grandeza, escenarios naturales o construcciones monumentales; ambientes estrechos indican tensión, agobio o claustrofobia.
- Condiciones de iluminación.
Influyen directamente en la ambientación y pueden indicar la hora del día en que ocurre la acción.¹⁸
La oscuridad sugiere misterio. La penumbra, intranquilidad. La luz directa puede indicar vitalidad. Iluminación tenue produce efecto de exotismo.
- Accesorios ambientales.
Ayudan a complementar el significado de un lugar. Producen efecto de veracidad en las escenas. Pueden indicar el estado del lugar y el uso que se le da.

MÉTODOS AUXILIARES PARA LA REPRESENTACIÓN

Se indica una serie de recomendaciones, que pueden facilitar la labor del historietista en esta etapa.

- Uso de material fotográfico de referencia.
Recopilación de fotografías, principalmente de revistas, que sirven como auxiliar para la construcción de la figura humana, en posturas y expresiones faciales.
En historietas de ficción social, histórica o de géneros realistas, la veracidad de las escenas es fundamental. Por eso, es importante el recurrir a documentación, en libros especializados o enciclopedias.

-Construcción de cuaderno de apuntes gráficos y bosquejos. Recopilación de trazos esquemáticos y primeras ideas, producidas en el brainstorming. Es una reunión de papeles sin orden aparente.

-Construcción de cuaderno de bocetos. Recopilación, más formalizada, de dibujos seleccionados. El trazo es a lápiz y el orden se empieza a tomar en cuenta. Recomendación: Usar hojas sueltas, para comparar varios dibujos a la vez.

-Construcción de cuadernos de prototipos. Modelos y figuras definitivas, de personajes, principalmente, con sus características completas. Se recomienda estudiar varios ángulos de cuerpos y rostros, así como algunas expresiones de los personajes. Para hacer estudios de color, es conveniente fotocopiar los dibujos y probar los diversos tonos en las copias.

3.3.2.2.4 DESARROLLO DE LA PÁGINA

De acuerdo a la semiótica del comic,¹⁷ la página es una macrounidad significativa.

Es macrounidad, porque contiene unidades menores (las viñetas) y porque también funciona como unidad, puesto que el lector percibe una sola página a la vez.

CARACTERÍSTICAS DE LA PÁGINA

A continuación se describen los elementos que determinan el funcionamiento de la página, que es el plano bidimensional sobre el cual se presentan los demás elementos del comic.

FORMATO

Se le llama así a las dimensiones de la página y a la proporción que existe entre ellas. La proporción es la relación entre las medidas verticales y horizontales.

Existen, en el medio editorial, diferentes formatos para las publicaciones. La elección de uno, en particular, depende de:

EL PROPÓSITO DE LA PUBLICACIÓN

El objetivo de la publicación y la manera en que el formato es más conveniente.

LOS FACTORES DE PRODUCCIÓN

Los costos de papel y los implementos de la impresión.

LOS FACTORES DE USO

La manera en que se puede facilitar la lectura del impreso.

TIPOS DE FORMATOS

A grandes rasgos, se dividen en:

- Horizontales o apaisados.
- Verticales.

Los comics emplean mayoritariamente el formato vertical, cuando se publican de manera individual, es decir, sin estar incluidos en periódicos o suplementos. El formato vertical requiere de menor esfuerzo visual para leerse.

Los formatos en el comic surgen a partir de convenciones editoriales, porque a partir de su independencia de los periódicos, los grupos editoriales adoptaron medidas estándar para todas sus publicaciones; en algunos casos, continúan vigentes en la actualidad. En tiempos recientes, las crisis económicas encarecieron el papel, lo que provocó la reducción de los formatos.

Algunos formatos típicos:

GRANDES FORMATOS

Los que tenían los comics en los suplementos dominicales antes de 1973. Hoy en día se producen en raras ocasiones. Visualmente, eran fáciles de apreciar, porque podían incluir imágenes amplias.

FORMATOS ESTANDARIZADOS

-Formato de 8 x 11 pulgadas (203 x 280 mm).

Con algunas variaciones menores, este formato surge del sistema estandarizado de medidas de papeles, vigente en Europa.^{2º}

La relación proporcional se obtiene del cuadrado raíz de 2. Ese sistema sirve para crear un rectángulo en el que las medidas horizontales y verticales son visualmente armoniosas.^{2º} Es funcionalmente adecuado para la distribución del material. Permite la aparición de viñetas de tamaños variados, que se perciben sin dificultad.

-Formato de 190 x 270 mm.

Propio de los comics masivos hasta la crisis del papel. También es adecuado para la presentación de viñetas y escenas de tamaños variables.

FORMATOS MENORES

Los que se producen actualmente en el mercado del comic masivo, para ahorrar papel. Los más comunes son:

215 x 155 mm

175 x 115 mm

200 x 135 mm

Estos formatos restringen el trabajo de los historietistas, porque se deben reducir las imágenes, o incluir pocas viñetas por página, lo que afecta negativamente el montaje y se entorpece la progresión narrativa.

Ejemplos de formatos:

-Revista HEAVY METAL

HM Communications Inc. USA.

Medidas: 277 x 204 mm

Es un formato estandarizado. Tiene la ventaja de poder incluir en sus páginas historietas provenientes de otras revistas (europeas, preferentemente), que se ajustan sin problemas a su formato.

-Revista METAL HURLANT, Col. Humanoides.

Ed. Eurocomic, España.

Medidas: 230 x 290 mm

Presenta un leve incremento en las dimensiones, con respecto a la mayoría de las revistas españolas (CIMOC, RAMBLA, 1984, etc.) cuyos formatos son estandarizados como el de HEAVY METAL. A pesar de ello, también intercambia historietas con revistas de otros países, ampliándolas hasta ajustarlas en las páginas.

3.3.2.2.5 DESARROLLO DE LAS VIÑETAS O RECUADROS

Viñeta es la unidad fundamental del lenguaje del comic. Como se afirmó antes, una viñeta es un pictograma o representación gráfica de formas derivadas de la realidad. La viñeta individual presenta un espacio y un tiempo específicos de la narración.²²

Los elementos visuales de la viñeta son:

FORMA

CONTORNO

PROPORCIÓN

TAMAÑO

Dichos elementos son factores de adjetivación. Eso significa que, a través de ellos, se pueden sugerir o expresar sensaciones visuales al lector. El manejo de los elementos visuales puede contribuir a ambientar gráficamente la narración. Puede hacer más eficaz la progresión dramática del comic, y puede mantener el interés del lector en la historieta.

A continuación se describen las principales características de los elementos visuales de la viñeta. Se explica, también, la manera en que se puede variar su manejo, y la forma en que dichas variaciones se pueden aplicar en las historietas.

FORMA

Se entiende como forma el aspecto de la figura que se percibe de inmediato y que la identifica como tal.²³

Las viñetas son formas bidimensionales y se dividen en:

GEOMÉTRICAS

Son formas generadas por fórmulas matemáticas. Son reguladas y organizadas por principios establecidos.²⁴

-Rectilíneas rectangulares.

Es la variedad que predomina en el comic. Las viñetas cuadradas o rectangulares son más fáciles de trazar y de organizar en la página. Producen un efecto de orden y estabilidad gráfica.

Ventajas:

Son las más fáciles de leer.

Desventajas:

Las formas cuadradas pueden sugerir monotonía o rigidez. Es conveniente combinarlas con viñetas de otras formas.

-Rectilíneas de ángulos agudos.

Cuando se incluyen líneas diagonales, se obtienen viñetas triangulares o trapezoidales. Esta variante no es muy común.

Ventajas:

La forma triangular sugiere tensión. Los ángulos agudos dan sensación de agresividad, por lo tanto, este tipo de viñetas se puede usar en momentos de énfasis dramático (acción violenta).

Desventajas:

El uso reiterado puede crear excesiva inestabilidad y distraer al lector de la narración. Se recomienda el uso moderado.

-Curvilíneas.

Viñetas redondas u ovals. Es una variante poco usada.

Ventajas:

Pueden usarse para dar cierto énfasis en una acción clave, sin producir sensaciones de tensión. La forma circular es estable.

Desventajas:

Las viñetas curvilíneas son difíciles de ordenar en una misma página. Se recomienda no colocar una junto a otra.

-Irregulares.

Son formas que no siguen ningún orden aparente.²⁵ Se usan en casos especiales.

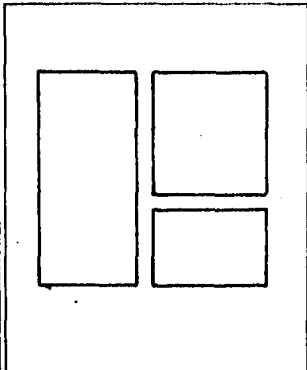
Ventajas:

Producen efectos de informalidad, espontaneidad, caos, intensidad dramática o confusión psíquica (sueños o alucinaciones).

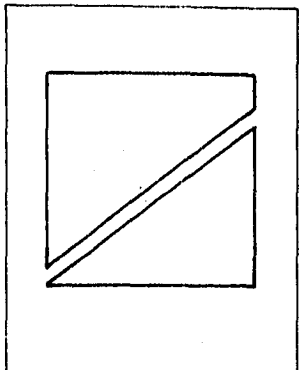
Desventajas:

Generan inestabilidad, desorden y tensión. Dificultan la lectura. Se recomienda no usarlas a lo largo de varias páginas seguidas.

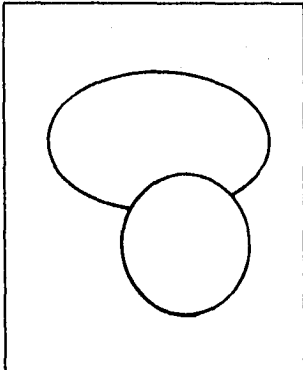
**VIÑETA
VARIACIONES
EN LA
FORMA**



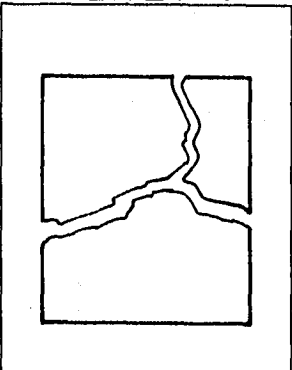
RECTANGULARES
SON LAS MAS COMUNES,
PERO PUEDEN PRODUCIR
CIERTA MONOTONIA VISUAL.



TRIANGULARES/TRAPEZOIDALES
SUGIEREN AGRESIVIDAD O
TENSION. PUEDEN USARSE
PARA ENFATIZAR MOMENTOS
DE ACCION DRAMATICA.



CURVILINEAS
CIRCULARES U OVALES, SON
POCO COMUNES, PERO SE
USAN PARA ENFATIZAR TOMAS
SIN PRODUCIR TENSION



IRREGULARES
CREAN EFECTOS DE:
INTENSIDAD DRAMATICA, CAOS,
SUEÑOS O ALUCINACIONES.



NORMAN THOUGHT FROM A LONG TIME
 PLAN FOR THE LATEST PLOT WAS
 VERY LITTLE WEEBY MARIA SA...

VINETA
 CIRCULAR
 IN UNA
 COMPOSICION
 MUY LIBRE
 DE ARTHUR
 SUYDAM.



SHE MOVED
 SLOWLY
 AROUND THE
 APARTMENT
 LIFTING HER
 LONG LEGS
 AND TWISTING
 HER BODY IN
 A LARGE
 MANNER ALL
 THROUGH THE
 DANCE SHE
 HAD BEEN
 WHEN SHE
 CAME TO THE
 BEGINS OF
 LAST OF HER
 CLOTHING
 CLIMBED
 UNDER THE
 COVERS AND
 SMILED AT
 NORMAN

CLEOPATRA THE BELLY DANCER ARRIVED WITHIN THE HOUR
 SHE HAD NEVER DEVELOPED A GREAT LIKING FOR
 NORMAN AND IT WAS ONLY AFTER RECEIVING A PROMISE
 OF A LARGE AMOUNT OF CASH THAT SHE AGREED TO
 PROVIDE HER AMOROUS SERVICES. AFTER NORMAN
 HAD PRODUCED THE MONEY AND CAREFULLY COUNTED IT
 OUT, SHE STEPPED INSIDE, TOOK OFF HER COAT, AND
 BEGAN TO DANCE AROUND IN A MOST AROUSING WAY.



THAT'S WHEN
 NORMAN RE-
 ALIZED HE
 WAS LOSING
 CONTROL. HE
 STARTED TO



WARREN, WHO ONLY BRIEF MOMENTS BEFORE HAD SPOKEN TO ME SO CALMLY, CRIED NOW FROM THE DEPTHS OF HIS ABYSS IN A WHISPER MORE SINISTER THAN THE MOST PIERCING OF CRIES: "OH MY GOD! IF YOU COULD SEE WHAT I AM SEEING NOW!!!"

I SHOT A VOLLEY OF CRAZED QUESTIONS INTO THE MOUTHPIECE AND HEARD AGAIN THE VOICE OF MY FRIEND, HOARSE AND TINGED WITH DESPAIR, "CARTER, THIS IS TERRIBLE, MONSTROUS, MOST INCREDIBLE! I DO NOT HAVE THE COURAGE TO DESCRIBE IT TO YOU! NO ONE CAN KNOW THIS AND LIVE!"

"CARTER! FOR THE LOVE OF GOD, REPLACE THE STONE AND SAVE YOURSELF!"

"FLEE FROM HERE! REPLACE THE STONE AND FLEE FROM HERE!"

ETERNITIES APPEARED TO HAVE PEECED SINCE WARREN'S LAST WORDS, WHILE ONLY MY CRIES RENT THE SILENCE. THEN A NEW VOICE CRACKLED THROUGH THE RECENER.

"WARREN, I CALLED, 'IS THAT YOU?'"

I WANTED TO THROW MYSELF INTO THE DEPTHS TO GO TO HIS AID BUT COULD NOT OVERCOME THE PARALYSIS THAT ENCHAINED ME. THE MURMUR FROM BELOW ROSE GRADUALLY UNTIL A SCREAM FULL OF HORROR CAME FROM THE DEPTHS OF THE: "CURSED BE ALL INFERNAL BEINGS!! IT IS ALMOST OVER NOW... I WILL SEE YOU NO MORE!"

IN RESPONSE, I HEARD THE THING THAT THREW ME INTO THIS AMNESIA, THAT INHUMAN AND DISCARNATE VOICE HURLED ITSELF INTO MY CONSCIOUSNESS AND THREW ME INTO A MENTAL VOID...

AFTER THAT, SILENCE!

...THAT DID NOT CEASE UNTIL MY AWAKENING IN THE HOSPITAL... I HEARD IT, CAST UP FROM THE MOST PROFOUND DEPTHS OF THAT CURSED AND FORSAKEN SEPULCHER: "YOU WRETCHED FOOL, WARREN IS DEAD!"

VIÑETAS DE FORMAS IRREGULARES COMPOSICION DE INTENCION CAOTICA

HE IS DEAD!

END / ART: VOSS



¡JA, JA, HEINZ! YA NO ME
NE MUEVA UN PUNTO HO
TENDRÁ MI HUEVO!

¡CERVO!!
¡HOY TE TAVOREN,
MIMOS TE TIKRO!

¡JA, JA, JA!
¡HEINZ! CONSER
VA ARRESIOS!

¡SOQUEROSOS
¡NOVEDOSOS!

¡POR LOS
¡ALE, HIELO!
¡MARTINOS!

¡¡¡PRIVILEGIOS
¡¡¡OJOS EL CERRAR
¡¡¡NADA CERRAR!!!

VIÑETAS TRIANGULARES
EFECTO DE VIOLENCIA
PAGINA DE LA NOCHE
DE P. DRUILLET.

PROPORCIONES

Las viñetas, independientemente de su forma, pueden variar en la relación de sus medidas verticales y horizontales.²⁶ La variación de proporciones es un factor de expresión de gran importancia. En el cine o en la televisión, otros medios narrativos, no se pueden variar las dimensiones de la pantalla. En el comic no existe esa restricción.

Variaciones básicas:

Viñeta horizontal.

Cuando predomina la longitud sobre la altura. Se relaciona con la línea del horizonte y sugiere tranquilidad. Es estable.

Uso:

Permite la apreciación de escenarios amplios, vistas panorámicas o planos generales.

Viñeta cuadrada.

Cuando tiene iguales dimensiones verticales y horizontales. Es estable, pero emotivamente posee un valor neutro.

Uso:

Permite enfocar la atención del lector en puntos importantes de la escena.

Recomendación:

Debido a su evidente simetría, es una forma estática, y no favorece la progresión narrativa. Sin embargo, es eficaz cuando se combina con viñetas horizontales y verticales.

Viñeta vertical.

Predominio de la altura sobre la longitud. Es la menos estable y sugiere dinamismo y acción.

Uso:

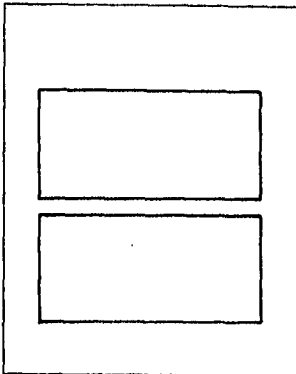
Permite la aparición de figuras verticales (personajes) y se emplea en tomas donde la acción es más importante que el escenario.

RECOMENDACIONES PARA LA APLICACIÓN

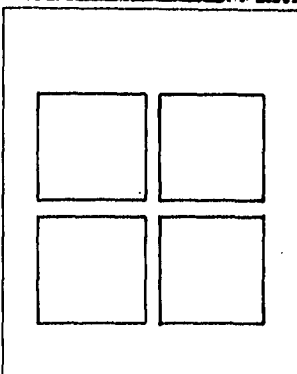
-Las temáticas y los tratamientos altamente visuales, propios de relatos de acción, son favorables a los cambios de proporción en las viñetas, en todo tipo de ficción.

-El género épico, el épico-dramático y el dramático, debido a la progresión dinámica de sus argumentos, pueden expresarse mejor con la ayuda de viñetas verticales, en momentos de tensión, y horizontales, en momentos de calma.

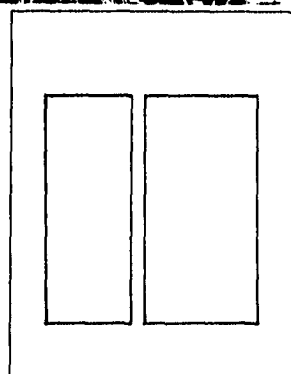
VARIACIONES EN LAS PROPORCIONES



VIÑETA HORIZONTAL...
ES ESTABLE. FAVORECE LA
PRESENTACION DE ESCENARIOS
Y TOMAS PANORAMICAS.

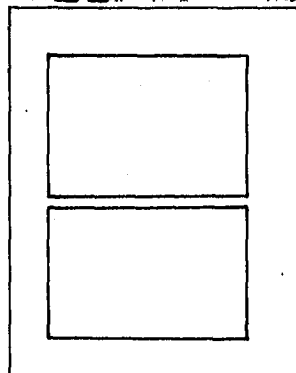


VIÑETA CUADRADA
ES ESTATICA, PERO UTIL
PARA ENFOCAR ACCIONES
PRECISAS. DEBE COMBINARSE
CON OTROS TIPOS DE VIÑETAS.

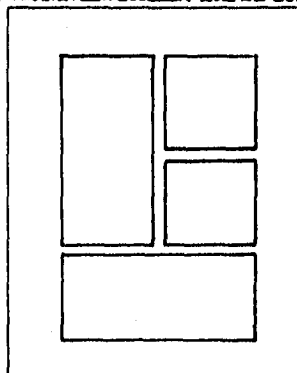


VIÑETA VERTICAL...
ES DINAMICA. SE LE USA
EN DECUENCIAS DE ACCION
CONTINUA.

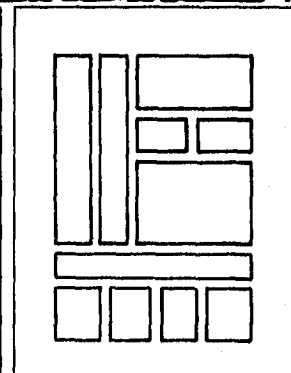
VARIACIONES EN EL TAMAÑO



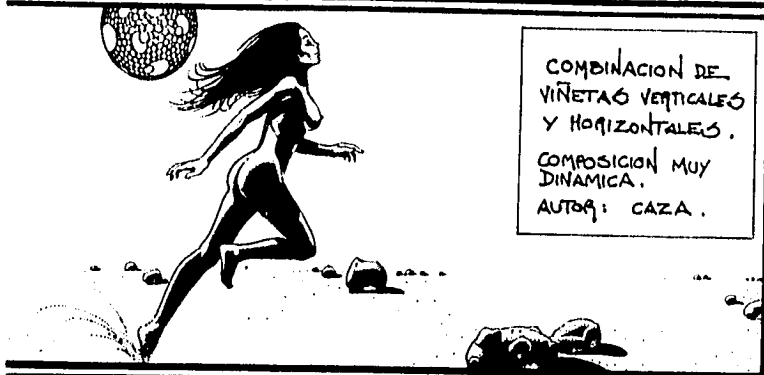
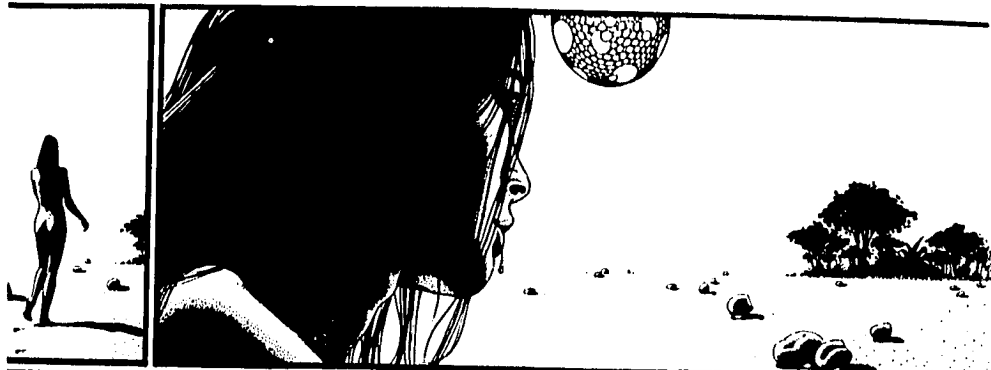
VIÑETAS GRANDES
AREA: 50% DE LA PAGINA O MAS.
PERMITE LA APARICION DE
ESCENAS DETALLADAS.
DETIENE LA ACCION.



VIÑETAS NORMALES
AREA: ENTRE 50% Y 10%
PERMITEN EL USO DE CUALQUIER
TIPO DE ESCENAS.



VIÑETAS PEQUEÑAS
AREA: 10% O MENOS.
SON UTILES EN CLOSE UPS



COMBINACION DE
VIÑETAS VERTICALES
Y HORIZONTALES.
COMPOSICION MUY
DINAMICA.
AUTOR: CAZA.



TAMAÑO

La relación entre las medidas de una viñeta con respecto a las demás viñetas, y con respecto a la página. Informalmente, con propósitos prácticos, se pueden dividir en:

Viñetas grandes.

Las que ocupan la página completa, o un área considerable de ella; generalmente, del 50% o más.

Permiten la aparición de escenas detalladas, escenarios panorámicos amplios.

El lector emplea mayor tiempo en la contemplación de los elementos. Esto hace que la progresión narrativa se haga lenta. Si se usan moderadamente, ayudan a detener la trama en momentos clave, de gran importancia.

Viñetas normales.

Ocupan el rango intermedio de medidas, y son las más usadas.

Favorecen la secuencia narrativa, si se intercambian los tamaños con frecuencia. Son las más fáciles de leer. Las escenas representadas se pueden percibir sin problemas.

Su área varía entre el 50% y el 10% de la página.

Viñetas pequeñas.

Aquellas de área menor al 10% de la página.

Son útiles para la representación de tomas cercanas (close up) para enfocar la atención en detalles significativos (expresiones faciales u objetos).

Si se emplean tomas abiertas, en viñetas pequeñas, el tamaño de los elementos se reduce y se hacen difíciles de ver.

Recomendaciones para la aplicación.

-Las viñetas grandes son útiles a los géneros épico y épico-dramático, porque llevan la narración de manera pausada y lenta. Los relatos legendarios se caracterizan por la solemnidad o grandeza de sus contenidos.

-Las viñetas pequeñas funcionan mejor en relatos dramáticos de acción continua y rápida.

-En relación a la producción:

Las viñetas grandes ocupan mayor espacio. Motivan el uso de más páginas (más papel).

Las viñetas menores favorecen el ahorro de papel. Son útiles en secciones de pocas páginas.



COMPOSICION QUE
COMBINA VIÑETAS DE
VARIOS TAMAÑOS.
DOS GRANDES Y
CINCO PEQUEÑAS EN
UNA SOLA PAGINA.
AUTOR: CAZA.

CONTORNO

Es la línea que delimita a la viñeta y la separa del resto de la página. Es también un elemento de expresión que ofrece notables posibilidades.

Principales tipos de contornos:

Contorno rectilíneo.

El más usado, a pesar de ser expresivamente neutral. Es estable y preciso. En el momento de la lectura, se vuelve casi imperceptible para el espectador.

-Esquinas redondeadas.

Al suprimir los ángulos, se incrementa la estabilidad de las imágenes.

-Esquinas anguladas.

Si se exageran los ángulos, se enfatiza la sensación de tensión y agresividad.

Contorno irregular.

Puede producir cierta tensión visual, conveniente para relatos dramáticos.

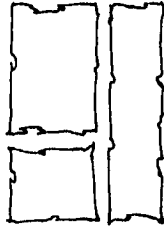
Contorno trazado a mano.

Da una idea de espontaneidad e informalidad. Es poco usado.

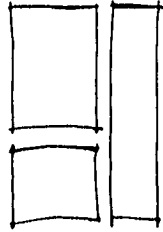
Contorno ausente.

Cuando se despoja a una viñeta de su contorno, se genera un espacio vacío, que rodea a las figuras. Dicho espacio se confunde con los márgenes de la página y se percibe como "aire visual." Ayuda a eliminar la sobrecarga de elementos en la página.

VARIACIONES EN EL CONTORNO



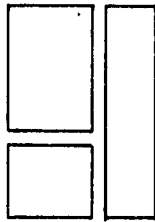
CONTORNO IRREGULAR,
EXAGERA SENSACIONES DE
TENSION DRAMATICA. UTIL
EN COMICS DE TERROR O
FANTASIA.



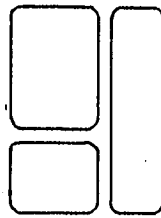
CONTORNO TRAZADO A MANO
DA UNA IDEA DE INFORMALIDAD
O ESPONTANEIDAD



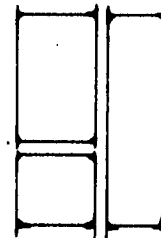
CONTORNO AUSENTE.
SE USA PARA DAR AIRE
VISUAL, EN PAGNAS MUY
CARGADAS DE ELEMENTOS.



CONTORNO RECTILINEO
ES ESTABLE, PRECISO
Y FACIL DE LEER, PERO
ES EXPRESIVAMENTE NEUTRO.



CON ESQUINAS REDONDEADAS
SE INCREMENTA LA ESTABILIDAD
VISUAL. UTIL EN SECUENCIAS
DE CALMA Y PAZ.



CON ESQUINAS ANGULADAS
SE ENFATIZA CIERTA
SENSACION DE AGRESIVIDAD,
UTIL EN SECUENCIAS VIOLENTAS.

As if they were unaware of the terrors around them, the three scholars began to chant a rhythmic incantation to lift the spell.

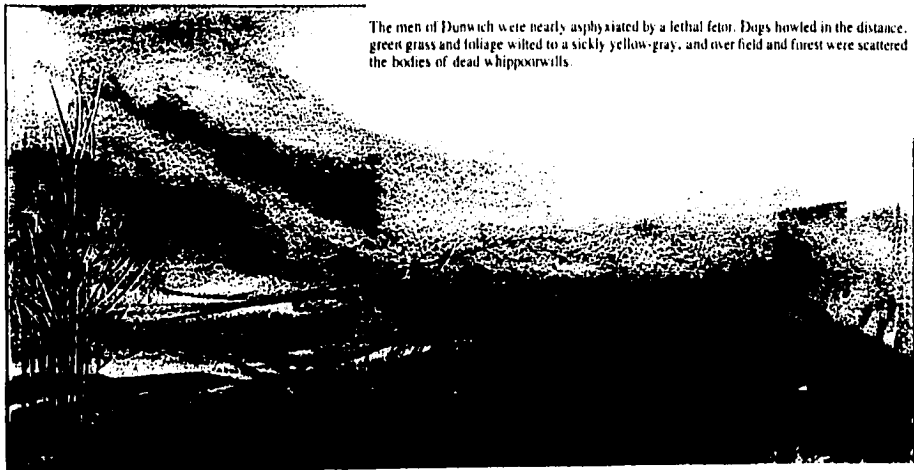
The whippoorwills began piping wildly, in a singularly irregular rhythm quite unlike that of the visible ritual.

Without warning there came deep, cracked, raucous vocal sounds unlike any ever born from a human throat.

AUSENCIA DE BORDE...
EFECTO DE PERVENEZ...
DE LOS PERSONAJES
AUTOR: BNECCIA.



From what black wells of fear or feeling, from what unplumbed gulfs of extracosmic consciousness or obscure, long-latent heredity were those half-articulate thunder-croakings drawn? And among them were indisputably English syllables!

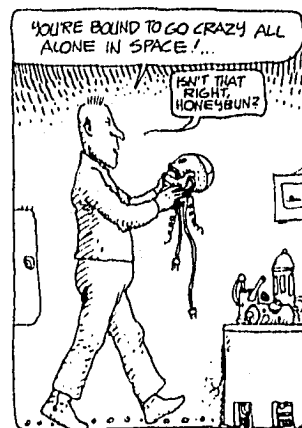
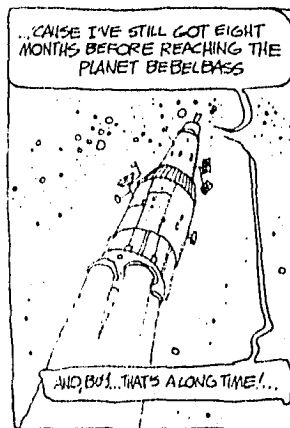
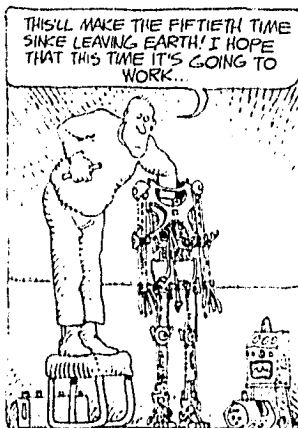
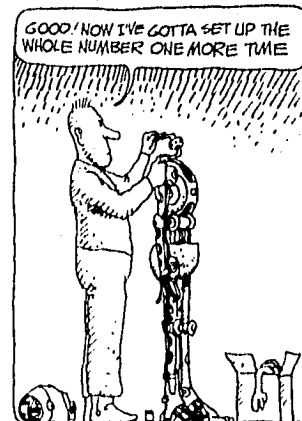
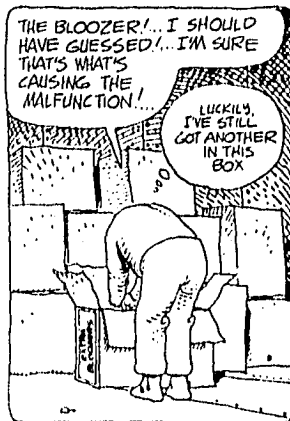
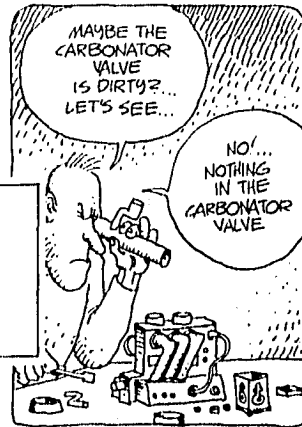


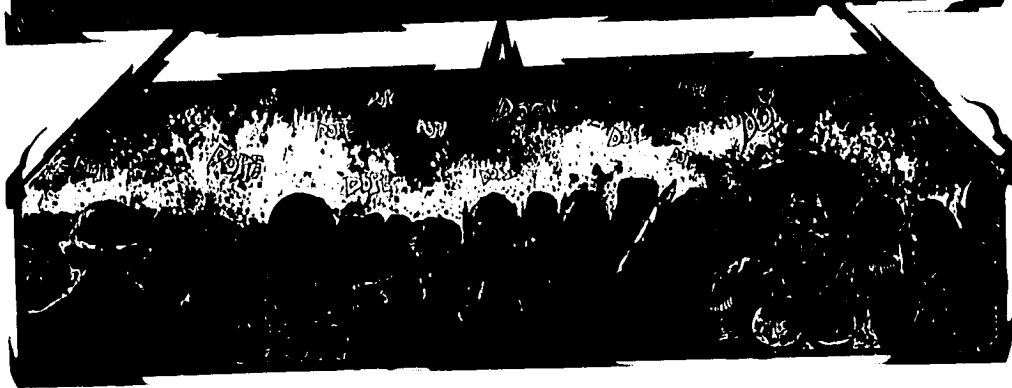
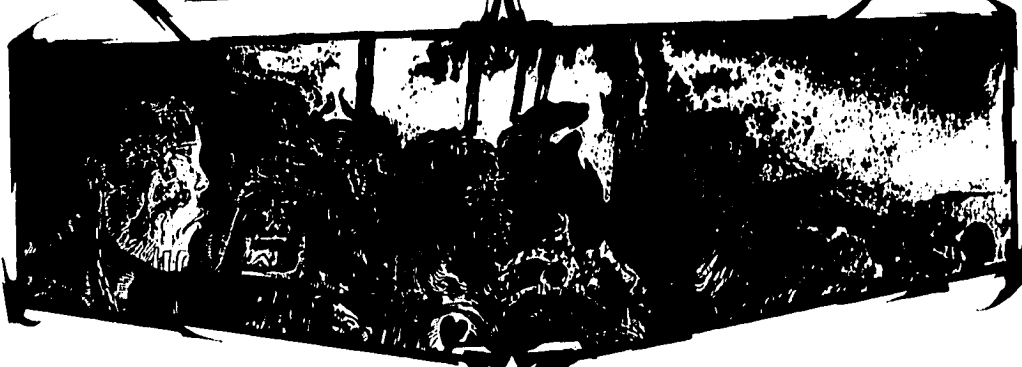
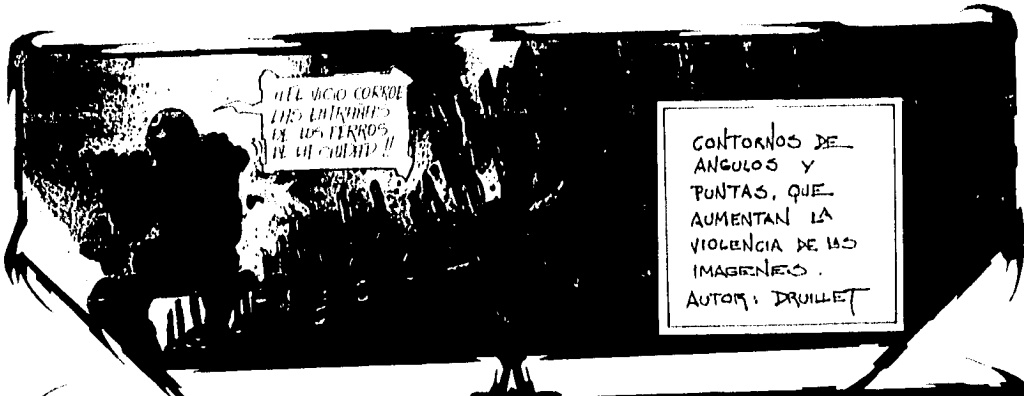
The men of Dunwich were nearly asphyxiated by a lethal fetor. Dogs howled in the distance, green grass and foliage wilted to a sickly yellow-gray, and over field and forest were scattered the bodies of dead whippoorwills.

SPIT

THE LITTLE SPACE PIONEER

by MCEBINS





3.3.2.2.6 DESARROLLO DEL MONTAJE DE VIÑETAS

El montaje es el sistema que organiza la sucesión de viñetas en el comic.

La secuencia de imágenes es lo que produce la sensación de que el tiempo transcurre en la narración de la historia. Dicho tiempo es ilusorio o imaginario. El espectador une, en su mente, las imágenes mediante el fenómeno psicológico llamado elipsis.²⁷ Una historieta sólo presenta los momentos más importantes de la acción. Los momentos secundarios se sobreentienden.

El montaje del comic tiene relación directa con el montaje cinematográfico. Según las leyes de montaje, aportadas por los cineastas soviéticos en las primeras décadas del siglo, la yuxtaposición de imágenes constituye un medio de expresión en sí, capaz de reforzar o acrecentar los contenidos de las tomas aisladas.²⁸

El montaje en la secuencia narrativa.

La sucesión de viñetas es el principal elemento de la secuencia narrativa, para expresar la progresión dramática de la historieta.

El resto de los elementos, como las viñetas individuales, están subordinadas a la función del montaje. Esa es, precisamente, su importancia.

LA LÍNEA DE LECTURA

En la historieta, el factor que gobierna el montaje de viñetas es la línea de lectura.

Es una línea imaginaria producida por el trayecto de los ojos del lector a lo largo de la página.

Esta línea sigue un orden de lectura derivado del que siguen las culturas occidentales: De izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Por lo tanto, lo primero que se debe considerar, en el momento de planear el montaje, es la línea de lectura. Debe respetarse, ante todo, si se espera que el lector mantenga el interés en la secuencia.

Cuando un autor plantea la línea erróneamente, o la ignora, produce confusión de manera inevitable.

Existen diversas opciones de montaje, que respetan la línea correctamente.

TIPOS DE MONTAJE

Se describen diferentes secuencias con significados particulares.

-DE ACUERDO A LA PROPORCIÓN DE LAS VIÑETAS:

Montaje de viñetas horizontales.

Sugiere un movimiento lento o pausado.

Si las viñetas aumentan de altura progresivamente, la imagen crece y se produce un efecto de acercamiento, semejante al zoom-in cinematográfico.

Si las viñetas reducen su altura, se produce el efecto de alejamiento.

Montaje de viñetas cuadradas.

Sugiere un manejo de imágenes con ritmo fijo y uniforme. Si se usa reiteradamente, se corre el riesgo de producir monotonía narrativa y perder la atención del lector.

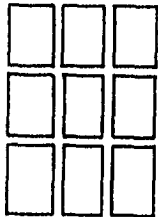
Montaje de viñetas verticales.

Crea efectos de movimiento rápido y continuo. Es el más fácil de leer y se relaciona con secuencias de acción. Representa una serie de tomas separadas entre sí, por intervalos cortos de tiempo.

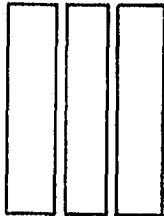
Montaje de viñetas de diferentes proporciones.

Esta es la variante que, debido a su versatilidad, es la más rica visualmente. Se puede mantener el ritmo narrativo a lo largo de muchas páginas, si se combinan las viñetas de múltiples maneras, con la condición de respetar la línea de lectura de la página.

TIPOS DE MONTAJES
DE ACUERDO A LAS PROPORCIONES DE LAS VIÑETAS



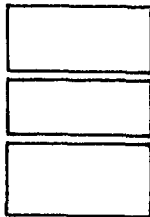
MONTAJE DE
VIÑETAS
CUADRADAS



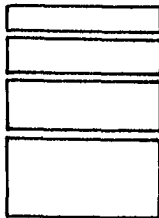
MONTAJE DE
VIÑETAS
VERTICALES



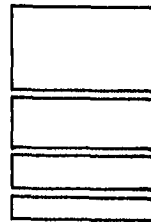
MONTAJE DE VIÑETAS
DE DIFERENTES
PROPORCIONES



MONTAJES DE
VIÑETAS
HORIZONTALES



EFECTO
DE
ACERCAMIENTO



EFECTO
DE
ALEJAMIENTO

-DE ACUERDO AL TAMAÑO

Montaje de viñetas grandes.

Retarda notablemente la progresión dramática. El tiempo narrativo parece transcurrir lentamente.

Montaje de viñetas pequeñas.

Ayuda a acrecentar la progresión en momentos clave de la historia. Sin embargo, puede ocasionar dificultades de lectura si las viñetas permanecen sin cambiar de tamaño, o si las imágenes dibujadas son demasiado pequeñas.

-MONTAJES ESPECIALES

Montaje analítico.

Sucesión de viñetas que representan los aspectos más significativos de una misma toma, o de una misma escena. Se logra la ilusión de que el tiempo corree despacio o se detiene. Es eficaz para aumentar la tensión o el suspenso previos a una secuencia de acción.

Esta variante es una aportación del autor italiano Guido Crepax.²⁹

Ejemplo:

Cuando se presenta en una página un personaje determinado: en una viñeta se ve de cuerpo completo; en la siguiente se ve la expresión de su rostro (angustia); en otra viñeta aparece un acercamiento de su mano sosteniendo un arma; en otra viñeta aparece otro personaje, de espaldas.

En toda la secuencia no ha transcurrido un solo segundo, pero en la historieta se han presentado cuatro viñetas. Se crea una tensión notable.

Fusión de viñetas.

Cuando se eliminan los contornos de viñetas contiguas y sus imágenes se confunden. Producen un efecto de intenciones oníricas (sueños), de confusión o recuerdos.³⁰

Montaje paralelo.

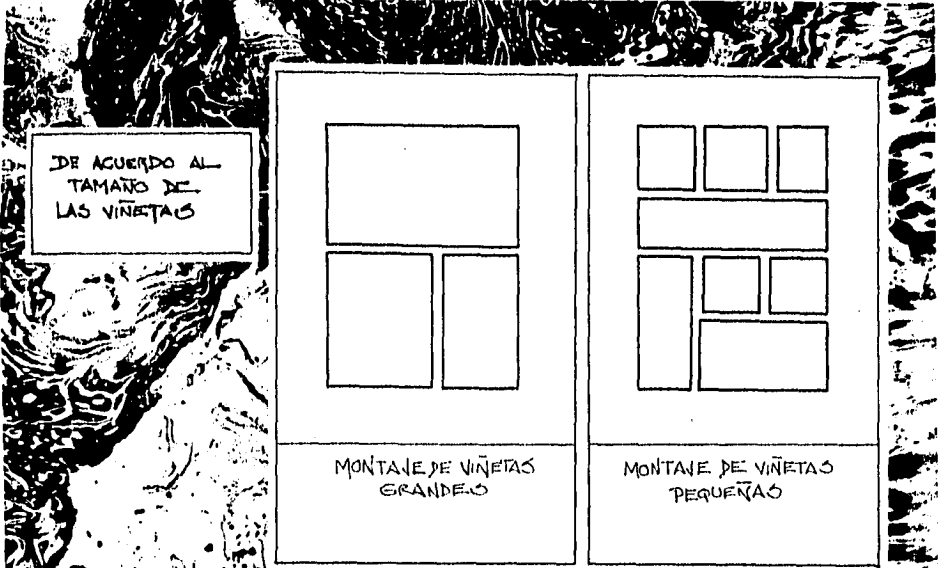
Cuando se intercalan tomas que ocurren en lugares distintos, en un mismo tiempo narrativo.³¹

Viñeta-secuencia.

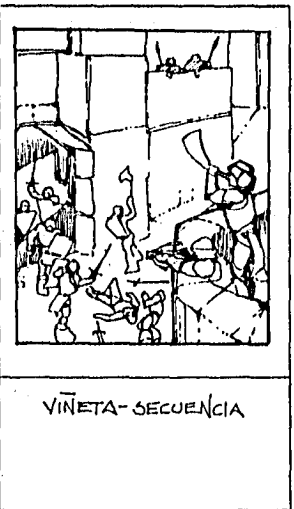
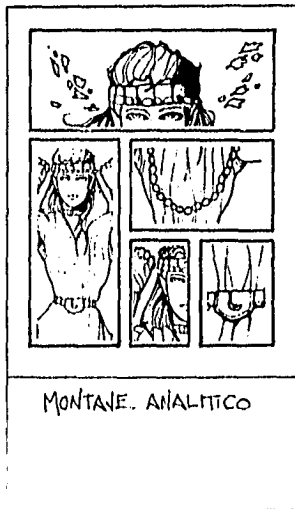
Cuando en una misma toma se representan varios momentos narrativos. Generalmente ocurre en viñetas grandes. Autores como Harold Foster (Príncipe Valiente) empleaban este recurso en sus obras. Las escenas tenían un valor pictórico, pues presentaban, simultáneamente, diversos elementos en composiciones complejas.

Ejemplo:

En una viñeta se observa una toma panorámica de un castillo: en la puerta, unos guerreros luchan; en la torre principal, un guerrero toca el cuerno pidiendo ayuda a sus compañeros; en el patio, algunos heridos yacen. Se presentan tres diferentes hechos en una sola imagen.



MONTAJES ESPECIALES





K
 MONTAJE ANALITICO:
 CINCO ASPECTOS DE
 UN MISMO MOMENTO
 NARRATIVO.
 AUTORES:
 MIKALACKI / KORDEY.





FUSION DE VIÑETAS
 TRES MOMENTOS
 EN TRES VIÑETAS
 CUYOS BORDOS ESTAN
 UNIDOS ENTRE SÍ.
 AUTOM: DRUILLET.

SEIS VIÑETAS DE
DIFERENTES TAMAÑOS
EN UN MONTAJE
DINAMICO, MUY
ADECUADO PARA LA
ACCION
AUTOR: DON LOMAX.



ATTILA THE FROG



Recomendaciones para la aplicación.

- El montaje de viñetas grandes funciona eficazmente en relatos épicos o legendarios, donde se requiere que la progresión avance pausadamente. También son deseables las viñetas grandes, en comics de contenido visual importante, cuando se quiere obtener efectos pictóricos.
- El montaje de viñetas pequeñas es propio de relatos de acción dramática intensa. Sin embargo, puede ser desfavorable para los relatos visualmente atractivos, porque los dibujos resultan incompletos (tomas de acercamiento) o demasiado reducidos. Para esos casos, se pueden combinar viñetas de diferentes tamaños.
- El montaje analítico es de ayuda en comics psicológicos, surrealistas, fantásticos o de terror, aunque también se pueden aplicar en otras temáticas.
- La fusión de viñetas puede intervenir en momentos de la trama que tienen importancia psicológica (sueños, memorias), sin importar el género temático.

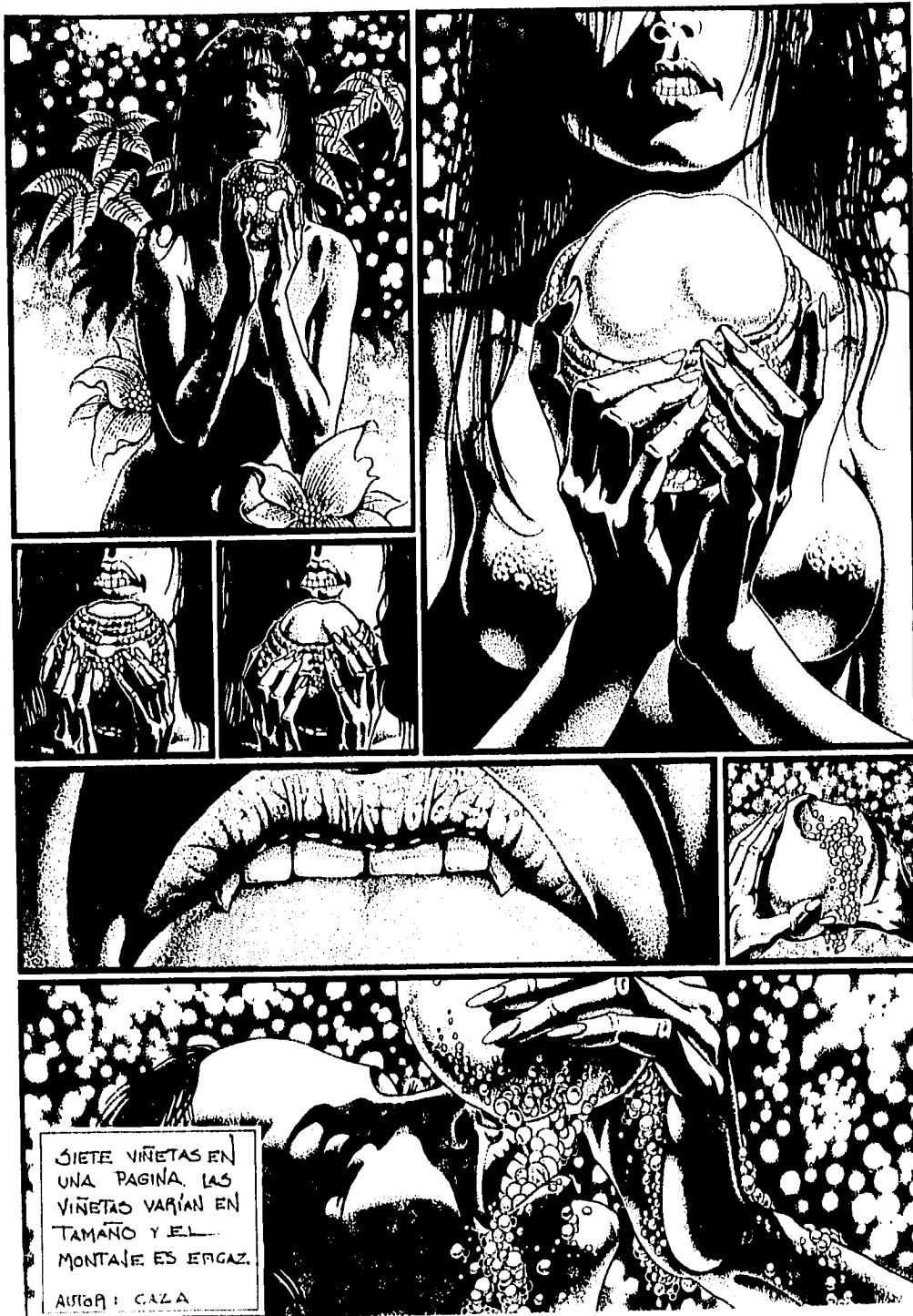
EL NÚMERO DE VIÑETAS POR PÁGINA

Se considera que cada historietista posee un sistema propio para la composición de la página. El número de recuadros en cada página puede variar de acuerdo a ciertas condiciones:

- Un número pequeño de viñetas (de 1 a 4).
Permite incluir viñetas grandes y trazar los elementos con más facilidad. Se pueden representar escenas panorámicas sin que se pierdan detalles.
La progresión narrativa es pausada. Se ocupan más páginas.
- Un número grande de viñetas (de 7 a 12).
Hace necesario reducir los dibujos o acercar el encuadre de las tomas, mediante el close-up.
La progresión es dinámica y se ahorra espacio, aspecto importante en historietas largas.

Recomendaciones.

- Usar pocas viñetas por página si:
Es importante la ambientación escénica.
El aspecto visual predomina sobre el argumento.
El guión es épico -si los hechos no siguen una progresión dramática marcada.
El guión no es muy largo y se puede representar en pocas páginas.
- Usar muchas viñetas por página si:
Predomina el valor argumental.
La historia es dramática.
Se requieren muchas viñetas para desarrollar el guión y el espacio disponible es limitado.



SIETE VIÑETAS EN
UNA PAGINA, LAS
VIÑETAS VARIAN EN
TAMAÑO Y EL
MONTAJE ES ERGÁZ.
AUTORA: CAZA

SEPARACIÓN DE RECUADROS

La distancia que separa una viñeta de las demás, es un factor importante para la legibilidad de la historieta.

-Distancias grandes.

Cuando el espacio entre viñetas es muy visible. Las distancias demasiado grandes dificultan la lectura fluida. El espacio útil de las viñetas disminuye y obliga a reducir los dibujos. Sin embargo, pueden ser necesarias cuando las imágenes son muy semejantes en tonalidad, y pudieran confundirse. Un espacio grande puede ayudar a separar una secuencia de viñetas de la siguiente.

-Distancias pequeñas.

Aquellas que, por su brevedad, hacen que la lectura sea fluida. Ayudan a incrementar el área útil de las viñetas, pero, si no se manejan con cuidado, pueden crear confusión no deseada.

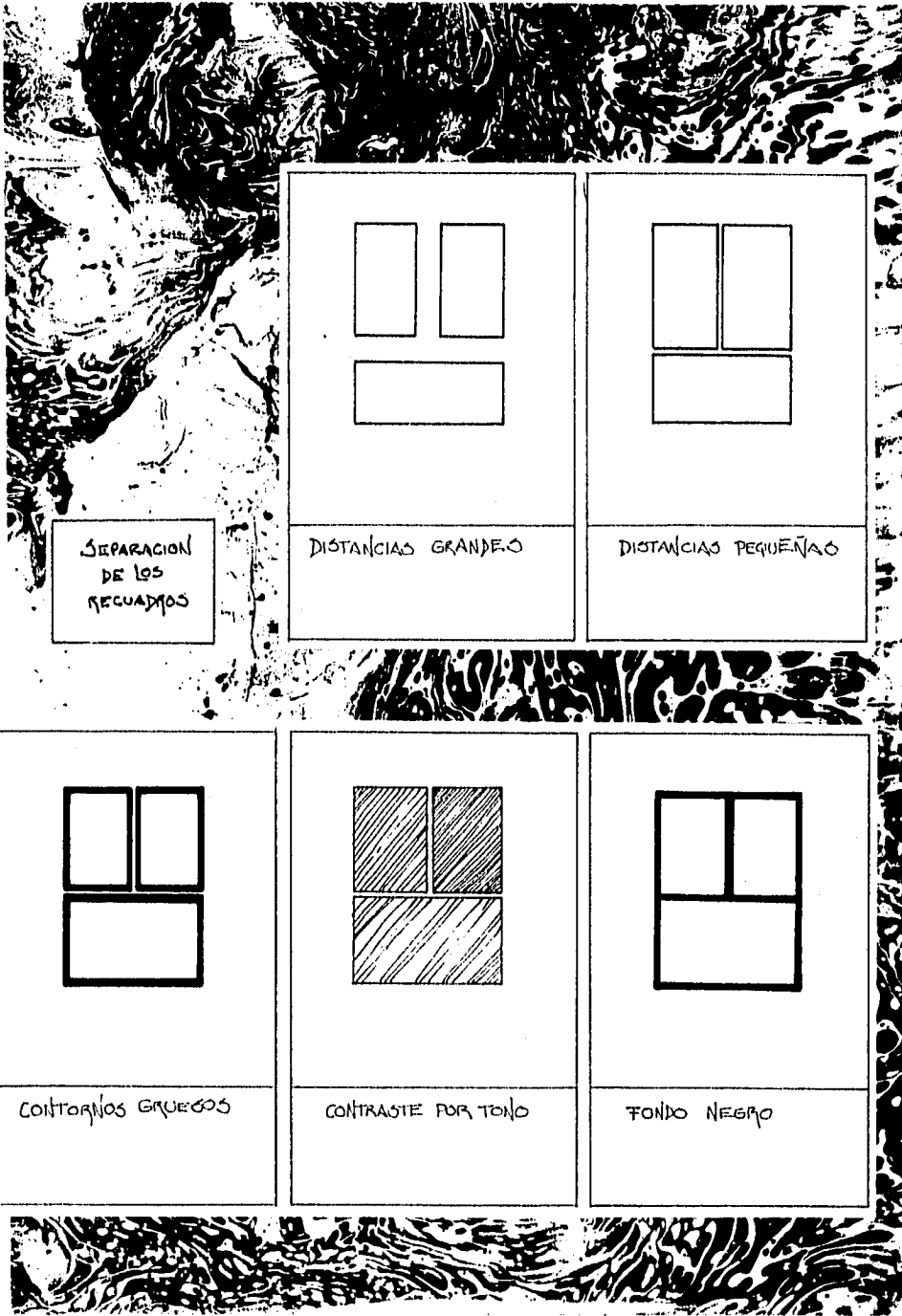
Trazo del contorno de la viñeta en relación con la distancia.

Si existe el peligro de que las viñetas se confundan, porque las distancias son muy pequeñas, existen varias opciones:

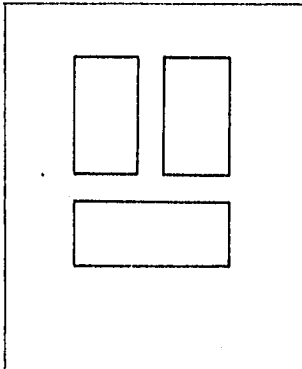
-Si se trazan los bordes con líneas gruesas, los límites se enfatizan y se evita la confusión.

-Si las viñetas presentan tonalidades, en grises (tono continuo) o color, mayor es el contraste contra el fondo blanco de la página. Los espacios pueden reducirse en cierto grado.

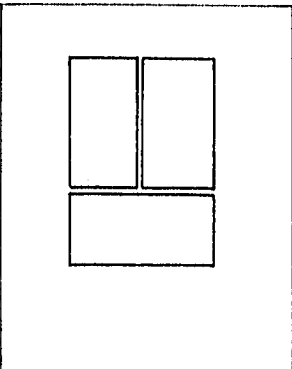
-Si se usa fondo negro (o de tono oscuro) y las viñetas son claras, también se produce contraste.



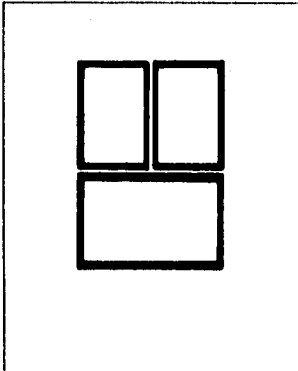
SEPARACION
DE LOS
RECUADROS



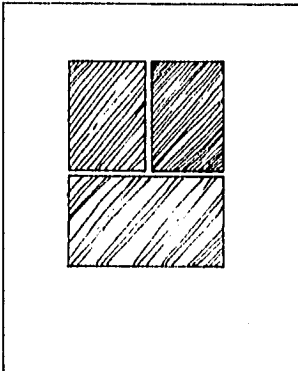
DISTANCIAS GRANDES



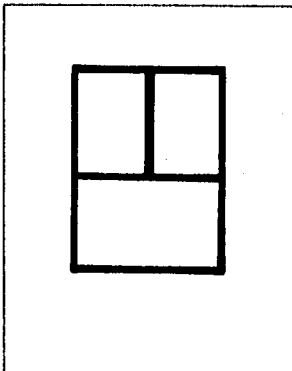
DISTANCIAS PEQUEÑAS



CONTORNOS GROSOS



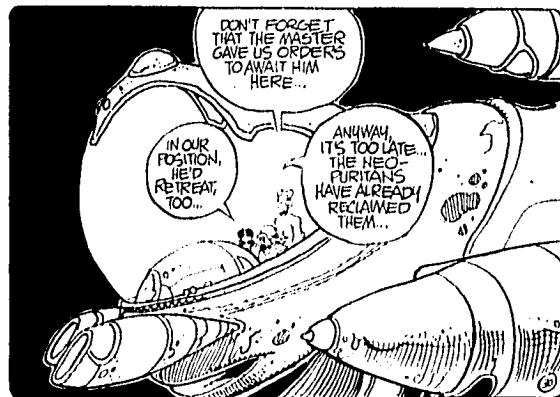
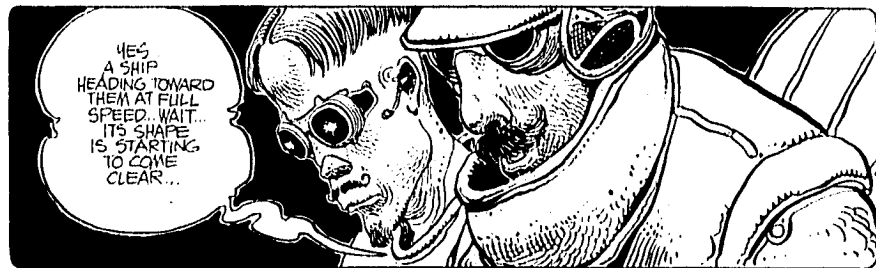
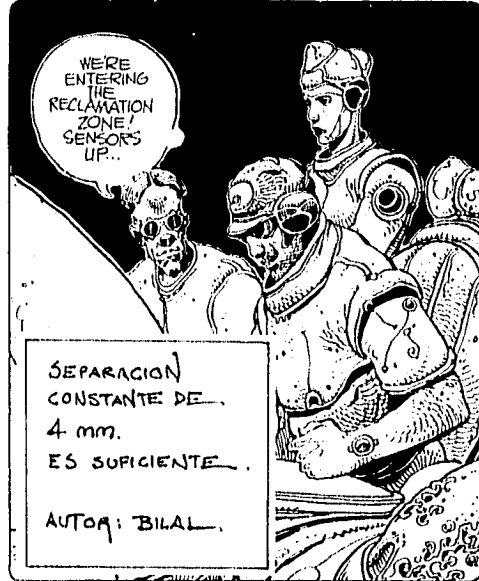
CONTRASTE POR TONO



FONDO NEGRO

EXTERMINATOR 7.

SOMEWHERE IN SPACE, A VESSEL APPROACHES THE DESTROYED SPACESHIP





SEPARACION DE
1.5 mm. LOS
CONTOORNOS DE
1 mm DE ANCHO
EVITAN LA
CONFUSION DE
LAS VIÑETAS .

AUTOM: CAZA



VINJETAS SEPARADAS
POR TIRAS NEGRAS
DE 3 mm DE
GRESOR.
AUTOR: S. NEZIN

3.3.2.2.7 DESARROLLO DEL GLOBO O BALLOON

Es uno de los elementos internos de la viñeta. El balloon es la expresión gráfica de los elementos verbales del comic. Las manifestaciones verbales aparecen de forma escrita en la historieta.

Existen varias clases de textos, a los que les corresponde tipos específicos de globos:³²

Globo para texto narrativo

El que representa lo que dice el narrador, figura literaria que describe hechos o situaciones que no aparecen en las viñetas.

Globo para diálogos o parlamentos

El que corresponde a la expresión hablada de los personajes.

Globo para pensamientos

Es la representación escrita de las expresiones mentales de los personajes.

PARTES DEL GLOBO O BALLOON

-Globo para texto narrativo.

Sólo presenta el cuerpo del balloon, que contiene el texto.

-Globo para diálogos o parlamentos.³³

Presenta 2 partes fundamentales:

·Cuerpo (que contiene el texto).

·Delta. Figura angulada que cumple la función de indicar el origen o procedencia del mensaje. Un extremo señala al personaje que "habló" y el otro extremo se une al cuerpo del globo. Puede tener las siguientes formas: Triangular, recta, curva, lineal, que son las más comunes.

-Globo para pensamientos.

También presenta 2 partes:

·Cuerpo. Convencionalmente tiene un contorno curvilíneo que semeja una nube.

·Una sucesión de globos pequeños, ovals o circulares, que indican la procedencia del mensaje. Evitan que este tipo de globo se confunda con los globos para diálogos.

-Globo para texto en off.

Una variedad del globo para diálogos, que presenta un delta que señala hacia afuera del recuadro, cuando el origen de la voz no se encuentra en la escena.

Elementos visuales del globo

Como todos los elementos del comic, el globo posee las principales características básicas de las formas bidimensionales:

FORMA

Geométricas

Rectilínea rectangular.

Se emplean preferentemente en globos narrativos. Sus lados rectos les permiten alinearse con el contorno de viñetas rectangulares. Emotivamente tienen un valor neutro.

Rectilínea no rectangular.

Formas trapezoidales o triangulares. No son frecuentes. Pero pueden ayudar a expresar estados anímicos alterados, porque se relacionan con tensión o agresividad.

Rectilínea de ángulos agudos.

Se usa, convencionalmente, para expresar gritos, sonidos fuertes, voces amplificadas eléctricamente o provenientes de radios o televisores.

Oval o circular.

Son los más usados en diálogos. Visualmente se distinguen mejor. No poseen valor emotivo específico.

Irregulares

Recurso que produce cierto énfasis en el texto. Puede sugerir tonos de voz exaltados o perturbados.

No evidentes

Cuando el texto no está delimitado por una línea, y no está incluido en un espacio propio. En estos casos, el texto ocupa espacios vacíos de la viñeta.

Combinación de globos de diferentes formas.

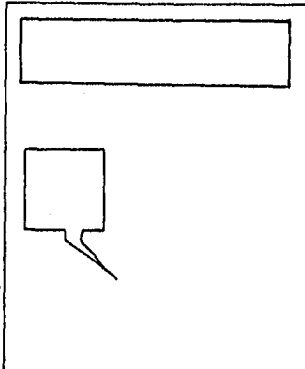
Este recurso funciona eficazmente para diferenciar los globos en diálogos, cuando a personajes diferentes les corresponden globos de diferentes formas.

Recomendaciones para la aplicación.

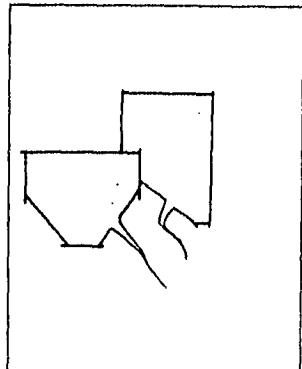
- Debido a factores de legibilidad, los globos deben resaltar sobre el resto de los elementos.
- Los globos ovales son fácilmente apreciables, sin embargo, su uso se ha vuelto demasiado convencional. Las variaciones en la forma pueden enriquecer el valor gráfico de las viñetas.
- La combinación de globos de diferente forma expresa diferencia de mensajes, y distingue a los personajes del relato.



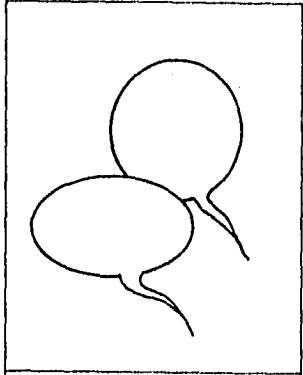
VARIACIONES
EN LA FORMA
DE LOS
GLOBOS



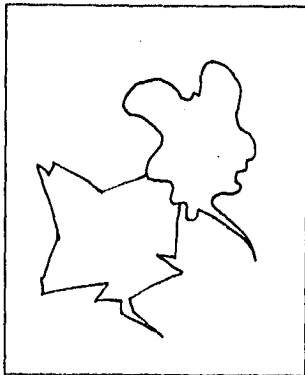
RECTANGULAR.
SE PUEDEN ALINEAR CON LOS
BORDES DE LA VIÑETA.
EMOTIVAMENTE SON NEUTROS



TRAPEZOIDAL.
PUEDEN SUBIR TENSION
O AGRESIVIDAD EN LOS
DIALOGOS



OVAL O CIRCULAR
MUY USADOS EN DIALOGOS.
SE DISTINGUEN MENOR, PERO
SON EMOTIVAMENTE NEUTROS



IRREGULAR
PUEDEN SUBIR VOSES
ALTERADAS POR DIVERSAS
EMOCIONES (LANTIO, FURIA,
TERROR, TRISTEZA)



NO EVIDENTE.
CUANDO EL TEXTO SE COLOCA
EN ESPACIOS VACIOS DE LA
VIÑETA, CASI SIEMPRE ES
TEXTO NARRATIVO





GLOBOS
 RECTANGULARES
 TRAPEZOIDALES
 Y TRIANGULARES.
 SE ADAPTAN AL
 DISEÑO DE
 LAS VIÑETAS
 AUTOR: DRUILLET

PROPORCIÓN

La proporción de los globos depende directamente del texto que contienen y del espacio disponible en la viñeta. Por eso, las proporciones son variables.

- Los globos de texto narrativo tienden a ser horizontales, para no ocupar demasiado espacio. Se sitúan, casi siempre, en el margen superior de la viñeta.
- Los globos de diálogos y de pensamientos tienden a ser cuadrados u ovals en muchos casos.

TAMAÑO

El tamaño debe lograr un equilibrio entre dos factores:

-Cantidad de texto.

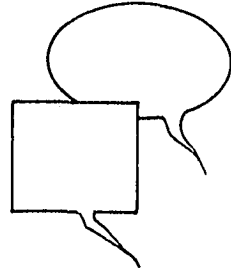
-Espacio disponible en la viñeta.

La secuencia narrativa del comic se ve afectada negativamente por el exceso de texto; la composición de la viñeta se vuelve sobrecargada, con globos demasiado grandes.

PROPORCIONES
MAS COMUNES
EN LOS GLOBOS
DE TEXTO



GLOBO PARA TEXTO NARRATIVO
SU PROPORCION TIENDE A SER
HORIZONTAL O ALARGADA.

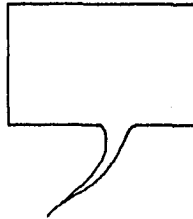


GLOBOS PARA DIALOGOS
SU PROPORCION TIENDE A
SER MAS UNIFORME, YA SEA
CUADRADA O CIRCULAR.

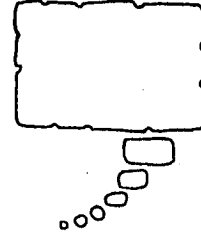
TIPOS BASICOS DE GLOBO



GLOBO PARA TEXTO NARRATIVO



GLOBO PARA DIALOGOS



GLOBO PARA PENSAMIENTOS

El valor de las imágenes y el texto debe mantener cierto equilibrio, por lo tanto, las imágenes deben ocupar un área mayor de la viñeta, en todos los casos.

- Se recomienda que el área del globo no sobrepase el 25% del área total del recuadro. Pueden existir varios globos, pero la suma de sus áreas debe ajustarse al mismo porcentaje.
- Si se reducen los globos, también debe reducirse el texto.
- Si el texto es extenso, se pueden usar varios globos, repartidos en varias viñetas.

COLOR

Generalmente los globos de texto son blancos, ya sea en comics realizados con tinta, o en comics a color. Las letras negras contrastan mejor sobre fondo blanco. Sin embargo, en ocasiones presentan tonalidades cromáticas, que pueden ayudar a armonizar estos elementos con el resto de la viñeta.

- Los tonos claros, poco saturados, de matices no brillantes, son preferibles, porque no dificultan la lectura del texto.
- El texto calado, es decir, tipografía blanca sobre fondo negro o de otro color, es otro recurso útil. Se recomienda que los párrafos no sean muy grandes, debido a que ofrecen mayor dificultad de lectura.
- El color es un recurso de valor expresivo notable. Diversos tonos pueden sugerir sensaciones visuales al lector. Tonos fríos (azules y violetas) indican calma, soledad; tonos cálidos (colores tierra) indican ambientación neutral.

Recomendaciones para la aplicación.

- En historias épicas o legendarias, cuando se quiere dar la idea de relato muy antiguo, los tonos cálidos ayudan a producir ese efecto.
- En relatos de terror, el blanco del papel tiende a romper la sensación de temor o expectación. Se aconseja el uso de grises claros.
- En historietas de alto valor gráfico, los tonos de las viñetas pueden ayudar a armonizarlas, incluyendo a los globos que contienen.

CONTORNO

El trazo del contorno es el valor expresivo más evidente del globo.

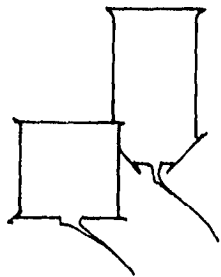
- Globo en forma de nube.
Exclusivo para globos de pensamiento..
- Globo de bordes agudos.
El que representa voces amplificadas eléctricamente.
- Rectangular de esquinas redondeadas.
Elimina la tensión de los ángulos.
- De ángulos exagerados.
Produce sensación de agresividad. Es conveniente para representar voces exaltadas.

- De bordes irregulares.
Sugiere informalidad. Puede ser una estilización estética.
- Contorno ausente.
Cuando el texto carece de bordes.
- Contorno discontinuo.
Puede sugerir susurro o voz baja.

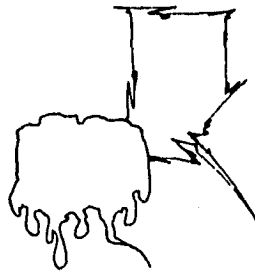
Recomendaciones para la aplicación.

- Las variaciones del contorno pueden enfatizar el significado de los textos, así como el estado emocional de los personajes.
- Pueden diferenciar el habla de personajes de diferente origen.
- Pueden armonizar los globos con las imágenes de las viñetas. Ejemplo: Si se usa un estilo Art Nouveau en un comic de ficción histórica, se podrían trazar los globos con líneas circulares, propias de este estilo.

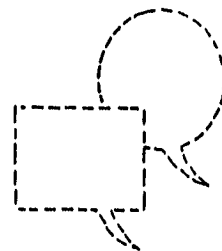
VARIACIONES EN EL CONTORNO DE LOS GLOBOS



ÁNGULOS EXAGERADOS
CONVENIENTE PARA VOCES
DURAS.



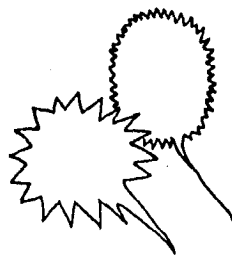
BORDES IRREGULARES
SUGIERE VOCES ALTERADAS
EMOCIONALMENTE (LLANTO,
DOLOR, TRISTEZA, FURIA)



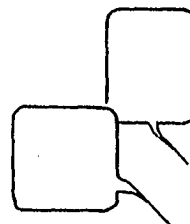
BORDE DISCONTINUO
INDICA SUSURRO O VOZ.
MUY BAJA



CONTORNO DE NUBE
EXCLUSIVO PARA GLOBOS DE
PENSAMIENTO



CONTORNO DE BORDES AGUDOS
EXPRESA VOCES AMPLIFICADAS
ELECTRICAMENTE (ALTAVOCES,
BOCINAS, RADIOS)



ESQUINAS REDONDEADAS
ELIMINA LA TENSION DE LOS
ÁNGULOS. SE RELACIONA
CON VOCES SUAVES



CONTORNOS DE
TRAZO LIBRE Y
ÁNGULOS EXAGERADOS.
EXPRESAN TENSION
AUTOR: DRUILLET

HEINZ NO SE
MANIFIESTA TAN
FUGOSO COMO LOS
DIOS... ¿POR QUÉ?

¡NO SE!
HAY OTRAS
COSAS QUE
TURBAN MIS
IDEAS...

HASTA
AHORA ME HE
REÍDO
CUMIENDO
CONTRA
LA
MUERTE...

Y
HOY
TENGO
MIEDO...

THE AIRTIGHT GARAGE OF JERRY CORNELIUS



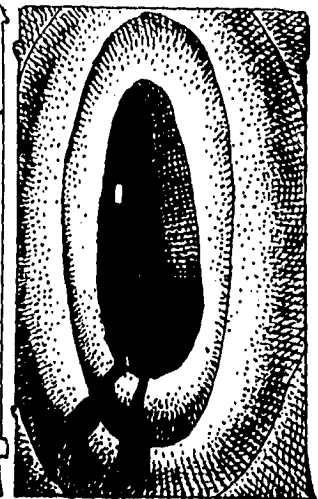
AUSENCIA DE
CONTORNOS
EN ALGUNOS
GLOOS.
EL TEXTO DA
LA FORMA A
SÍ MISMO.

AFTER I EMBRACED THAT
WOMAN, I SUDDENLY FELT
MYSELF TELETRANSPORTED
INTO THIS SORT OF
ENDLESS
INTESTINE.

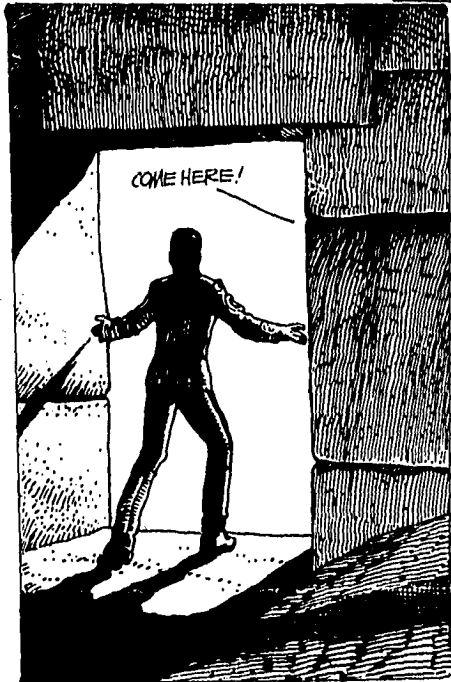


AH!

THAT
MUST BE
THE EXIT
DOWN
THERE!



OUR STORY SO FAR: THE STARS HAVE NOT BEEN SCATTERED ABOUT THE UNIVERSE AT RANDOM—THIS, OUR STORY, UNFOLDS IN THE LION CONSTELLATION NGC 3185...TYPE SBA (MOUNT WILSON AND PALOMAR OBSERVATORIES)



COME HERE!

YOU ARE LARC DALXTRE... AREN'T YOU?... I HAVE BEEN
WAITING FOR YOU... SLIP ON THIS UNIFORM AND ENTER
THE TUBULAR MACHINE... AS SOON AS YOU ARE ON
THE OUTSIDE, DON'T LET YOURSELF BE DIS-
TRACTED BY ANYTHING. YOUR MISSION IS TO BRING
ERIC CORNELIUS HERE BEFORE MIDNIGHT,
LOCAL TIME...



EL TEXTO

Expresión escrita del contenido verbal del argumento. Por el contenido del mensaje se divide en:

-TEXTO NARRATIVO.

El que representa la voz del cronista o narrador, que debe describir únicamente lo que no aparece ni en las viñetas ni en los diálogos, porque las imágenes hacen inútiles las descripciones escritas.

El exceso de texto es contraproducente. Retrasa la progresión narrativa y se vuelve redundante.

-TEXTO DE LOCUCIONES Y PENSAMIENTOS.

El tipo de texto que predomina. Debe ser breve y sintético, así como directo.

-ONOMATOPEYAS Y SONIDOS INARTICULADOS.

Expresiones que no forman parte del lenguaje verbal, pero que tienen carácter comunicativo.³⁴

Onomatopeyas

Representación escrita de sonidos derivados de la naturaleza. Producidos por objetos, animales o aparatos. Generalmente se presentan fuera de los globos de texto.

Ejemplos: Bang, crac, boom, guau.

Muchas de ellas se originan del idioma inglés y son palabras comunes (clash, knock, etc.)

Sonidos inarticulados

Expresiones bucales de las personas, que no forman palabras, pero que comunican situaciones específicas. Son convencionales.

Ejemplos: Snif -para expresar un suspiro.

Zzz.. -para expresar sueño.

Factores de legibilidad

-El texto, de cualquier tipo, puede variar en el número de líneas.

-Se recomienda no usar líneas demasiado largas, que son difíciles de seguir. Alrededor de diez palabras es el límite ideal.

-De ser posible, evitar cortar las palabras de una línea a la siguiente. Los cortes interrumpen la lectura fluida.

-Se debe dar un espacio conveniente, entre el bloque de texto y el borde del globo (aire visual).

-Se debe justificar, por motivos de equilibrio, el bloque de texto, hacia los bordes izquierdo y superior del globo, con los márgenes adecuados.

-Textos de letra grande ocupan mucho espacio. Se entienden fácilmente, pero llaman demasiado la atención.

-Textos de letra demasiado pequeña, son difíciles de leer.

Tipografía

Características formales. Se divide en:

-TEXTO MECÁNICO.

Producido por medios artificiales.³⁵

Es útil cuando el autor no desea escribir los textos a mano. Cuando se desea sugerir formalidad.

Ventajas:

Capacidad para resaltar un mensaje especial.

Desventajas:

Costos elevados. Dificultad para componer textos largos.

-TEXTO ESCRITO A MANO.

La mayoría de los comics se escriben a mano, porque armonizan mejor con los trazos de las viñetas, y porque son más expresivos.³⁸

Recomendaciones:

- Uso de letras altas o mayúsculas, para dar la sensación de horizontalidad de las líneas. Se evita que se confundan los renglones.
- Uso de una interlínea conveniente.
- Procurar unir las letras de una palabra, para distinguirla visualmente de la siguiente palabra.
- Usar trazos simples y poco ornamentados.

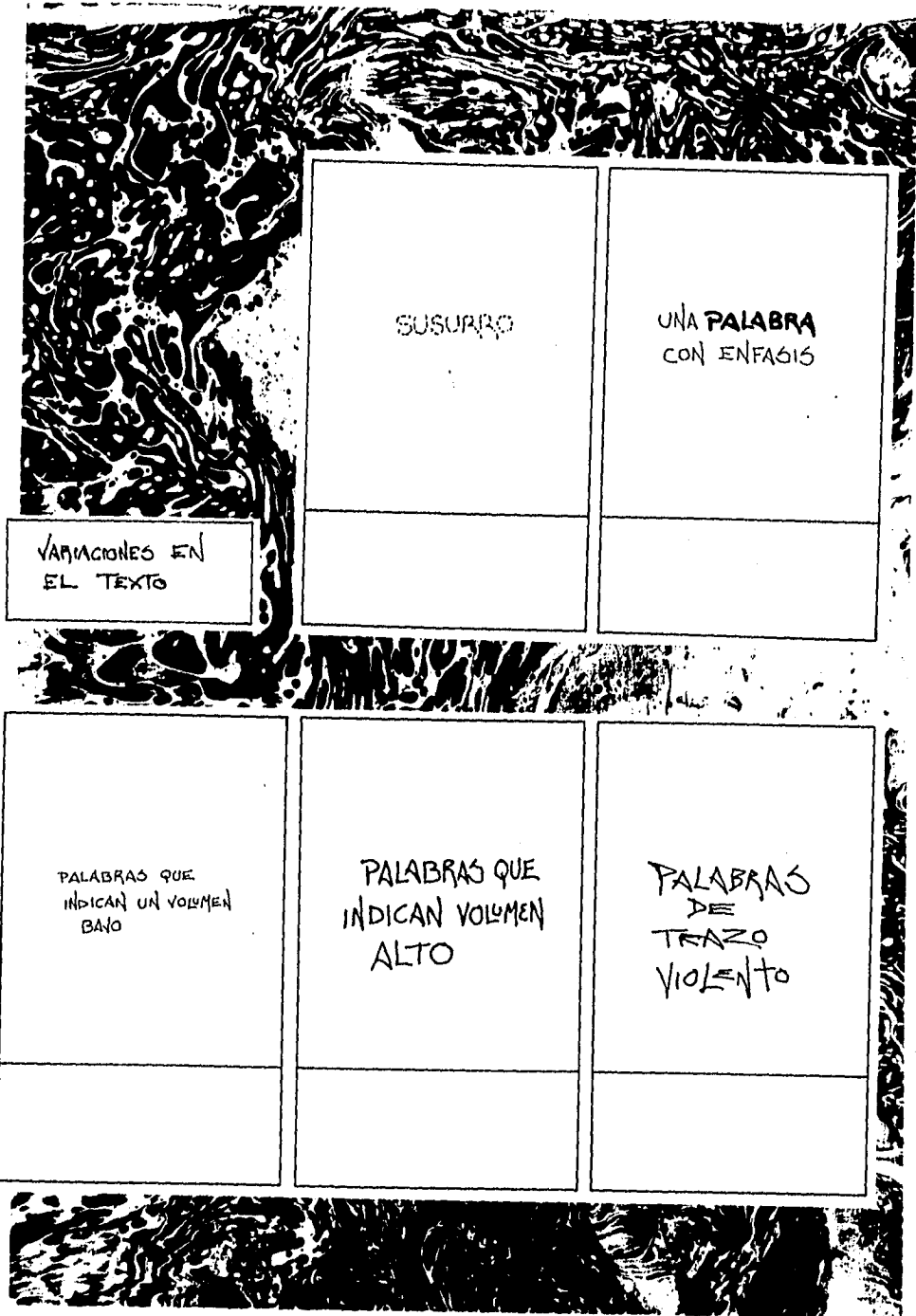
Valor expresivo de la tipografía.

Se puede aumentar, o hacer más claro el significado de una palabra o de un texto, si se modifican sus caracteres.

- El aumento en el grosor del trazo sugiere un volumen de voz más elevado.
- El trazo suave o discontinuo sugiere un tono de voz bajo.
- Letras grandes expresan gritos o voces fuertes.
- Letras pequeñas indican susurros.
- Letra distorsionada puede expresar llanto o dolor.
- Letras hechas a mano, con trazos violentos, pueden indicar voces agresivas o alteradas.

Recomendaciones especiales.

- Cuando se realizan comics que pudieran publicarse en otros idiomas, es necesario escribir los textos sobre fondo blanco, para facilitar la sustitución de textos por sus traducciones.
- Las onomatopeyas, por su carácter cómico e informal, pueden restar seriedad en obras de intensidad dramática. Algunos autores las omiten por esa razón.



VARIACIONES EN
EL TEXTO

SUSURRO

UNA PALABRA
CON ENFASIS

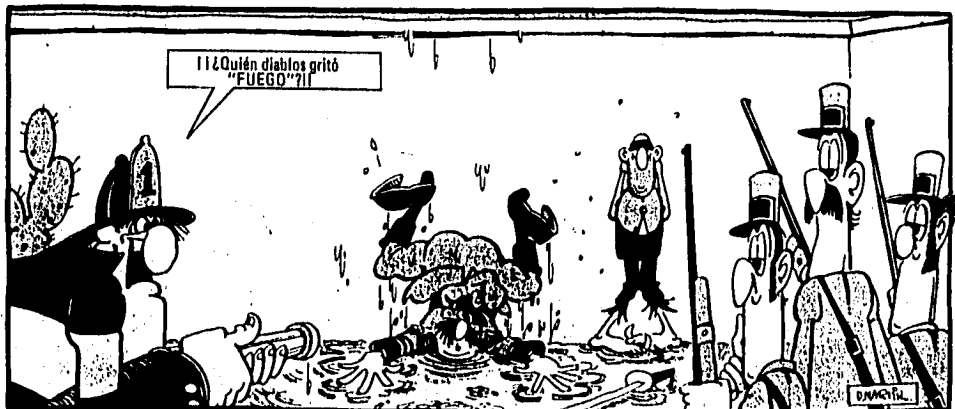
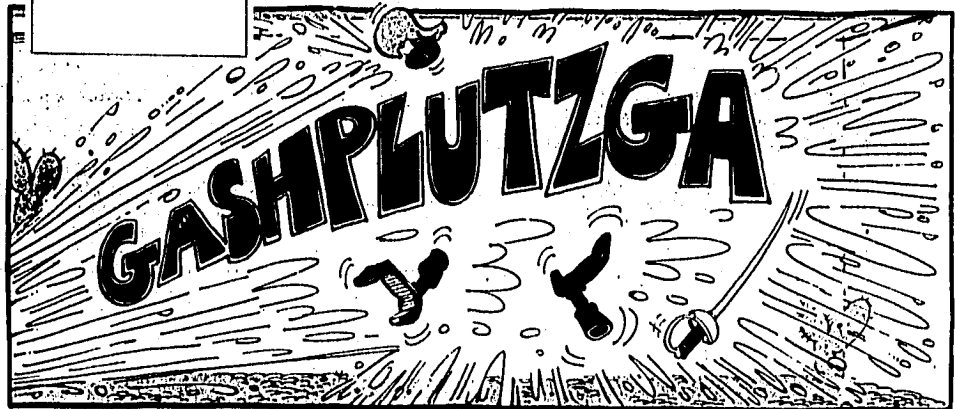
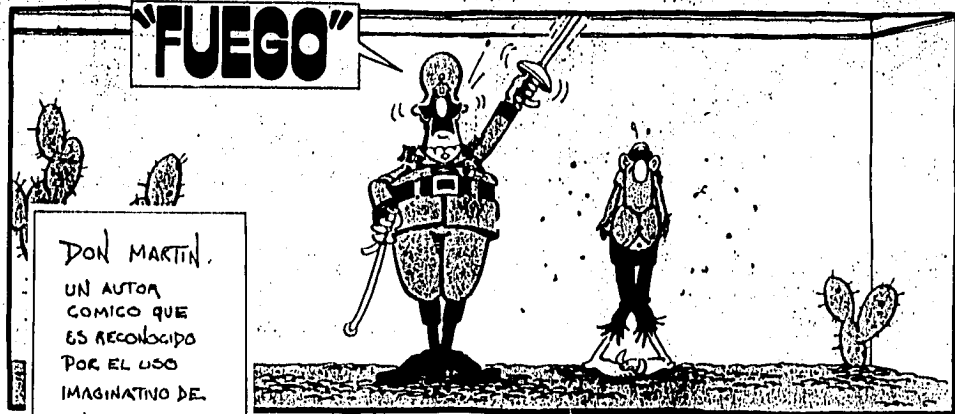
PALABRAS QUE
INDICAN UN VOLUMEN
BAJO

PALABRAS QUE
INDICAN VOLUMEN
ALTO

PALABRAS
DE
TRAZO
VIOLENTO

DON MARTIN IV

UN LINDO AMANECER SURAMERICANO



COLOCACIÓN DE GLOBOS EN LA VIÑETA

Los elementos internos de las viñetas se distribuyen bajo reglas de composición que favorecen, tanto la armonía, como la variedad visual. Por lo tanto:

-El globo de texto narrativo se coloca en la parte superior del recuadro, debido a:

Que debe leerse primero.

Para dejar espacio suficiente a las imágenes dibujadas.

Recomendación:

El globo puede salirse del área de la viñeta, si la composición lo permite, para aumentar el área de dibujo. Los globos de texto se pueden sobreponer a los márgenes que hay entre viñetas, siempre que no provoquen confusión.

-El globo de diálogos y de pensamiento se sitúa en espacios libres de imágenes. En un diálogo:

El globo que inicia la conversación se pone arriba, o a la izquierda; el globo que responde se coloca abajo, o a la derecha del otro (para respetar la línea de lectura).

Se tiende a situar los globos hacia los bordes del recuadro, para dejar el espacio principal a las imágenes.

Recomendación:

También se pueden salir del área de la viñeta, pero sin estorbar a las viñetas contiguas.

COLOCACION
DE GLOBOS
EN LA
VIÑETA.

LOS GLOBOS SE SITUAN HACIA LOS BORDES DE LA VIÑETA, PARA DARLE ESPACIO SUFICIENTE A LA IMAGEN

LOS GLOBOS DEBEN RESPECTAR SIEMPRE, LA LINEA DE LECTURA DEL COMIC, EN TODAS LAS PAGINAS

COLOCACION MAS CONVENIENTE, DE 2 GLOBOS EN UNA VIÑETA

3.3.2.2.8 DESARROLLO DE ENCUADRE Y ANGULACIÓN

ENCUADRE

En el comic, es la distribución de los elementos de representación (personajes y escenario) en la viñeta, el espacio que ocupan y los aspectos de ellos que se desean mostrar.³⁷ así como las diferentes maneras de hacerlo. El encuadre es, por lo tanto, lo que determina si un elemento debe aparecer completa o parcialmente en la viñeta. Las variaciones en el encuadre se conocen como TOMAS, en el lenguaje cinematográfico. En el comic, el término más conveniente es PLANO, porque la viñeta es, precisamente, un plano bidimensional, que representa elementos tridimensionales.

PLANOS BÁSICOS³⁸

Los diferentes planos que se usan en el cine y en el comic producen efectos expresivos particulares. Es necesario conocer los principales, estudiarlos y reconocerlos en historietas diversas, para distinguir la manera de aplicarlos de cada autor.

-PRIMER PLANO (CLOSE UP)

Acercamiento en detalle de una persona u objeto. Se emplea mucho para enfocar las expresiones de los rostros en momentos importantes. En el comic, el primer plano se puede limitar a presentar solamente los ojos, la boca o un lado de la cara de un personaje, sin que se pierda su identidad.

-PLANO MEDIO (MEDIUM SHOT)

Toma que enfoca a los personajes de la cintura hacia arriba. Se usa frecuentemente, porque presenta las expresiones faciales y corporales de los personajes, en especial las manos. El escenario aparece brevemente.

-PLANO AMERICANO (MEDIUM LONG SHOT)

Toma que presenta a los personajes de las rodillas hacia arriba. Es un plano un poco más abierto que el anterior y tiene características semejantes.

-PLANO GENERAL (LONG SHOT)

Toma entera de un escenario completo y los personajes que contiene. Es una vista lejana y los detalles no son apreciables. Es útil para presentar las dimensiones de los escenarios.

-PLANO TOTAL (FULL SHOT)

Toma que incluye a los personajes de cuerpo completo. Aparecen situados en el escenarios correspondiente con mayor claridad que en el plano general.

-PANORÁMICA (PAN)³⁹

En el cine, es el movimiento lateral de la cámara para describir un escenario, en una acción móvil o inmóvil. En el comic, se puede obtener un efecto similar, si se usa una toma muy abierta, que presente escenarios amplios.

-CONTRAPLANO (REVERSE ANGLE)⁴⁰

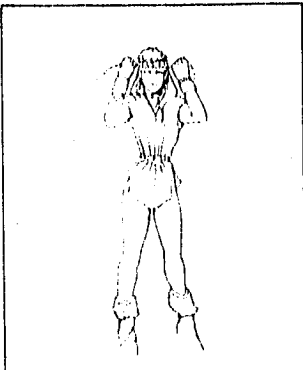
Toma que describe la acción desde una posición contraria a la toma anterior. Es útil para comprender mejor la posición de los personajes en un escenario. Produce, además, cambios en el ritmo narrativo de la secuencia de viñetas.

-TOMA SUBJETIVA (POINT OF VIEW)⁴¹

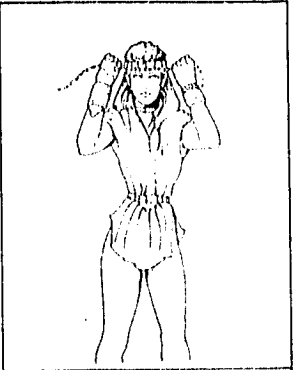
Se realiza desde el punto de vista del personaje. La cámara ve lo que el personaje ve. Permite conocer, momentáneamente, la forma en que percibe la acción determinado protagonista.



PLANOS BASICOS



PLANO TOTAL...



PLANO AMERICANO



PLANO MEDIO



PRIMER PLANO



PLANO GENERAL...



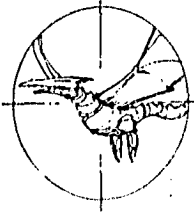
Recomendaciones para la aplicación.

- El close up y el plano medio son muy usados en diálogos. Sin embargo, el abuso de estos recursos es negativo, porque produce monotonía gráfica.
- El uso de planos variados, diferentes entre sí en una misma página, es un sistema que le da a la historieta la suficiente variedad visual necesaria para mantener el ritmo narrativo, sin decaer en ningún momento.
- Una sola toma puede contener mucha información. Esto es importante en historietas cortas, porque permite el ahorro de espacio.

ANGULOS BASICOS



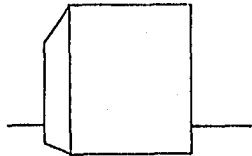
TOMA PANORAMICA



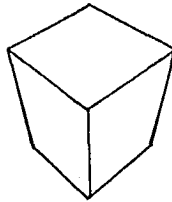
TOMA SUBJETIVA



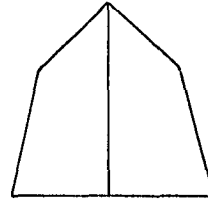
CONTRAPLANO



TOMA PARALELA



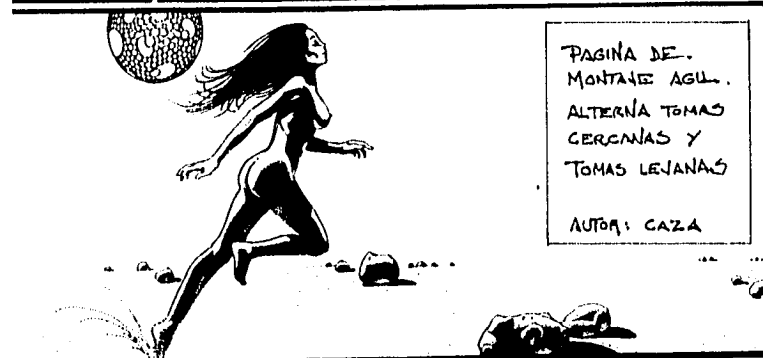
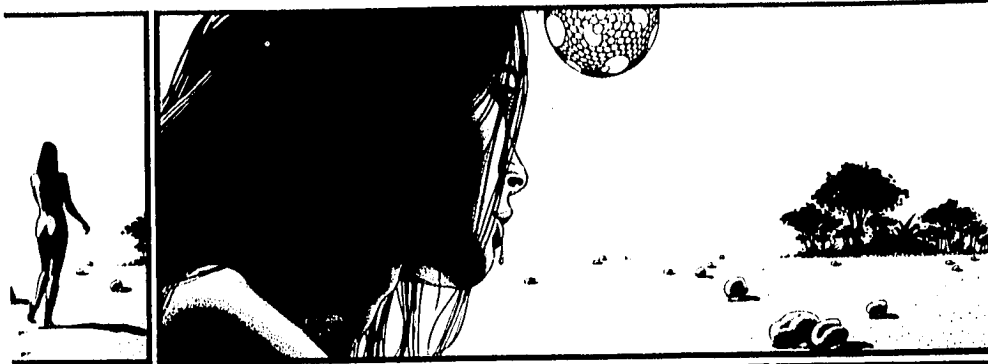
PICADA



CONTRAPICADA



SECUENCIA
 CON PLANOS
 DIFERENTES:
 PLANO GENERAL
 AGERCAMIENTOS
 Y PANORAMICA
 AL FINAL.
 AUTOR: CAZA



PAGINA DE
MONTAJE AGUL.
ALTERNÁ TOMAS
CERCANAS Y
TOMAS LEJANAS
AUTOR: CAZA



COMPOSICIÓN EN LA VIÑETA

El plano de la viñeta es bidimensional. Por lo tanto, está sujeto a las leyes de composición que se usan en objetos de dos dimensiones, como ilustraciones, obras pictóricas, carteles, etc. La composición determina la organización de los elementos de la viñeta, y ayuda al autor a expresar con mayor eficacia los contenidos de su obra, por medio de viñetas provistas de riqueza gráfica.

INDICADORES DE ESPACIO

La viñeta generalmente representa espacios tridimensionales. Por lo tanto, se debe crear la ilusión de espacio y volumen en una superficie plana. Para lograrlo, existen algunos recursos usados en el arte, algunos de ellos de cierta antigüedad y probada eficacia.⁴²

PERSPECTIVA

Es un sistema para indicar espacialidad, que ha sido fundamental para la cultura occidental. Es un método representativo de gran exactitud.⁴³

Elementos:⁴⁴

- Punto de vista del espectador.
La dirección desde la que se mira el objeto.
- Objeto representado.
Cualquier figura tridimensional.
- Línea del horizonte.
Convención que representa el punto más lejano del espacio ilusorio.
- Líneas de convergencia.
Las dimensiones de los cuerpos se reducen conforme se acercan al horizonte. Sus líneas convergen en esa dirección.
- Punto de fuga.
El punto en el horizonte donde convergen las líneas de los cuerpos.

Tipos de perspectiva

Variantes en la aplicación de la perspectiva, que sirven a propósitos determinados.

- Perspectiva a un punto.
Cuando una cara del cuerpo es paralela al plano.
- Perspectiva a dos puntos.
Cuando ninguna cara es paralela al plano.
- Perspectiva central.⁴⁵
Cuando el punto de fuga se centra en el plano. Se crea una fuerte ilusión de lejanía.
- Perspectiva excéntrica.⁴⁶
Cuando el punto de fuga se sitúa a un lado del centro del plano. Las proporciones de los cuerpos no se distorsionan tanto.
- Perspectiva celeste.⁴⁷
Cuando el punto de vista está muy cerca de la superficie del terreno, y se dirige hacia arriba. La línea del

horizonte se baja; se usa un tercer punto de fuga situado encima del objeto.

-Perspectiva de vista de pájaro.⁴⁸

Cuando el punto de vista está arriba del objeto y la mirada se inclina hacia abajo. La línea del horizonte se eleva y se dispone de un tercer punto de fuga debajo del objeto.

CONTRASTE Y GRADACIÓN DE TAMAÑO⁴⁹

Los objetos cercanos se ven más grandes que los objetos lejanos. Este indicador de espacio da origen a los planos cinematográficos.

PARALELAS CONVERGENTES⁵⁰

Cuando las líneas, que en realidad son paralelas al terreno, parecen converger en el horizonte.

DISMINUCIÓN EN DETALLE⁵¹

La nitidez del detalle de los cuerpos depende directamente de la distancia en relación al espectador. Objetos lejanos se ven como formas difusas.

COLOR QUE AVANZA Y RETROCEDE⁵²

Percepción psicológica que hace que los tonos cálidos parezcan más próximos, y los tonos fríos, más lejanos.

POSICIÓN EN EL PLANO DE LA IMAGEN⁵³

Representación que indica que los objetos de la parte superior del plano están más alejados que los de la parte inferior.

SUPERPOSICIÓN⁵⁴

En el campo visual, los cuerpos que se sobreponen a otros están más cerca del espectador.

TRANSPARENCIA⁵⁵

Cualidad de los cuerpos translúcidos, que permite ver los objetos situados detrás de ellos.

PERSPECTIVA ATMOSFÉRICA⁵⁶

La atmósfera produce un efecto de disminución del detalle y del contraste. Los tonos de los objetos lejanos pierden intensidad y se vuelven fríos.

ORGANIZACIÓN COMPOSITIVA

Composición es la unificación de elementos dispersos en una síntesis equilibrada.⁵⁷

Estructura compositiva.

Es el orden que gobierna la distribución de los elementos. Determina las relaciones existentes entre las formas en un plano.⁵⁸

Procedimiento para establecer la estructura compositiva⁵⁹

Es un modo eficaz para obtener una composición funcional y estética:

- División del espacio
- Localización de puntos focales
- Esquema lineal de las formas
- Equilibrio de masas

-División del espacio.⁶⁰

El área de la viñeta se puede dividir en espacios menores, iguales o desiguales, para colocar en ellos los elementos de la imagen.

Los espacios iguales, que se obtienen al dividir la viñeta por la mitad, son simétricos. Producen una sensación de rigidez y son estáticos.

Los espacios desiguales, asimétricos, son dinámicos.

La sección áurea es el sistema que ayuda a obtener áreas proporcionales, que a pesar de ser diferentes, guardan una relación de equilibrio visual. Los lados de la viñeta se dividen entre 1.618 y se consiguen los espacios proporcionales. Con la práctica, se puede dividir cualquier plano, visualmente, sin necesidad de hacer el cálculo numérico.

-Localización de puntos focales.

Si se divide el largo y el ancho de la viñeta, por medio de la sección áurea, se obtienen 4 puntos, donde se cruzan las líneas. Son los puntos de interés, porque son los sitios más propicios para situar los elementos importantes de la viñeta, como los rostros de los protagonistas o los objetos que desempeñan acciones básicas en el comic.

-Esquema lineal de las formas.

Los elementos de la viñeta, como personajes u objetos, presentan, implícitamente, líneas direccionales. La posición de las líneas produce efectos psicológicos en el lector; por ello, es necesario tomar en cuenta el esquema lineal en el momento de bosquejar la viñeta.

Línea recta⁶¹

Una sola dirección. Expresa sencillez y fuerza..

-Vertical.

Se relaciona con dignidad, permanencia, ascensión.

-Horizontal.

Expresa paz, tranquilidad, amplitud.

-Inclinada.

Sugiere movimiento violento y decidido. Puede indicar caída.

-Rectas radiales.

Parten de un centro o convergen hacia él. Se relacionan con expansión o esplendor.

Línea quebrada⁶²

Está formada por rectas menores. Se usa en esquemas estables o austeros. Es de carácter masculino.

Línea curva⁶³

Sugiere movimiento y es de carácter femenino. Si cambia de dirección, es sinuosa y elegante. Si es cerrada, es voluptuosa y sensual.

Esquemas lineales más usados.⁶⁴

Los esquemas semejantes a letras (L J S C) han sido empleados en la pintura por su alto valor compositivo. Son dinámicos y equilibrados a la vez, y dirigen la mirada del espectador con fluidez, por toda la imagen.

-Equilibrio de masas.⁶⁵

Las formas representadas en la viñeta poseen superficie. Se perciben visualmente como áreas o masas.

Es indispensable conservar en todo momento el equilibrio entre las masas, para lograr la unidad armónica de la viñeta. Los desequilibrios son desagradables y pueden distraer al lector.

Dos maneras de obtener el equilibrio:

-Mediante la simetría.⁶⁶

Al colocar las masas en ambos lados del eje vertical u horizontal. El equilibrio es inmediato, pero es demasiado estático. Es poco espontáneo, severo y austero.

-Mediante la asimetría.⁶⁷

El objetivo es la disposición de masas de diferente tamaño con equilibrio, que es dinámico y expresa vitalidad.

Las masas mayores se mantienen más próximas al centro de la viñeta. Las masas menores pueden alejarse hacia los ángulos, sin que se desequilibre la composición.

ANGULACIÓN

En el cine, es la inclinación de la cámara, con respecto al plano horizontal.

Cuando se enfoca un objeto desde cierto ángulo, desde arriba o desde abajo, cambia notablemente la percepción.

Este recurso posee importantes valores de expresión.⁶⁸

PRINCIPALES ÁNGULOS

-Toma paralela o normal.

Cuando no existe ángulo. Se supone que la vista del observador está situada al nivel de una persona puesta de pie.

-Toma de picada.

Cuando el punto de vista del espectador se coloca por encima de la escena, en un punto elevado. Se tiene la impresión de mirar la acción desde arriba.

Se relaciona estrechamente con la perspectiva de vista de pájaro.

-Toma de contrapicada.

Cuando el punto de vista se sitúa por debajo del nivel del objeto observado. La mirada parece dirigirse hacia arriba. Se relaciona con la perspectiva celeste.

Recomendaciones para la aplicación.

-Las variaciones de ángulo le dan intensidad a la secuencia narrativa. Son útiles para romper la monotonía de los planos o ángulos normales.

-La contrapicada ayuda a representar elementos que son tan grandes, que se les debe mirar desde abajo. Aumenta el efecto de enormidad, de construcciones o personajes.

-El ángulo de picada crea la ilusión de observar el escenario desde el aire, es espacios abiertos, o desde un punto elevado de una construcción. También se puede usar en tomas subjetivas, para representar la visión de un personaje de grandes dimensiones.

NOTAS

Diseño

- 1 W. Wong, Fundamentos de Diseño Bi- y Tri-dimensional, p. 11.
- 2 *Id.*
- 3 *Id.*
- 4 *Id.*
- 5 *Id.*
- 6 *Ib.*, p. 12.
- 7 *Id.*
- 8 *Id.*
- 9 *Id.*
- 10 *Id.*
- 11 *Id.*
- 12 *Id.*
- 13 *Id.*
- 14 *Id.*
- 15 E. Vale, Técnicas del Guión para Cine y Televisión, pp. 26-27.
- 16 M.A. Gallo, Los Comics, un Enfoque Sociológico, p. 137.
- 17 E. Vale, *op. cit.*, p. 25.
- 18 *Ib.*, p. 27.
- 19 D. Alfie, "Semiología del Comic," en: D. Alfie, *et al.*, El Comic es Algo Serio, p. 52.
- 20 A. Hurlburt, The Grid, pp. 48-49.
- 21 *Ib.*, pp. 10-11.
- 22 D. Alfie, *op. cit.*, p. 52.
- 23 W. Wong, *op. cit.*, p. 11.
- 24 *Ib.*, p. 13.
- 25 *Ib.*, *infra.*
- 26 R.G. Scott, Fundamentos del Diseño, pp. 52-69.
- 27 N. Amoroso, "La Imágen como Discurso: Historieta y Cine," Rev. Artes Visuales, # 22, p. 37.
- 28 R. Crittenden, Manual de Edición Cinematográfica, pp. 16-20.
- 29 J. Coma, Del Gato Félix al Gato Fritz, pp. 227-228.
- 30 *Ib.*, p. 228.
- 31 N. Amoroso, *op. cit.*, p. 38.
- 32 J.M. Parramón, J. Blasco, Cómo Dibujar Historietas, pp. 54-55.
- 33 *Ib.*, p. 54.
- 34 D. Alfie, *op. cit.*, p. 56.
- 35 J.M. Parramón, J. Blasco, *op. cit.*, p. 53.
- 36 *Ib.*, pp. 52-53.
- 37 D. Alfie, *op. cit.*, p. 54.
- 38 J.M. Parramón, J. Blasco, *op. cit.*, pp. 48-50.
- 39 E. Vale, *op. cit.*, p. 41.
- 40 *Id.*, *infra.*
- 41 *Id.*
- 42 R.G. Scott, *op. cit.*, pp. 121-128.
- 43 G. Schaarwächter, Perspectivas para Arquitectos, Prólogo.
- 44 *Ib.*, pp. 25-28.
- 45 *Ib.*, p. 34.
- 46 *Ib.*, p. 38.
- 47 *Ib.*, p. 59.
- 48 *Ib.*, p. 58.
- 49 R.G. Scott, *op. cit.*, p. 122.
- 50 *Id.*, *infra.*

- 51 *ib.*, p. 127.
52 *ib.*, p. 128.
53 *ib.*, p. 124.
54 *ib.*, p. 125.
55 *ib.*, p. 126.
56 *ib.*, p. 128.
57 J. Antonino, La Composición en el Dibujo y la Pintura, p. 25.
58 W. Wong, *op. cit.*, p. 27.
59 J. Antonino, *op. cit.*, p. 142.
60 *ib.*, pp. 46-49.
61 *ib.*, pp. 57-61.
62 *ib.*, pp. 62-63.
63 *ib.*, pp. 64-65.
64 *ib.*, p. 66.
65 *ib.*, pp. 64-82.
66 *ib.*, p. 85.
67 *ib.*, pp. 89-90.
68 J.M. Parramón, J. Blasco, *op. cit.*, p. 48.

3.3.2.2.9 LISTA DE EJEMPLOS DE REFERENCIA

Ejemplos

Variaciones en la forma del recuadro

- o-THE THING. Autor: Voss. (HEAVY METAL, oct. 1979)
Formas irregulares. Relato de terror. Las viñetas de esas características contribuyen a dar una sensación de tensión y suspenso a las imágenes.
- o-LA NOCHE. Autor: Philippe Druillet. (Col. Humanoides #6)
Formas rectilíneas angulares.
Relato de ficción fantástica futurista.
El autor emplea viñetas trapezoidales y triangulares en los momentos de mayor acción dramática.
- o-BAD BREATH. Autor: Arthur Suydam. (HEAVY METAL, oct. 1979)
Viñeta circular. La acción se detiene por un instante. La toma se concentra en el close up del personaje.

Ejemplos

Variaciones en la proporción del recuadro

- o-SANGUINE. Autor: Caza. (Col. Humanoides #18)
Uso de viñetas horizontales en imágenes que presentan movimiento; viñetas cuadradas y verticales en imágenes más pausadas. Todas ellas en la misma secuencia.

Ejemplos

Variaciones en el contorno del recuadro

- o-SPLIT. The Little Space Pioneer. Autor: Moebius. (HEAVY METAL, ene. 1979)
Contorno trazado a mano. Expresa la informalidad de un episodio humorístico de 2 páginas.
- o-LA NOCHE. Autor: Philippe Druillet. (Col. Humanoides #6)
El trazo de contorno ornamentado con numerosos ángulos.
Evidente sensación de agresividad.
- o-THE DUNWICH HORROR. Adaptación gráfica de Breccia. (HEAVY METAL, oct. 1979)
El contorno desaparece en la tercera viñeta.
Los personajes se ven empequeñecidos en una esquina, de acuerdo a la intención narrativa, como lo indica el texto.

Ejemplos

Variaciones en el tamaño del recuadro

- o-Sanguine. Autor: Caza. (Col. Humanoides #18)
Cuadros de diferentes tamaños en la misma secuencia.
Pequeños en acercamientos. El más grande en una toma amplia.

Ejemplos
Variaciones en el tamaño de viñetas

- MONTAJE ANALÍTICO
- o-THE WALL. Autores: Mikalacki/Kordej. (HM, nov. 1989)
Cinco ángulos de un solo momento narrativo: Expresión de un personaje; la acción que acaba de ocurrir. El escenario donde ocurrió. Dos detalles de la acción.
- VIÑETA-SECUENCIA
- o-The Airtight Garage of Jerry Cornelius. Autor: Moebius. (HM, ene. 1979)
Cuatro momentos narrativos representados en la misma viñeta.
- FUSIÓN DE VIÑETAS
- o-GAIL. Autor: Philippe Druillet. (HM, ene. 1979)
Varios momentos narrativos aparecen mezclados en una secuencia. Los límites de las viñetas son poco apreciables. Produce un efecto de sueño o alucinación.
- SECUENCIA DINÁMICA
- o-ATILA THE FROG. Autor: Don Lomax. (HM, jul. 1979)
Seis viñetas, de diferentes tamaños, que generan una acción viva.

Ejemplos
Variaciones en los espacios entre viñetas

- o-EXTERMINATOR 17. Autor: Enki Bilal. (HEAVY METAL, ene. 1979)
Utiliza una separación constante de 4 mm. Las viñetas presentan dibujos de línea, poco contrastados. La separación (relativamente grande) es suficiente para evitar la confusión.
- o-SANGUINE. Autor: Caza. (Col. Humanoides #18)
Separación de 1 mm constante. A pesar de la reducida separación, las viñetas no se confunden, porque los contornos se trazaron con líneas de 1 mm de grueso, suficiente para delimitarlas.
- o-DOWN DEEP. Autor: Stuart Nezin. (HM, jul. 1979)
Fondo de separación negra. Las viñetas están separadas por 3 mm.

Ejemplo
Variación en el número de viñetas por página

- o-SANGUINE. Autor: Caza. (Col. Humanoides #18)
Siete viñetas en una página es un número promedio bastante adecuado. Menos viñetas retrasan la progresión. Más viñetas pueden ser confusas.

Ejemplos
Variaciones en la forma del globo

o-GAIL. Autor: Philippe Druillet. (HM, ene. 1979)
Globos trapezoidales o triangulares. Se amoldan al contorno de las viñetas y expresan cierta tensión dramática.

Ejemplos
Variaciones en el contorno

o-The Airtight Garage of Jerry Cornelius. Autor: Moebius. (HM, ene, 1979)
Ausencia de recuadros en algunas viñetas. El texto se distribuye en los espacios blancos.

o-LA NOCHE. Philippe Druillet. (Col. Humanoides #5)
Contornos de ángulos exagerados, de trazo libre. Expresan tensión.

Ejemplos
Variaciones en el encuadre

o-SANGUINE. Autor: Caza. (Col. Humanoides #18)
Secuencia con tomas muy variadas. Aumenta el dinamismo de la acción. Evita colocar 2 tomas semejantes una junto a otra.

Ejemplo
Variaciones en el texto

ONOMATOPEYAS
o-Autor: Don Martin. Revista MAD en español #9, 1979.

3.3.2.3 CONSTRUCCIÓN DE LA SECUENCIA NARRATIVA

En esta etapa se reúnen los elementos del comic -formales y estructurales- y se organizan lógicamente para formar la secuencia narrativa.

La secuencia de viñetas es el punto culminante del proyecto y, por lo tanto, el más importante. La construcción de una secuencia está determinada por factores que es necesario conocer y entender, antes de comenzar a bocetar las viñetas.

ETAPAS

- Organización de la estructura gráfica de la página.
Diseño de la retícula básica para distribuir las viñetas.
- Preparación del material literario.
Distribución del contenido de las escenas del guión, en el número total de páginas.
- Estudio de la secuencia.
Aplicación del montaje y encuadre de acuerdo a la línea de lectura y a la progresión narrativa.
- Definición de la secuencia.
Trazo de los bocetos definitivos de las páginas y las viñetas.

3.3.2.3.1 ORGANIZACIÓN DE LA ESTRUCTURA GRÁFICA

Una de las principales funciones del diseño, en objetos bidimensionales, es el proporcionar criterios que fundamenten la colocación de los elementos en el plano. La secuencia narrativa del comic requiere de un sistema que ayude a organizar las viñetas en cada página.

El diseño en el comic proporciona criterios de:

oFuncionalidad.

La facilidad con que el lector puede captar los mensajes que contienen las viñetas y la sucesión de éstas.

oEstética.

La armonía en la distribución de los elementos, que producen sensaciones placenteras en la percepción.

SISTEMAS DE ORGANIZACIÓN GRÁFICA

Son aquellos que pueden servir de base para estructurar las páginas del comic. Son mecanismos que se han usado en otras áreas del diseño con bastante frecuencia..

Siempre ha existido la necesidad de organizar armónicamente los objetos, en los espacios habitacionales y en los objetos de comunicación gráfica. Por esa razón, los sistemas se han aplicado en los tres tipos de diseño: arquitectónico, industrial y gráfico.

-Proporción áurea.

La civilización griega favoreció el estudio de las reglas de proporción estética, surgidas de principios matemáticos y geométricos. Fidias e Ictinus desarrollaron el sistema, que fue llamado sección áurea. Este sistema se basa en el pentágono y en su pentángulo derivado, que presenta

relaciones geométricas implícitas.⁴

Sección áurea.

Se obtiene mediante la división de una línea recta, en un segmento extremo y uno medio, que guardan entre sí una proporción asimétrica pero armónica.⁵

Se expresa matemáticamente con el número 1.618 033 98.

Algebraicamente se expresa: $a : b = b : (a + b)$

La relación entre los segmentos a y b es la misma que existe entre el segmento b y el segmento $a + b$.

Rectángulo áureo.

La sección áurea se aplica sólo a líneas rectas. Sin embargo, es el punto de partida para desarrollar un rectángulo que tiene el mismo principio de proporción:⁶

Construcción.

Empezando con la línea (ab) , se toma la mitad de su longitud. Con ella se traza la línea (bc) , vertical.

Se tiene un triángulo (abc) .

La hipotenusa (ac) se divide con un arco (bc) , con centro en c . El punto donde el arco divide la hipotenusa se marca como d .

Se traza otro arco (as) con centro en a , y se divide la línea (ab) . De esa forma, la línea (ab) se ha dividido en una razón extrema (M) y otra media (m) .

Si se usa M como el lado menor de un rectángulo, y (ab) como su lado mayor, se ha creado un rectángulo áureo.

Espiral áurea.

Es una espiral logarítmica e incluye 8 rectángulos áureos en una serie que se llama serie de Fibonacci (en honor al matemático del siglo **XIII**). Es un mecanismo de proporción derivado del rectángulo áureo.⁷

Aplicaciones de proporción áurea en el diseño.

Jay Hambridge y LeCorbusier retomaron este sistema como elemento de diseño para el siglo **XX**.⁸

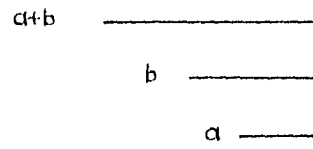
Hambridge retomó la espiral logarítmica para dividir áreas en subdivisiones armónicas. A lo que obtuvo lo llamó simetría dinámica.

LeCorbusier generó un sistema, llamado MODULOR, que usó en arquitectura. Se construye a partir de la sección áurea y las proporciones humanas.⁹

Importancia de la proporción áurea.

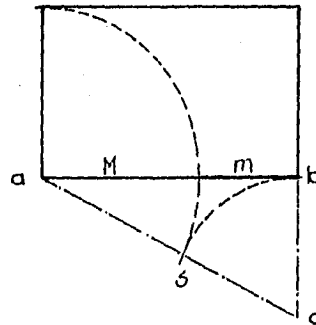
La particularidad de este sistema es que organiza el plano, sin obedecer a la simetría axial. Por eso, los diseños que se basan en ella suelen ser dinámicos en su composición, sin perder la armonía necesaria.¹⁰

En la historieta, las composiciones dinámicas se prefieren, debido a la necesidad de obtener una progresión narrativa en movimiento ininterrumpido.

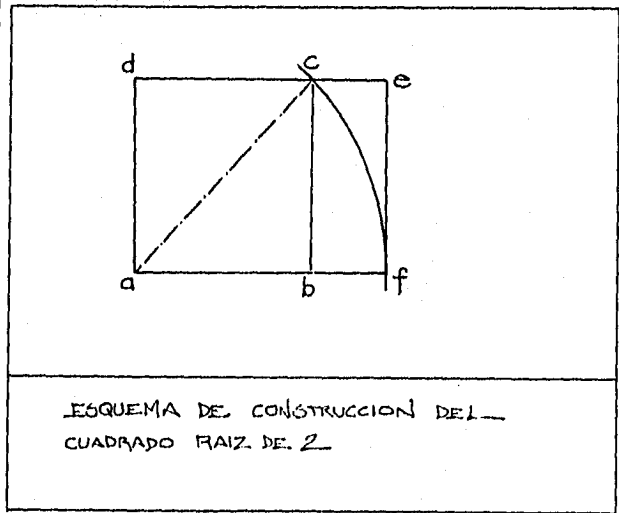
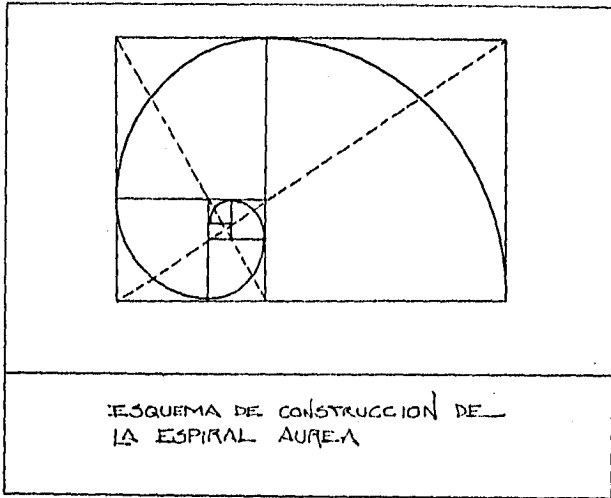


$$a:b = b:(a+b)$$

SECCION AUREA.
 TRES LINEAS RECTAS PROPORCIONALES ENTRE SI,
 SEGUN EL NUMERO AUREO



SISTEMA DE CONSTRUCCION DEL RECTANGULO
 AUREO



-El cuadrado.

Es otra guía para la proporción estética. Ha sido un factor muy importante para el desarrollo de la retícula de diseño editorial, mucho más que cualquier otro.¹¹

Cuadrado raíz de 2.¹²

Construcción.

A partir de un cuadrado normal, se traza una diagonal (*ac*).

Se traza un arco (*ac*) con centro en *a*.

Se prolonga la línea (*ab*) hasta tocar el arco en el punto *e*.

Se prolonga la línea *cd* y se traza una línea horizontal (*eb*).

Este rectángulo es la base del sistema estandarizado de medidas de papel en Europa. También determina los formatos de la mayoría de las revistas, que suelen emplear el de 203 x 280 mm.¹³

En los comics tradicionales, el cuadrado es el más usado para dividir las páginas, las retículas derivadas de él crean espacios simétricos, lo que no siempre es conveniente.

LA RETÍCULA

Se define, para fines prácticos, como una combinación de líneas verticales y horizontales, que fundamentan la estructura de un sistema de diseño bidimensional.¹⁴

La retícula es el elemento de diseño donde se aplica el sistema de proporción armónica escogido, ya sea la sección áurea o el cuadrado raíz de 2.

En la historieta, una retícula es bastante útil para ordenar las viñetas en las páginas y mantener, a lo largo de la obra, cierta unidad gráfica.

Pasos para el diseño de retículas.¹⁵

-Comprensión del problema de comunicación gráfica.

Se estudia el proyecto y sus objetivos.

La intención (imagen) de la historieta que se desea proyectar.

Formalidad o espontaneidad. Seriedad o libertad gráfica.

-Lista de los requerimientos básicos.

Naturaleza del material gráfico y el espacio que ocupará.

El número de páginas disponibles.

El tamaño y las proporciones de las viñetas que se prefieren.

La temática del comic, que influye en el tipo de viñetas escogidas.

-Se vierte lo anterior en un concepto de diseño.

Se organiza el material en bocetos.

En este paso se comienza a estudiar la retícula.

Se revisan los tipos de retículas y se seleccionan los más adecuados para la historieta.

- Se aplica la retícula en el caso específico.
Se comprueba si la retícula funciona correctamente en la secuencia de viñetas.

FUNCIONALIDAD DE LA RETÍCULA PARA EL COMIC

La historietta debe mantener la atención del lector por un tiempo determinado. Por eso, la retícula debe:

- Facilitar la lectura de las viñetas, no entorpecerla.
- Conservar el orden de la línea de lectura adecuada.
- Dar unidad a todas las páginas de la obra.
- Tener flexibilidad para hacer posible el uso de diferentes tipos de viñetas.
- Contribuir a mantener el ritmo narrativo fluido.

Tipos básicos de retículas

Son las principales divisiones que se observan en las historietas.

-MODULARES SIMÉTRICAS

Son las que predominan. Se basan en la simetría axial y surgen del cuadrado raíz de 2. Son esquemas sobrios y ordenados. Se aplican en historietas que quieren dar impresión de seriedad. Por tal razón, se usan en los comics tradicionales, para ofrecer al lector una imagen limpia de producto editorial.

Desventajas:

Los esquemas simétricos son demasiado estáticos para el comic. En las actuales historietas, se ha abandonado poco a poco este sistema.

Aplicaciones más usadas:

2 niveles x 2 columnas.

Esquema de cuatro viñetas, propio de formatos pequeños.

3 niveles x 2 ó 3 columnas.

Esquemas más libres de formatos mayores.

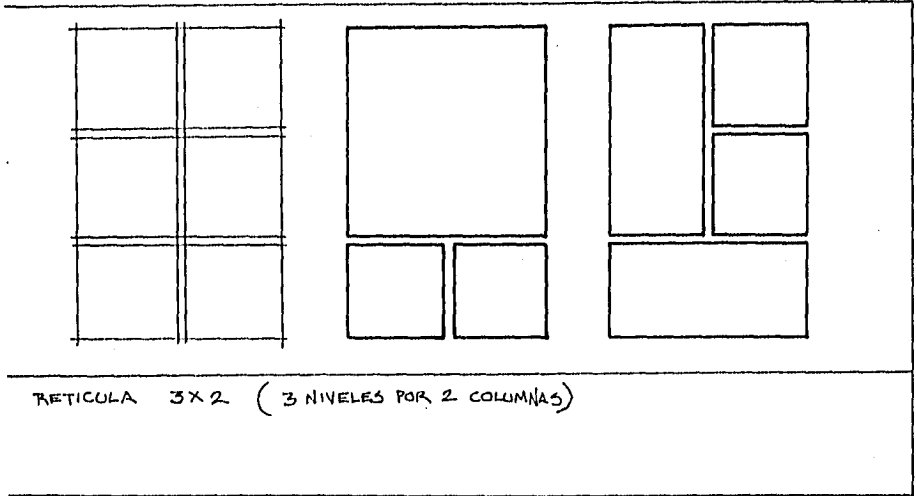
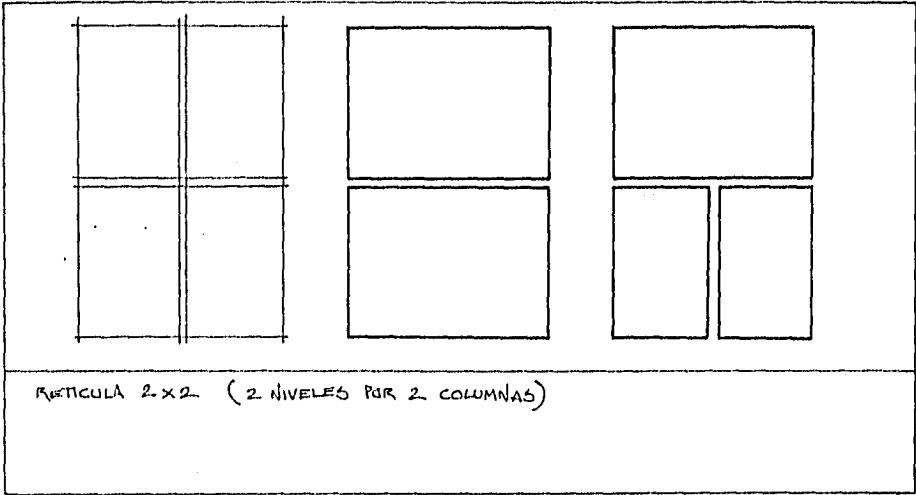
Ejemplo:

TARZÁN DE LOS MONOS. Autores: Burroughs/Hogarth.

El ilustrador Hogarth prefirió el esquema de 3 x 2 en su obra, desde 1937 hasta 1970.



RETICULAS MODULARES SIMÉTRICAS



-MODULARES ASIMÉTRICAS.

Son las que se extraen de la proporción áurea. Son esquemas dinámicos, pero ordenados. Son más favorables para la secuencia narrativa. Permiten las variaciones en las proporciones y el tamaño de las viñetas con más facilidad que otros esquemas.

Variantes más comunes:

• 3 niveles sin columnas.

Conserva el orden en niveles, que favorecen el orden de lectura horizontalmente.

• Sin niveles ni columnas fijas.

Esquema que permite las máximas posibilidades de organización. Conserva el orden, al estar dividido en módulos menores, siempre proporcionales.

Ejemplos:

SANGUINE. Autor: Caza. (Col. Humanoides #18)

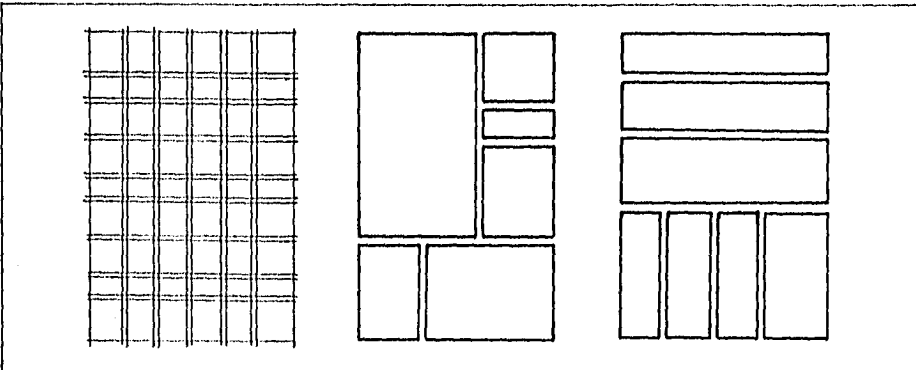
Relato de 6 páginas que alterna viñetas grandes y pequeñas, horizontales, cuadradas y verticales en un esquema asimétrico, pero claro. La secuencia es variada, gracias a la versatilidad del esquema.

THE TOWERS OF BOIS MAURYS. Autor: Hermann. (HEAVY METAL, jul. 1990)

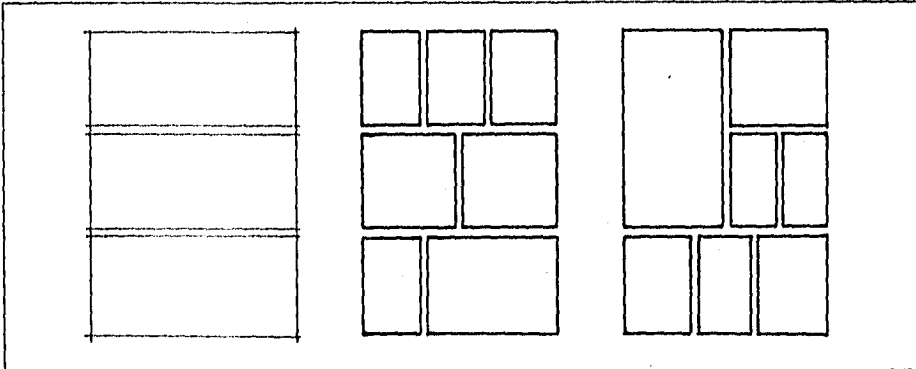
Aparecen 3 niveles básicos, de diferente medida, con un número variable de viñetas cada uno. Estilo ordenado, mas eficaz.



RETICULAS MODULARES ASIMETRICAS



RETICULA GENERADA POR MEDIO DE SECCION AUREA



RETICULA DE 3 NIVELES SIN COLUMNAS FIVAS



3.3.2.3.2 PREPARACIÓN DE MATERIAL LITERARIO

En esta etapa se ordena el guión técnico, para distribuirlo en las páginas del comic.

PASOS

-NÚMERO TOTAL DE ESCENAS DEL GUIÓN

Escena es la unidad narrativa de las obras dramáticas. Una escena es una acción que ocurre en un lugar y un tiempo determinados; cuando cambia el lugar o la acción prosigue en otro momento posterior, la escena termina y comienza otra nueva.

El guión debe tener un número específico de escenas, repartidas en las tres secciones principales:

Introducción
Desarrollo
Climax

-NÚMERO DE PÁGINAS DISPONIBLES

Cuando se ha determinado el número de páginas que se usará en la historieta.

-DURACIÓN DE CADA ESCENA

Es conveniente revisar las escenas del guión, para clasificarlas por su tamaño o duración. Según el criterio personal de cada autor, las puede dividir en escenas cortas, si presentan una acción breve, y escenas largas, si requieren de varias acciones para completarse.

-DISTRIBUCIÓN DE LAS ESCENAS EN LAS PÁGINAS

Si se sabe el tamaño de cada escena, y se conoce el número de páginas, se evita sobrepasar el límite de espacio.

En este paso, conviene hacer un esquema que muestre las escenas colocadas en sus páginas respectivas.

Se hace un cálculo tentativo del espacio que ocupará cada escena. Si es pequeña, podría bastar una sola página.

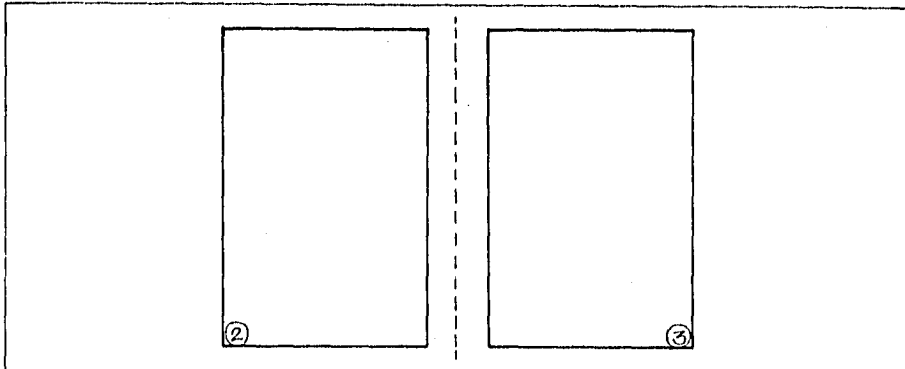
Si es grande, podría necesitar tres o más.

Este cálculo es flexible, y depende de cómo se imagina el autor la secuencia de imágenes.

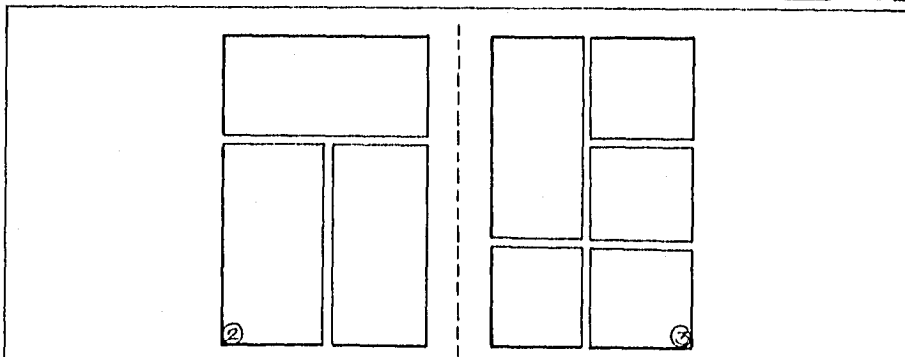
El esquema ayuda a trabajar en el montaje y el encuadre de cada escena, sabiendo el lugar que tendrá en el comic, con la seguridad de que no faltarán páginas para las escenas finales.

-NUMERACIÓN DE LAS PÁGINAS

Para numerarlas, se debe establecer si la historieta comienza en página izquierda o en página derecha. El orden de colocación de las páginas debe respetarse, cuando la historieta se piense publicar. Si el orden se cambia, y las páginas izquierdas se disponen en la derecha, se afecta toda la secuencia narrativa, como se verá posteriormente.



ESQUEMA DE DISTRIBUCION DE PAGINAS, EN LOS BOSQUEÑOS Y DIBUJOS.
SE DISTRIBUYEN EN PARES NUMERADOS. PAGINA IZQUIERDA - NUMERO PAR;
PAGINA DERECHA - NUMERO IMPAR.



BOSQUEÑO DE 2. PAGINAS
PRESENTA LA SECUENCIA DE VIÑETAS, CON LOS TAMAÑOS Y PROPORCIONES
APROXIMADOS, DE LAS MISMAS.



3.3.2.3.3 ESTUDIO DE LA SECUENCIA

En esta etapa llega el momento de reunir los elementos de la secuencia. Se bosquejan las escenas basándose en la retícula.

Bosquejo

Representación esquemática o sintética de una forma. Es un dibujo simple y sin detalles, hecho con rapidez. Se le usa para plasmar las primeras ideas, en pocos trazos.

El bosquejo suele representar:

-El trazo de la forma general de la figura.

-El tamaño aproximado.

-Su posición con respecto a otras figuras.

Para fines prácticos, los bosquejos funcionan si los entiende el propio autor, a pesar de que sean incomprensibles para otras personas.

ETAPAS

-SE TOMA UNA ESCENA A LA VEZ.

Para facilitar la labor, primero se construye una escena y luego se une a la siguiente. Se identifica el tamaño y la posición de la escena en las páginas.

-SE LEE EL GUIÓN.

Conviene precisar:

·El ambiente psicológico de la escena. Si la acción es dinámica o estable. Si hay calma o suspenso.

·La acción de los personajes.
Cuáles protagonistas aparecen. Cuál de ellos lleva el peso de la acción. Qué hace y cómo lo hace. Quién recibe la acción.

·La ambientación física.

El escenario, y si tiene importancia en la escena. Cómo puede ayudar a ambientar la acción.

-SE ESCOGEN LAS TOMAS ADECUADAS.

Después de repasar los factores de encuadre y angulación.

Las tomas se escogen tomando en cuenta lo que se ha precisado, en la etapa anterior, acerca del guión.

Factores más importantes:

Cada escena presenta, en términos generales, tres tipos de tomas. Si se usan los tres en una escena, la acción se describe mejor.

·Las tomas abiertas.

Sitúan a los personajes en el escenario.

·Los acercamientos.

Describen las expresiones y los estados emotivos de los personajes. Revelan detalles clave.

·Las secuencias de tomas.

Sucesión de viñetas que describen movimientos o acciones continuas o alternadas (montaje lineal o paralelo).

Generalmente son planos medios, americanos, acercamientos y planos totales. También se usan aquí los contraplanos.

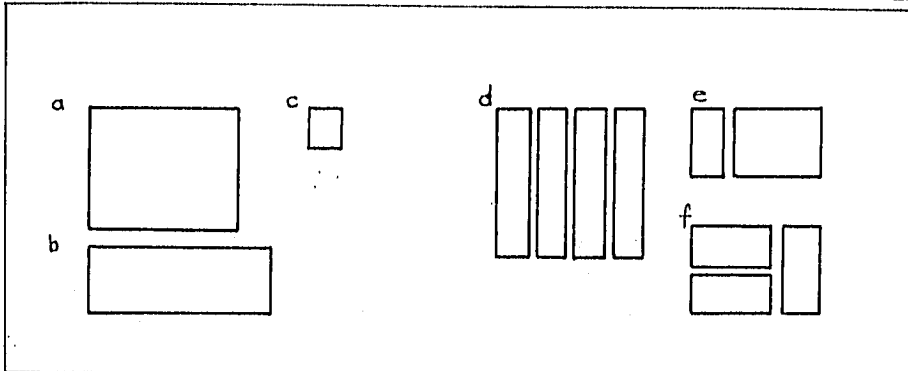
Las tomas se relacionan directamente con el tamaño y proporción de las viñetas.

- Tomas abiertas.
Viñetas grandes, cuadradas u horizontales, casi siempre.
- Planos medios.
Viñetas cuadradas o verticales.
- Acercamientos.
Viñetas pequeñas, cuadradas, por lo común.

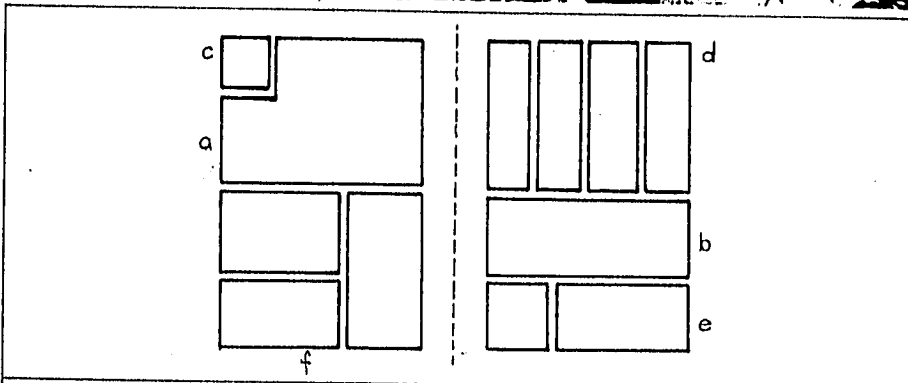
En este momento se determina cuántas viñetas tendrá la escena. Se seleccionan las tomas más eficaces, y se eliminan las repetitivas.

-SE DISTRIBUYEN LAS VIÑETAS EN LAS PÁGINAS DE LA ESCENA.
Son aplicables los factores de montaje:

- Línea de lectura.
Respetarla en todo momento.
- Ritmo narrativo.
El ritmo se mantiene vivo, si se usan viñetas de diferente tamaño y proporción con tomas alternadas.
- Posición de las páginas en el comic.
Las páginas se presentan siempre en pares. El interés en la narración se puede mantener mediante el suspenso. Es recomendable que la acción intensa llegue a un punto máximo en las últimas viñetas de la página derecha. La finalidad: obligar al lector a cambiar la página para enterarse de lo que sigue.
Aquí es necesario apuntar, que, si cambiamos de una escena en una página a otra escena en la siguiente página, creamos desconcierto momentáneo. En ocasiones el lector puede pensar que le faltan páginas a la revista.



DISTRIBUCION DE LAS VIÑETAS
SE ESCOGEN LAS VIÑETAS APROPIADAS PARA LAS TOMAS, SEGUN EL GUIÓN.
a y b: Tomas panorámicas. c: close up. d: secuencia de viñetas verticales
(acción rápida) e y f: secuencias normales.



Las viñetas se colocan en sus posiciones definitivas.



-SE ESTUDIA LA COMPOSICIÓN DE CADA VIÑETA.

Previamente se ha escogido el plano y el ángulo. En seguida, se bosqueja la composición de la viñeta.

- Se aplica la organización compositiva. Se busca el punto de interés, los esquemas lineales y se equilibran las masas.
- El cambio de una viñeta a la siguiente es recomendable. Los personajes se deben colocar en posiciones y ángulos siempre cambiantes. Es importante trabajar en la composición de las páginas por pares. Se busca la armonía entre ellas.

-SE BOSQUEJA LA SECUENCIA.

Se tienen las escenas distribuidas en las páginas totales, así como las tomas principales. Se trazan los bosquejos de las páginas en pares, al tamaño real, o en tamaño menor. Los trazos se basan en la retícula básica de viñetas.

Se trazan las viñetas de cada página con:

Su tamaño, forma y proporción.

Su colocación junto a las otras viñetas.

Los globos con el texto original.

Los personajes o elementos importantes.

Se revisa la secuencia.

Se analiza:

• La facilidad de lectura.

Que textos e imágenes sean comprensibles.

• El ritmo narrativo.

Que la lectura sea fluida y no se entorpezca.

• Que la información se presente correctamente.

La trama debe estar suficientemente explicada en las viñetas y en los textos. Si existen puntos oscuros o ambiguos, originan confusión.

3.3.2.3.4 DEFINICIÓN DE LA SECUENCIA

En esta etapa se llega al concepto definitivo de diseño. La opción gráfica más eficaz, y que logra cumplir completamente con los objetivos del comic: transmisión de contenido (ideas y emociones) al lector.

El boceto

Representación que define, con más detalle, las formas.

Puede ser sintético o detallado

En el comic, los bocetos deben ser rápidos y fáciles de hacer, para ahorrar tiempo. Sin embargo, la claridad es necesaria, para identificar en ellos:

Personajes individuales

Textos definitivos

Detalles importantes de los escenarios

BOCETOS DE LAS PÁGINAS

- Se bocetan en pares, con sus respectivos números.
- Con el tamaño real de la publicación, para comprobar si se leen todos los textos e imágenes.

- Los bocetos deben ser comprensibles para los encargados de aprobación y publicación, dado el caso.
- Pueden ser bocetos sintéticos o detallados. Si el tiempo es restringido, se recomienda la primera opción.
- El boceto se puede realizar con lápiz, tinte o color, según cada proyecto. Los rotuladores o plumones son recomendables.
- La secuencia completa incluye los bocetos de todas las páginas en sus posiciones definitivas.

BOCETOS DE LAS VIÑETAS INDIVIDUALES

Frecuentemente, alguna viñeta presenta dificultades de composición. En ese caso, puede ser útil hacer varios bocetos aparte, hasta obtener el resultado deseado.

Una vez obtenida la secuencia definitiva, a nivel boceto,, aún se pueden hacer correcciones. Es muy importante resolver todos los detalles problemáticos en este punto. Las modificaciones posteriores significan pérdida de tiempo y material.

NOTAS

Secuencia narrativa

- 1 A. Hurlburt, The Grid, p. 9.
- 2 *Ib.*, *infra*.
- 3 *Ib.*, p. 10.
- 4 *Ib.*, *infra*.
- 5 *Ib.*, pp. 10-12.
- 6 *Ib.*, p. 11.
- 7 *Ib.*, p. 14.
- 8 *Ib.*, pp. 13-16.
- 9 *Ib.*, p. 15.
- 10 *Ib.*, p. 13.
- 11 *Ib.*, p. 10.
- 12 *Ib.*, p. 13.
- 13 *Ib.*, pp. 48-49.
- 14 *Ib.*, p. 9.
- 15 *Ib.*, pp. 19-21.

3.4 TERCERA FASE: REALIZACIÓN

Obtenido el concepto definitivo de diseño, se procede a elaborar los originales de las páginas del comic, para su posterior reproducción y publicación.

3.4.1 CONDICIONES PREVIAS

Es la fase culminante del proceso. Para este punto, los conceptos de diseño deben estar completos y bien definidos en los bocetos finales.

La secuencia, establecida.

La composición de las viñetas, especificada.

Los balloons y los textos, dispuestos en sus lugares correspondientes.

Los elementos representativos, situados en las tomas de las viñetas.

Los estudios de trazo y color, realizados.

Cualquier corrección o rectificación de diseño debe hacerse en este momento. Una vez iniciada la elaboración de los originales, las correcciones suelen ser costosas, en tiempo, esfuerzo y representan desperdicio de material.

3.4.2 FACTORES DE REALIZACIÓN

Es necesario recordar los factores que afectan la elección de las técnicas de representación gráfica o de ilustración, que se van a emplear en el comic.

-Sistema de reproducción e impresión.

El tipo de originales que se van a elaborar depende de la forma en que se van a procesar para su posterior impresión.

Relación:

Originales de línea: Planos y líneas negras.
Separación de tonos

Duotono y medio Gradaciones tonales de blanco a
tono: negro.

Selección de color: Gradaciones cromáticas.

-Lineamiento de la publicación.

En el caso en que el director artístico influya en las decisiones de realización, ya sea que recomiende o exija el uso de cierta técnica.

-Tiempo disponible.

El manejo de las técnicas de representación se ve afectado por la facilidad o dificultad de completar los originales en un período de tiempo restringido. Por ello, es conveniente emplear las técnicas que permitan los mejores acabados en el menor tiempo.

-Objetivos gráficos.

El estilo del dibujante interviene fundamentalmente para decidir qué técnicas se van a utilizar. Sin embargo, no se debe imponer el gusto personal, sin tomar en cuenta los dos factores anteriores.

3.4.3 ETAPAS GENERALES

Los procesos que siguen los autores gráficos en la realización son muy particulares y difieren unos de otros. Por ser fruto de la experiencia de cada autor, resulta muy difícil presentar un proceso general que englobe a los procesos específicos, porque resultaría arbitrario o restrictivo.

Sin embargo, existe cierto orden lógico que ayuda a ahorrar tiempo y esfuerzo.

Las etapas se describen de manera muy general, para que cada autor pueda introducir en ellas su propia experiencia gráfica.

3.4.3.1 DUMMY O PROTOTIPO

Representación lo más semejante posible a los objetos reales de diseño, ya sea originales o ejemplares producidos en serie.

Su finalidad es servir como muestra que permita al autor y a otras personas conocer el funcionamiento del diseño.

A Prototipo de elementos de representación

Los personajes-caracteres y escenarios-ambientes.
El cuaderno de prototipos es recomendable para reunir los elementos más importantes de la narración.

Dibujo de las figuras con el estilo de trazo que se piensa usar en el comic.

- Cuerpo completo en 2 o 3 ángulos diferentes. Debe presentar los atuendos y accesorios característicos.
- Rango de expresiones faciales.
El rostro de los personajes en varios ángulos y con las expresiones más comunes.
- Estudio de color.
Si el comic va a presentar tonalidades cromáticas, se debe analizar la combinación de tonos de las figuras. Esos serán los mismos tonos que se usarán en el comic final.

Recomendación:

Conviene fotocopiar los dibujos trazados a tinta o a lápiz, y hacer las pruebas en las fotocopias que sean necesarias, hasta lograr la combinación deseada. Este método ahorra tiempo.

B Prototipo de las páginas

En la historieta, es poco frecuente la elaboración del PROTOTIPO del comic completo, sobre todo en historietas grandes, por la pérdida de tiempo y esfuerzo que representa.

Presentación.

El prototipo se realiza para mostrarlo a las personas encargadas de la supervisión del proyecto, tales como el director artístico o editorial de la publicación.
Si es posible, se puede presentar el dummy de una secuencia de varias páginas, o bien, páginas individuales, con el objeto de proporcionar una idea clara del funcionamiento de la secuencia, es decir:

- Facilidad de lectura de textos e imágenes.
- Características gráficas de las escenas. Trazo de las figuras, técnicas de realización.

Recomendaciones técnicas para elaborar dummies.

- Las técnicas de ilustración deben ser muy semejantes, o las mismas del comic final.
- Deben ser más rápidas y fáciles de aplicar.
- Algunas técnicas más comunes:
 - Tinta china aplicada:
 - con pincel
 - con plumilla
 - con estilógrafo
 - Rotuladores
 - Acuarela
 - Pantallas adheribles
 - Lápiz grafito o lápices de colores

3.4.3.2 TRAZO DEFINITIVO

Elaboración definitiva del comic, con las técnicas y medios necesarios.

Interviene:

Apoyo de fotografías e ilustraciones de referencia.
Cuadernos de bocetos y prototipos.

3.4.3.2.1 MATERIAL DE APOYO TÉCNICO

Existe una gran variedad de textos y manuales de dibujo básico, artístico, arquitectónico, técnico y anatómico. La elección de los textos depende de las particularidades del comic que se va a realizar.

Recomendaciones:

- Manuales de dibujo básico y artístico.
Presentan los fundamentos de la representación.
Construcción de formas, sombreado, iluminación, perspectiva.
Son útiles para todos los casos.
- Manuales de dibujo arquitectónico.
Perspectiva, representaciones isométricas de construcciones de diversa índole.
Son necesarios para auxiliar el trazo de escenas urbanas.
- Manuales de dibujo técnico.
Construcción de artefactos mecánicos, vehículos o herramientas.
Algunos autores se auxilian de estos manuales para el trazo de vehículos o naves, especialmente en comics de ciencia ficción.
- Manuales de dibujo anatómico.
La construcción de figuras humanas o de animales.
Cánones de proporción. Posturas, descripción de sistemas óseo y muscular. Construcción de la cabeza. Rostros y expresiones.
Son útiles a todos los autores de comics, sobre todo los que usan estilos realistas.

3.4.3.2.2 MÉTODOS PARA EL TRAZO

Trazo directo

El autor gráfico, para ahorrar tiempo, decide trazar el dibujo directamente sobre el soporte o papel definitivo.

Desventaja:

Se corre el riesgo de marcar o ensuciar el soporte.

Trazo previo

Para mayor seguridad, se traza el dibujo en un papel traslúcido aparte, que permite borrar y corregir sin inconvenientes. El dibujo se traslada posteriormente al soporte definitivo.

Desventaja:

Se emplea el doble de tiempo, al tener que trazar por lo menos dos veces el dibujo.

3.4.3.2.3 RECURSOS AUXILIARES PARA EL TRAZO

Papeles traslúcidos.

Permiten trasladar el dibujo al soporte final. También son eficaces para calcar otros dibujos ya hechos, sin necesidad de copiarlos.

Clases de papel:

Papel vegetal o albanene, en varios grosores.

Papel mantequilla, en varios grosores.

Papel carbón.

Papeles especiales que presentan una superficie coloreada, en negro, y que se ponen entre la hoja del dibujo y la hoja del soporte, para reproducir el trazo.

Su inconveniente es que sus marcas son difíciles de borrar, y pueden manchar el soporte.

Mesa de luz.

Implemento que se usa para calcar dibujos, hechos en papeles que se hacen traslúcidos con la iluminación inferior.

Proyector de cuerpos opacos.

Aparato que permite proyectar imágenes en el papel o soporte deseado, a diferentes tamaños.

3.4.3.3 ELABORACIÓN DE ORIGINALES

3.4.3.3.1 ELECCIÓN DE SOPORTE

Factores:

· Sistema de reproducción.

Los soportes flexibles son necesarios para la selección de color digital (scanner). Las demás clases de originales (de línea, medio tono, etc.) pueden presentar soportes flexibles o rígidos.

Si no se puede evitar un soporte rígido, y se requiere efectuar la selección de color en scanner, se puede fotografiar el original, sacando una diapositiva, que es flexible y, por lo tanto, adecuada.

Sin embargo, se reduce, en cierta forma, la fidelidad de reproducción, al añadir un paso intermedio. Además, aumenta el costo.

· Técnicas de ilustración.

Cada técnica específica requiere de un soporte que favorezca sus mejores características. Los papeles y cartones se producen teniendo en cuenta la variedad de técnicas que existen en el momento.

3.4.3.3.2 TAMAÑO

Ampliación y reducción.

Los originales de historietas se elaboran a un tamaño mayor que el formato real de la publicación. Eso se hace porque, al reducirse el original por medios fotomecánicos o electrónicos, se reducen o eliminan los errores pequeños de trazos. Además, para muchos autores, los formatos un poco mayores son más fáciles de trazar y realizar.

El porcentaje del original, con respecto al tamaño real, generalmente nunca rebasa el 100% (el doble). No obstante, si el original es demasiado grande, requiere más tiempo para su elaboración.

Recomendaciones:

Se deben hacer estudios de proporción, para evitar que, en el momento de hacer la reducción:

- se pierdan detalles importantes,
- las figuras sean muy pequeñas,
- los textos sean tan reducidos que se vuelvan ilegibles.

Es conveniente realizar pruebas previas, por medio de fotocopias, para ajustar el tamaño de imágenes y textos.

Ejemplos:

Páginas originales de historietistas franceses, Jean Giraud (Moebius) y Enki Bilal, que aparecieron en la exposición del Comic Francés en el IFAL, en 1989.

Presentaban un tamaño 50% mayor al formato real de las revistas en las que aparecieron.

3.4.3.3.3 ELECCIÓN DE TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN

Factores:

Se recuerdan los factores de realización que se mencionaron en el punto 3.2, y que influyen en la elección de una técnica determinada.

- Sistema de reproducción
- Tiempo disponible
- Objetivos gráficos

Técnicas más representativas

Las técnicas más usadas por los autores gráficos. Cada una de ellas ha desarrollado, a lo largo del tiempo, tratamientos y condiciones establecidas que las caracterizan.

No está dentro de los objetivos de este estudio la descripción detallada de cada técnica, porque existe abundante material de referencia a disposición de los ilustradores y dibujantes.

Puesto que el tiempo es un factor importante en la realización de comics, se mencionan en primer lugar las técnicas que exigen menores tiempos.

o TINTA CHINA

Dibujo por medio de:

- Pincel
- Plumilla
- Estilógrafo

Esta técnica, por sí sola, se puede reproducir fotomecánicamente. Se usa para trabajos que se van a imprimir a una sola tinta. Por eso, es útil en presupuestos restringidos.

Variantes:

- Sin gradaciones. Es la más usada. Se trazan los contornos con plumilla, estilógrafo o pincel delgado. Las sombras, con pinceles gruesos. se crean efectos de tonos grises, con ashurados de líneas paralelas o entrecruzadas, o mediante el puntillismo.
- Tinta diluída. Se le conoce como pintura a la aguada. La tinta se diluye con agua para lograr tonos degradados.

Ejemplo:

Exterminator 17, Enki Bilal. (HM, varios números, 1978-1979)
El autor, según su estilo particular, traza las figuras con líneas delgadas, con plumilla o estilógrafo. No presenta grandes manchas negras. Crea un efecto de limpieza y elegancia.

o ACUARELA

La técnica de coloreado más usada. Se combina con el trazo a tinta de los contornos, ashurados y sombras. Permite el uso de tonalidades suaves o brillantes. Los acabados de acuarela son muy característicos. Requieren de cierta habilidad del ilustrador, para dar los degradados tonales y las combinaciones de pigmentos limpias y precisas.
Soportes más usados: Fabriano, Corsican, cartulina Ilustración.

Ejemplo:

Tarzán de los Monos, Burroughs/Hogarth.

Al historietista Burne Hogarth se le considera uno de los exponentes máximos del comic, entre otras causas, por su técnica de coloreado, que se basa en el uso de variaciones tonales de gran fuerza e intensidad.

o ROTULADORES

Un sistema que permite colorear superficies con gran rapidez. Dependiendo de la técnica, se pueden crear superficies planas, o dar algunas gradaciones tonales. Los colores son, generalmente, brillantes y se pueden aplicar en casi todos los soportes mate.
Muchos autores los combinan con otras técnicas.

Ejemplo:

The Great Chief of the Seattle Tribe..., Moebius (HM, otoño 1987)

El autor trazó las figuras con tinta china. Estilógrafo o plumilla. Coloreó las figuras principales con rotuladores, en un tratamiento espontáneo, pero preciso. Los fondos los realizó con aerógrafo. Además, usó lápices de colores para dar algunos brillos.

o LÁPICES

El lápiz grafito se emplea para trabajos de medio tono y dúotono, en gradaciones tonales monocromáticas.

Ejemplo:

Los lápices de colores son eficaces en superficies pequeñas, y combinados con otras técnicas, porque ofrecen tonos suaves y requieren de tiempo considerable para cubrir superficies grandes.

Ejemplos:

Moebius, Caza, entre otros, los usan para dar brillos a las formas, que colorean primero con acuarela o acrílicos.

o AERÓGRAFO

Recurso que es eficaz, si se combina con otras técnicas. Requiere de cierto tiempo, sobre todo para el enmascarillado y la preparación de pigmentos. Se utiliza con tinta china, acuarela y acrílicos, generalmente. Es útil para cubrir grandes áreas de color, con degradados, especialmente en fondos, como cielos y nubes.

Ejemplos:

Caza. Comics: Arkhé, Lailah, Axolotls. (Col. Humanoides #18)

o TÉMPERA, GOUACHE, ACRÍLICOS

Si se aplican con pincel, se pueden realizar superficies planas sin degradados. Para construir volúmenes y gradaciones tonales, se necesita bastante habilidad. Por lo general, estas técnicas consumen más tiempo y esfuerzo que las anteriores, y son poco usadas.

Ejemplo:

Richard Corben. Comics: Den, Arabian Nights.
Relatos de ficción fantástica. Estilo realista, en ocasiones sintético. Figuras muy expresivas y colores brillantes.

o PASTEL

No se emplea mucho en el comic. Posiblemente sea por la dificultad de precisar los contornos. El pastel de aceite se puede usar en combinación con otras técnicas.

o ÓLEO

Técnica no recomendable por el tiempo de secado que requiere. Se necesita gran conocimiento y experiencia en el manejo de los materiales. Se considera poco práctica para el comic. Sin embargo, produce, dado el caso, efectos pictóricos de gran valor estético.

Ejemplo:

The Mercenary: The Sacrifice. Autor: Segrelles. (HM, otoño 1987)

Quince páginas de un comic de carácter fantástico-medieval. Estilo realista. Figuras y volúmenes construidos cuidadosamente. Tonos muy brillantes.

RECOMENDACIONES:

Para fines prácticos, los ilustradores y dibujantes deben recurrir al apoyo de los manuales de técnicas, que existen en bibliotecas y librerías. Esos manuales proporcionan los conocimientos necesarios en esta etapa.

Es importante que los autores desarrollen su propio estilo gráfico. Para lograrlo,
·pueden variar la aplicación de las técnicas,
·combinarlas de forma diferente,
·crear nuevas técnicas propias.

Método recomendado:

Experimentación práctica.

Estudiar las posibilidades que ofrecen los materiales, de acuerdo a los problemas de realización más frecuentes.

3.4.3.4 SUPERVISIÓN DE LA PRODUCCIÓN

Es muy importante preparar los originales para su impresión final. Deben marcarse con todas las indicaciones, en camisas de albanene, para que los encargados del equipo de reproducción tengan suficientes datos para trabajar con eficiencia.

Datos más importantes:

- Área total del formato.
- Porcentaje de reducción, o la medida final en centímetros.
- Indicar si se imprimirán una o varias tintas.
- En caso de un medio tono, indicar el número de líneas de la pantalla o trama.
- En caso de dúotono, indicar qué tintas se usarán, y a qué porcentajes.
- Si es selección de color, indicar el tamaño final de reproducción.

Es indispensable revisar los negativos antes de la impresión. Cualquier tipo de prueba -positivo en papel, Cromalín en selección de color- ayuda bastante a verificar resultados.

Generalmente, los encargados de producción de una editorial son los que están pendientes de la impresión. Factores como calidad de tintas y papel, son determinantes para el resultado final.



PROYECTO REAL



PROYECTO REAL

DISEÑO TOTAL DE
UNA HISTORIETA
Descripción del
proceso aplicado
al diseño de una
historieta que se
planea publicar.

Comprobación de la
utilidad práctica de la
metodología propuesta.
Cumplimiento de los
objetivos específicos 2
y 3.

4.1 ESTRUCTURACIÓN

Se plantea la elaboración de un comic autoral, autoconclusivo y no seriado, para publicarse en revistas especializadas.

4.1.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA PROYECTUAL

4.1.1.1 IDEA BASE

Existía la idea personal de realizar una experimentación gráfica en un área particular. El desarrollo de aspectos visuales de las formas narrativas. Es decir, manejar los elementos de la gráfica, que genera una temática específica, y realizar aportaciones propias, bajo la guía del diseño.

Las formas narrativas expresan su contenido con medios específicos. Algunas de ellas, como el cine, la televisión, el comic o el video, presentan características fundamentalmente visuales. Todas ofrecen grandes posibilidades de experimentación.

Después de revisar las características de esos medios, se seleccionó al comic, por los siguientes motivos:

-Hace posible el trabajo individual.

Para el realizador que tiene una propuesta gráfica personal, el comic es el medio idóneo. No es necesaria la existencia de un equipo numeroso.

-Representa accesibilidad de recursos para su elaboración. Es un medio práctico y simple. La realización de la obra individual, los originales en este caso, no requiere de elevada tecnología ni materiales costosos. En los otros medios, la realización de una película o un video, supone la necesidad de contar con el equipo necesario. Los costos para elaborar un comic los puede cubrir el autor.

-Es un lenguaje abierto.

El código lingüístico de la historieta posee numerosos elementos factibles de desarrollo y exploración gráfica. De acuerdo a la temática elegida, existen grandes posibilidades de expresión.

Por lo tanto, se plantea la Idea, que inicia el proyecto, con la intención de diseñar una historieta, como trabajo experimental que presente, tentativamente, las siguientes funciones:

Función expresiva:

Que la narrativa cumpla el propósito de expresar un conjunto de mensajes intelectuales (ideas) y emotivos (sensaciones y emociones) al lector.

Que el contenido pertenezca a una temática áltamente visual. por ello, se tomó como opción básica la ficción fantástica, género que favorece la exploración gráfica, en el diseño de personajes y ambientes.

Función estética

Que presente una alta calidad gráfica, necesaria para introducirse al mercado nacional e internacional de comics.

Que los elementos de la obra formen una unidad visual, gracias al estudio y aplicación de estilos e influencias estéticas compatibles con la temática y el argumento del comic.

Función comunicativa

Que sea ante todo accesible a cualquier tipo de lector. El texto y las imágenes deben ser comprensibles.

4.1.1.2 DETERMINACIÓN DEL PROMOTOR

Este es un proyecto independiente. En estos casos, los autores ofrecen su material a las editoriales que normalmente publican comics, o que pueden hacerlo de manera eventual.

Los comics independientes se conocen como comics de autor. Los realizadores son los responsables directos de las obras. En el presente proyecto se estudia la posibilidad de colocar el comic en el mercado, nacional o internacional. Para lograrlo, se toman en cuenta las opciones probables que existen en ambos medios editoriales.

POSIBLES PROMOTORES

MERCADO NACIONAL

Nombre de la publicación: GOLEM

Pertenece a:

Esfera Editores

Dirección: Calle 10 #145, Col. San Pedro de los Pinos,
C.P. 01180

Tipo de publicación:

Revista de compilación antológica de comics autorales y
otras manifestaciones artísticas, como cine, video y música.

Periodicidad:

Se pretende lograr una aparición bimestral o incluso
mensual, cuando se regularice el proceso de elaboración.

Responsables de la publicación:

Jorge Carranza, Director General de la Editorial.

Eric List, Director de la Revista.

OBJETIVOS BÁSICOS:

La intención fundamental de esta revista es el llenar el
vacío editorial, representado por la ausencia de espacios
para el comic autoral en México.

Por lo tanto, el principal interés es el servir de foro para
que diversos autores, dibujantes o guionistas, publiquen sus
obras con la mayor libertad creativa posible.

De esta forma, se espera crear una tendencia creativa,
estética y expresiva, que supere el nivel del comic
existente, y que constituya inclusive un movimiento cultural
para la presente década.

o CARACTERÍSTICAS GENERALES DE CONTENIDO

GOLEM es una revista que se planeó para funcionar como
antología de historietas autorales. En cada número, se
reúnen historietas individuales y autoconclusivas no
seriadas, de varios autores.

La duración de las historietas es libre. Se prefieren obras
de 5 a 20 páginas que funcionan como la parte medular de
cada número, debido a que permiten lograr mayor profundidad
expresiva en su temática. Las obras menores se emplean para
complementar los números, aunque no se tiene intención de
fomentar el "gag" o la tira cómica, más adecuados para otro
tipo de publicaciones.

Temática

La temática es completamente libre, si bien existe mayor
disposición hacia el comic épico-dramático, más que al
humorístico. Se fomenta la exploración.

Una idea que se desarrollará posteriormente, es la reunión
de varios comics, en números específicos, bajo un mismo
concepto temático.

Público

Se dirige, principalmente, al lector adulto, sin particularidades de edad, sexo o nivel cultural.

Secciones especiales

Además de las historietas, la revista publica algunas secciones para artículos, entrevistas, crítica de comics, música y arte en general, entre otros temas. Las secciones ocupan un espacio variable.

o CARACTERÍSTICAS GENERALES DE FORMA

Número de páginas en cada número: 64

Formato: 31.5 cm (vertical) x 22 cm (horizontal)

Estilos

Existe completa libertad en cuanto a las intenciones gráficas propuestas por los autores. Se fomenta la exploración gráfica y la experimentación de técnicas. El criterio para aceptar una historieta determinada es que cumpla con requisitos estéticos básicos, tales como la construcción anatómica. Por otro lado, se respetan las preferencias estilísticas de los autores.

o CARACTERÍSTICAS GENERALES DE PRODUCCIÓN

Originales

Cubiertas:

Originales para selección de color e impresión a 4 tintas.

Páginas interiores:

Originales de línea u originales de medio tono para impresión a 1 ó 2 tintas.

Tiraje:

Se desea llegar a imprimir hasta 10 000 ejemplares por número.

o PROCEDIMIENTO DE COLABORACIÓN CON LA REVISTA

Derechos sobre las obras

De acuerdo al contrato, el autor cede el derecho sobre la publicación de la obra, única y exclusivamente en la revista GOLEM, durante un año. Los originales se devuelven a los autores y, pasado el plazo acordado, el autor recupera los derechos sobre sus obras.

Honorarios

Se llegó al acuerdo de otorgar el 10% de ingresos sobre el precio de los ejemplares vendidos, exclusivamente para los autores de comics de cada número. El porcentaje de utilidad se reparte de acuerdo al número de páginas que cada autor aportó.

4.1.1.3 CONDICIONES GENERALES DEL PROYECTO

4.1.1.3.1 LINEAMIENTOS DEL PROMOTOR

Intención primaria de la editorial.

La historieta surgida de este proyecto observa, en su planeación, las condiciones que se explican a continuación.

Mercado internacional

Las publicaciones especializadas en comics, del mercado internacional, en términos generales, trabajan con sus colaboradores bajo los siguientes términos:

- 1-Énfasis en el comic de autor.
El contenido de las obras depende, exclusivamente, de sus autores.
- 2-Obras realizadas de manera individual o en equipo.
Respeto a la manera personal de trabajo de los autores, que pueden asociarse en equipos de dibujante-guionista, si así lo desean.
- 3-Diversidad gráfica y argumental.
Publicación de obras que manejan múltiples estilos y temáticas. Se busca la heterogeneidad.
- 4-Que las obras presenten estilos propios, sin basarse en ningún tipo de preceptos o modelos establecidos. Se favorece la inventiva y la experimentación.

Mercado nacional

Como se expuso anteriormente, la revista GOLEM tiene intenciones similares, por tratarse también de una revista antológica de comics. Presenta, además, las intenciones de:

- 5-Llenar el vacío editorial para el comic de autor, dirigido al público adulto.
- 6-Servir de foro para historietistas mexicanos.
- 7-Crear un movimiento en México de la historieta en la cultura, para la presente década.

LA INTENCIÓN DEL AUTOR

Surge directamente de la Idea base. se observa que las intenciones de autor y de promotores coinciden correctamente, lo que favorece al proyecto.

INTENCIÓN PRIMARIA DEFINITIVA

Resumen de las condiciones editoriales, en una lista específica que será considerada por este proyecto.

- Comic de ficción fantástica.
- Función expresiva de la gráfica.
- Desarrollo de un estilo propio.
Aportaciones estéticas particulares, dentro de un rango realista y reconocible de representación
- Contenido temático no convencional, pero expuesto de tal forma que sea comprensible.
- Modo de trabajo individual..
- Observar el reglamento vigente de publicaciones, en nuestro país.

4.1.1.3.2 FACTORES DE PRODUCCIÓN

SISTEMAS DE REPRODUCCIÓN

MEDIO TONO

Sistema que reproduce gradaciones tonales monocromáticas. El valor del medio tono consiste en permitir el uso de infinidad de tonos de gris, para obtener efectos de volumen en las figuras.

4.1.1.3.3 FACTORES DE USO/CONSUMO

EL PÚBLICO

Se refiere aquí al lector de las revistas especializadas en comics.

LIMITADO:

Existe la conciencia de que se trata de un público específico, que se diferencia de los demás por sus gustos o predilecciones.

Al público que se desea llegar lo determinan:

EL MEDIO -COMIC-

El conjunto heterogéneo de personas, aficionados al consumo de historietas. Los que cotidianamente adquieren ejemplares y aquellos que lo hacen de manera eventual.

EL CONTENIDO

La temática específica. En este caso, la ficción en sus variantes: social, fantástica, científica, política, etc. La composición de este público también es heterogénea. La única característica común es el gusto por el material de este género en especial, en sus diferentes manifestaciones: películas, comics, libros.

HETEROGÉNEO:

Se tiene el concepto de un público variado y múltiple, en sus características básicas.

EDAD:

Fundamentalmente, las revistas se dirigen a adultos en un rango muy amplio de edades.

SEXO:

Ambos sexos, indistintamente.

ESTRATO SOCIAL:

Indeterminado.

Se entiende que el poder adquisitivo es una barrera que limita el número de lectores, a aquellos que puedan pagar el precio de los ejemplares.

NIVEL CULTURAL:

Variable.

Personas con diversos grados de educación pueden buscar el comic de ficción, por motivos diferentes. Cabe aclarar que la afición por la lectura de comics no implica que forzosamente sean sustitutos de los libros. Se comprende que mientras más complejo sea el contenido, se vuelve accesible a menos personas.

El contenido heterogéneo intenta hacer que las revistas sean leídas por mayor número de personas.

FACTORES QUE INCIDEN EN EL CONSUMO

En el caso particular, del comic de este proyecto, de ficción fantástica, existen aspectos que deben considerarse:

CONTENIDO

Historias interesantes, poco comunes.

El deseo latente de conocer situaciones o eventos nuevos.

Enfoques distintos de temas convencionales.

Finales sorprendidos que hacen reflexionar al lector.

FORMA

-Gráfica exótica.

La preferencia de muchos lectores hacia seres fantásticos y ambientes irreales.

-Diseño de personajes.

El estudio sobre la estilización de personajes, frecuente en este tipo de comics, hace que sean diferentes a los de otros tipos de ficción. Pueden ser visualmente más ricos.

VALOR DE LA TEMÁTICA

Universalidad. La ficción fantástica y algunas variedades de la ficción científica, tienen la posibilidad de descontextualizar eventos (extraerlos de la realidad) y presentarlos en un medio provisto de elementos identificables a públicos de diferente origen. Los mensajes se vuelven más evidentes si se presentan como símbolos o metáforas fantásticas, basadas en valores humanos universales. Si se pretende llegar al mercado internacional de comics, es importante estudiar esta ventaja que ofrece la temática.

4.1.1.4 OBJETIVOS

Confirmación de la intención principal y de la Idea base.

-FUNCIÓN EXPRESIVA

Transmisión de ideas y emociones al lector, mediante el comic, de manera que sea suficientemente comprensible.

-CONTENIDO TEMÁTICO DE FICCIÓN FANTÁSTICA O CIENTÍFICA.

Valoración de estos tipos de ficción, para la expresión de contenidos universales.

-ALTO VALOR GRÁFICO

·Desarrollo de un estilo propio, dentro de la representación realista.

·Experimentación con los elementos del comic, bajo criterios de diseño.

·Alta calidad que permita competir en el mercado internacional del comic.

·Aportaciones de elementos gráficos retomados de diversas influencias estéticas, a la gráfica tradicional propia de la fantasía.

4.1.2 PRECISIÓN DEL PROBLEMA PROYECTUAL

4.1.2.1 SISTEMA DE TRABAJO

INDIVIDUAL

Propio del comic de autor.

Se recurre al apoyo literario de personas relacionadas con el medio cinematográfico, para la construcción del guión.

4.1.2.2 MODALIDAD

COMIC AUTOCONCLUSIVO NO EPISÓDICO

Historieta que presenta un relato independiente en cierto número de páginas. Narración no episódica, puesto que no pertenece a una serie con base en un personaje. Tampoco es periódica o continuable.

CAUSAS:

Posibilidades narrativas.

Poder desarrollar un relato de cualquier índole, sin restricción de tiempo o espacio físico.

No se requiere de presentar episodios atemporales, como en los comics tradicionales.

El número de páginas, generalmente extenso, permite alcanzar cierto grado de complejidad argumental.

Posibilidades gráficas.

No existe la restricción de un estilo determinado, ni de un formato de viñeta específico.

Hace posible la representación de cualquier tipo de escena, ambiente, forma o personaje, y tratarlos con las técnicas más variadas, sin limitaciones de espacio, tiempo o presupuesto.

4.1.2.3 FACTORES DE CONTENIDO

Idea base y determinación de género temático y género literario.

IDEA BASE

Se trata de exponer, en un relato, la manera en que grupos humanos, al desarrollar su cultura, optan:

-por dominar el medio ambiente, destruirlo y desaparecer;

-por vivir en armonía con el medio y perdurar.

Surge de la intención de manifestar un punto de vista acerca del desarrollo humano y su efecto en el planeta.

GÉNERO TEMÁTICO

Pertenece a la FICCIÓN FANTÁSTICA.

Es un relato que parte de una mitología totalmente ficticia, que habla de seres imaginarios.

GÉNERO LITERARIO

Pertenece al GÉNERO ÉPICO.

Es una metáfora relatada como leyenda de origen mitológico, por un narrador que no aparece en la historia.

4.1.2.4 FACTORES DE FORMA

Intenciones gráficas.

Clasificación de material de apoyo gráfico.

-Manifestaciones artísticas.

-Influencia de otros medios narrativos.

4.1.2.4.1 INTENCIONES GRÁFICAS ESPECÍFICAS

1 De representación.

Se planea la construcción de un ambiente específico, estructurado adecuadamente, de acuerdo al contenido del relato. Los personajes que actúan en la narración serán acordes al ambiente.

Puesto que se trata de un comic de fantasía, se procederá a diseñar el aspecto de cada uno de los elementos ambientales y protagónicos. Para ello, se utilizará el material de referencia necesario.

-Los elementos deben ser muy característicos.

Que le den una identidad al comic.

-Atuendos, decorados y ornamentos serán una combinación de diferentes procedencias. Armonización de elementos estéticos.

2 De tratamiento del lenguaje.

APORTACIONES DE ELEMENTOS AL LENGUAJE NARRATIVO DEL COMIC.

El sistema lingüístico del comic se constituyó como tal en un proceso gradual que incorporaba convencionalismos tácitos (uso de recuadros para dividir las viñetas, empleo de balloons, etc.)

Este sistema está lejos de considerarse completo o terminado, puesto que, en ocasiones muy frecuentes, los artistas gráficos interesados en la experimentación logran aportar elementos nuevos o soluciones alternativas a determinados problemas narrativos.

El uso de sistemas particulares para la narrativa del comic puede ser exclusivo del artista que los implementó, o pueden ser retomados por otros para enriquecer sus propios trabajos. Para el presente trabajo, se escogieron algunos de ellos, como posibilidades.

o CARTEL

La composición del cartel, en la que intervienen gráfica y texto en un formato.

Útil para enfatizar momentos clave de la narración, o para armonizar o conjuntar la composición de una página.

- o **COMBINACIÓN TEXTO-VIÑETA**
La forma narrativa gráfico-literaria anterior al comic que ofrece posibilidades aún no agotadas.
- o **SIMBOLOGÍA GRÁFICA**
Uso de símbolos o emblemas, aplicados en la trama, en combinación con los elementos propios del comic.
- o **CÓDICE**
Sistema de presentar imágenes en forma horizontal, con una secuencia específica ininterrumpida por ningún tipo de paginación.
- o **FRAGMENTO DE PERGAMINO**
Una manera de presentar textos integrados a las viñetas. Aportación de información ambiental.
- o **CARTA MANUSCRITA**
Otra forma de presentar textos con la misma intención que el ejemplo anterior.
- o **SISTEMAS ALTERNATIVOS DE MONTAJE**
Solución particular a ciertos problemas, en la secuencia de viñetas.

En el proceso de visualización de la secuencia narrativa se comprobará la utilidad de los elementos, pudiendo desecharse algunos, por incompatibilidad gráfica, e inclusive implementarse algunos otros en la práctica.

4.1.2.4.2 MATERIAL DE APOYO GRÁFICO

EXPRESIONES ARTÍSTICAS

Con la intención de enriquecer gráficamente la obra, se estudian las influencias estéticas de origen diverso. Para aplicar en el comic elementos o maneras de estilizar las figuras, se contemplan 3 criterios visuales:

- 1- **ESTILIZACIÓN REALISTA**
Los ejemplos de alteración de las proporciones anatómicas, que conservan la intención de veracidad representativa.
- 2- **DINAMISMO**
Cuando la estilización produce efectos de movimiento, en la composición de las figuras, y acentúa el gesto y la postura en acción.
- 3- **FUNCIÓN DECORATIVA**
Cuando los elementos estilizados armonizan entre sí, y producen un efecto de placentero equilibrio visual.

- ARTE PREHISPÁNICO

MAYA:

Esculturas de arcilla/alto y bajorrelieve en estuco y piedra.
Elementos: Vestimenta y ornamentación. Rasgos faciales.
Simbología.

OLMECA:

Esculturas de piedra.

Elementos: Rasgos faciales de cabezas olmecas.

MEXICA:

Códices/esculturas de piedra.

Elementos: Vestimenta, ornamentación. Simbología.

MIXTECO-ZAPOTECA:

Orfebrería (Monte Albán).

Elementos: Ornamentación.

- **ARTE FANTÁSTICO**

Conjunto de manifestaciones visuales de la temática de fantasía.

Se le conoce, principalmente, a través de sus aplicaciones comerciales, en portadas de libros o discos.

• **FRANK FRAZETTA**

Retomó elementos de la gráfica medieval, del arte romántico europeo del siglo XII, y los introdujo al medio de la ilustración moderna. Se le relaciona con obras literarias de la modalidad de espada y hechicería, en especial con la obra de Robert E. Howard, creador de Conan, el Bárbaro.

Presenta un estilo de gran fuerza expresiva, basado en una técnica pictórica evidente y notoria.

- **ARTE HINDÚ**

Templos de religiones védica y budista.

Esculturas tridimensionales y relieves de estuco y piedra.

Elementos: Ornamentación de las figuras. Estilización y movimiento de la anatomía humana. Apsaras (ninfas mitológicas).

- **ARTE JAPONÉS**

Manifestado en pintura y caligrafía. Cerámica. Talla y escultura en madera, bambú y marfil.

• El grado de estilización para expresar una idea con los mínimos elementos. Pintura en papel de arroz con tintas coloreadas. Animales.

• El trazo o delineado en negro de las figuras.

• Composición dinámica en motivos de la naturaleza. Árboles y olas del mar.

• Expresión y ornamentación en las figuras talladas.

Dragones, guerreros Samurai.

4.2 DESARROLLO

Construcción del guión argumental y diseño de la secuencia narrativa de la historieta.

4.2.1 CONTENIDO LITERARIO

En esta fase se explica el proceso de construcción de la narración argumental, por escrito. El guión literario y el guión técnico.

4.2.1.1 EL RELATO

Es la narración en la primera etapa. Es espontánea y aún carece de estructura. Surge directamente de la Idea base.

Método auxiliar: **Brainstorming** (lluvia de ideas)
Manejo de múltiples opciones del argumento.
Selección de la más coherente con la intención del relato.

INTENCIÓN DEL RELATO

Es el motivo que impulsa a la elaboración del comic. Es el contenido básico, lo que el autor desea comunicar al lector, en una historieta en particular.

Se trata, básicamente, de explorar las siguientes cuestiones:

¿Qué sucede cuando algunos grupos humanos se suponen -y comportan- ajenos -diferentes-, tal vez superiores, al resto de los seres vivos?

¿Qué ocurre cuando estos hombres usan sus conocimientos -principalmente tecnológicos- para

apropiarse del medio ambiente? ¿Qué sucede cuando otros grupos humanos sienten que forman parte del mundo, y se consideran iguales a los demás seres? ¿Qué ocurre cuando logran vivir en armonía con el medio? La inquietud que originan esas preguntas es lo que motiva escribir el relato y convertirlo en historieta.

A continuación se explica, paso a paso, el desarrollo completo de la historia: de relato, a guión definitivo. Muchos datos -nombres o situaciones- se repiten en cada etapa. Esto es necesario para la comprensión del proceso.

LA IDEA BASE

Los conceptos que se propone explorar el relato son universales. Se refieren a situaciones atribuibles a numerosos grupos humanos, en diferentes momentos de la historia.

El sentido épico de las narraciones mitológicas se retoma para desarrollar este relato. No se intenta reproducir un mito específico de alguna cultura en especial; por el contrario, se desea formar un mito de ficción fantástica, una leyenda imaginaria que habla de seres y situaciones imaginarias. Este tipo de narración, por su universalidad, puede expresar mejor las ideas en cuestión.

Existen varios conceptos fundamentales. Se manejan, primero, en la construcción del argumento y, posteriormente, en el diseño de la parte gráfica del comic. Son:

- o La tierra, medio ambiente, el mundo, el cosmos o universo. El lugar donde se vive.
- o La armonía o adaptación al medio. Sentimiento de seguridad, al ocupar un lugar preciso en el mundo, junto a los demás seres.
- o El temor a lo desconocido, a lo exterior. Lo que se convierte en agresividad, deseo de vencer a la naturaleza.

Los conceptos son muy abstractos y generales. Es necesario representarlos en forma de situaciones, lugares y personajes específicos.

La manera en que se hizo la representación fue la siguiente:

La tierra es el principal elemento y motivo del relato. Para numerosas culturas, la tierra es una diosa, es la fertilidad y la abundancia. El relato debe enfocarse en la tierra. ¿Cómo representarla? Surgió una idea: una diosa tatuada. Cada dibujo de su piel es un mundo diferente. Es eterna y universal. Es una representación viva y suficientemente diferente. En un pequeño tatuaje viven los seres de los que habla la historia. Forman dos grupos o tribus que escogen las direcciones opuestas: Uno, se adapta al medio en el que vive. El otro, se propone dominar y adueñarse de las riquezas de la tierra.

Por lo tanto, los conceptos se representan así:

LA TIERRA:

La diosa tatuada. Eterna, universal. Los seres del mundo viven en ella.

LA ADAPTACIÓN AL MEDIO:

Los hijos de la tierra.

EL DESEO DE DOMINIO:

Los señores de la creación.

SINOPSIS DEL RELATO

La narración, tal como se formó. No tiene estructura aún.

La Diosa despierta de su sueño. Siente que es necesario crear nuevas formas de vida.

El Artífice, que es el Dios creador, se da cuenta de ello. Con su pincel, comienza a dibujar los minúsculos seres que poblarán uno de los tatuajes, es decir, uno de los mundos.

Todos ellos salen del territorio original y, una vez fuera, emigran y colonizan el mundo. Unos fueron a las llanuras. Temían al rayo, a la lluvia. Cubrieron sus cuerpos. Sin embargo, eran fuertes y superaron el miedo. Desafiaron al mundo. Su conocimiento fue creciendo y pronto dominaron a la naturaleza. De tribus se convirtieron en reinos, que lucharon entre sí. Otros fueron a los lugares más apartados. Se consideraban hermanos de los demás seres. No construyeron nada, porque aprendieron a vivir en lo que había: bosques, ríos, montañas. No tenían templos ni ciudades como los otros. No los necesitaban.

Posteriormente, la Diosa se baña en las aguas del tiempo. Los que son ajenos a la tierra, desaparecen sin dejar rastro. Los otros permanecen, porque forman parte de ella.

4.2.1.2 CONSTRUCCIÓN DRAMÁTICA APLICADA AL COMIC

Esta historieta, a pesar de pertenecer al género épico, está sujeta a ciertas leyes de construcción narrativa, que producen la progresión necesaria en una historia eficaz.

1 Sinópsis del relato.

2 Caracteres protagónicos.

Presentación de los principales personajes, a grandes rasgos.

o La Diosa universal

o El Artífice

o Los hijos de la tierra

o Los señores de la creación

3 Motivo, intención y objetivos principales.

De la Diosa, protagonista principal.

Motivo

Necesidad de que surjan nuevas formas de vida, que

Ambiente físico

La Diosa es una mujer tatuada que flota en un cielo nuboso.

La Diosa despierta. Un ciclo del universo termina y comienza otro.

Motivo principal de la Diosa

Ella sabe que nuevas formas de vida deben aparecer. Un guardián alado llama al Artífice y le comunica los deseos de la Diosa.

El Artífice se dispone a dibujar nuevos símbolos en la piel. Los nuevos seres aparecen.

Intención principal de la Diosa

Ella los recibe. Les da un espacio de su propio ser para que vivan. Desea, más que nada, que sus hijos tengan largas vidas. Sin embargo, ella no intervendrá, aun deseándolo, para librarlos de posibles peligros.

Objetivo de la Diosa

Espera que todos ellos se adapten al medio ambiente por sí mismos.

Los recién llegados miran el sol, sienten la lluvia y el viento.

Motivo de los señores de la creación

Unos, se sienten ajenos al mundo. Eso les produce temor. Cubren sus cuerpos y rostros. Se protegen del medio adverso.

Contraintención (señores de la creación)

Deciden luchar para dominar a los elementos.

Objetivo de los señores de la creación

Al ser los dueños del planeta, se librarán del miedo, y podrán disponer de todas las riquezas de la naturaleza.

Los hijos de la tierra comparten la misma intención de la Diosa

Otros, en cambio, aprenden a apreciar la lluvia o el sol. Tratan de adaptarse a su entorno.

DESARROLLO**Subintenciones de los señores de la creación**

Las dos tribus se separan.

Subintención 1

Unos, los rostros cubiertos, emigran a las llanuras, para escapar de los peligros de los bosques.

Subintención 2

Uno de sus jefes consigue apropiarse del fuego que produce el rayo. Ello significa el principio para dominar a los demás elementos.

Subintención 3

Iniciaron un culto al fuego. Lo manifestaron en los símbolos de sus estandartes.

Subintención 4

Formaron ejércitos, dispuestos a adueñarse de las

que habiten en ella, en su piel. Es la única razón de su existencia.

Intención

Dar el espacio, simplemente, para que vivan todos los seres, sus hijos. A pesar de desear vidas prósperas para ellos, no interviene en sus destinos. Deja que decidan sus propios rumbos.

Objetivo

Que la mayoría de sus hijos vivan en paz, por mucho tiempo, y que se integren armónicamente a los tatuajes innumerables de su cuerpo.

4 Constraintención principal.

La representan los señores de la creación. Para la Diosa, son los hijos que siguen un camino errado, que los lleva inevitablemente a la destrucción.

Motivo

El sentimiento de separación, de la no pertenencia al medio. Inseguridad, temor y odio.

Intención

Protegerse, primero, y someterse, después, a la naturaleza.

Objetivo

Vencer los peligros del medio y apropiarse de los recursos de éste, sin importar las consecuencias. Dominar al resto de los seres. Derrotar a las tribus y a los reinos enemigos.

5 Progresión dramática.

Se basa en la oposición de intenciones.

Intención

La Diosa espera que la vida de sus hijos se desarrolle armónicamente; que los seres participen en el ciclo del cazador y la presa, para lograr el equilibrio correcto.

Constraintención

Los grupos que reniegan de su origen y, al sentirse superiores, siguen el camino de la guerra y la conquista.

Desde el principio se debe inducir, en la mente del lector, el interés sobre el destino de los hijos de la Diosa, acerca de las consecuencias de sus actos, que los harán sobrevivir o desaparecer.

6 Desarrollo de la trama.

Preguión sinóptico

INTRODUCCIÓN

Indicación de que se trata de una historia legendaria.

Ambiente psicológico.

Una piedra grabada, en el principio de la narración, sirve como introducción a la leyenda. Habla de la creación y el destino de los nuevos seres.

tierras que descubrían.

Subintención 5.

Las tribus se convirtieron en reinos. Construyeron fortalezas y grandes monumentos de piedra. Moldearon el metal e hicieron espadas. Nació el antagonismo entre reinos vecinos, y combatieron unos contra otros. Fabricaron, a través del tiempo, armamentos más perfeccionados. Ello provocó una guerra interminable.

Subintenciones de los hijos de la tierra.

Subintención 1.

Los rostros descubiertos emigraron a los lugares más apartados, como bosques y montañas.

Subintención 2.

Reconocieron que la tierra hace posible el surgimiento de la vida.

Subintención 3.

Construyeron sus viviendas de tal forma que armonizaran con el entorno.

Subintención 4.

Ellos cazaban a otros seres, únicamente para alimentarse. Sabían que formaban parte de un círculo de depredadores y presas. Por ello, rendían culto a las especies vivientes y al equilibrio entre ellas..

Subintención 5.

En sus ceremonias, danzas y rituales, reproducían los conocimientos de sus antepasados, para que las nuevas generaciones no olvidaran.

CLÍMAX

Acción clave que origina el desenlace.

Puesto que el ciclo debe continuar, la Diosa se sumerge en las aguas del tiempo. Al hacerlo, sabe que algunos de sus hijos serán barridos.

El resultado o consecuencia de la acción clave.

Los que se llamaron señores de la creación, los que perdieron el contacto con el suelo, por mirar siempre hacia arriba, son los que desaparecen inevitablemente, sin dejar rastro.

Epílogo

Corresponde al objetivo principal de la Diosa.

En cambio, los que pudieron adaptarse al medio, son los que permanecen, porque forman parte de ella, la tierra.

7 Desarrollo de los caracteres protagónicos.

Se tiene la trama adecuadamente dispuesta. Se procede a construir los aspectos físicos y psicológicos de los personajes.

o LA DIOSA UNIVERSAL.

Mujer joven. Su cuerpo desnudo, símbolo de la fertilidad de la tierra, está cubierto por tatuajes. Su rostro expresa grandeza. Flota en un cielo nuboso, rodeada de luz.

GUARDIÁN DE LA DIOSA.

Hombre alado, de expresión impasible. Aspecto de estatua o escultura. Idea de intemporalidad.

o **ARTÍFICE.**

Representado únicamente por sus manos. Éstas son delgadas y largas. Sostiene un pincel en forma de pluma, y un recipiente con pintura oscura.

o **LOS SEÑORES DE LA CREACIÓN.**

Aparecen como grupo, sin personajes específicos. En el principio se cubren con pieles. Posteriormente, usan armaduras. El decorado de sus vestimentas es una mezcla de elementos de diverso origen: prehispánico, medieval europeo y oriental.

Sobresalen:

Tribu que emigra.

Jefe de la tribu.

Sacerdote del fuego.

Guerreros con espadas y estandartes.

Guerreros con máquinas y vehículos.

o **LOS HIJOS DE LA TIERRA.**

También aparecen como grupo. La desnudez de sus cuerpos expresa el contacto con la naturaleza. Los decorados son de origen prehispánico, básicamente.

Sobresalen:

Cazadores.

Mujer con niño en brazos.

Sacerdotizas.

Danzantes.

Anciano sacerdote.

8 **Guión literario.**

Forma relatada por un narrador omnisciente, es decir, que presenta los hechos y los sentimientos de los personajes; casi siempre, en tercera persona. Emplea la segunda persona sólo en puntos clave de la trama -cuando se dirige a la Diosa-, para lograr un acercamiento emotivo mayor, como si el narrador hubiese sido testigo de lo acontecido.

La historia comienza con una piedra grabada, que funciona como prólogo o introducción a la leyenda.

-LO ESCRITO AQUÍ HABLA DE LOS NUEVOS SERES, LOS RECIÉN LLEGADOS.

DE DONDE SURGEN SUS RAÍCES, A DONDE LOS CONDUCE LOS CAMINOS QUE ELLOS SE HAN TRAZADO.

LOS VIEJOS SERES; LOS ETERNOS Y LOS EFÍMEROS, SOMOS TESTIGOS DE ÉSTO.

Aparece la Diosa, flotando entre nubes. El guardián impasible vigila su sueño, a un lado de ella.

-OTRO CICLO SE HA CUMPLIDO.

ELLA, LA ETERNA, DESPIERTA.

EL GUARDIÁN CUMPLIRÁ SU MISIÓN, COMO LO HA HECHO DESDE EL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS. LLAMARÁ AL ARTÍFICE.

La Diosa abre los ojos y se incorpora. El guardián señala hacia ella, mostrando al Artífice lo ocurrido. Se observan las manos del Artífice, que sostienen un pincel y un recipiente con pintura.

-ELLA ESPERA, IMPACIENTE, A LOS SERES QUE PRONTO NACERÁN.

El Artífice dibuja nuevos símbolos en el hombro izquierdo de la Diosa. Los símbolos minúsculos toman forma de hombres y mujeres estilizados.

-EL ARTÍFICE CUMPLE TU DESEO.

Los símbolos de los humanos están rodeados por símbolos de animales diversos, más antiguos. Se convierten, a continuación, en formas con volumen, y aparecen en una pradera, finalmente. La Diosa, mientras tanto, medita en silencio.

-PARA ELLOS, SUS HIJOS, TIENE GRANDES ESPERANZAS QUE NO SE ATREVE A CONFESAR...

Los nuevos seres miran al sol por primera vez. Algunos muestran sorpresa e interés. Otros cierran los ojos con disgusto.

-ELLOS VIERON LA LUZ DEL NUEVO DÍA, SU PRIMERO EN EL MUNDO. PERO NO TODOS LO VIERON IGUAL.

Comienza a llover. Algunos reciben la refrescante lluvia. Otros, vestidos con pieles, desean evitar el agua que los incomoda.

-CUANDO TODOS SINTIERON EL SOL, LA LLUVIA Y EL VIENTO EN SU PIEL, ALGUNOS LO RECIBIERON CON NATURALIDAD, Y APRENDIERON A APRECIARLO. OTROS NO PUDIERON SOPORTARLO. CUBRIERON SUS ROSTROS Y SUS CUERPOS. ELLOS APRENDIERON A TEMER.

Se dividieron en dos grupos, que dejaron la tierra original.

-SE FORMARON DOS GRANDES TRIBUS Y SINTIÉRONSE DIFERENTES. ASÍ LO APRENDIERON SUS HIJOS. AHORA SE HAN SEPARADO.

Uno de los grupos siguió un camino.

-LOS ROSTROS CUBIERTOS EMIGRARON A LAS LLANURAS. PORQUE AQUELLOS TEMÍAN AL BOSQUE Y SUS SOMBRAS, A LA NOCHE Y SUS PELIGROS, AL RESTO DE LOS SERES, TAN AJENOS A ELLOS.

Al caer un rayo en un árbol, uno de los jefes tribales toma el fuego en una antorcha y la eleva, para mostrarla a todos.

-LOS DECIDIDOS JEFES CONVIRTIERON EL TEMOR EN FUERZA. DESAFIARON A LA OSCURIDAD Y LOGRARON SOMETERLA PARA SIEMPRE.

Un sacerdote sostiene un emblema que representa una llamarada, en un ritual de adoración.

-LOS DUEÑOS DEL FUEGO DECIDIERON APROPIARSE DE LAS

RIQUEZAS QUE ENCONTRARON EN LOS INMENSOS TERRITORIOS.

Se hicieron guerreros, que portaban estandartes con el emblema del fuego.

-LAS TRIBUS SE LLAMARON REINOS, Y PRONTO CONSTRUYERON MONUMENTOS QUE HABLABAN DE SU GRANDEZA.

Su naciente tecnología les permitió construir fortalezas, extraer metales de la piedra y fabricar armas cada vez más perfectas.

-SUS HÁBILES MANOS DOBLEGARON EL METAL. DEL FUEGO NACIÓ LA ESPADA, QUE AQUELLAS MANOS EMPUÑARON. LA ESPADA DECÍA QUIÉN ERA MÁS PODEROSO. TODOS DESEABAN ESCUCHARLA.

UNA MEJOR ESPADA PODÍA HABLAR MÁS FUERTE. LAS HÁBILES MANOS CUMPLIERON SU LABOR. FUERON TAN HÁBILES, QUE LA LUCHA AÚN NO TERMINA.

Primero combatieron con simples espadas y escudos. Después, hicieron vehículos de guerra y espadas eléctricas, para traspasar las armaduras más fuertes. Las batallas prosiguen en medio de las ruinas de sus construcciones y el humo de los incendios.

El otro grupo tomó un camino completamente distinto.

-LOS ROSTROS DESCUBIERTOS ESCOGIERON PARA VIVIR LAS PRADERAS Y MONTAÑAS MÁS APARTADAS, LOS BOSQUES Y LOS RÍOS MÁS LEJANOS.

Los cazadores siguen el rastro de un venado, a través del bosque.

-AL SUELO QUE PISABAN, LLAMARON TIERRA. TODO LO BAJO, LO HÚMEDO, LO QUE HACE GERMINAR LAS SEMILLAS. LO QUE PERMITE LA ABUNDANCIA DE CRIATURAS QUE CORREN, VUELAN O ESCRIBEN.

Construyen sus moradas integradas a los árboles. Un cazador, con sus flechas, mata un venado y le rinde homenaje a su valor, al usar la cornamenta en su cabeza. Las sacerdotizas de la tribu hacen una ceremonia en honor de los seres que sirven de alimento.

-ELLOS, PARA VIVIR, DEBÍAN PARTICIPAR EN EL CÍRCULO DE LOS QUE DEVORAN Y SON DEVORADOS. SUPIERON REVERENCIAR EL VALEROSO SACRIFICIO DE SUS PRESAS. POR ESO, PEDÍAN QUE EL ESPÍRITU DE AQUELLOS SERES PERDURARA POR SIEMPRE EN EL AIRE DE LOS BOSQUES. NUNCA PERTURBARON LA PAZ DE ESAS TIERRAS. NO CONSTRUYERON TORRES, PORQUE HABÍA ÁRBOLES. NO EDIFICARON TEMPLOS, PORQUE HABÍA MONTAÑAS.

Las danzantes efectúan un baile ceremonial que representa al mundo y al sol. Un anciano sacerdote habla de los símbolos que forman el conocimiento de la tribu.

-SUS MONUMENTOS ESTABAN HECHOS DE CEREMONIAS, CANTOS Y RITUALES, DONDE GUARDAN LA SABIDURÍA DE PADRES Y ABUELOS. ESAS ANTIGUAS VOCES LAS PUEDEN OÍR LOS QUE VIENEN DESPUÉS.

La Diosa, con expresión de tristeza, recibe una lluvia que cubre su cuerpo por completo.

-EL CICLO AVANZA INEXORABLE CUANDO ELLA, LA ETERNA, SE BAÑA EN LAS AGUAS DEL TIEMPO. SABE QUE, INEVITABLEMENTE, DESAPARECEN ALGUNOS DE SUS HIJOS.

Un campo de batalla aparece cubierto por despojos. Ruinas, vehículos incendiados y cuerpos de guerreros muertos. Las banderas destrozadas ondean en medio del humo.

-ELLOS, LOS QUE MIRARON SIEMPRE HACIA ARRIBA, Y QUISIERON LLEGAR TAN ALTO, EN SUS TORRES, EN SUS MÁQUINAS, SE DESVANECEN SIN DEJAR RASTRO. PORQUE OLVIDARON EL SUELO BAJO SUS PROPIOS PIES, Y PERDIERON EL CONTACTO CON ÉL.

La otra tribu continúa viviendo en los bosques.

-OTROS, EN CAMBIO, PERMANECEN. SON LOS QUE SEGUIRÁN AL CUIDADO DE LOS LUGARES ESCOGIDOS POR SUS ABUELOS. ELLOS PERDURAN PORQUE SON PARTE DE TÍ, LA TIERRA, COMO TE LLAMAN.

La Diosa duerme, en espera de que el ciclo se complete una vez más.

4.2.2 DISEÑO

4.2.2.1 DESARROLLO DE LOS ELEMENTOS DE LA SECUENCIA NARRATIVA

4.2.2.1.1 ELEMENTOS DE REPRESENTACIÓN

Estudio y construcción gráfica de los elementos protagónicos del comic.

Se presentan en primer lugar, porque el aspecto gráfico de estos elementos determinará las variaciones de los otros elementos -el contorno de los globos, por ejemplo.

DESCRIPCIÓN DE LOS CARACTERES

- o LA DIOSA UNIVERSAL (Páginas 2, 3, 9 y 10)
Mujer cubierta con tatuajes de diversas formas y tamaños. Son símbolos abstractos.
Rango de expresiones:
Serenidad, preocupación o angustia, en diferentes momentos.
Aspecto de grandeza mitológica.
Estilización de las orejas para dar una apariencia de fantasía.
Accesorios:
Cabello largo y ondulado, que forma trenzas de varios tamaños.
Adornos en la frente, cubiertos parcialmente por el cabello.
Aretes en forma de espiral, de influencia prehispánica.
- o EL GUARDIÁN DE LA DIOSA (Páginas 2 y 10)
Hombre con alas, de piel oscura.
Expresión: Impasible.
Aspecto de estatua o escultura. Aparece inmóvil, con los brazos cruzados en actitud de espera.
Presenta el rostro estilizado. Ojos alargados, pómulos pronunciados. Lleva un tocado en la cabeza, de influencia prehispánica, retomado de esculturas de sacerdotes mayas.
- o LOS SEÑORES DE LA CREACIÓN (Páginas 4, 5, 6, 7 y 9)
Características comunes:
Ropas gruesas. Gorros, túnicas y capas.
Influencia medieval.
Accesorios: collares, brazaletes, cinturones.
Características particulares:
-Jefe de tribu:
Atuendo simple. Cabeza cubierta. Collar.
Expresión desafiante. Fortaleza física. (P.5)

- Sacerdote del fuego:
Atuendo de influencia prehispánica. Expresión impasible.
Fortaleza física. (P. 5)
- Guerrero a caballo:
Armadura de cuero, que recuerda atuendos Samurai.
El caballo ha sido estilizado hasta semejar un dragón.
Influencia del arte fantástico contemporáneo. (P. 5)
- Herrero:
Un hombre fuerte forjando una espada con un martillo.
(P. 6)
- Guerreros con espadas y escudos:
Armaduras de influencia medieval europea y Samurai.
Corpulencia y expresiones agresivas. (P. 6)
- Guerreros modernos:
Armaduras. Espadas eléctricas. Algunos portan máscaras antiguas. Emplean vehículos de combate. (Pp. 6, 7 y 9)
- o LOS HIJOS DE LA TIERRA (Pp. 4, 7, 8, 9 y 10)
- Características comunes:
Ropas mínimas.
Cuerpos atléticos. Orejas estilizadas.
- Accesorios:
Collares, plumas, aretes, penachos, cinturones, brazaletes. Influencia prehispánica, de los indios de Norteamérica, y de esculturas de los templos de Angkor Vat (Camboya).
- Características particulares:
- Cazadores:
Atuendos esenciales.
Lanzas. (P. 7)
- Mujer con niño en brazos:
Expresión de tranquilidad. (P. 7)
- Cazador de venados:
Arco y flechas.
Dinamismo.
Rostro estilizado. (P. 8)
- Sacerdotizas:
Adornos de flores en el pelo y en las muñecas.
Expresiones serenas. (P. 8)
- Danzantes:
Mujeres de movimientos ágiles, con muñequeras y tocados de plumas. (Pp. 8 y 9)
- Sacerdote anciano:
Expresión de sabiduría.
Tocado de plumas. (P. 9)

DESCRIPCIÓN DE OBJETOS Y SÍMBOLOS

- o Piedra grabada:
Una loza con símbolos y palabras, que descansa sobre una superficie de jeroglíficos de influencia maya. (P. 1)
- o Aretes de la Diosa:
Espirales de piedra de origen prehispánico.

Simbolizan la sucesión de los ciclos o edades. (Pp. 2, 3, 9 y 10)

- o Estandarte del fuego:
Estilización de llamas. (Pp. 5, 6 y 9)
- o Escultura de guerrero:
Figura monumental de piedra oscura. Influencia olmeca. (P. 5)
- o Vehículos de combate:
Carros de guerra que no se relacionan con ningún tipo de vehículos existentes. (Pp. 6 y 9)
- o Manta pintada:
Representación simbólica de una familia y su morada. (P. 7)
- o Retablos de madera:
Uno, representa al sol. El otro, representa a un venado. Ambos son de aspecto prehispánico. (P. 9)
- o Símbolo de la tierra:
Estilización de la Diosa de la naturaleza. (P. 10)

DESCRIPCIÓN DE ESCENARIOS PRINCIPALES

- o Cielo nuboso
Escenario de la Diosa. Idea de ambiente etéreo, onírico. Tonos suaves. Puntos luminosos. (Pp. 2, 3 y 10)
- o Fortalezas de la planicie
Construcciones cónicas y lisas, de piedra. Monumentos gigantes. (Pp. 5, 6, 7 y 9)
- o Morada en el bosque
Viviendas mimetizadas con el entorno. Forma de montículo con entrada trapezoidal. (Pp. 7 y 10)

MÉTODOS AUXILIARES PARA LA REPRESENTACIÓN

Material fotográfico de referencia

Las fotos se clasificaron de la siguiente manera, para localizarlas con mayor rapidez:

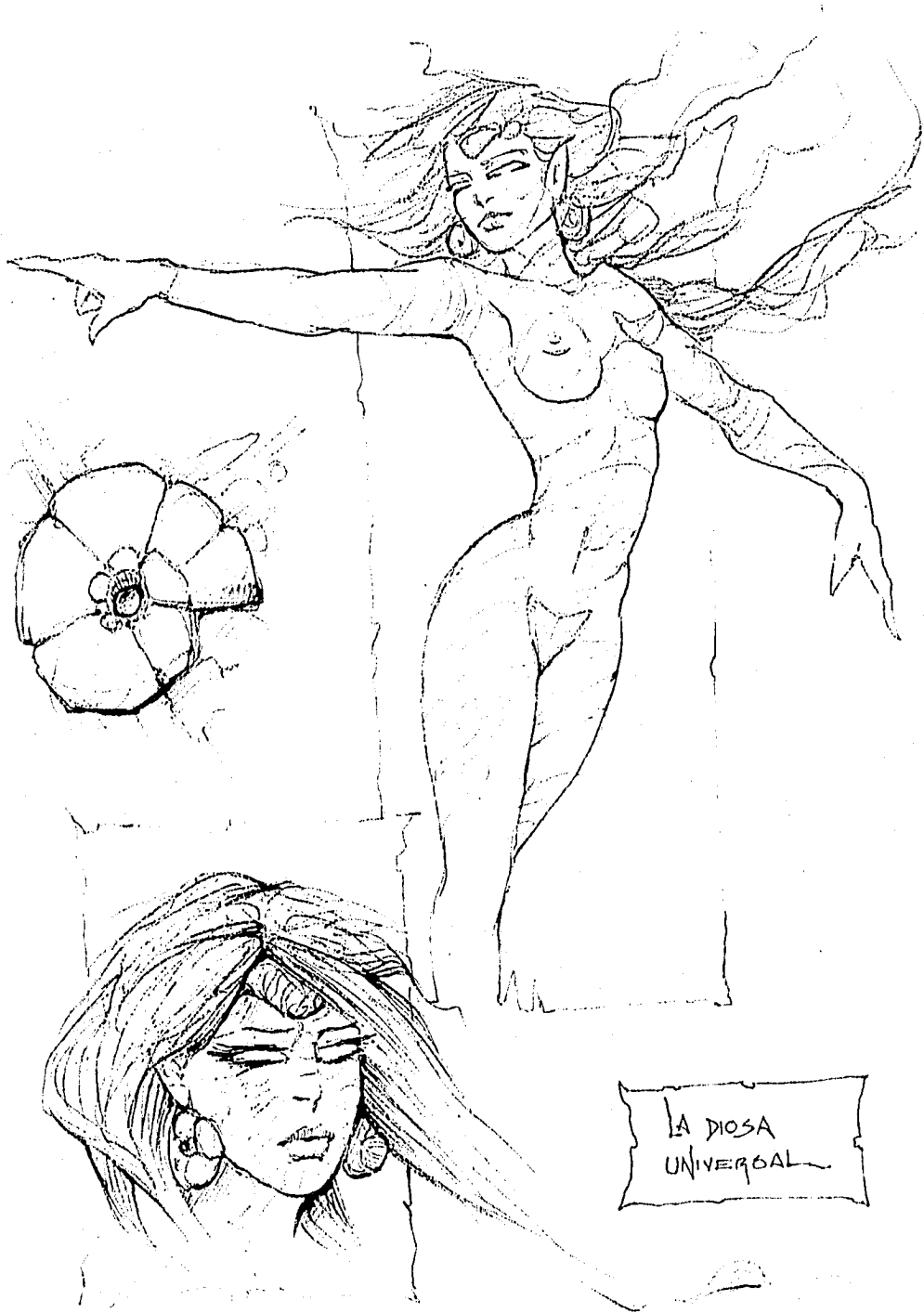
- Figura femenina
Posturas del cuerpo
Expresiones del rostro
- Figura masculina
- Escenarios y ambientes

Bosquejos y dibujos

Recopilación de dibujos realizados anteriormente, que sirven de referencia para determinadas escenas o posiciones anatómicas.

Cuaderno de bocetos

Trazo a lápiz de los prototipos, personajes y ambientes. Estudio de construcción, proporciones y rasgos. Realizado en papel Bond .

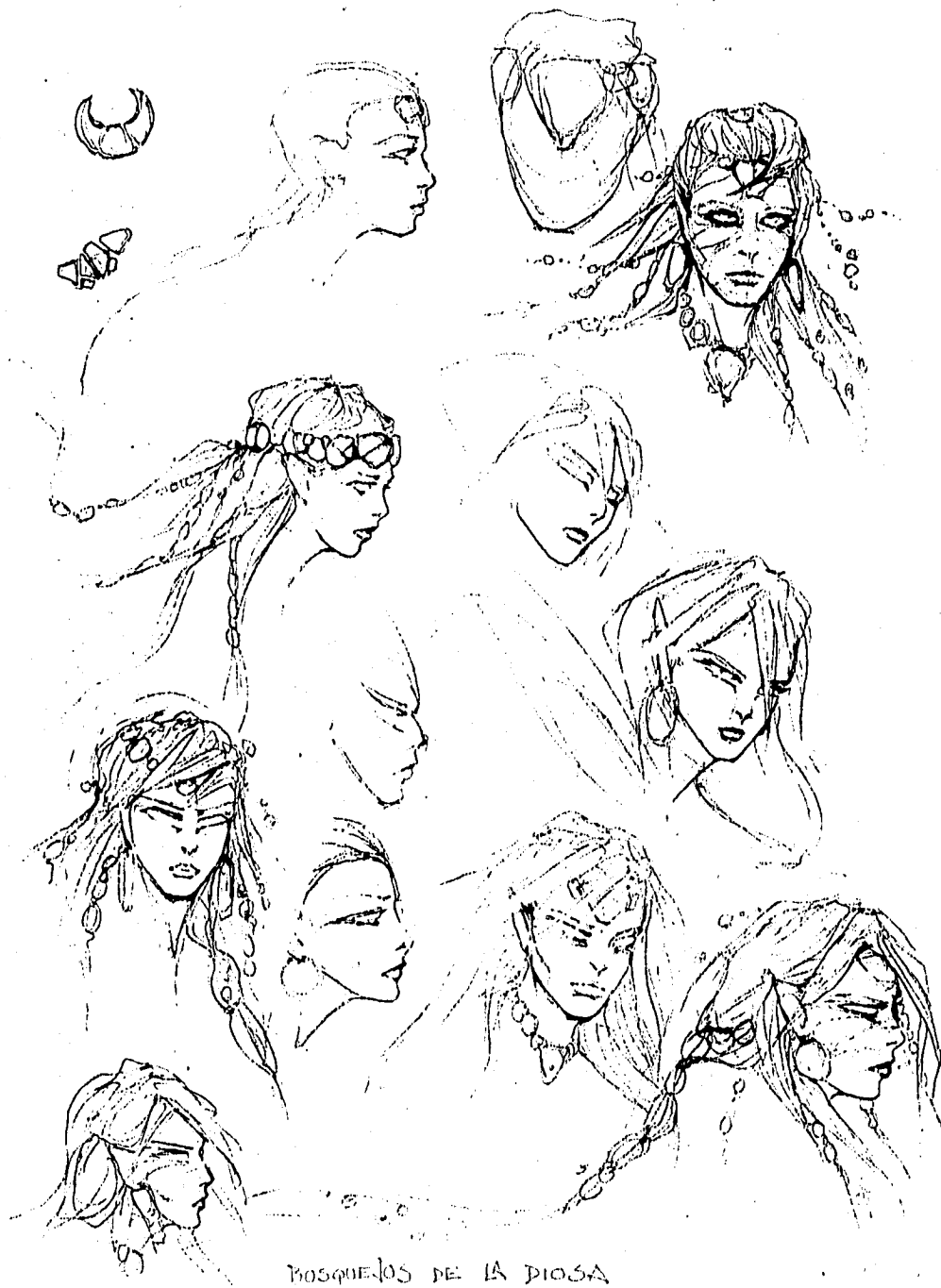


LA DIOSA
UNIVERBAL

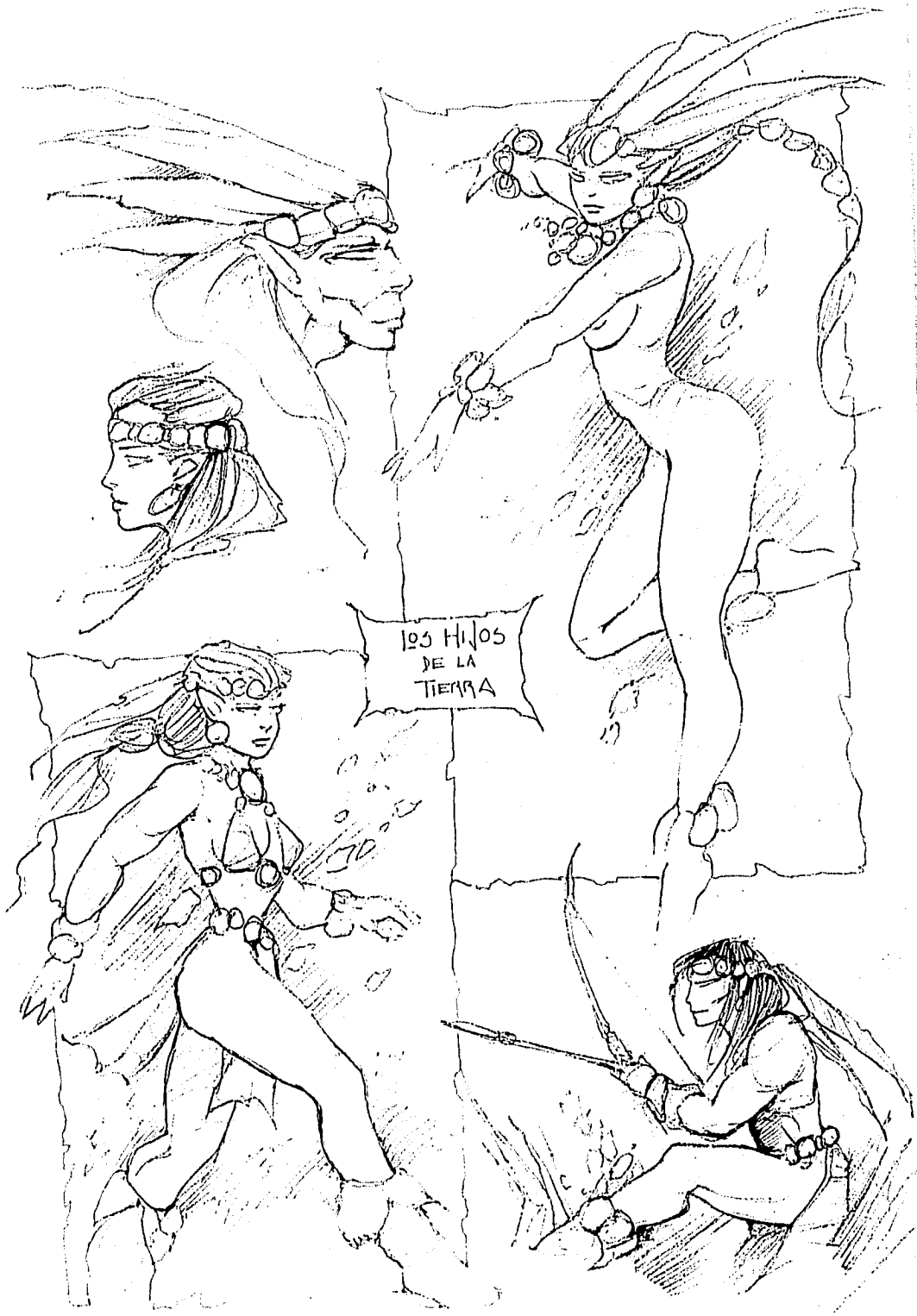


LA MANO
DEL
ARTIFICE

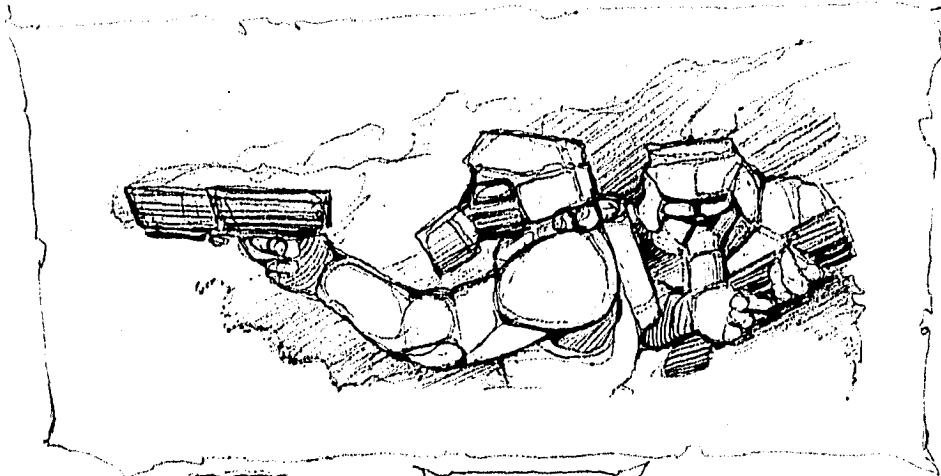
EL GUARDIAN
DE LA
DIOSA
UNIVERSAL



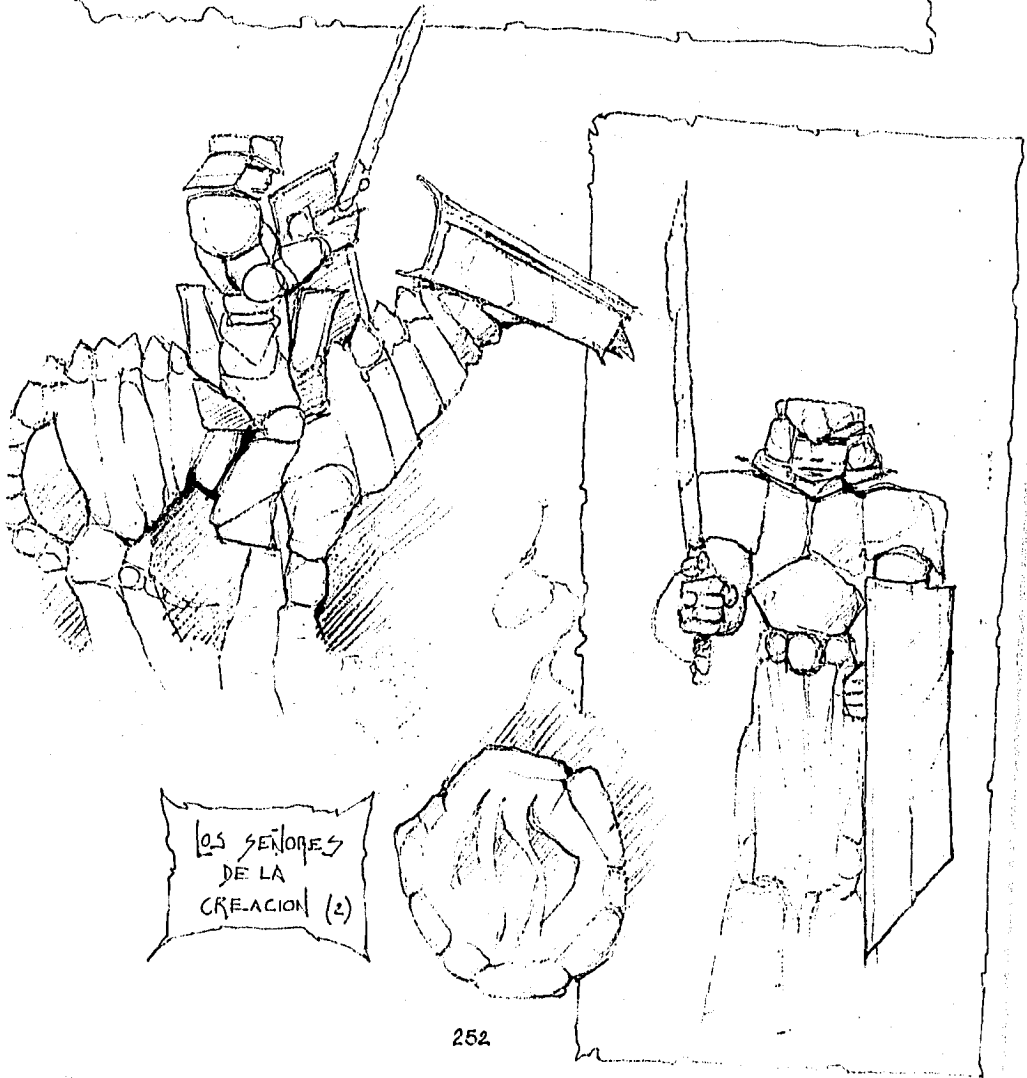
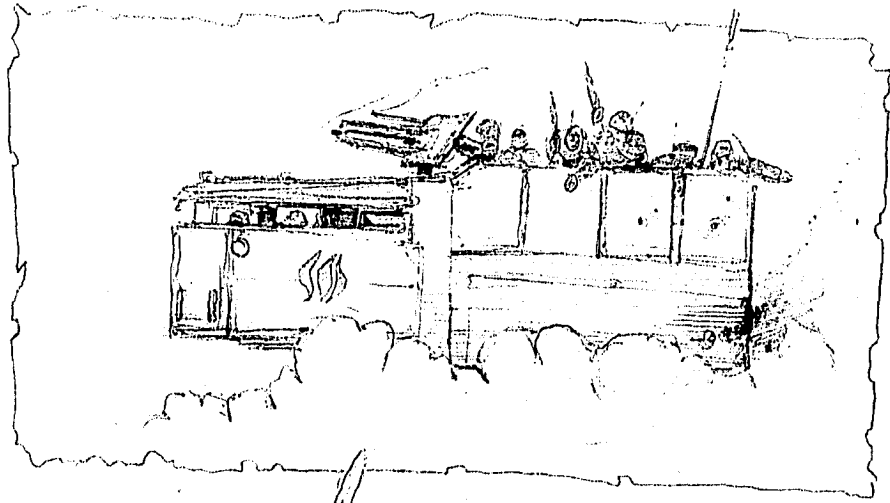
BOSQUEJOS DE LA DIOSA



LOS HIJOS
DE LA
TIERRA



LOS SEÑORES
DE LA
CREACION



LOS SEÑORES
DE LA
CREACION (2)

Cuaderno de prototipos
Trazo a lápiz. Características finales.

4.2.2.1.2 LA PÁGINA

FORMATO

Las proporciones del formato del comic deben permitir que sea posible adaptarlo a los formatos de varias publicaciones.

La mayoría de las revistas de comics presentan formatos extraídos del rectángulo raíz de 2 o rectángulo armónico, que es el conocido como tamaño carta, en las hojas de papel Bond.

Los formatos pueden variar un poco en su tamaño y proporción, sin que esto sea un obstáculo para el intercambio de historietas, muchas de las cuales se publican en varias revistas a la vez.

Ejemplos:

• Revista HEAVY METAL (Estados Unidos)
Tamaño de las páginas: 27.7 x 20.4 cm
Tamaño de la caja o área útil: variable.

• Revista METAL HURLANT (Francia)
Tamaño de las páginas: 23 x 29 cm
Área útil: variable.

• Revista CIMOC (edición primavera 4) (España)
Tamaño de las páginas: 26.2 x 20.2 cm
Área útil: variable.

• Revista GOLEM (México)
Tamaño de las páginas: 22 x 31.5 cm
Caja o área útil: 19.5 x 27 cm

El formato, para este proyecto, se planeó para adaptarse a cualquier revista de historietas. Se escogieron unas medidas promedio:

19.5 x 26.3 cm

Puesto que los originales de las páginas se realizan en una proporción mayor, pueden reducirse, en el proceso fotomecánico, a cualquier tamaño, sin que se rebasen los límites de los formatos.

4.2.2.1.3 MONTAJE

Para este comic, así como para otros que se realicen posteriormente, se requieren ciertos tipos de secuencias, que tienen objetivos específicos.

A continuación se enlistan las secuencias más favorables, independientemente de que se usen o no, en la historieta final.

En la fase de construcción de la secuencia narrativa, se diseñará la retícula básica de tal forma que permita emplear estas secuencias.

1 Progresión de viñetas verticales

Aumentan de grosor paulatinamente, en secuencia de 3 o 4 viñetas. Producen un efecto de acercamiento o ampliación

del escenario. Se pueden usar cuando lo que aparece en la toma (personas, construcciones) es en esencia vertical.

2 Progresión de viñetas horizontales

Aumentan de altura en secuencia de 5 o 4 viñetas, y también producen el efecto de ampliación escénica. Útil para representar aproximación en tomas panorámicas.

3 Panorámicas horizontales y verticales

La amplitud de una viñeta se puede extender en ambos sentidos, según lo requiera la toma. Es importante el uso cuidadoso de este recurso, pues el exceso puede afectar negativamente a la progresión narrativa, al volverla más lenta.

4 Secuencia vertical con énfasis en una viñeta

Puesto que gran número de tomas incluyen a elementos verticales, como personas o edificaciones, el uso de viñetas verticales es más frecuente; una secuencia de este tipo de viñetas se lee más fácilmente, y puede emplearse para representar acción rápida. En la retícula, se puede, además, dar un énfasis especial en una sola de esas viñetas, reduciendo o aumentando su grosor, con el fin de hacerla más evidente, si la toma así lo requiere.

5 Inclusión de una viñeta en otra mayor

En ocasiones, el énfasis en determinada acción se puede dar al presentar una viñeta dentro del espacio de otra. Esa viñeta generalmente es un close up o toma de acercamiento.

6 Secuencia de viñetas dentro de otra viñeta

Un caso especial derivado del anterior. La secuencia representa una acción continua, y la viñeta más amplia representa al escenario en que tuvo lugar dicha acción. Se obtiene un efecto de continuidad narrativa.

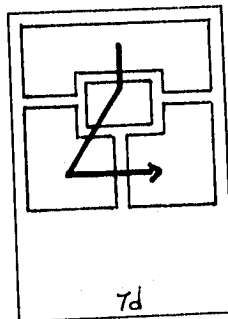
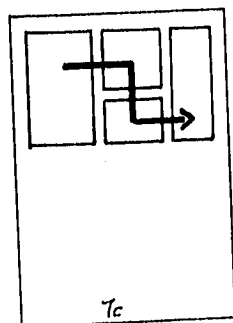
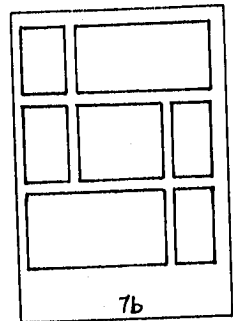
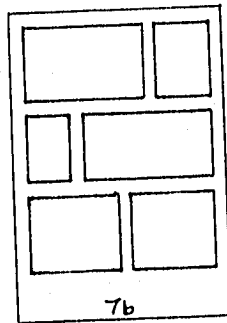
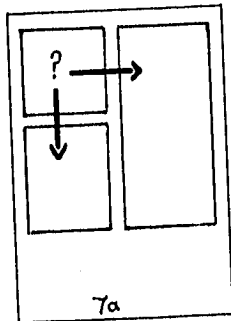
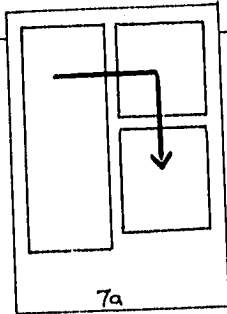
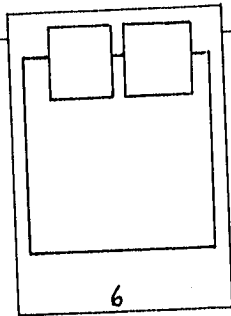
7 Combinaciones eficaces

En todo momento, es indispensable mantener el orden correcto de lectura del comic, al distribuir las viñetas, para facilitar al lector la comprensión de la secuencia. Existen ciertas combinaciones que cumplen con esa condición:

a) Esta disposición es fácil de leer. Sin embargo, al invertirla, ocurre cierta confusión. Al llegar al segundo recuadro, la mirada del lector puede titubear momentáneamente, al tener 2 posibles direcciones (cuadros 3 y 4). Es conveniente colocar el recuadro vertical a la izquierda de los 2 recuadros horizontales.

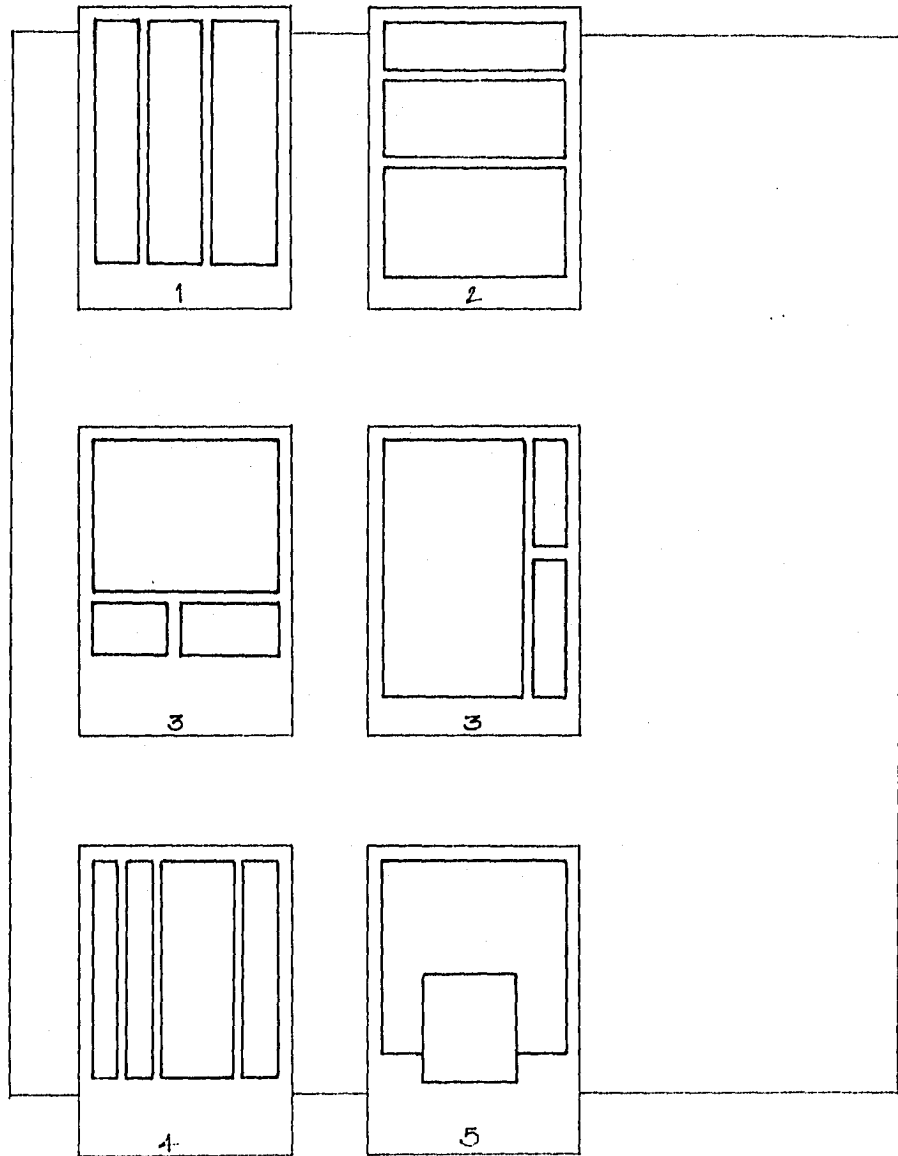
b) En esta distribución, se pueden apreciar 3 niveles horizontales de viñetas. En el primer ejemplo, están colocadas en forma alternada, sin que coincidan con las viñetas del nivel superior o inferior. Por ello, los niveles horizontales se encuentran bien definidos, y la lectura se realiza sin problemas.

En el segundo ejemplo, las viñetas de un nivel se encuentran alineadas con las viñetas del nivel superior o inferior. Con ello, se crea cierta verticalidad que puede ser confusa, en cierto grado, para seguir el orden de lectura adecuado.



c) En este caso, se ha dividido la viñeta 2 a la mitad. La línea de lectura comienza horizontal, al llegar a la viñeta 2, baja verticalmente, y luego continúa horizontalmente, hasta pasar al siguiente nivel. El variar la dirección de la línea de lectura añade cierta variedad al ritmo narrativo, y no dificulta la comprensión del lector.

d) Se puede colocar recuadros en niveles intermedios, sin alterar el orden de lectura adecuado.



4.2.2.1.4 LA VIÑETA

Se pretende darle a las viñetas el mayor valor posible de expresión, en sus características formales.

FORMA

Básicamente, rectilínea rectangular, debido a que es necesario dar cierto orden visual. Para crear variaciones, se presentará la siguiente modificación:

• Angulación de las viñetas.

Uso de líneas diagonales o inclinadas, para construir viñetas trapezoidales o triangulares. Este tipo de viñetas se planea usar en momentos en que la progresión dramática se intensifica. La línea inclinada produce sensación de movimiento y tensión.

PROPORCIÓN

La retícula básica ofrece una configuración que permite la variabilidad en las proporciones de las viñetas.

Se usan los 3 tipos principales, para favorecer la progresión narrativa de un comic altamente visual.

-Vertical.

-Horizontal.

-Cuadrada.

CONTORNO

Básicamente rectilíneo, con las siguientes modificaciones:

• Esquinas anguladas y esquinas cortadas.

Se recurre a esta variación para relacionar el contorno de la viñeta con los elementos representativos, especialmente los vestuarios y decorados. De esta forma, se armoniza y unifica la viñeta con su contenido.

• Contorno Irregular.

Usado en puntos específicos de la narración, para expresar determinados significados.

• Límites invadidos.

Cuando un elemento de una viñeta ocupa parte del área de otra viñeta.

• Contorno ausente.

Es adecuado para dar el aire visual, en páginas sobrecargadas de elementos.

TAMAÑO

Puesto que se trata de un comic fundamentalmente gráfico, es conveniente presentar una variación considerable de tamaños, para favorecer la progresión narrativa. La retícula básica permite la aparición de viñetas de diversos tamaños.

La secuencia se basará en:

-Predominio de viñetas normales o medianas. Área del 50% al 10% de la página.

-Inclusión de una viñeta grande, de más del 50%.

-Inclusión de viñetas pequeñas, menores al 10%, en ocasiones especiales.

4.2.2.1.5 EL GLOBO O BALLOON

Se planea incrementar la función expresiva de estos elementos, al modificar sus características gráficas.

Tipos de globos

1 PARA TEXTO NARRATIVO

Puesto que se trata de una historieta relatada por un narrador, todo el texto de este comic se presenta en este tipo de globos.

2 PARA LOCUCIONES

Se emplea en algunas partes de la historia. No contienen palabras. Contienen símbolos que, en el contexto del relato, se pueden comprender.

FORMA

1 De texto narrativo: Rectangular.

2 De locuciones: Trapezoidal.

PROPORCIONES

Variables, de acuerdo a la composición de cada viñeta.

TAMAÑO

Se trata de no rebasar el 25% del área de cada viñeta.

Cuando el texto es grande, se divide en varios globos, repartidos en las viñetas de cada página.

CONTORNO

El elemento visual que se modifica fácilmente, para darle cierto significado.

1 DE TEXTO NARRATIVO

Contorno que semeja pergamino o papel antiguo. Se relaciona con la intención legendaria del argumento. Armoniza mejor con los personajes y ambientes presentes en las viñetas.

2 DE LOCUCIONES

Presenta 2 variantes:

- Una para los señores de la creación. Ángulos agudos y bordes rectos. Expresa cierta fuerza o agresividad.
- Otra, para los hijos de la tierra. Ángulos redondeados y bordes discontinuos. Expresa mayor calma o tranquilidad.

TEXTO

Exclusivamente narrativo. Se decidió no recurrir a onomatopeyas y a sonidos inarticulados porque, debido a su sentido humorístico, podrían interrumpir el ambiente dramático de la historieta.

Características:

Mancha tipográfica

Justificación al centro, porque da una presentación más homogénea y equilibrada de los textos, con respecto a los márgenes.

Los márgenes varían en cada caso. Dependen de la relación entre:

Tamaño de la viñeta

Tamaño del texto

Tamaño del globo

Si la viñeta es reducida, el globo debe serlo también. El texto se reduce en el número de palabras. Es importante dar el aire visual necesario para la correcta legibilidad de los párrafos.

TIPOGRAFÍA

El texto se realiza totalmente a mano. El trazo de las letras es más expresivo que el texto mecánico y armoniza mejor con las viñetas.

Consideraciones del trazo

El texto se realiza en altas (mayúsculas) exclusivamente.

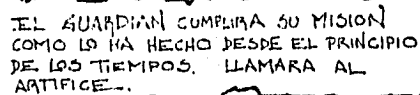
Motivo: Los textos escritos a mano son irregulares.

Para que las líneas de texto tengan cierta horizontalidad que en este caso beneficia a la facilidad de lectura.

Recordemos que una línea escrita en altas y bajas presenta ascendentes (letras l, b, d, t, f) y descendentes (j, p, q, g, y)

Si escribimos varias líneas con altas y bajas, obtendremos mayor confusión en un globo.

Se tiende a agrupar o juntar las letras de las palabras (sin producir confusión), para aumentar el espacio entre ellas. Esto tiene como objeto que las palabras no se unan involuntariamente en el proceso de lectura.



EL GUARDIAN CUMPLIA SU MISION
COMO LO HA HECHO DESDE EL PRINCIPIO
DE LOS TIEMPOS. LLAMARA AL
ARTIFICE.

Se evita por completo el escribir palabras incompletas al final de una línea, porque esto produce ligeras interrupciones en la lectura, que afectan, en cierto grado, la comprensión del texto.

TAMAÑO DEL TIPO

Se escogió el tamaño de 12-13 pts para el texto, en los originales.

El texto de 12-13 pts, al reducir los originales, se convierte en un texto de 8-9 pts, suficientemente grande para leerse con facilidad. (Gran número de historietas de la revista HEAVY METAL presenta textos a mano que promedian 7-8 pts).

INTERLÍNEA

Se empleó una mica de interlineados, con la interlínea para tipografía de 13 pts. Se tiene una separación de 5 a 6 puntos entre líneas, que se considera suficiente, para todos los globos de texto, de este proyecto.

·ESTILIZACIÓN DEL TRAZO

Las letras se modificaron ligeramente, en ciertos rasgos, para armonizarlas con el aspecto legendario del relato.

ELLA ESPERA IMPACIENTE,
A LOS SERES QUE
PRONTO NACERÁN

El trazo se conserva simple, sin ornamentos, para no afectar la legibilidad.

4.2.2.1.6 ENCUADRE

TOMAS Y ÁNGULOS

La retícula básica del comic permite el uso de todas las tomas posibles. La secuencia narrativa se ve favorecida por ello.

Plano general (long shot)
Panorámica
Plano completo (full shot)
Plano americano
Plano medio
Close up
Contraplano
Plano subjetivo

De la misma forma, se pueden incluir los tipos básicos de angulación.

Toma paralela o normal
Picada
Contrapicada

4.2.2.2 CONSTRUCCIÓN DE LA SECUENCIA NARRATIVA

4.2.2.2.1 ORGANIZACIÓN DE LA ESTRUCTURA GRÁFICA DE LA PÁGINA

Diseño de la retícula básica de distribución de las viñetas.

SISTEMA DE PROPORCIÓN

El formato del comic se deriva del rectángulo armónico ó $\sqrt{2}$. Sin embargo, se considera que, para la construcción de la retícula básica, se necesita un esquema dinámico, preferentemente asimétrico, para que la secuencia de viñetas presente la variedad visual necesaria, por tratarse de un medio gráfico que debe mantener el interés del lector durante cierto tiempo.

Proporción áurea

Se le escogió para aplicarse a la diagramación de este comic, por tratarse del sistema que cumple con las

condiciones ya descritas.

Se parte de la sección áurea para dividir las medidas verticales y horizontales del formato del comic.

Resulta inadecuado construir un formato de rectángulo áureo, debido a que no sería compatible con el formato de las páginas de revista.

Sin embargo, la proporción áurea se aplica en las medidas internas de la retícula.

CONSTRUCCIÓN DE LA RETÍCULA

1 Se tiene un formato rectangular que mide:

19.5 cm x 26.3 cm

2 Se toma el ancho -medida horizontal- y se divide entre 1.618 (número áureo). El resultado se divide entre el mismo número. La operación se repite hasta obtener las siguientes medidas:

19.5 ÷ 1.618

12.05

7.44

4.60

2.84

1.75

1.08

Se puede comprobar la relación proporcional que existe entre estos números. Se suman entre sí:

A la medida más pequeña (1.08) se suma la siguiente (1.75)

El resultado es 2.84, que es el tercer número de la lista.

Eso significa que dicha medida está compuesta por dos medidas menores no iguales, pero proporcionales.

Si se repite esta operación con las demás cifras, el resultado será igual a 19.5, que es el segmento mayor. Por lo tanto, se ha dividido ese segmento en varias medidas proporcionales, armónicas entre sí.

3 Se toma la altura 26.3 . Se divide también entre el número áureo 1.618 . Se obtienen las siguientes medidas:

26.3 ÷ 1.618

16.25

10.04

6.20

3.83

2.37

1.46

Estas medidas guardan las mismas relaciones proorcionales que en la etapa anterior.

4 En una hoja de papel de tamaño conveniente, se trazan los segmentos obtenidos, en el siguiente orden:

5 Ancho del formato.

Se divide el ancho (19.5 cm) a los 12.05 cm, contados a partir del margen izquierdo. Se divide de nuevo, contando los 12.05 cm a partir del margen derecho.

De esta forma, se obtienen 3 segmentos:

2 de 7.44 cm

1 de 4.60 cm, situado en medio de los otros 2.

Se toma el segmento de 4.60 cm y se divide a los 2.84 cm,

contados desde el margen izquierdo. Se repite la operación contando los 2.84 cm desde el margen derecho. De esta manera, el segmento de 4.60 cm se ha dividido en 3 segmentos:

$$1.75 \text{ cm} + 1.08 \text{ cm} + 1.75 \text{ cm}$$

Se obtiene, así, el principio para intercalar segmentos de 1.75 cm y 1.08 cm en todo el ancho del formato. Si se parte del centro, se consigue alternar los segmentos. Al llegar a los bordes, se tienen 2 segmentos contiguos de 1.75 cm.

Se presentan en total 13 segmentos:

$$1.75 + 1.75 + 1.08 + 1.75 + 1.08 + 1.75 + 1.08 + 1.75 + 1.08 + 1.75 + 1.08 + 1.75 + 1.75 \text{ cm.}$$

El tener ese número de medidas tan pequeñas, es la principal ventaja de esta retícula, porque permite la formación de segmentos mayores con mucha facilidad.

6 Altura del formato.

Se procede con el mismo sistema.

Altura total: 26.3 cm + 1.618 (número áureo)

Medidas derivadas:

16.25

10.04

6.20

3.83

2.37

1.46

Se divide la altura (26.3 cm) a los 16.25 cm a partir de ambos bordes.

Se tienen 3 segmentos:

$$10.04 + 6.20 + 10.04$$

El segmento central, de 6.20 cm, se divide a los 3.83 cm, contados a partir de ambos bordes.

Se tienen 3 segmentos:

$$2.37 \text{ cm} + 1.46 \text{ cm} + 2.37 \text{ cm}$$

A partir del centro, se intercalan los segmentos de

2.37 cm y 1.46 cm, en toda la altura del formato.

Al llegar a los bordes, se tienen 2 segmentos contiguos de 2.37 cm.

Finalmente, se presentan también 13 segmentos:

$$2.37 \text{ cm} + 2.37 \text{ cm} + 1.46 \text{ cm} + 2.37 \text{ cm} + 1.46 \text{ cm} + 2.37 \text{ cm} + 1.46 \text{ cm} + 2.37 \text{ cm} + 1.46 \text{ cm} + 2.37 \text{ cm} + 2.37 \text{ cm}$$

FUNCIONALIDAD DE LA RETÍCULA BÁSICA

Se tiene una retícula con 13 segmentos verticales y 13 segmentos horizontales. Se podrían trazar 144 recuadros en total. Ese número tan alto de divisiones permite construir las viñetas de variados tamaños y proporciones. Ese rango de opciones es lo que hace funcional a esta retícula, porque no restringe el uso de recuadros de diferentes tipos. Asimismo, conserva el orden visual que le da unidad a toda la obra.

Separación de las viñetas.

Se ha escogido la siguiente medida: 0.4 cm entre viñetas, en los originales hechos en una proporción mayor. Al reducirse a tamaño definitivo, resulta de 0.3 cm, aproximadamente. Es una separación suficiente. Permite el aprovechamiento del espacio útil de las viñetas. Evita la confusión visual.

4.2.2.2.2 PREPARACIÓN DEL MATERIAL LITERARIO

Esta etapa consiste en retomar el guión literario y adaptarlo al lenguaje gráfico-literario de la historieta. Se ha decidido no emplear un guión ilustrado -storyboard- como los que presentan viñetas numeradas, texto correspondiente y descripción de la escena, porque es poco práctico e innecesario para este proyecto. Se prefiere manejar las viñetas con más flexibilidad.

ETAPAS

1 Se lee el texto narrativo y se divide en párrafos. Cada párrafo es una idea específica, y funciona como unidad básica. Sobre la secuencia de estos párrafos, se agregarán posteriormente las viñetas necesarias. Esto tiene como finalidad establecer la duración aproximada de la historieta. No existe un límite de páginas previo, pero es importante determinar un número específico, para controlar el ritmo narrativo desde esta etapa.

Prólogo o presentación de la historia. Es adecuado para acompañar al título de la obra y nombre del autor.

1 LO ESCRITO AQUÍ, HABLA DE LOS NUEVOS SERES, LOS RECIÉN LLEGADOS. DE DONDE SURGEN SUS RAÍCES. A DONDE LOS CONDUCE LOS CAMINOS QUE ELLOS SE HAN TRAZADO. LOS VIEJOS SERES, LOS ETERNOS Y LOS EFÍMEROS, SOMOS TESTIGOS DE ÉSTO.

Imagen de la Diosa. El guardián junto a ella. Ella abre los ojos y el guardián conduce al artífice a su encuentro.

2 OTRO CICLO SE HA CUMPLIDO. ELLA, LA ETERNA, DESPIERTA.
3 EL GUARDIÁN CUMPLIRÁ SU MISIÓN, COMO LO HA HECHO DESDE EL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS. LLAMARÁ AL ARTÍFICE.

El artífice comienza a pintar sobre la piel del hombro de la Diosa.

4 ELLA ESPERA IMPACIENTE, A LOS SERES QUE PRONTO NACERÁN.

Los nuevos seres, hombres y mujeres, aparecen en dibujo, en volumen y, finalmente, en forma real.

5 EL ARTÍFICE CUMPLE TU DESEO.

Ella tiene una expresión de preocupación.

6 PARA ELLOS, SUS HIJOS, TIENE GRANDES ESPERANZAS, QUE NO SE ATREVE A CONFESAR.

Los nuevos seres ven el sol. Unos lo miran con curiosidad. Otros cierran los ojos y voltean el rostro.

Algunos de ellos recogen el agua de lluvia en recipientes.

Otros se protegen del agua y muestran ansiedad.

La llanura está vacía.

Los grupos de hombres y mujeres, vestidos con pieles, caminan en las planicies.

Un rayo cae en un árbol. Algunos miembros de una tribu están cerca de ahí.

Uno de ellos (un jefe) toma una antorcha y la levanta, desafiante.

Un sacerdote sostiene un emblema del fuego.

7 ELLOS VIERON LA LUZ DEL NUEVO DÍA, SU PRIMERO EN EL MUNDO. PERO NO TODOS LA VIERON IGUAL.

8 CUANDO TODOS SINTIERON EL SOL, LA LLUVIA Y EL VIENTO EN SU PIEL, ALGUNOS LO RECIBIERON CON NATURALIDAD, Y APRENDIERON A APRECIARLO.

9 OTROS NO PUDIERON SOPORTARLO. CUBRIERON SUS ROSTROS Y SUS CUERPOS. ELLOS APRENDIERON A TEMER.

10 SE FORMARON DOS GRANDES TRIBUS Y SINTIÉRONSE DIFERENTES. ASÍ LO APRENDIERON SUS HIJOS. AHORA SE HAN SEPARADO.

11 LOS ROSTROS CUBIERTOS EMIGRARON A LAS LLANURAS, PORQUE AQUELLOS TEMÍAN AL BOSQUE Y SUS SOMBRAS. A LA NOCHE, Y SUS PELIGROS. AL RESTO DE LOS SERES, TAN AJENOS A ELLOS.

12 LOS DECIDIDOS JEFES CONVIRTIERON EL TEMOR EN FUERZA.

13 DESAFIARON A LA OSCURIDAD Y LOGRARON SOMETERLA PARA SIEMPRE.

14 LOS DUEÑOS DEL FUEGO DECIDIERON APROPIARSE DE LAS RIQUEZAS QUE ENCONTARON EN LOS

INMENSOS TERRITORIOS

Un guerrero a caballo
sostiene un estandarte.

15 MIRARON SIEMPRE HACIA
ARRIBA. SUS BANDERAS
QUERÍAN TOCAR EL CIELO.

Los guerreros del fuego
construyen una gran
estatua de uno de sus
jefes.

16 LAS TRIBUS SE LLAMARON
REINOS Y PRONTO
CONSTRUYERON MONUMENTOS
QUE HABLABAN DE SU
GRANDEZA.

Un herrero forja una
espada.
Un guerrero sostiene la
espada terminada.
2 ejércitos esperan,
frente a frente.

17 SUS HÁBILES HIJOS
DOBLEGARON EL METAL.
DEL FUEGO NACIÓ LA
ESPADA, QUE AQUELLAS
MANOS EMPUÑARON. LA
ESPADA DECÍA QUIÉN ERA
MÁS PODEROSO. TODOS
DESEABAN ESCUCHARLA.

Los guerreros luchan,
primero con espadas,
luego con máquinas de
guerra.

18 UNA MEJOR ESPADA, PODÍA
HABLAR MÁS FUERTE. LAS
HÁBILES MANOS CUMPLIERON
SU LABOR.

Los guerreros siguen
luchando entre las
ruinas y el humo de los
incendios.

19 FUERON TAN HÁBILES, QUE
LA LUCHA AÚN NO TERMINA.

Los cazadores siguen a
un venado, en medio de
un bosque.

20 LOS ROSTROS
DESCUBIERTOS ESCOGIERON
PARA VIVIR LAS PRADERAS
Y MONTAÑAS MÁS
APARTADAS, LOS BOSQUES
Y LOS RÍOS MÁS LEJANOS.

Una mano sostiene un
puñado de tierra. Una
mujer con su hijo se
encuentran en la entrada
de una morada en el
bosque. Una manta
pintada tiene los
símbolos de una familia.

21 AL SUELO QUE PISABAN,
LLAMARON TIERRA. TODO
LO BAJO, LO HÚMEDO, LO
QUE HACE GERMINAR LAS
SEMILLAS. LO QUE
PERMITE LA ABUNDANCIA
DE CRIATURAS QUE
FLORECEN, CORREN,
VUELAN O ESCRIBEN.

Un cazador se dispone a disparar una flecha a un venado.
El cazador se coloca la cornamenta del venado en la cabeza.

Las sacerdotizas de la tribu hacen una ceremonia como tributo a los habitantes del bosque.

Las mujeres danzantes efectúan un ritual. Un anciano sacerdote habla de los símbolos de su pueblo.

Los símbolos representan al sol y al venado, como ejemplo de los seres vivos.

La diosa recibe el agua. Su expresión es de tristeza.

Los guerreros yacen en el campo de batalla. Sólo quedan las ruinas de sus fortalezas. Sus estandartes flotan desgarrados.

22 ELLOS, PARA VIVIR, DEBÍAN PARTICIPAR EN EL CÍRCULO DE LOS QUE DEVORAN Y SON DEVORADOS. SUPIERON REVERENCIAR EL VALEROSO SACRIFICIO DE SUS PRESAS.

23 POR ESO, PEDÍAN QUE EL ESPÍRITU DE AQUELLOS SERES PERDURARA POR SIEMPRE EN EL AIRE DE LOS BOSQUES. NUNCA PERTURBARON LA PAZ DE ESAS TIERRAS, PUES ERAN SUS HOGARES.

24 NO CONSTRUYERON TORRES, PORQUE HABÍA ÁRBOLES. NO EDIFICARON TEMPLOS, PORQUE HABÍA MONTAÑAS.

25 SUS MONUMENTOS ESTABAN HECHOS DE CEREMONIAS, CANTOS Y RITUALES, DONDE GUARDAN LA SABIDURÍA DE PADRES Y ABUELOS. ESAS ANTIGUAS VOCES LAS PUEDEN OÍR LOS QUE VIENEN DESPUÉS.

26 EL CICLO AVANZA INEXORABLE. CUANDO ELLA, LA ETERNA, SE BAÑA EN LAS AGUAS DEL TIEMPO, SABE QUE, INEVITABLEMENTE DESAPARECEN ALGUNOS DE SUS HIJOS.

27 ELLOS, LOS QUE MIRARON SIEMPRE HACIA ARRIBA, Y QUISIERON LLEGAR TAN ALTO, EN SUS TORRES, EN SUS MÁQUINAS, SE DESVANECEN SIN DEJAR RASTRO. PORQUE OLVIDARON EL SUELO BAJO SUS PROPIOS PIES, Y PERDIERON EL CONTACTO CON ÉL.

Los moradores del bosque contiúan su vida cotidiana. La Diosa universal duerme. Un símbolo de la Diosa, dibujado en una manta, concluye la narración.

28 OTROS, EN CAMBIO, PERMANECEN. SON LOS QUE SEGUIRÁN AL CUIDADO DE LOS LUGARES ESCOGIDOS POR SUS ABUELOS. ELLOS PERDURAN, PORQUE SON PARTE DE TÍ, LA TIERRA, COMO TE LLAMAN.

PÁGINAS DE LA HISTORIETA

Párrafos:	Página:	
1	1	Prólogo
2, 3	2	Creación de los seres nuevos.
4, 5, 6	3	Creación de los seres nuevos.
7, 8, 9, 10	4	Llegada de los seres nuevos al mundo.
11, 12, 13, 14, 15, 16	5	Historia de los señores de la creación.
17, 18	6	Historia de los señores de la creación.
19, 20, 21	7	Historia de los hijos de la tierra.
22, 23, 24	8	Historia de los hijos de la tierra.
25, 26, 27	9	Las aguas del tiempo.
28	10	Conclusión.

4.2.2.2.3 ESTUDIO DE LA SECUENCIA NARRATIVA

Es en esta fase, cuando se comienzan a manejar los elementos gráficos del lenguaje del comic, con el propósito de construir la secuencia de viñetas. Para llegar a este punto, se requiere:

- El guión desglosado en párrafos.
- La historieta dividida en páginas.
- Los elementos de la secuencia narrativa (tipo de viñetas, globos, tipografía, elementos de representación) especificados.
- La retícula básica diseñada.

Métodos utilizados

A TRAZO DE BOSQUEJOS

Es el primer estudio de imágenes. Se efectuó, en este proyecto, en hojas de papel Bond tamaño carta, cortadas a la mitad. Al manejar imágenes reducidas, es más sencillo visualizar las escenas completas, y construir los esquemas

de composición.

Los bosquejos son dibujos rápidos, poco precisos y detallados, pero suficientemente claros para poder identificar las formas de los elementos.

B TRAZO DE BOCETOS

Construcción de las páginas, con sus formas, tamaños y proporciones definitivas.

En este proyecto, los bocetos se realizaron a lápiz, en hojas de papel Bond tamaño carta, en la proporción en que se planean reproducir.

· Los trazos son sintéticos; en ellos se indican los rasgos elementales de las figuras, que conserven la identidad de los mismos.

· Los globos y los textos se trazaron en los tamaños definitivos, para estudiar la legibilidad de las letras.

· Se hizo un sombreado de las figuras, para crear los contrastes básicos.

· Se usó la retícula básica como guía para el trazo de las viñetas.

Una vez concluidos los bocetos, se verificó la comprensión de textos e imágenes, en secuencia e individualmente. Después de algunas correcciones, se procedió a la fase de realización.

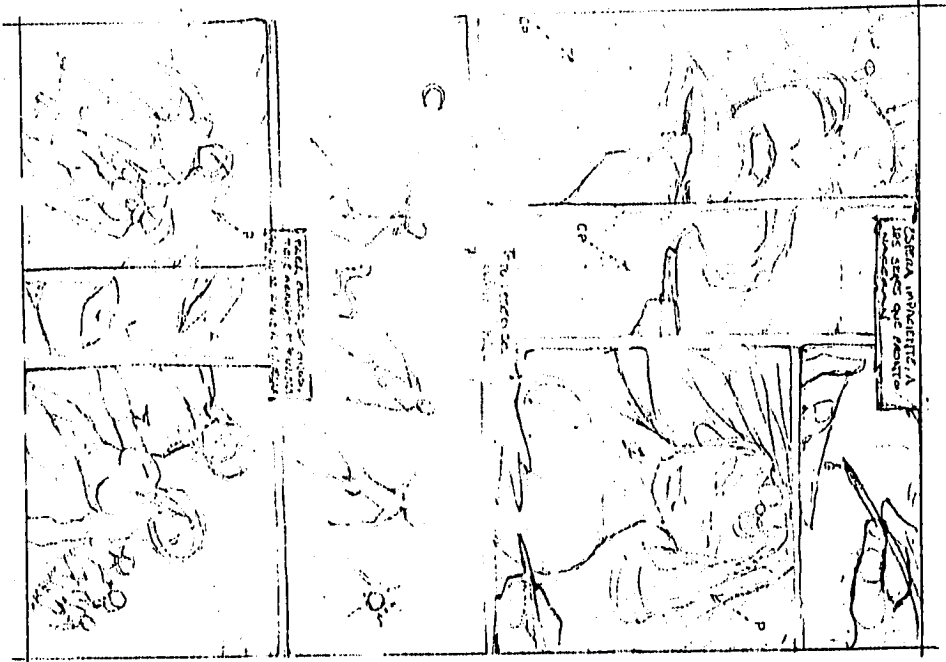
4.2.2.2.3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO

CONSTRUCCIÓN DE LA SECUENCIA DEFINITIVA PÁGINA POR PÁGINA PUNTOS IMPORTANTES

Secuencia 1 Intención de la página
Montaje 2 Sucesión de viñetas
Viñetas 3 Intención de las tomas individuales
Encuadre 4 Construcción de las viñetas

Uso de retícula
Composición. Esquema y punto focal
Contraste

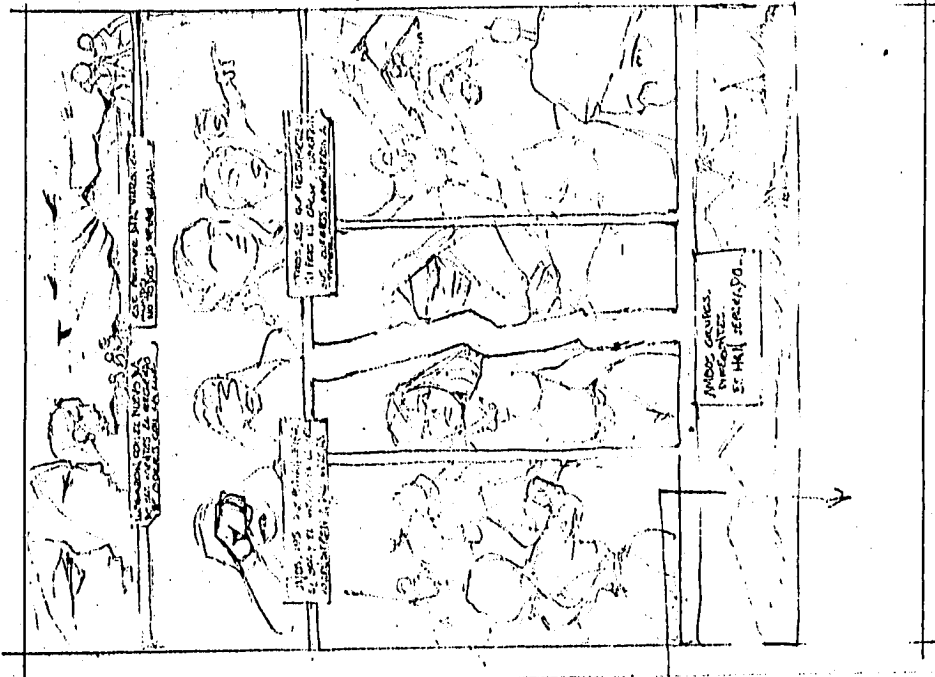
Globos 5 Uso de globos y texto
Influencias 6 Material de referencia



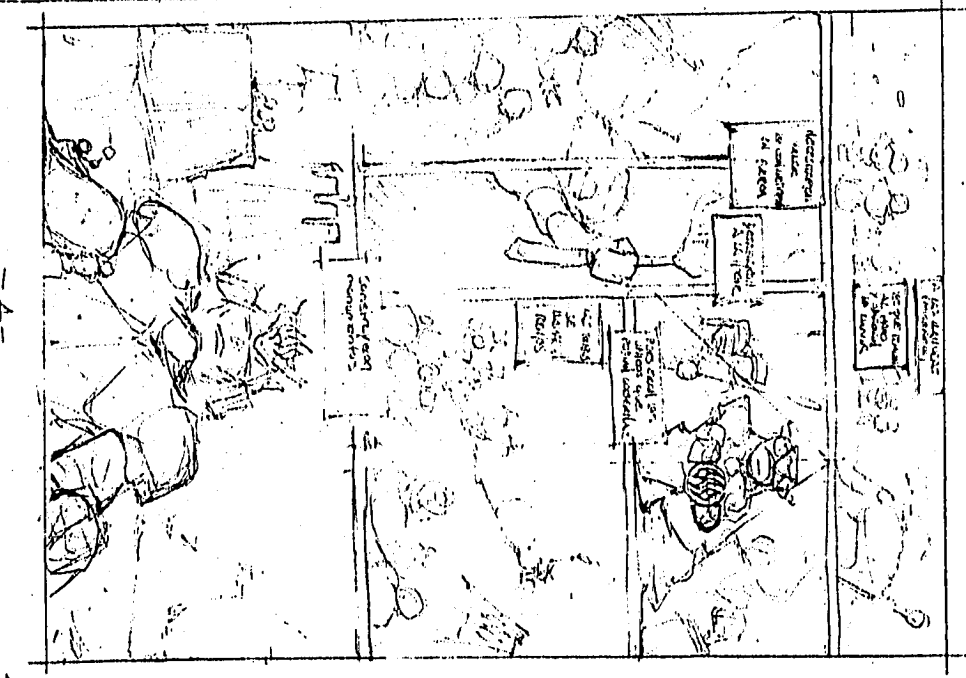
--2--



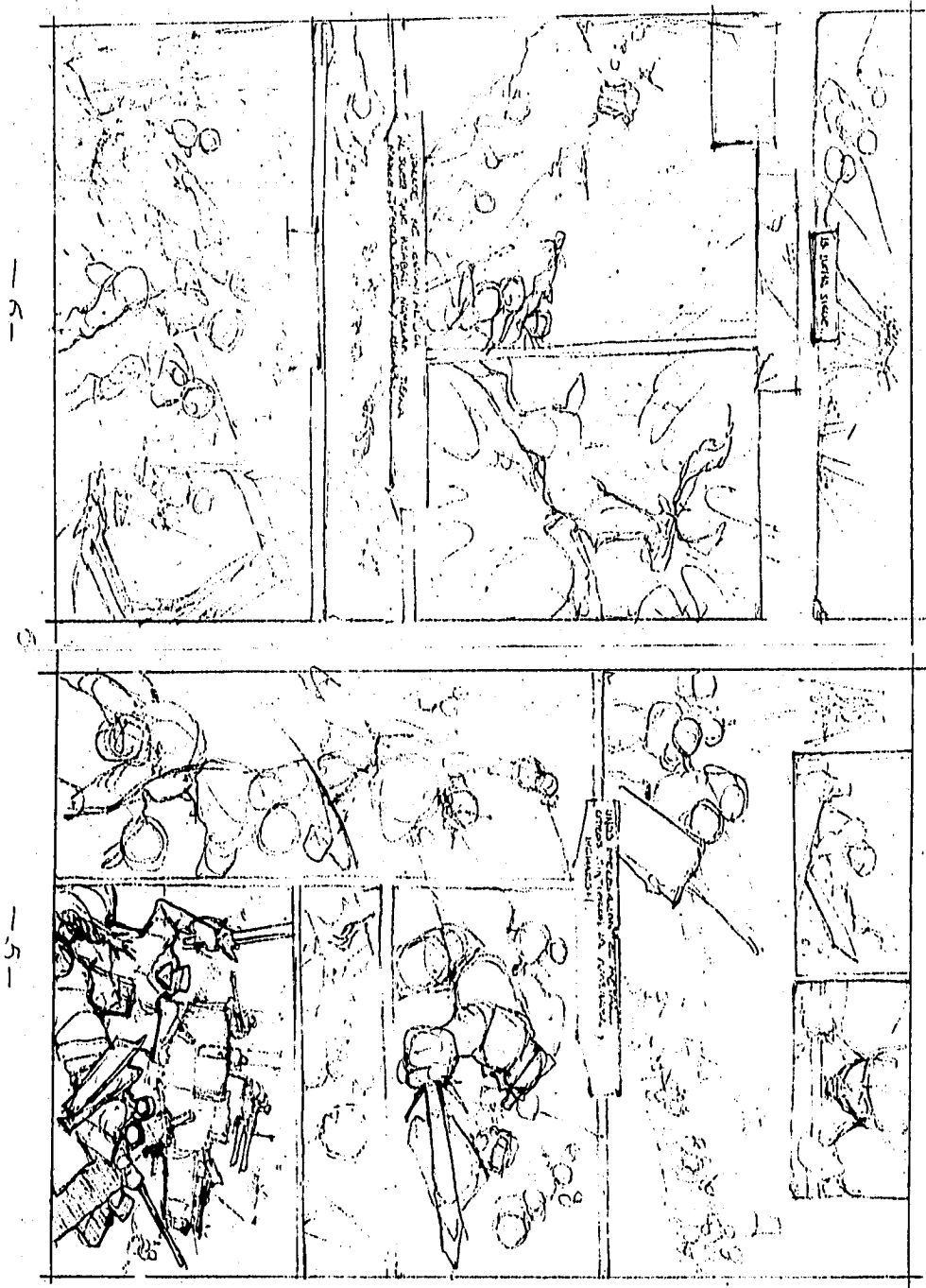
--1--



-3-

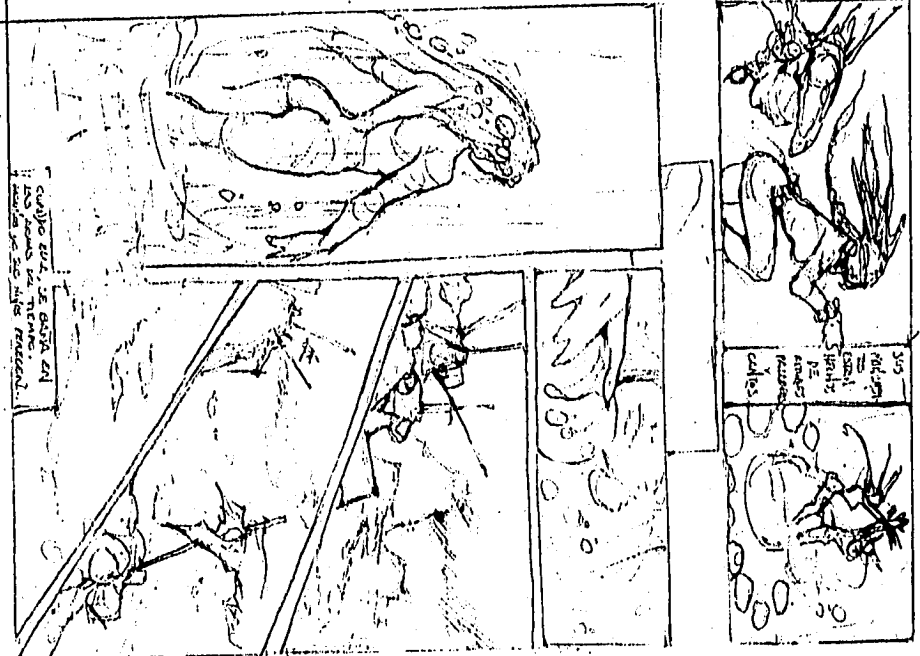


-4-





— 7 —



caulho 272, se cada um
 do mundo não tivesse
 o outro não poderia viver.

303
 Redigido
 em
 1951
 por
 o
 autor
 e
 o
 editor
 da
 editora

-6-



THE ART
OF THE
MIND
IS THE
MIND
ITSELF

4.2.2.2.3.2 INCORPORACIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS A LA SECUENCIA NARRATIVA

Uso de recursos gráficos, de diversa procedencia, aplicados a la historieta.

Este es uno de los objetivos básicos del proyecto de Tesis. En el proyecto real, el diseño total de una historieta, se presentan varios problemas narrativos. Estos problemas consisten en la dificultad de expresar ciertas ideas, del argumento escrito, en las páginas dibujadas. Para resolver las dificultades, se tienen como recurso, los elementos propios del lenguaje del comic. Sin embargo, en algunas ocasiones, los recursos son insuficientes.

Por lo tanto, llega el momento en que se hace indispensable usar otras opciones. Estudiar otras posibilidades gráficas. El lenguaje del comic es un código abierto. Esto significa que acepta fácilmente el empleo de soluciones narrativas, que se incorporan, con el tiempo, a ese código. Precisamente de esa forma se originó la historieta.

Cada nuevo comic que se realiza, presenta variantes argumentales. Requieren soluciones particulares, que se pueden aplicar a otros comics similares.

En esta historieta, existen varios problemas narrativos. Para resolverlos, se usaron algunos elementos, en un procedimiento que se explica a continuación.

Elementos incorporados al comic.

Lista de recursos gráficos. Cada uno de ellos resolvió un problema narrativo específico.

1 RECURSOS DE COMPOSICIÓN DEL CARTEL

o Aplicación:

Página 1. Introducción al relato.

o Problema:

La página inicial de la historieta debe:

- Presentar el título de la obra y el nombre del autor. Ambos elementos integrados al conjunto visual de la página. No deben estorbar a las viñetas, ni éstas dificultar la lectura de aquellos.

- Captar la atención del lector e introducirlo al relato. Las imágenes y los textos óptimos forman un ambiente narrativo desde el principio.

o Solución:

Se decidió diseñar esta página como un cartel. Una sola imagen que presente un prólogo escrito, el título y el nombre del autor, con elementos gráficos de apoyo. Los textos se leerán sin dificultad y sin estorbar a las viñetas. La composición poco común atraerá el interés hacia el relato.

Elementos:

- Un recuadro, trazado como una piedra grabada, contiene el párrafo de introducción al relato (texto secundario).
- Un pergamino rectangular presenta el título y el nombre del autor (texto principal).
- Un esquema formado por símbolos cuadrados, que semejan una pared de piedra grabada (imágenes).

Intención:

Los elementos representan documentos antiguos. Textos y pictogramas, escritos en pergamino grabados en piedra, se pueden identificar como manifestaciones de alguna cultura milenaria. Contienen el principio de una leyenda épica. Esta forma de introducción a la historia crea el ambiente propicio para continuar la lectura.

Composición:

El esquema de símbolos cuadrados forma una textura visual. Sirve como fondo, pues todos los pictogramas son muy semejantes. Ninguno resalta sobre los demás. Sobre los símbolos, se despliega el pergamino rectangular. Parece colgar desde arriba. Está situado ligeramente a la izquierda del centro del formato, para evitar la simetría. El pergamino, en su parte inferior, presenta el título del comic en letras grandes, como texto principal. El nombre del autor aparece abajo, como texto secundario. Sobrepuerto al pergamino, una piedra cuadrada, levemente inclinada, contiene el párrafo de introducción, también como texto secundario. Este elemento rompe con el esquema de líneas perpendiculares. Los elementos se ordenaron sobre la retícula del comic. Tienen proporciones armónicas entre sí.

2 SISTEMA ALTERNATIVO DE MONTAJE**o Aplicación:**

Páginas 7 y 9.

o Problema:

El cambio de secuencia.

En el comic, en general, los cambios de secuencia presentan ciertas dificultades. Terminan un momento narrativo y empieza otro, con distintos personajes en un lugar diferente. Para el lector, el cambio repentino siempre es desconcertante. Se ve obligado a releer la página.

Consecuencia: el ritmo narrativo obstaculizado, se retrasa. Para resolver esto, existen convenciones:

Un texto narrativo que indique la transición. Dice generalmente algo parecido a "Mientras tanto, en X lugar..." Sin embargo, el uso excesivo lo ha vuelto demasiado común. Muchos autores contemporáneos lo evitan. Algunos realizan sus transiciones eficazmente, con texto más fluido. Otros, en cambio, omiten toda señal del cambio de escena. Tal vez, suponen que el lector tiene la obligación de seguir la trama sin protestar.

Lo más confuso de estos casos es cuando cambian secuencia de una página a otra. Resultado: el lector piensa que le faltan hojas a la revista.

En este comic, existen 2 cambios básicos de secuencia: En la página 7, cuando termina momentáneamente la acción de los guerreros del fuego, y empieza el relato de los hijos de la tierra. El otro, en la página 9, al concluir esa última etapa e iniciar el clímax, con la Diosa en las aguas del tiempo.

Existen otros cambios menores, que se resuelven con el texto narrativo. Estos dos, sin embargo, no aceptan ese recurso. El cambio debe ser total.

o Solución:

El último recuadro o viñeta, de la secuencia que termina, se introduce o se oculta parcialmente detrás de las viñetas de la nueva secuencia.

Esa última viñeta parece que continúa todavía, a pesar de estar casi cubierta por las nuevas, que presentan una acción diferente.

El lector puede, en estos casos, comprender de inmediato que hay un cambio, por la inusual colocación de las viñetas. De esta forma, no lo sorprende la aparición de un nuevo lugar con otros personajes. Sabrá, entonces, que cada vez que exista este recurso, habrá, sin duda, una transición de secuencia.

En la página 7, el último recuadro presenta la última toma de la batalla. Esa pequeña viñeta se pierde tras las 2 nuevas viñetas, que comienzan la secuencia de los hijos de la tierra.

En la página 9, la viñeta final, con la imagen del venado estilizado, se oculta tras la secuencia del climax.

En ambos casos, la transición es fluida, a pesar del drástico cambio de situaciones.

3 SIMBOLOGÍA APLICADA

o Aplicaciones:

Páginas 1, 2, 4, 7, 8, 9 y 10.

o Problema:

Un comic de tema épico-mitológico construye su ambiente narrativo con el apoyo de la imaginería fantástica. Imaginería es un conjunto de imágenes, acumuladas a través del tiempo, transmitidas colectivamente, que se derivan de una temática específica.

En este caso, las imágenes surgidas de las mitologías contienen muchos ejemplos de símbolos pictográficos. No importa de que cultura se trate; casi siempre posee abstracciones simbólicas o estilizaciones de elementos cotidianos.

Por esa razón, se busca el apoyo de los símbolos de apariencia mitológica, para complementar e intensificar los significados de las viñetas, para enriquecer la narración.

o Soluciones:

A lo largo de la historieta, se presentaron varias oportunidades para usar los símbolos:

□ En globo de texto narrativo.

Texto de introducción. Página 1.

Este párrafo inicial expone los conceptos que sirven como punto de partida para el relato.

Las palabras se encuentran grabadas en una piedra cuadrada, que funciona como globo para texto.

Para dar la idea de que ese globo es una tablilla grabada, se incluyen algunos símbolos adelante de cada párrafo.

Parece ser, entonces, una tablilla de traducción, escrita en 2 códigos: tipografía y pictogramas.

Los 6 pictogramas simbolizan el contenido de los párrafos:

- 2 figuras humanas. Los primeros seres creados. LO ESCRITO AQUÍ, HABLA DE LOS NUEVOS SERES, LOS RECIÉN LLEGADOS.
- Un sol que surge entre 2 montañas. La tierra del origen. DE DONDE SURGEN SUS RAÍCES.
- 2 figuras que señalan en direcciones opuestas. A DONDE LOS CONDUCE LOS CAMINOS
- Un bloque partido en 2 mitades. Separación. QUE ELLOS SE HAN TRAZADO.
- Espiral. Símbolo de la Diosa (seres eternos). LOS VIEJOS SERES LOS ETERNOS
- Cabeza de venado (seres efímeros). Y LOS EFÍMEROS SOMOS TESTIGOS DE ESTO.

Los símbolos representan las situaciones que el comic relatará en sus páginas. Cuando el lector lea esas páginas, recordará los símbolos y comprenderá su significado completo.

□ En globos de locución (Pp. 4, 8 y 9)

-Página 4 (viñetas 3 y 5).

Los personajes del comic hablan, supuestamente, lenguajes desconocidos para nosotros. Proceden de culturas ficticias. Por ello, en vez de representarlos hablando español, surgió la idea de simbolizar sus parlamentos, mediante pictogramas.

Estos elementos, integrados a las viñetas, se pueden comprender gracias al contexto de las imágenes.

Globo del personaje	Acción	Pictograma	Significado	Expresión del personaje
1	Mira al sol.	Sol con rayos quebrados y angulosos	Inestabilidad Disgusto	Ojos cerrados Mueca de dolor
2	Mira al sol	Sol con rayos rectos	Simetría Armonía	Expectación Curiosidad

Globo	Acción del personaje	Pictograma	Significado	Expresión del personaje
3	Recibe la lluvia	Gotas de agua	Lluvia abundante	Concentración en disfrutar la sensación
4	Recibe la lluvia	Nube con rayo	Peligro, angustia	Temor, ansiedad

-Página 8 (viñeta 3).

Acción del personaje	Pictograma	Significado o interpretación
El guerrero habla, simplemente.	Un venado estilizado con 2 flechas en el lomo, en una posición dinámica.	El guerrero habla de la cacería exitosa y de la resistencia de la presa.

-Página 9 (viñeta 2).

Acción del personaje	Pictograma	Significado o interpretación
El sacerdote de la viñeta 1 habla en la ceremonia.	Estilización de un sol, flanqueado por un rostro femenino y otro masculino. Rodeado por plumas y hojas de árbol.	El sacerdote habla del mundo, de la integración de todos los seres.

□ En viñetas (Pp. 7, 9 y 10)

-Página 7.

Viñeta 7. Todo el recuadro representa una manta pintada. Los pictogramas representan a personas (figuras muy esquemáticas) en un campamento. Alrededor del fuego, frente a su tienda.

Esta viñeta simboliza una familia. Refuerza a la viñeta anterior: una madre con su hijo, a la entrada de su vivienda, en el bosque.

-Página 9.

Viñeta 3. El recuadro, una tabla grabada en relieve, tiene una estilización de un venado. Está rodeado de hojas, plumas y ramas. El conjunto simboliza la naturaleza.

- Como apoyo ambiental (Pp. 1 y 2)
El uso de símbolos aquí, se refiere a los relieves de piedra, que forman una superficie semejante a una pared. Cubren la primera página y una parte de la segunda. Los relieves, de influencia maya, tienen rasgos pictográficos (rostros estilizados, ojos, soles) o completamente abstractos. Contribuyen a formar el ambiente narrativo que introduce a la narración.

4 MODIFICACIÓN DE VIÑETAS

Aquí se explican algunas maneras poco comunes de usar las viñetas. De haberse trazado en una forma convencional, los significados de las imágenes se hubieran perdido.

-Contorno.

Página 4. Viñeta 4.

La viñeta aparece rasgada, como una tela, dividida en 2 mitades. En cada una queda un personaje. Esto representa la separación completa de los 2 grupos del relato.

-Forma.

Página 9. Viñetas 6, 7 y 8.

Estos recuadros pasan de la forma rectangular -viñeta 5- a la trapezoidal -6 y 7- hasta la triangular, en la viñeta 8. Dispuestos en la página, parecen derrumbarse. El recuadro 8 parece quebrarse en 3 piezas.

La intención es representar la caída de los guerreros del fuego, tal como aparece en las imágenes. La sensación de destrucción se incrementa notablemente.

-Forma, contorno y textura.

Las viñetas tienen aspecto de objetos físicos:

• Página 7. Viñeta 7:

Manta con pictogramas pintados.

• Página 9. Viñeta 3:

Tabla de madera grabada en relieve. Adornos de plumas, hojas y ramas.

• Página 10. Viñeta 5:

Pergamino con un pictograma pintado.

Los objetos representan mejor los significados que las imágenes tienen para los personajes del comic. Crean un fuerte efecto ambiental.

5 MODIFICACIÓN DE GLOBOS

Utilización inusual de globos de texto, para intensificar los significados.

-Forma, contorno y textura.

• Página 1:

El globo que contiene el texto de introducción. Aspecto de piedra o tablilla grabada.

• Página 8. Viñeta 3:

El globo de locución del guerrero. Tiene aspecto de manta pintada.

• Página 9. Viñeta 2:

El globo del sacerdote tiene aspecto de tabla de madera

grabada.

6 TIPOGRAFÍA APLICADA

·El diseño de la tipografía para el título del comic, tal como se describió con anterioridad.

SIGNOS
EFÍMEROS
EN LA
ETERNIDAD

PAGINA 1

(DERECHA)

SECUENCIA

1. El objetivo de la página inicial es introducir al lector a una obra de carácter épico o mitológico. Esta página funciona como presentación del título y el nombre del autor e intenta crear cierta expectación o interés.

MONTAJE

2. Imagen formada por varios elementos presentados simultáneamente.

VIÑETAS

3. No hay secuencia aún.

ENCUDRE

4. La retícula, en esta página inicial, se usó para situar la tira de pergamino que presenta el título de la obra. Se colocó ligeramente a la izquierda del formato, para evitar la simetría. Se usaron la 2a. y la 4a. divisiones verticales de la retícula.

La composición de la página es semejante a la que se usaría en un cartel, porque se dispone de tipografía principal, secundaria e imágenes, en un esquema rectangular.

Las piedras grabadas, que se perciben como segundo plano, proporcionan uniformidad, que se compensa con la piedra rectangular del primer plano, que se dibujó inclinada.

El contraste se crea en varios niveles:

Fondo oscuro de líneas diagonales, sobre el que destacan las piedras grabadas, en tono más claro. Finalmente, la piedra rectangular y el pergamino resaltan en blanco.

GLOBOS

5. El texto de introducción se escribió en la piedra rectangular –que de hecho funciona como globo–. Se hizo la división en 3, 2, 4 y 4 líneas para separar las ideas expresadas, y para dar aire visual. Cada grupo de líneas está precedido por uno o dos símbolos esquemáticos. La idea es que parezca una traducción de un idioma desconocido.

Título del Comic.

Después de revisar numerosas historietas, se reconocieron dos tipos básicos de intenciones, al escoger la tipografía para el título:

- Uno, parece no darle importancia. El nombre de la historia aparece en el margen superior, en letra pequeña, sin ningún tipo de estudio gráfico.
- Otro, dedica al título la atención suficiente, por tratarse de un elemento esencial, el que presenta e identifica al comic. Existe un trabajo gráfico evidente, que integra la tipografía a la narración.

Se escogió la segunda opción, la letra apropiada para el relato, requería de un diseño especial, que no existe en catálogo.

Los conceptos que fundamentaron el diseño son:

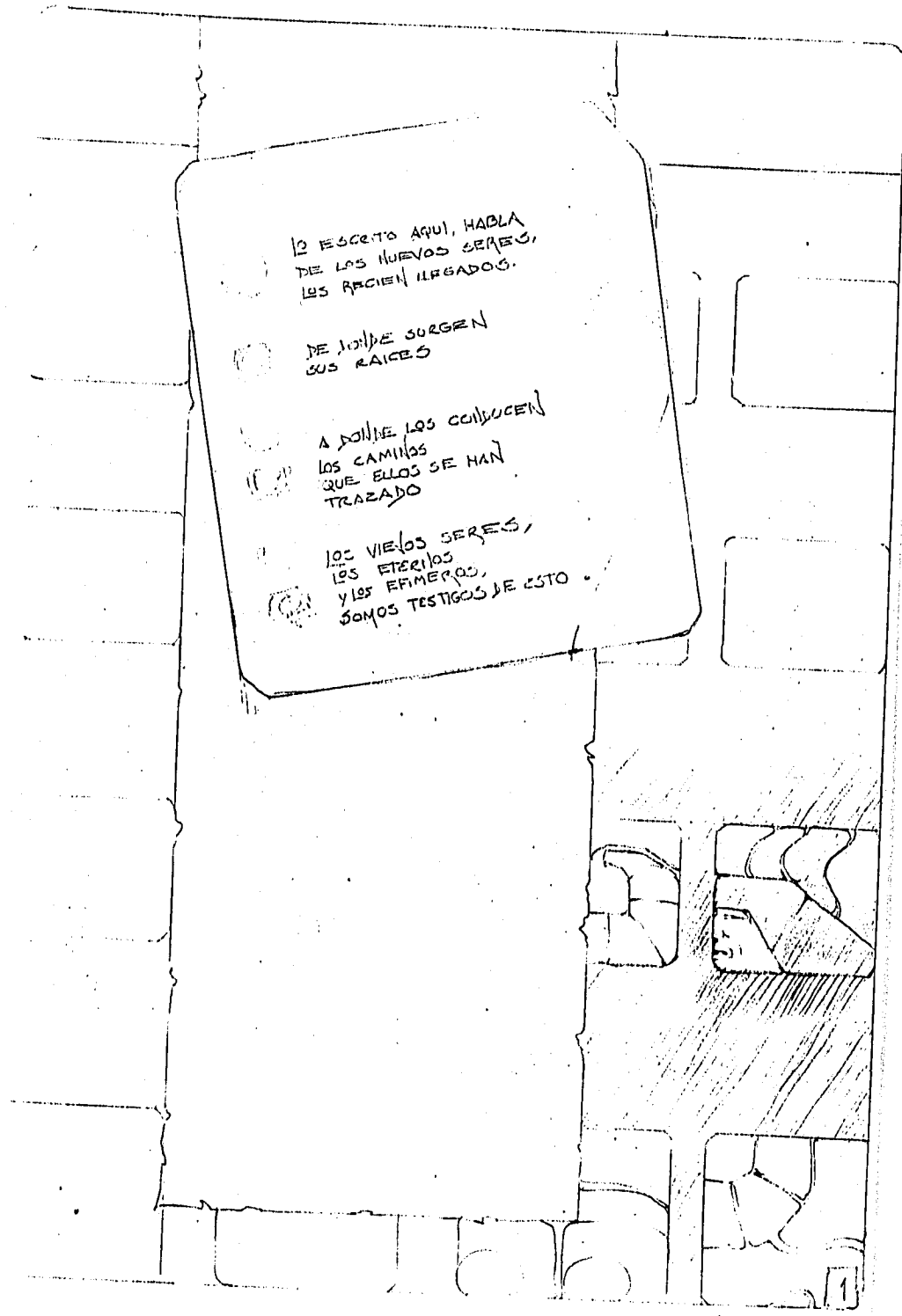
- Apariencia de letra antigua legendaria: Manuscrita, en altas, con patines.
- Razgos retomados de tipos con aspecto antiguo: Gótica, Celtic, Benguiat.
- Razgos de las letras que se relacionen con la trama: Los tipos se asemanan a los tatuajes de la Diosa.

LO ESCRETO AQUI, HABLA
DE LOS NUEVOS SERES,
LOS RECIENTE LLEGADOS.

DE DONDE SURGEN
SUS RAICES

A DONDE LOS CONDUCE
LOS CAMINOS
QUE ELLOS SE HAN
TRAZADO

LOS VIEJOS SERES,
LOS ETERNOS
Y LOS EFIMEROS,
SOMOS TESTIGOS DE ESTO .





LO ESCRITO AQUÍ, HABIA
DE LOS NUEVOS SERES,
LOS RECIEN LLEGADOS.



DE DONDE SURGIERON
SUS RAZAS



A DONDE LOS CONDUJERON
LOS CAMBIOS
QUE EN LOS SEÑALAN
TRAYENDO.



LOS VIEJOS SERES,
LOS ETERNOS
Y LOS EFIMEROS
SONDO TESTIGOS
DE TODO.

SIGNOS EFIMEROS EN LA ETERNIDAD

Aut. y Gub. de:
ALEJANDRO
GUTIERREZ
FRANCO

- Estilización de trazos: Líneas ascendentes y descendentes exageradas.
- Trazo discontinuo, a mano: Apariencia deteriorada. Algunos trazos borrados por el tiempo.
- Distribución: En bloque (simetría axial) en el espacio del pergamino.

4 líneas:

SIGNOS
EFIMEROS
EN LA
ETERNIDAD

←E y S Aumentadas para cubrir espacio
y armonizar el conjunto.

INFLUENCIAS

6. Fotografías de relieves mayas, para los símbolos. Se retomaron los más representativos y se modificaron para el cómic.

PAGINA 2 (IZQUIERDA)

SECUENCIA

1. La primera secuencia del cómic, propiamente dicha, es una sucesión de 5 imágenes (4 en esta página), que presenta a la Diosa. Es un movimiento pausado, lento y progresivo. Intenta parecer onírico, irreal.

La diosa despierta. Ella es lejana y cercana a la vez.

MONTAJE

2. A la izquierda hay una columna de símbolos grabados, continuación de la página anterior. Las viñetas de esta página parecen salir debajo de esa columna.

Se usan 4 viñetas solamente, para mantener el ritmo pausado. La primera es grande. Las 2 siguientes pequeñas y la cuarta es mediana.

VIÑETAS

3.

ENCUADRE

4.

VIÑETA 1-Pag. 2

Intención:

La Diosa flota en el cielo. Ella debe dar una imagen de grandeza y eternidad. El guardian flota imposible a su lado. El cielo nublado debe ser etéreo.

Toma:

Panorámica del cielo. Angulo contrapicado de la Diosa. Hace que el cuerpo de ella se vea muy grande, con respecto al espectador.

Retrícula:

El recuadro ocupa 6 divisiones verticales y 11 horizontales. Cuadro bastante amplio.

Composición:

El punto focal superior derecho está en el rostro de la Diosa. La línea compositiva es diagonal, pues la forma el cuerpo reclinado de Ella. Sin embargo, el efecto es de horizontalidad, de reposo.

Contraste:

Se procura mantener una clave tonal poco saturada, muy clara en general –efecto etéreo–. El cuerpo de la Diosa, casi blanco, debe contrastar contra el fondo grisáceo.

VIÑETA 2-Pag. 2

- Intención:** La Diosa abre los ojos. Imagen más cercana, más humana, de ella. Se perciben los detalles del rostro, la expresión de los ojos entreabiertos y de la boca. Contrasta con la imagen anterior.
- Toma:** Close up extremo, del rostro de perfil. La cabeza en posición horizontal hace comprender que la diosa está yaciente.
- Retícula:** 3 divisiones horizontales y 5 verticales. Cuadro pequeño, pero suficiente para un close up.
- Composición:** Línea horizontal, reposo. 3/4 partes de la imagen ocupadas por el rostro de la Diosa. El cabello da cierto movimiento suave para evitar lo estático.
- Contraste:** La piel clara se superpone al fondo gris oscuro. Poca saturación en general. Ojos, boca y perfil más intensos.

VIÑETA 3-Pag. 2

- Intención:** La Diosa se levanta. Movimiento suave, pero presuroso, a la derecha de la imagen.
- Toma:** Close up más abierto, de la cabeza y hombro derecho. Ángulo contrapicado. Contrasta con la toma anterior y continúa con la imagen de grandeza de la Diosa.
- Retícula:** 3 divisiones horizontales, 6 verticales. Es más ancha que la viñeta anterior, para una toma más abierta.
- Composición:** Línea diagonal que rompe con el reposo, formada por el eje del tronco del cuerpo. Otra línea diagonal, formada por el brazo, equilibra la composición. El cabello flotante añade dinamismo.
- Contraste:** Piel clara contra fondo más oscuro. Esta viñeta en general, es menos intensa que la anterior, para contrastarlas entre sí.

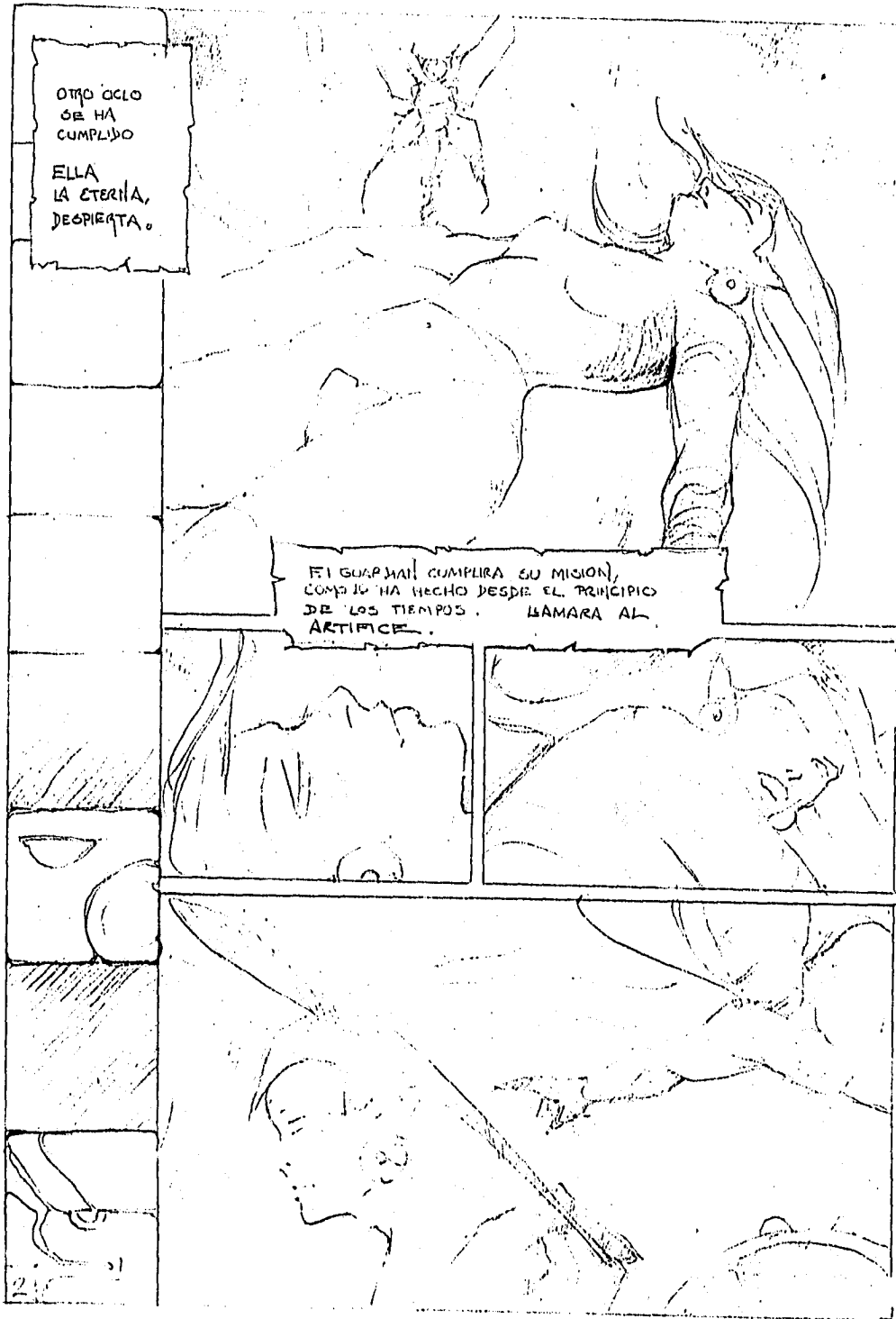
VIÑETA 4-Pag. 2

- Intención:** El guardián llama al artífice.
El artífice observa a la diosa despierta, como se lo indica el guardián. El artífice se dispone a pintar, pues así lo muestra la actitud de su mano izquierda, que sostiene la pluma.
- Toma:** Abierta, en la que aparece la Diosa de perfil en tercer plano, el guardián la señala en un segundo plano.
En primer plano están las manos del artífice como si fuese una toma subjetiva, vista desde la perspectiva de este último personaje.
- Retícula:** 4 divisiones horizontales y 11 verticales. Viñeta larga y relativamente baja.
- Composición:** Línea diagonal que produce la pluma del artífice... Tras esa línea se disponen los demás elementos superpuestos. El brazo del guardián forma otra diagonal, seguida por el cabello ondulado de la Diosa, para compensar el esquema, el más dinámico de la página.
La posición del guardián, cargada al ángulo superior derecho, se compensa con la pluma del artífice, que se dirige al ángulo superior izquierdo, y por el rostro de la guardiana, orientado a la izquierda y abajo.
- Contraste:** El fondo gris, la Diosa blanca. El guardián más oscuro que ambos, y las manos del artífice en el tono más saturado. Todo ello da la impresión de profundidad atmosférica. Se atrae la atención en la mano izquierda del artífice, punto más importante de la toma.

OTRO OJO
SE HA
CUMPLIDO

ELLA
LA ETERNA,
DESPIERTA.

SI GUARMAN CUMPLIRA SU MISION,
COMO HA HECHO DESDE EL PRINCIPIO
DE LOS TIEMPOS. LLAMARA AL
ARTIFICE.



OTRO CICLO
SE HA
CUMPLIDO.

ELLA
LA ETERNA,
DESPIERTA.

EL GUARDIAN CUMPLIRA SU MISION
COMO LO HA HECHO DESDE EL PRINCIPIO
DE LOS TIEMPOS. LLAMARA AL
ARTIFICE.

GLOBOS

5. Dos globos de texto narrativo.

- El primero se situa en la esquina superior derecha, exáctamente al inicio de la página. Es el que abre la narración.
- El otro, esta puesto sobre la parte inferior de la primera viñeta. Se debe leer antes de las siguientes tres, para comprender la página completa. Es un globo alargado horizontalmente para no estorbar a la viñetas.

INFLUENCIAS

6. El guardián tiene aspecto de escultura antigua. Recuerda a una gárgola, pero carece de esa apariencia monstruosa. Es una mezcla de elementos de origen diverso. La estilización del rostro puede tomarse como influencia del arte oriental, especialmente Japonés.

Para la viñeta inicial, se usaron fotografías de referencia de figura femenina, que ayudaron a resolver la posición en perspectiva de la Diosa.

PAGINA 3

(DERECHA)

SECUENCIA

1. La primera viñeta continúa la secuencia de la página anterior, e inicia la secuencia de esta página. Es un movimiento casi sin cortes, continuo y progresivo. Es una transición entre la escena del ambiente mítico de dioses y cradores, al mundo físico.

Esta secuencia debe explicar como crea el artífice a los seres que vivirán en la piel de la Diosa.

MONTAJE

2. Esta página tiene 8 viñetas. Continúan el movimiento de la anterior, pero se acelera el ritmo, al doblarse el número de imágenes. Estas son más pequeñas y se leen más rápido.

Las 4 primeras con una sucesión de 2 viñetas verticales y 2 horizontales, todas continuas. La siguiente, cuya viñeta horizontal, divide la página en 2 e inicia la transición del ambiente mítico al ambiente real. Las 3 imágenes finales son una secuencia propia de 2 viñetas cuadradas, entre las cuales se ha intercalado otra en montaje paralelo.

VIÑETAS

3.

ENCUADRE

4.

VIÑETA 1-Pag. 3

Intención:

El guardián comienza a pintar un símbolo en la piel de la Diosa. La atención se comienza a centrar en los tatuajes.

Toma:

Plano medio-acercamiento. La Diosa presentada desde medio torso hacia arriba. Angulo contrapicado nuevamente.

Retícula:

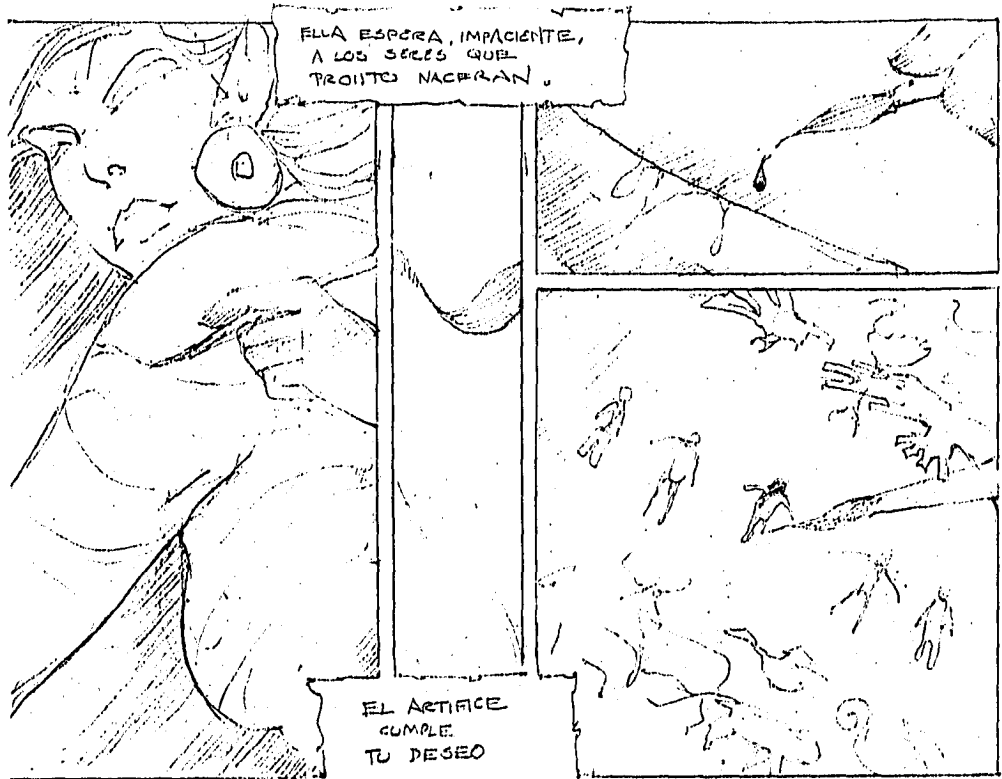
5 divisiones verticales y 7 horizontales. Recuadro relativamente grande, para una imagen amplia.

Composición:

Eje del cuerpo de la Diosa inclinado a la izquierda. Líneas diagonales. Su cuerpo ocupa casi toda la viñeta. Esquema dinámico de una imagen casi inmóvil. Punto focal de atención máxima en la mano del artífice.

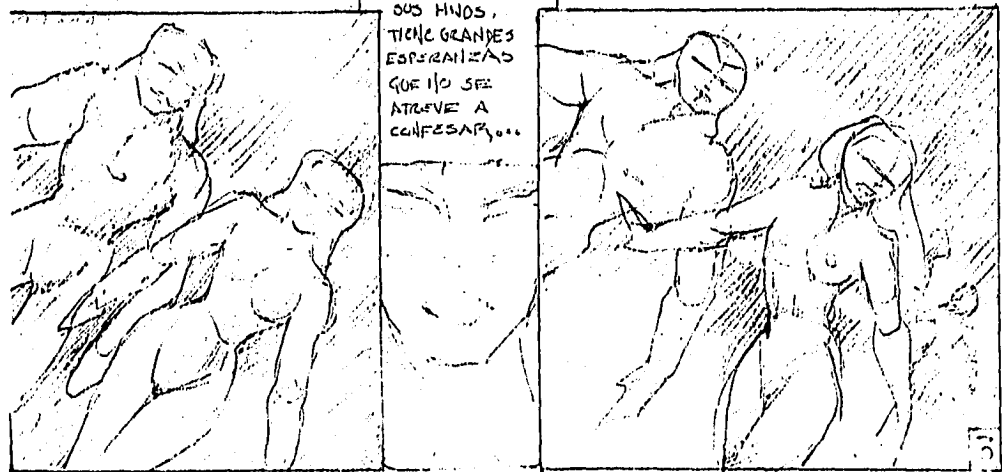
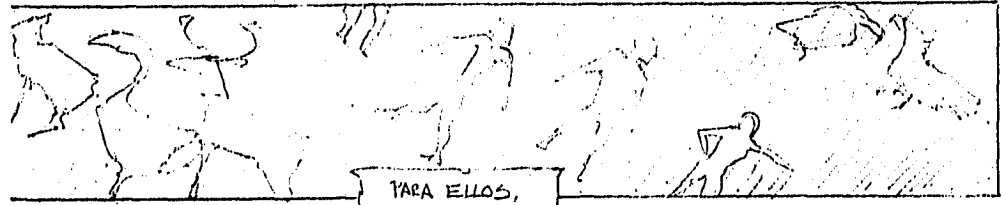
Contraste:

Piel clara contra fondo gris. Los tatuajes grises se intensifican hacia el centro de la viñeta y se hacen tenues en los bordes, para atraer la vista hacia la mano y el pincel.



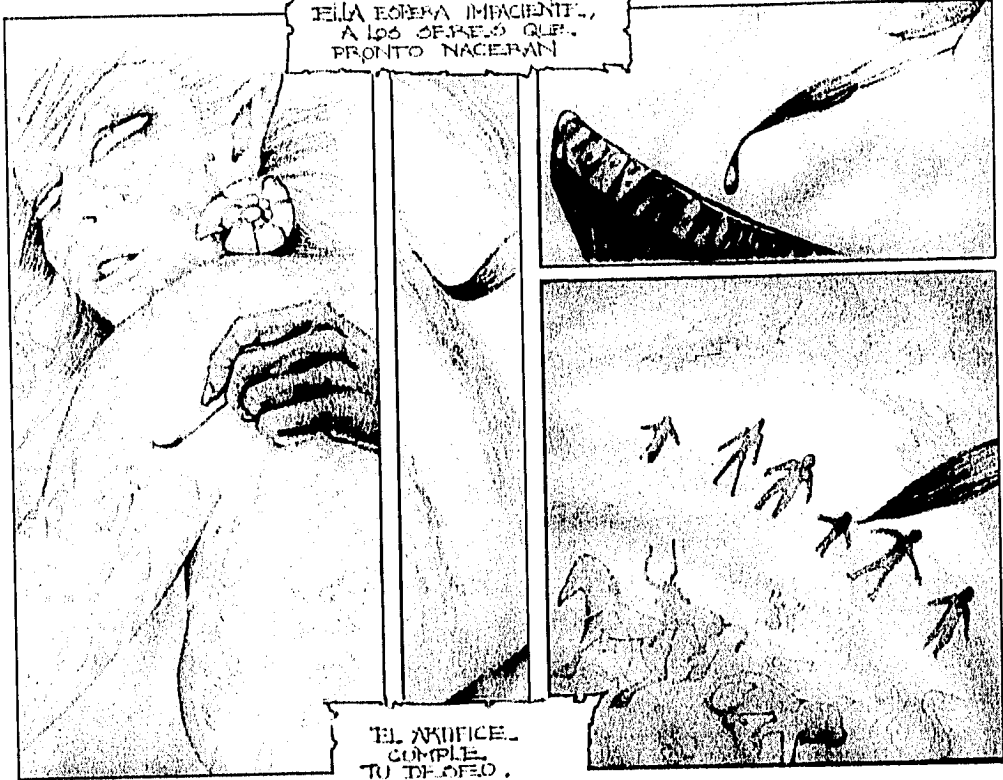
ELLA ESPERA, IMPACIENTE,
A LOS SEÑES QUE
PROHITO NACERAN.

EL ARTIFICE
CUMPLE
TU DESEO



PARA ELLOS,
DOS HIJOS,
TIENE GRANDES
ESPERANZAS
QUE NO SE
ATREVE A
CONFESAR...

ELLA ESPERA IMPACIENTE...
A LOS OFENDIDOS QUE...
PRONTO NACERAN



EL ARTIFICE...
CUMPLE...
TU DESEO.



PARA ELLOS,
SUS HNOS,
TIENE GRANDES
ESPERANZAS
QUE NO SE
ATREVA A
CONFESAR...



VIÑETA 2-Pag. 3

- Intención:** El pincel traza una línea en la piel. La secuencia comienza a enfocar los símbolos.
- Toma:** Close up extremo en la punta del pincel sobre la piel.
- Retícula:** 2 divisiones verticales y 7 horizontales, Viñeta larga y estrecha.
- Composición:** La punta del pincel se dibuja hacia arriba de la mitad superior de la viñeta. Los tatuajes siguen el volumen del hombro de la Diosa en líneas curvas.
- Contraste:** El pincel de tono oscuro contrasta con la piel clara y los tatuajes grises.

VIÑETA 3-Pag. 3

- Intención:** El artifice sumerge el pincel en el recipiente de tinta. Ilustrar la labor del artifice.
- Toma:** Close up del pincel y recipiente.
- Retícula:** 2 divisiones horizontales y 6 verticales, Viñeta pequeña, suficiente para el close-up.
- Composición:** De nuevo se usan diagonales. El recipiente y los dedos que sostienen el pincel equilibran sus pesos visuales mutuamente.
- Contraste:** Pincel, recipiente y dedos en tono oscuro se superponen al tono claro y difuso del fondo nuboso.

VIÑETA 4-Pag. 3

- Intención:** El pincel dibuja los trazos estilizados de los hombres y mujeres. Numerosos dibujos de otros seres ocupan un espacio vacío de la piel.
- Toma:** Close up extremo del pincel y la piel. La toma se acerca cada vez más. El ángulo de la imagen se inclina a la derecha.
- Retícula:** 6 divisiones verticales y 5 horizontales. Viñeta casi cuadrada y de tamaño regular.
- Composición:** Los dibujos de animales y humanos se disponen en líneas curvadas. El ángulo inclinado de las figuras le da mayor dinamismo a la imagen.
- Contraste:** Los humanos y la punta del pincel, en tono oscuro, resaltan contra la piel clara y los otros dibujos también claros.

VIÑETA 5-Pag. 3

- Intención:** El artifice ha terminado de pintar a los nuevos seres. Desaparece el pincel y la acción se centra en los dibujos estilizados de un hombre y una mujer.
- Toma:** Close up extremo de la piel, o bien, plano general en relación a los humanos estilizados. El ángulo de la imagen sigue inclinado.
- Retícula:** 2 divisiones horizontales y 13 verticales. Viñeta muy alargada y baja. Ofrece una visión casi panorámica de la imagen.
- Composición:** Los dibujos forman líneas inclinadas. El hombre y la mujer están colocados hacia el centro de la viñeta.
- Contraste:** Hombre y mujer en tono oscuro. El resto de la imagen en tonos claros.

VIÑETA 6-Pag. 3

- Intención:** Hombre y mujer toman volumen. Parecen salir de la superficie, como si fueran esculturas, aún inanimadas.
- Toma:** Plano americano. Angulo de imagen inclinado todavía. Parecería un acercamiento, tipo zoom in de la toma anterior.
- Retícula:** 4 divisiones horizontales y 5 verticales. Viñeta casi cuadrada. Tamaño mediano.
- Composición:** Cuerpos de ambos personajes dibujados de frente, uno al lado del otro. La simetría se rompe debido a la inclinación del ángulo.
- Contraste:** La imagen se oscurece hacia la derecha de la viñeta. La intención de estos, es representar el cambio progresivo de los dibujos en la piel, a figuras tridimensionales.

VIÑETA 7-Pag. 3

- Intención:** La Diosa sabe que sus hijos están naciendo. Piensa preocupada, en el futuro. El rostro debe mostrarse pensativo.
- Toma:** Close up extremo del rostro. El ángulo se endereza para contrastar esta toma con las tomas cercanas.
- Retícula:** 2 divisiones verticales y 4 horizontales. Viñeta pequeña y estrecha. Se han quitado los bordes del recuadro para aumentar espacio.
- Composición:** La imagen es simétrica axial, para dar la sensación de énfasis dramático en la expresión del rostro. El aparente estatismo se disminuye con el cabello ondulante.
- Contraste:** La imagen es muy clara, para resaltar contra las viñetas próximas. Los ojos y la boca, así como las cejas, son más oscuras, para enfatizar la expresión.

VIÑETA 8-Pag. 3

- Intención:** Los personajes viven ya en el mundo físico, se mueven y voltean. El viento agita sus cabellos, caminan en la pradera bajo un cielo con nubes.
- Toma:** Plano americano. Angulo inclinado. Toma semejante a la viñeta 6, pero con el ambiente cambiado.
- Retícula:** 4 divisiones horizontales y 6 verticales. Viñeta casi cuadrada y mediana.
- Composición:** Figuras dispuestas en líneas diagonales. Punto focal en el rostro de la mujer, que volteo a la derecha, en un indicio que motiva a seguir la lectura a la página siguiente.
- Contraste:** Los cuerpos de los personajes, en tonos oscuros contra el fondo más claro.

GLOBOS

5. 3 globos de texto narrativo.
- El primero en la parte superior de la página. Funciona como confirmación de lo que sucede en las imágenes.
 - El segundo esta en el centro de la página y cumple con la misma función.
 - El tercero se puso en la viñeta 7, porque describe el pensamiento de la Diosa.
- Los tres globos son pequeños y tienen poco texto.

INFLUENCIAS

6. Los dibujos estilizados de animales y personas están basados en pinturas y grabados de diversa procedencia: pinturas rupestres de Africa (región de Sahara), Europa (Francia), Grandes formaciones de la planicie de Nazca (Sudamérica), pinturas de animales de culturas prehispánicas.

En la viñeta 1 y la viñeta 7, imágenes de la Diosa, se usaron fotografías de referencia, como auxiliares para resolver el trazo básico.

Para dibujar la mano del artífice, se usó un espejo y la propia mano del autor.

PAGINA 4 (IZQUIERDA)

SECUENCIA

1. La transición termina. En esta página empieza la historia de los nuevos seres, en el mundo físico. En el momento en que hacen contacto con los elementos, reaccionan ante ellos y escogen su camino. Se dividen en 2 grupos.

MONTAJE

2. La secuencia comienza con 2 viñetas horizontales, panorámicas, de lectura pausada. Siguen después 3 viñetas verticales, en un movimiento más rápido. La acción se incrementa. La séptima viñeta concluye la secuencia con otra toma panorámica, en que la acción reposa nuevamente.

VIÑETAS

ENCUADRE

VIÑETA 1-Pag. 4

Intención:

Los nuevos seres miran al sol. Numerosas personas se agrupan en la llanura.

Toma:

Panorámica de la planicie. Los humanos aparecen en varios planos. Algunos en primero, a la izquierda de la viñeta. Otros en segundo plano, a la derecha. El resto se integra al fondo al centro.

Retícula:

2 divisiones horizontales y 13 verticales. Viñeta larga y baja.

Composición:

La línea compositiva es curva. Comienza arriba a la izquierda, continúa hacia abajo y a la derecha. Luego gira y termina en punto focal, donde está el sol. A su paso, recorre todos los personajes de la imagen.

Contraste:

El sol, punto luminoso, es la zona más clara, los diferentes planos se distinguen por contraste de tonos, que se vuelven más oscuros hacia el primer plano.

VIÑETA 2-Pag. 4

Intención:

Esto es el momento, en que los nuevos seres reaccionan ante el sol. Unos miran con asombro o interés. Otros se voltean con disgusto.

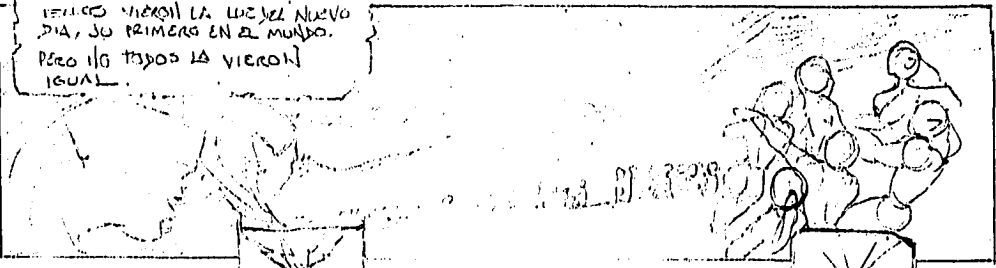
Toma:

Panorámica en la que aparecen varios acercamientos de los personajes. Necesaria para presentar las expresiones faciales.

Retícula:

2 divisiones horizontales y 13 verticales. Viñeta larga y baja.

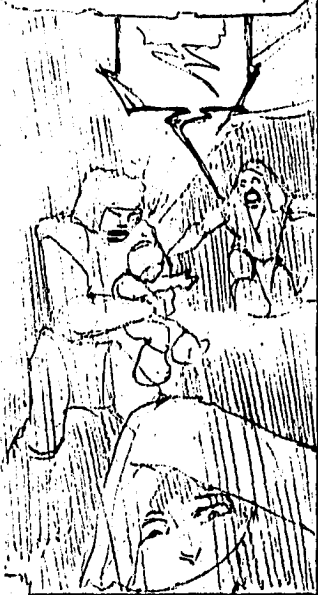
ENTONCES VIERON LA LUZ DEL NUEVO
DIA, SU PRIMERA EN EL MUNDO.
PERO NO TODOS LA VIERON
IGUAL.



CUANDO TODOS SUJERON EL SOL,
LA LLUVIA Y EL VIENTO EN SU PIEL.
ALGUNOS LO RECIBIERON CON
NATURALIDAD, Y APRENDIERON
A ApreciARLO.

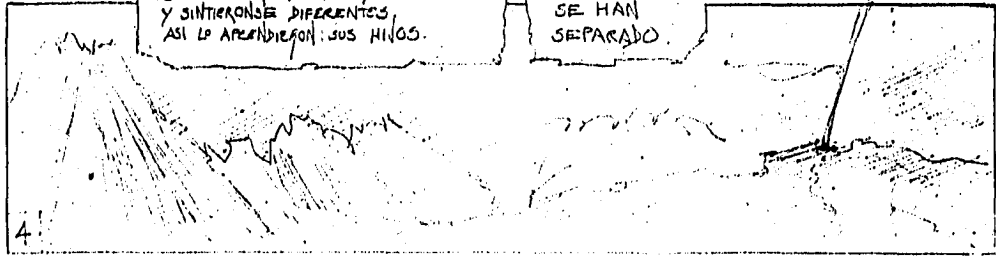


OTROS NO PUDERON SOBRETARLO.
CUBRIERON SUS ROSTROS
Y SUS CUERPOS.
ELLOS APRENDIERON A TEMER.



SE FORMARON DOS GRANDES TRIBUS
Y SINTIERONSE DIFERENTES,
ASI LO APRENDIERON SUS HIJOS.

AHORA,
SE HAN
SEPARADO.



ELLOS VIERON LA LUZ DEL NUEVO
DIA, SU PRIMERO EN EL MUNDO.
PERO NO TODOS LA VIERON
IGUAL...



CUANDO TODOS SINTIERON EL SOL,
LA LUBIA Y EL VIENTO EN SU PIEL,
ALGUNOS LO RECIBIERON CON
NATURALEZA Y APRENDIERON
A ApreciARLO.



OTROS NO PUDIERON SOPORTARLO.
CUBRIERON SUS ROSTROS
Y SUS CUERPOS.
ELLOS APRENDIERON A TEMER.



SE FORMARON DOS GRANDES TRIBUS
Y SINTIERONSE DIFERENTES.
ASI LO APRENDIERON SUS HIJOS.

AHORA
SE HAN
SEPARADO.



Composición: Las figuras dispuestas en una línea horizontal, pero de distintos tamaños, para evitar la monotonía. Sus cuerpos ligeramente inclinados y los cabellos largos dan cierto movimiento al esquema.

Contraste: Los rostros en tonos claros, iluminados por el sol, se perfilan contra el fondo gris, o el cabello oscuro de los personajes más próximos.

VIÑETA 3-Pag. 4

Intención: Algunos de ellos recogen el agua en recipientes. Un hombre sostiene una vasija. Una mujer, cerca de él, levanta los brazos y el rostro hacia la lluvia. La actitud es de cierta emoción.

Toma: Plano medio de la cintura hacia arriba, en ambos personajes. El ángulo es levemente picado. Debe romper con la toma anterior.

Retícula: 7 divisiones horizontales y 4 verticales. Viñeta relativamente grande.

Composición: Los dos personajes aparecen con los brazos extendidos, en posiciones dinámicas. La figura masculina se sobrepone a la femenina para indicar espacio tridimensional. Están casi de perfil, para contrastar con la viñeta precedente.

Contraste: Los cuerpos sombreados en tonos medios, resaltan suavemente contra el fondo gris claro. Saturación baja en general.

VIÑETA 4-Pag. 4

Intención: La ruptura entre los 2 grupos, causada por diferencias en la forma de percibir el mundo.

Toma: Plano americano de una mujer y un hombre. La viñeta aparece partida a la mitad, para señalar la ruptura y la separación de ambos grupos. Se usa contorno irregular en la viñeta para representar el corte.

Retícula: 5 divisiones verticales y 7 horizontales. Viñeta que sería rectangular y amplia si estuviera completa. Parecen en realidad 2 viñetas separadas y se pueden tomar como tales.

Composición: La figura femenina, de la izquierda, expresa una actitud serena. La composición es más simétrica las líneas más suaves, que dan un movimiento ligero a la imagen.

La figura masculina de la derecha, tiene una actitud de ansiedad. La imagen debe ser más dramática. Las líneas son más rectas y diagonales. El movimiento es más violento.

Contraste: La figura femenina tiene una saturación baja, los tonos son suaves.

La figura masculina tiene alta saturación, la imagen es más oscura. Los rasgos se funden en la penumbra.

VIÑETA 5-Pag. 4

Intención: Otros se protegen de la lluvia con miedo. Parecen sentir la fuerza de la naturaleza. Muestran expresiones y actitudes de temor o ansiedad.

Toma: Plano general de una familia.

Retícula: 4 divisiones verticales y 7 horizontales. Viñeta amplia, exactamente igual a la viñeta 3.

Composición: Las figuras se sobrepone en 3 planos:

Primero: un rostro femenino; segundo: un hombre que sostiene un niño; tercero: una mujer en una choza. Los tres elementos forman una línea sinuosa que empieza arriba y termina abajo.

Contraste: La viñeta es oscura. Algunos rasgos de las figuras resaltan en tonos claros, otros se funden con la penumbra. El rayo que cae y la lluvia son los puntos más brillantes de la imagen. Esta viñeta y la anterior, las más oscuras de la página, intentan reflejar la sensación de angustia de los personajes.

VIÑETA 6-Pag. 4

Intención: Los grupos se separan y abandonan la tierra original. Un hecho que debe parecer triste por sí solo.

Toma: Panorámica. Al fondo se observan las montañas. El escenario está deshabitado.

Retícula: 2 divisiones horizontales y 13 verticales. Viñeta larga y baja.

Composición: Esquema propio de un paisaje. Se forman varios planos. La línea compositiva sigue una curva que va alrededor de la viñeta.

Contraste: Lo más importante, en este caso, es diferenciar los planos: el cielo gris; las montañas blancas; la colina y los árboles más oscuros, las hojas del primer plano en el tono más intenso.

GLOBOS

5. 4 globos de texto narrativo.

- El primero, arriba a la izquierda, en el primer recuadro. Explica la situación de las 2 primeras viñetas.
- El segundo, en la viñeta 3, habla de los personajes que aceptaron la lluvia.
- El tercero, en la viñeta 5, opuesto al globo anterior, habla de los que tuvieron miedo de los elementos.
- El cuarto, en la viñeta 6, se ha dividido en 2. La última frase "Ahora, se han separado..." se puso en otro globo, que parece desprenderse del anterior. Gracias a ello, se intensifica gráficamente, el significado de la escena.

4 globos de locuciones. Estos globos no llevan texto. En su lugar, presentan símbolos gráficos. Expresan, sin palabras, el habla –en idiomas desconocidos– de los personajes.

Globo 1- Sol con rayos quebrados: sentimiento de disgusto.

2- Sol de líneas rectas: imagen inofensiva del astro,

3- Gotas de agua: Lluvia, abundancia.

4- Nube con rayo: Peligro.

INFLUENCIAS

6. En los primeros atuendos de los personajes, se mezclan elementos prehispánicos, medievales europeos y asiáticos.

En los escenarios de las viñetas 1 y 6 se usaron fotos de paisajes como referencia.

En la figura femenina de la viñeta 4, también se usó una foto como apoyo para el trazo de la anatomía.

PAGINA 5 (DERECHA)

SECUENCIA

1. Se narra la historia de los hombres que rechazaron al sol. El sentido legendario del relato es primordial. Las imágenes deben expresar ese sentido con fuerza.

MONTAJE

2. Esta página comienza una secuencia que continúa en la siguiente. Las viñetas presentan hechos que ocurren con grandes intervalos de tiempo entre uno y otro. Por eso, las imágenes cambian de protagonistas y lugares. La secuencia podría parecer discontinua. Eso puede ser un problema narrativo, sin embargo, el texto es el elemento que da continuidad a la secuencia. Esta comienza con una viñeta horizontal panorámica. Continúa con 2 viñetas verticales, muy ligadas entre sí. El ritmo se hace rápido; siguen 2 horizontales. Concluye una viñeta panorámica que desacelera el ritmo narrativo.

VIÑETAS

3.

ENCUADRE

4.

VIÑETA 1-Pag. 5

Intención:

Los rostros cubiertos emigran a las llanuras. Las tribus caminan por un desolado paisaje. Llevan pieles y gruesas vestiduras.

Toma:

Plano general que presenta varias figuras, todas ellas vistas de espaldas.

Retícula:

2 divisiones horizontales y 13 verticales. Viñeta larga y baja, óptima para ese tipo de tomas.

Composición:

Las figuras se distribuyeron a lo largo de la viñeta; ocupan varios planos -presentan varios tamaños- para darle ritmo a la composición. El elemento más importante es el guerrero del primer plano a la derecha de la imagen.

Contraste:

Las figuras, sombreadas para dar volumen, sobresalen del fondo claro. La figura de primer plano es la más intensa en tono.

VIÑETA 2-Pag. 5

Intención:

El jefe de una de las tribus ve la oportunidad de apoderarse del fuego del rayo. Los demás observan con angustia la caída del rayo en un árbol. Escena oscura y dramática.

Toma:

Plano general del guerrero y el árbol. Dos mujeres aparecen en primer plano.

Retícula:

7 divisiones horizontales y 3 verticales. Viñeta larga y estrecha, pero suficientemente amplia para esta toma.

Composición:

Las figuras se ordenaron en una línea espiral que comienza arriba en el rayo, y termina abajo con las figuras femeninas. El rayo y el guerrero son el punto de mayor interés.

Contraste:

El rayo y su resplandor contrastan contra la penumbra de los alrededores. El árbol y el guerrero se trazaron en tonos oscuros, para destacar contra el resplandor del rayo.

VIÑETA 3-Pag. 5

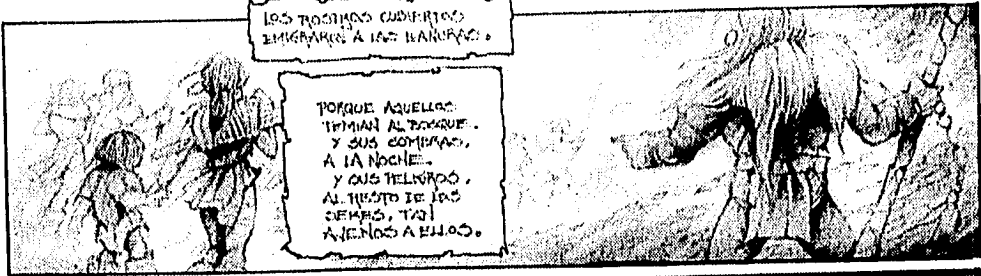
Intención:

El jefe tribal desafía, con un grito a la oscuridad. Escena ligada a la anterior, de mayor intensidad dramática. Debe transmitir la fuerza y violencia del acto.

Toma:

Acercamiento del guerrero que sostiene la antorcha. La expresión es lo más importante. Esta toma contrasta con la anterior porque es mucho más cerrada.

LOS TROTTOS CUERITOS
EMIGRARON A LAS BANURAS.



PORQUE AQUELLOS
TEMIAN AL BOSQUE,
Y SUS COMIDAS,
A LA NOCHE...
Y SUS TELEROS.
AL RESO DE LAS
CERBAS, TANTO
AJENOS A ELLOS.

LOS
RECIBIDOS
JEFES
CONVIRTIERON
EL TIEMPO
EN
FUERZA

DESCAFARON
A LA OSCURIDAD
Y ISCARON
COMERTELA
PARA SIEMPRE.



LOS DUEÑOS DEL FUEGO,
DESCUBIERON APTORARSE DE
LAS RIQUEZAS QUE ENCONTRARON
EN LOS NUMEROS TERRITORIOS.

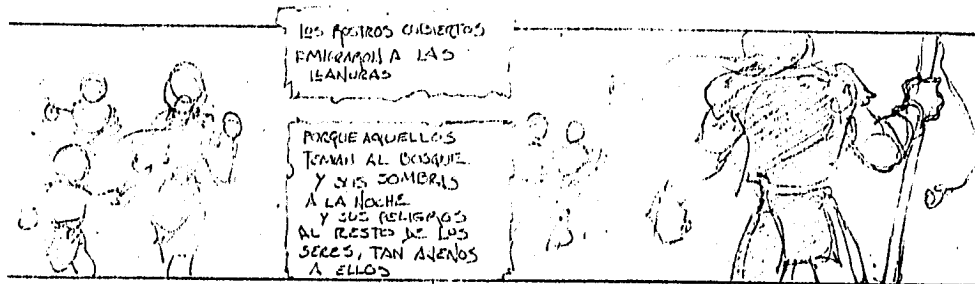
MIRARON SIEMPRE
HACIA ARRIBA.
SUS BANDERAS
QUEMIAN TOCAR
EL CIELO



LAS TRIBUS SE
LLAMARON TEINOS

Y PRONTO CONSTRUYERON MONUMENTOS
QUE HABLABAN DE SU GRANDEZA.



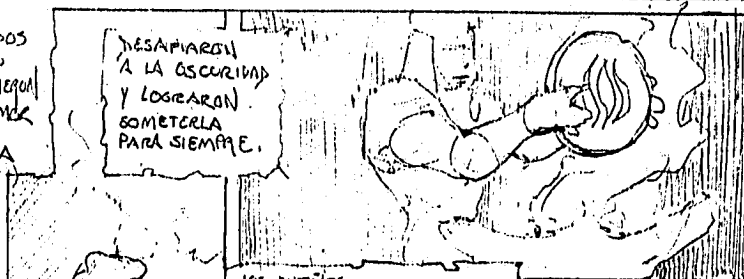


LOS FUEGOS CUBIERTOS
EMIGRAMOS A LAS
LEANURAS

PORQUE AQUELLOS
TAVAN AL OSCURQUE
Y SUS SOMBRAS
A LA NOCHE
Y SUS RELIGIOS
AL RESTES DE LOS
SORES, TAN AJENOS
A ELLOS



LOS
DECIDIDOS
REFES
CONVIRTIERON
EL TEMER
EN
FUERZA

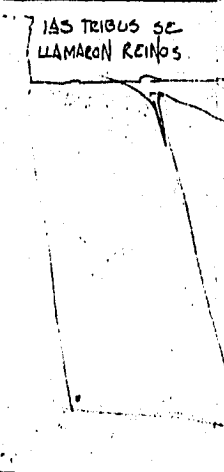


DESAPARON
A LA OSCURIDAD
Y LOGRARON
SOMETERLA
PARA SIEMPRE.



LOS JUEVOS DEL FUEGO
DECIDIERON APROPIARSE DE
LAS RIQUEZAS QUE ENCONTRARON
EN LOS INMENOS TERRITORIOS.

MIRARON SIEMPRE
HACIA ARRIBA.
SUS BANDEAS
QUERIAN TOCAR
EL CIELO



LAS TRIBUS SE
LLAMARON REINOS.



Y PRONTO CONSTRUYERON MONUMENTOS
QUE HACIABAN DE SU GRANDEZA.

Retícula: 7 divisiones horizontales y 3 verticales. Por su tamaño y proporción es igual a la viñeta anterior, porque están unidas por la misma escena.

Composición: El punto de interés es el rostro del guerrero, situado hacia abajo de la mitad de la viñeta. El otro punto, la antorcha, está menos definido. La posición del guerrero es dinámica. Las líneas son diagonales, curvas y rectas.

Contraste: El rostro y la antorcha, en tonos claros, contrastan violentamente contra el fondo casi negro. Los rasgos del rostro se acentúan para acrecentar la expresión.

VIÑETA 4-Pag. 5

Intención: Los rostros cubiertos se adueñan del fuego. Los sacerdotes le dan un carácter ritual y lo veneran. Escena de una ceremonia.

Toma: Plano medio del sacerdote y la urna. Son los elementos necesarios para representar la escena. Por eso, se omite el fondo.

Retícula: 3 divisiones horizontales y 7 verticales. Viñeta relativamente pequeña, pero suficiente para la toma.

Composición: El círculo con el emblema, ocupa el punto del interés. Las masas visuales del sacerdote y la urna se equilibran por su posición en el plano. La línea compositiva es circular, armónica pero no estática.

Contraste: La urna y el fuego que contiene, iluminan al sacerdote. El resto de la imagen se pierde en la penumbra. Es un contraste menos dramático que en las viñetas anteriores.

VIÑETA 5-Pag. 5

Intención: Los guerreros domestican animales y se preparan para la exploración y colonización del mundo. El fuego aparece en sus banderas.

Toma: Plano general de guerrero a caballo. Se aprecian los detalles del atuendo.

Retícula: 4 divisiones horizontales y 7 verticales. Viñeta mediana.

Composición: La línea visual sigue una espiral alrededor del guerrero y al caballo. Los estandartes forman un esquema con ritmo en el fondo. Están inclinados y le dan cierto movimiento a la imagen.

Contraste: El guerrero y su montura, en tono claro, se perfilan por el fondo gris. Las banderas, en tono medio, no se confunden con los alrededores, los puntos más oscuros son los emblemas de los estandartes, que son elementos esenciales en la imagen.

VIÑETA 6-Pag. 5

Intención: Las tribus se convirtieron en reinos. Los monumentos expresaban sus ambiciones e ideales. La piedra tomó importancia para ellos. La permanencia de la materia inerte.

Toma: Panorámica de las construcciones. Una gran estatua se ve en primer plano, en ángulo contrapicado para acentuar su tamaño.

Retícula: 4 divisiones horizontales y 13 verticales. Viñeta amplia.

Composición: La estatua, muy oscura, da un aspecto de agresividad. Se situó a la izquierda del centro para evitar la simetría. Dominan las líneas rectas, duras y sobrias.

Contraste:

La estatua, muy oscura, da un aspecto de agresividad. El fondo es claro y el cielo gris, para resaltar el perfil de una construcción. Los escultores y guardias destacan en blanco y gris.

GLOBOS

5. 6 globos de texto narrativo. Se repartieron en sus respectivas viñetas. En la página se presentan en un aparente desorden. Se hizo con la intención de aparentar que fueron colocados encima de las imágenes.

- El primero se divide en 2, para no cortar la viñeta.
- Los siguientes 4, pequeños y casi cuadrados, se disponen en los bordes de las viñetas, siempre en el camino de la línea de lectura.
- El cuarto y el quinto se tocan, porque sus textos describen una idea continua.
- El último globo se dividió en 2 párrafos. Es un globo muy horizontal para no competir con la imagen.

INFLUENCIAS

6. El sacerdote lleva un atuendo basado en esculturas de sacerdotes mayas del periodo clásico.

El emblema de fuego tiene influencia de ornamentos chinos. Los estantares se retomaron de los que usaban los guerreros Samurai del Japón.

La armadura del guerrero y de la estatua son una mezcla de atuendos medievales y Samurai, con cierta estilización.

Las construcciones en forma de cono truncado se basaron en Zígarats de Mesopotamia.

PAGINA 6

(IZQUIERDA)

SECUENCIA

1. Continúa la secuencia que empezó en la página anterior. Los reinos hacen la guerra. Se requiere de una sucesión ágil y dinámica que ayude a representar mejor la violencia de las escenas.

MONTAJE

2. La página principia con la forja de una espada, acto que desemboca en un campo de batalla, con dos ejércitos frente a frente. Las 3 primeras viñetas forman una secuencia especial. Dos recuadros pequeños están incluidos en el área de otro mayor; eso significa, que lo que ocurre en los 2 recuadros (forja de la espada) desencadena lo que ocurre en el recuadro más grande (campo de batalla). La secuencia se puede leer de 2 formas: primero el cuadro grande y después los cuadros pequeños, o al revés.

Las siguientes 4 viñetas; una vertical y 3 horizontales. En ellas se presentan imágenes de batalla, en rápida sucesión.

VIÑETAS

3.

ENCUADRE

4.

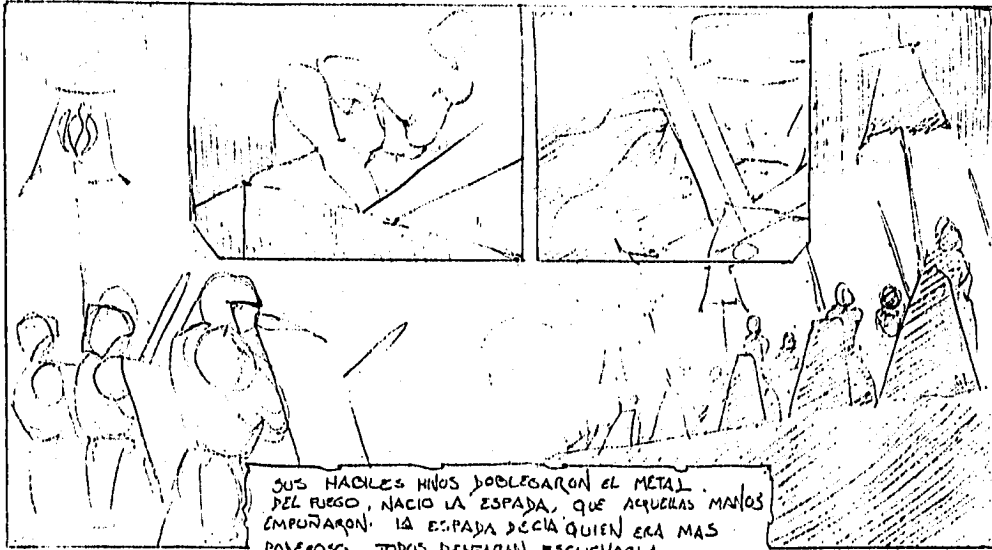
VIÑETA 1-Pag. 6 (Herrero que forja una espada)

Intención:

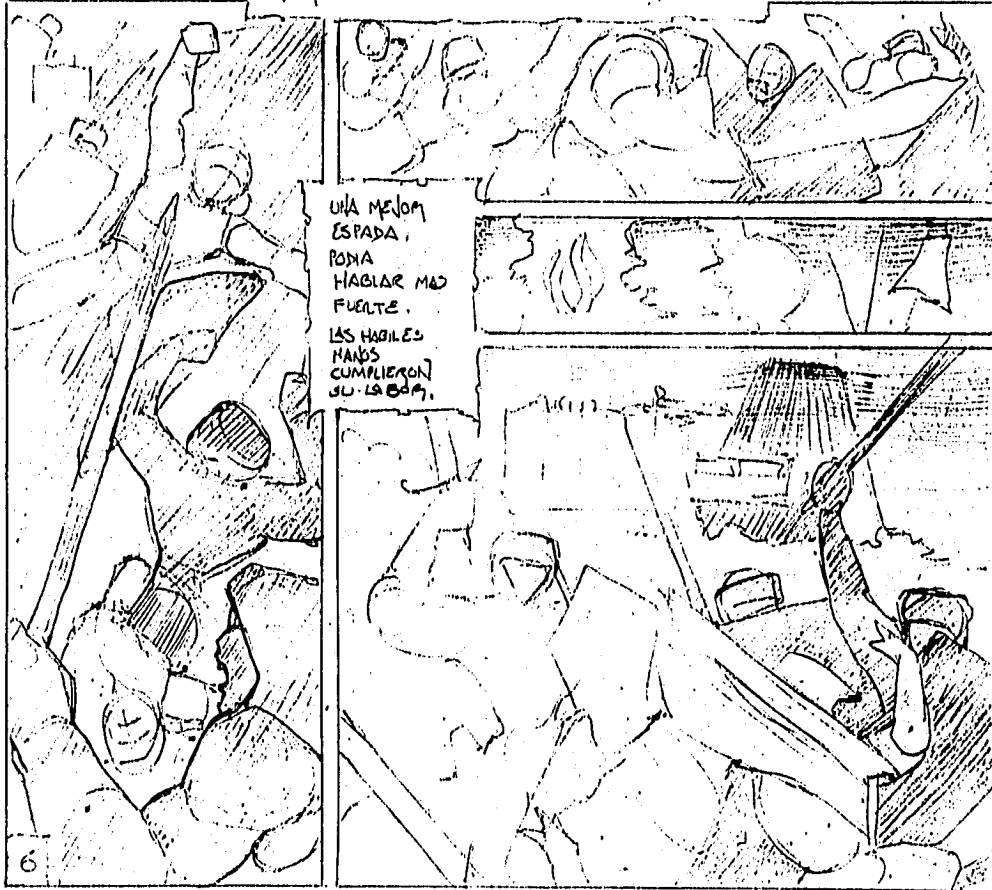
Una oscura imagen de un fuerte artesano que, con determinación, da forma a una espada.

Toma:

Plano medio. Angulo contrapicado. La viñeta es pequeña, por eso, se omite el fondo.



SUS HABILES MANOS DOBLARON EL METAL DEL FUEGO, NACIO LA ESPADA, QUE AQUELLAS MANOS EMPUNARON. LA ESPADA DECIA QUIEN ERA MAS PODEROSO. TODOS DESEABAN ESCUCARLA.



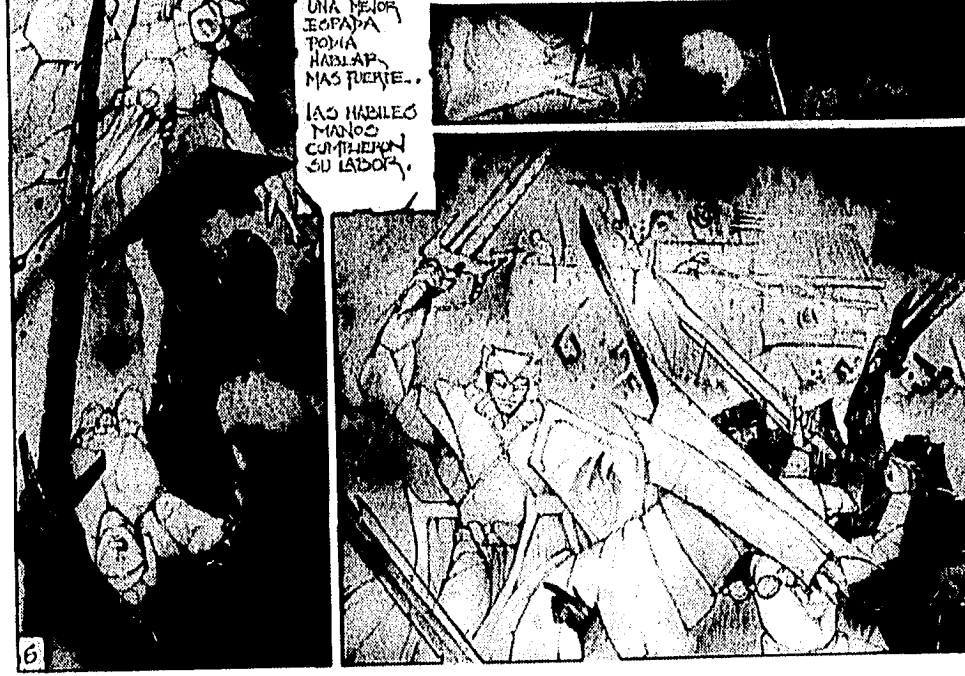
UNA MEJOR ESPADA, PARA HABLAR MAS FUERTE. LAS HABLES MANOS CUMPLIERON SU LABO.



SUS HABLES NIÑOS TOBLEGARAN EL METAL...
DEL TUEGO HACIA LA ESPADA, QUE AQUELLOS NIÑOS ENTENDIAN.
LA ESPADA DECIA QUE EN ESA MAS TOLEFOSO.
TODOS DECEBASAN ESCUCHARLA.



UNA MEJOR
ESPADA
TOMA
HABLA
MAS FUERTE..
LAS HABLES
NIÑOS
CUMPIERON
SU LABOR.



Retícula: 5 divisiones verticales y 2 horizontales. Se omite el margen blanco de separación, para aprovechar mejor el espacio. Se corta el ángulo inferior izquierdo por la misma razón.

Composición: Líneas diagonales para dar dinamismo. Equilibrio de masas correcto. La espada es el centro de atención.

Contraste: El metal candente de la espada ilumina al artesano. Su tono claro lo hace contrastar contra el fondo de penumbra.

VIÑETA 2-Pag. 6 (Guerrero con espada)

Intención: La espada está terminada. El que la tiene en sus manos imagina todas las posibilidades; el poder, las riquezas que eso significa.

Toma: Close up del rostro del guerrero de frente, y la espada. Importancia de la expresión impassible. Tampoco presenta fondo.

Retícula: 4 divisiones verticales y 2 horizontales. Pequeña viñeta útil para el close up.

Composición: El rostro se sitúa a la derecha de la mitad de la viñeta, la espada cruza en diagonal. El cabello largo da movimiento y rompe la inmovilidad del gesto.

Contraste: Saturación media. El rostro se funde en la penumbra, pero sus rasgos se resaltan con líneas oscuras y altas luces.

VIÑETA 3-Pag. 6 (Campo de batalla)

Intención: Amanece en una llanura. El sol aparece semioculto por nubes. El ambiente es desolado. Los guerreros se disponen a combatir, con sus estandartes en alto.

Toma: Plano general, muy abierto que muestra los 2 ejércitos. La viñeta es amplia. Las 2 viñetas pequeñas ocupan el cielo, sin estorbar.

Retícula: 5 divisiones horizontales y 13 verticales.

Composición: Los guerreros formados siguen en línea espiral de izquierda a derecha. Debe ser un movimiento pausado.

Contraste: El fondo es grisáceo. Un ejército usa color blanco, el otro el negro. Este último, se funde en el terreno que pisa.

VIÑETA 4-Pag. 6

Intención: Lucha violenta. Los cuerpos se contorsionan. Las expresiones muestran fiereza y odio.

Toma: Plano general, donde aparecen varios guerreros luchando. El ángulo es normal -paralelo- pero los guerreros aparecen en ángulos picados y contrapicados por los movimientos violentos que efectúan.

Retícula: 4 divisiones verticales y 8 horizontales. Viñeta larga y estrecha.

Composición: Línea sinuosa que sigue los cuerpos de arriba a abajo. Las figuras se superponen en varios planos. El efecto de espacio es notable. Las posiciones de los guerreros se exageraron para destacar el movimiento violento.

Contraste: Los guerreros enemigos contrastan por los tonos opuestos de sus armaduras. Se buscó colocar un guerrero claro junto a otro oscuro, en todo momento, a semejanza de un tablero de ajedrez.

VIÑETA 5-Pag. 6

- Intención:** La lucha se intensifica. Los guerreros se confunden en el caos.
Se debe presentar especialmente, la confusión de la batalla.
- Toma:** Plano general. La viñeta por su proporción horizontal, contrasta con la anterior. El tamaño es pequeño y las figuras aparecen reducidas y poco detalladas.
- Retícula:** 2 divisiones horizontales y 9 verticales. Viñeta muy larga y baja.
- Composición:** Líneas diagonales, rectas y curvas en aparente desorden, que expresa la intensidad del combate.
- Contraste:** Destacar los guerreros de diferente bando.

VIÑETA 6-Pag. 6

- Intención:** Esta viñeta debe servir como transición entre la anterior y la siguiente. Significa el cambio de tiempo del combate cuerpo a cuerpo, a la guerra mecanizada.
- Toma:** Panorámica. Sólo se ven lanzas, espadas y banderas contra un cielo humeante.
- Retícula:** 1 división horizontal y 7 verticales. Viñeta extremadamente larga y baja.
- Composición:** Se distribuyen las líneas diagonales por toda la viñeta. El sol semioculto y el estandarte razgado son los puntos de interés.
- Contraste:** El cielo de fondo es oscuro. Sobresale apenas el sol, en tono claro. Las lanzas destacan en negro. La bandera es el objeto más claro y visible.

VIÑETA 7-Pag. 6

- Intención:** Gracias a la viñeta anterior, la imagen se enfoca en una batalla diferente. Las máquinas de combate y las armas especiales así lo expresan. La lucha sigue siendo intensa. Los emblemas no cambian.
- Toma:** Plano general. La viñeta es amplia y permite dibujar el fondo con mucho detalle. En las figuras del primer plano se distinguen ornamentos de los trajes.
- Retícula:** 9 divisiones verticales y 5 horizontales. Es la viñeta más grande de la página.
- Composición:** Línea espiral de izquierda a derecha y arriba a abajo. Termina en el centro de la imagen. Figuras sobrepuestas en varios planos. Esquema dinámico y líneas contrastantes.
- Contraste:** Figuras claras junto a otras oscuras, cielo oscuro que perfila objetos claros. Sistema de tablero de ajedrez.

GLOBOS

5. 2 globos de texto narrativo.

El primero se coloca en la parte inferior de la tercera viñeta y explica lo que ocurre en las primeras 5 viñetas. Es un globo largo. Relativamente grande.

El segundo explica la transición de la sexta viñeta. El cuadrado y pequeño.

INFLUENCIAS

6. Las armaduras presentan rasgos medievales, europeos y japoneses.

Los vehículos de la viñeta 7 son máquinas de combate. Se trató de no copiar ningún armamento actual, para no romper el efecto fantástico de la historia.

PAGINA 7

(DERECHA)

SECUENCIA

1. En esta página se interrumpe el relato de los guerreros del fuego, que siguen el combate con sus enemigos, en un territorio devastado. El hilo narrativo retoma la historia de los hombres y mujeres que decidieron vivir en paz con la tierra.

MONTAJE

2. Las 2 primeras viñetas de la página, culminan la secuencia de los guerreros. El recuadro inicial es largo y presenta una panorámica. El segundo es pequeño.

Recurso de montaje para cambio de secuencia. El recuadro pequeño que termina la secuencia anterior, se oculta detrás de las 2 primeras viñetas de la nueva secuencia. Esto debe expresar, que la acción de los guerreros continúa en otro tiempo y lugar, mientras que nuestra atención se enfoca en la acción de los cazadores de venados.

La secuencia que empieza con la tercer viñeta, continúa en las 2 páginas siguientes. Es un movimiento continuo. La sucesión de imágenes es dinámica, sin ser violenta. Las viñetas 3 y 4 son casi cuadradas. Por el contrario, la quinta es horizontal, pues presenta una panorámica. La sexta es amplia y reduce el ritmo. La séptima es pequeña y funciona como refuerzo de la anterior imagen.

VIÑETAS

3.

ENCUADRE

4.

VIÑETA 1-Pag. 7

Intención:

Los guerreros, envueltos en sus armaduras producto de la tecnología bélica, siguen el combate, rodeados de ruinas. El énfasis gráfico es el ambiente de destrucción en el que se pierden los personajes.

Toma:

Panorámica. Ruinas, humo y guerreros.

Retícula:

1 división horizontal y 13 verticales. Es una viñeta extremadamente larga.

Composición:

Elementos dispuestos, en aparente desorden, en un esquema horizontal. El punto de interés lo ocupan los guerreros, en la mitad derecha de la viñeta. Abundan las líneas rectas y formas angulosas, quebradas.

Contraste:

Las siluetas oscuras de los combatientes se perfilan con una nube clara detrás de ellos. Otros elementos, como los bordes de las ruinas, destacan contra fondos iluminados. Es una viñeta muy oscura en general.

VIÑETA 2-Pag. 7

Intención:

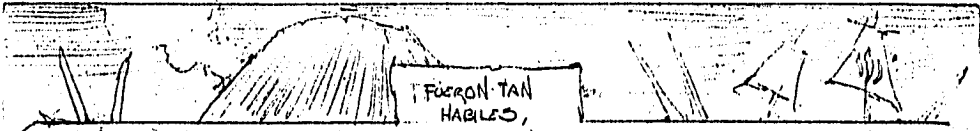
La viñeta anterior continúa en esta, como un close up de una construcción incendiada. El humo sirve como elemento que expresa, emotivamente, la sensación de destrucción que queda al terminar la secuencia.

Toma:

Plano de acercamiento de la ruina y el humo.

Retícula:

7 divisiones verticales y 2 horizontales. Viñeta pequeña. Su parte inferior está casi totalmente cubierta por las 2 viñetas siguientes, sin embargo, esto no interfiere con la imagen.



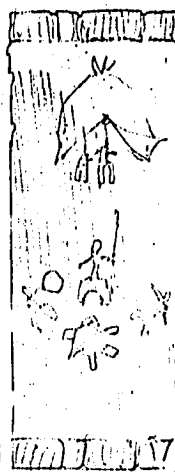
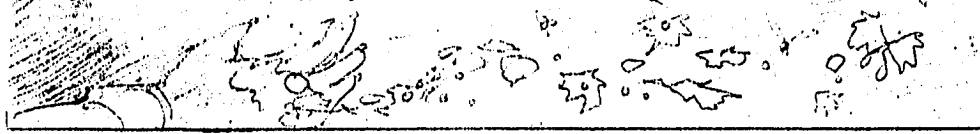
¡FUERON TAN HABLES, QUE LA LUCHA AHI NO TERMINA.

LES ROSTROS DESCUBIERTOS ESCOBIERON PARA VINIR, LAS READERAS Y MOITAJAS MAS APARTADAS, LES COSQUES Y LOS EOS MAS LEVADOS.

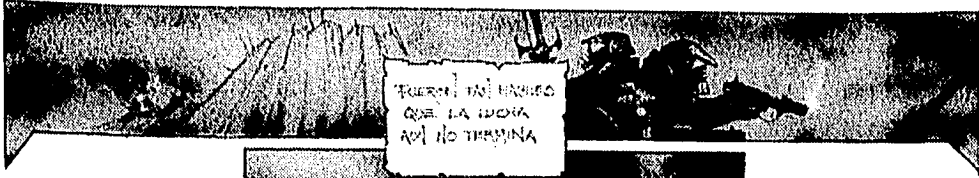


AL SUELO QUE PISACAN, LLAMARON TICARA. TODO LO SABO, LA HUMERO, LO QUE HACE GERMINAR LAS SEMILLAS

LO QUE PERMITE LA ABUNDANCIA DE CRIATURAS QUE FIGURAN, CORREN, VUELAN O ESCIBEN



17



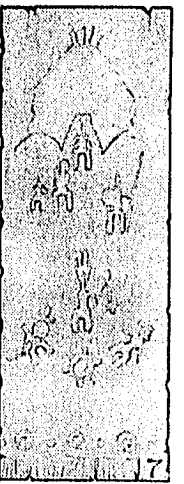
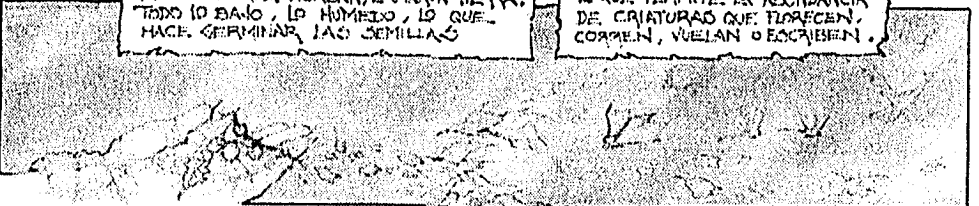
FUERON LOS HOMBROS
QUE LA AGUA
AÚN NO TERMINA

LOS PUESTOS DESCUBIERTOS
DESCUBRIERON PARA VIVIR, LAS
PRAIERAS Y MONTAÑAS MAS
APARTADAS, LOS BOSQUES Y
LOS RIOS MAS LEJANOS.



AL SUELO QUE PROBARI, LLAMARON TIERRA.
TODO LO BAJO, LO HUMEDO, LO QUE
HACE GERMINAR LAS SEMILLAS

LO QUE PERMITE LA ABUNDANCIA
DE CRIATURAS QUE FLORECEN.
CORREN, VUELAN O ESCRIEBEN.



Composición: La columna de humo sigue una línea sinuosa que cruza la viñeta diagonalmente. Viñeta con pocos elementos.

Contraste: Humo de tono claro contra el fondo oscuro. Perfil de las ruinas acentuado. Viñeta muy saturada, como la anterior.

VIÑETA 3-Pag. 7

Intención: Los rostros descubiertos emigran a lugares apartados. Un grupo de cazadores sigue a un venado. Este último es el elemento que simboliza la naturaleza salvaje. Unifica esa secuencia.

Toma: Plano general. Los cazadores en primer término, el venado al fondo.

Retícula: 7 divisiones verticales y 5 horizontales. Viñeta grande, que permite el uso de la toma abierta.

Composición: Esquema de línea espiral. De arriba a abajo e izquierda a derecha. La línea sigue las figuras de los cazadores y termina en el centro de la imagen, en el foco de interés, que es el venado.

Contraste: Esta viñeta, como todas las de la secuencia, tienen saturación media. Se ven claras, para contrastar con la secuencia anterior.

Expresan un sentido más pacífico.

Los cazadores con sombras oscuras, en primer plano, separados del venado por una zona de niebla clara.

VIÑETA 4-Pag. 7

Intención: El venado escapa. Se expresa cierto aspecto místico, con una imagen difusa del movimiento ágil, del animal.

Toma: Plano general. El venado aparece casi completo. El fondo es borroso, como si estuviera fuera de foco.

Retícula: 6 divisiones verticales y 5 horizontales. Viñeta grande, casi cuadrada.

Composición: El cuerpo del venado sigue una línea diagonal. Está levemente cargado a la izquierda, porque el aire visual es necesario enfrente de él. Movimiento ágil, pero pausado.

Contraste: El venado en tono claro. El fondo es gris, en sombras poco definidas.

VIÑETA 5-Pag. 7

Intención: Los moradores del bosque comprenden la importancia de la tierra, origen de la vida. Como metáfora visual, una mano abierta sostiene partículas del suelo, que se transforman en hojas, insectos y aves.

Toma: Panorámica. La mano en primer término.

Retícula: 2 divisiones horizontales y 13 verticales. Viñeta larga.

Composición: El punto de interés es la mano. Está situada en el extremo izquierdo. Es el punto de partida, que inicia el movimiento de lectura hacia la derecha de la viñeta, al seguir la vista, las hojas e insectos que flotan.

Contraste: La mano, casi blanca, resalta suavemente contra el fondo gris claro. Las hojas que flotan también sobresalen en blanco. Viñeta poco saturada en general. Efecto sutil.

VIÑETA 6-Pag. 7

- Intención:** Los habitantes del bosque, viven y forman familias en medio de la vegetación. Se integran completamente al medio.
- Toma:** Plano general de una morada y una mujer con su hijo. El venado aparece en el fondo, entre los árboles.
- Retícula:** 11 divisiones verticales y 4 horizontales. Viñeta amplia. Escena detallada.
- Composición:** La forma de la morada crea un esquema triangular, con la base hacia abajo. Un esquema estable para una imagen apacible. La figura femenina rompe la monotonía. Ocupa el centro de interés.
- Contraste:** La figura femenina, en tono claro, destaca contra los alrededores más oscuros. Las hojas del árbol, en blancos y grises, crean una textura que forma un ambiente detallado.

VIÑETA 7-Pag. 7

- Intención:** Una representación pictográfica de una familia. La viñeta completa tiene la forma y la textura de una manta. Es un apoyo gráfico de la viñeta anterior e intenta recalcar el significado, casi sagrado, del grupo familiar, que es la base de la tribu.
- Toma:** Acercamiento de la manta. Se observan los pictogramas con claridad.
- Retícula:** 4 divisiones horizontales y 2 verticales. Viñeta pequeña pero suficientemente amplia para el tipo de toma usada.
- Composición:** Esquema basado en la simetría axial, propia de esta clase de representaciones. Los elementos son estilizaciones de personas y una vivienda.
- Contraste:** Los pictogramas están trazados en silueta oscura. Algunos perfiles se destacan con fillos blancos. El fondo es gris medio.

GLOBOS

- 5. 4 Globos de texto narrativo.**
- El primero, situado entre las viñetas 1 y 2, sirve como párrafo final de esa secuencia.
 - El segundo, inicia la explicación de la nueva secuencia. Se puso en la parte superior de la viñeta 3.
 - El tercero y el cuarto, globos largos y horizontales, se colocaron en la parte superior de la viñeta 5, para no estorbar a las imágenes. El texto complementa los conceptos transmitidos por las imágenes.

INFLUENCIAS

- 6. Los atuendos de los cazadores son mezcla de elementos prehispánicos y de los indios americanos**
- Los pictogramas de la viñeta se basaron en símbolos japoneses y del norte de Europa. Son expresiones gráficas de un pueblo cazador, que vive pacíficamente en un medio agreste.
- La anatomía del venado, en la viñeta 4, requirió del apoyo del libro Cómo dibujar Animales, mencionado en la bibliografía.

PAGINA 8

(IZQUIERDA)

SECUENCIA

1. En esta página continúa la secuencia de los que decidieron vivir en bosques, ríos y montañas. La serie de viñetas continúa con movimiento progresivo, moderadamente ágil. Las imágenes se cargan de evocaciones míticas y de metáforas, todas ellas referentes a la relación de seres humanos con la naturaleza.

MONTAJE

2. La secuencia consta de 7 viñetas:

Las primeras 3 forman un nivel. La cuarta otra y las 3 últimas un nivel más. Esta forma de agruparlas sigue cierta simetría, siendo la cuarta viñeta el eje central, por su importancia simbólica, que se explicará en su momento.

De las 3 primeras la tercer viñeta está compuesta por 2 unidades: un globo, con un símbolo, que puede tomarse como una viñeta separada, pero que en realidad está ligada a la viñeta número 3, que presenta al personaje que emite el globo de texto.

La sexta viñeta, larga y estrecha, es una transición que separa a las viñetas 5 y 7. Este recurso de montaje sirve para enriquecer la gráfica y aumentar el interés narrativo en esta parte de la trama.

VIÑETAS

ENCUADRE

VIÑETA 1-Pag. 8

Intención:

3.
4.
Aparece el venado nuevamente. Símbolo que engloba el concepto de vida silvestre. Adquiere un carácter sagrado para el cazador.

Toma:

Acercamiento a la cabeza del venado. Los razgos se identifican claramente. El espectador puede interpretar la expresión del animal.

Retícula:

2 divisiones verticales y 5 horizontales. Viñeta algo estrecha. A pesar de ello, permite trazar el perfil del venado, enfocando la cabeza y parte del cuello, en una imagen vertical.

Composición:

La figura sigue una dinámica línea sinuosa, que aumenta la expresividad gráfica de una situación inmóvil. Se intenta conservar el sentido de agilidad del animal, aún en posición estática.

Contraste:

El venado se confunde con el tono gris del fondo, y resalta únicamente el trazo de su silueta. Se busca unificar a la figura del animal con los alrededores, de acuerdo a la intención de la viñeta.

VIÑETA 2-Pag. 8

Intención:

El cazador se lanza sobre su presa, arco y flecha en sus manos. La agilidad del movimiento es esencial en esta imagen.

Toma:

Piano general. El cazador sale entre los árboles.

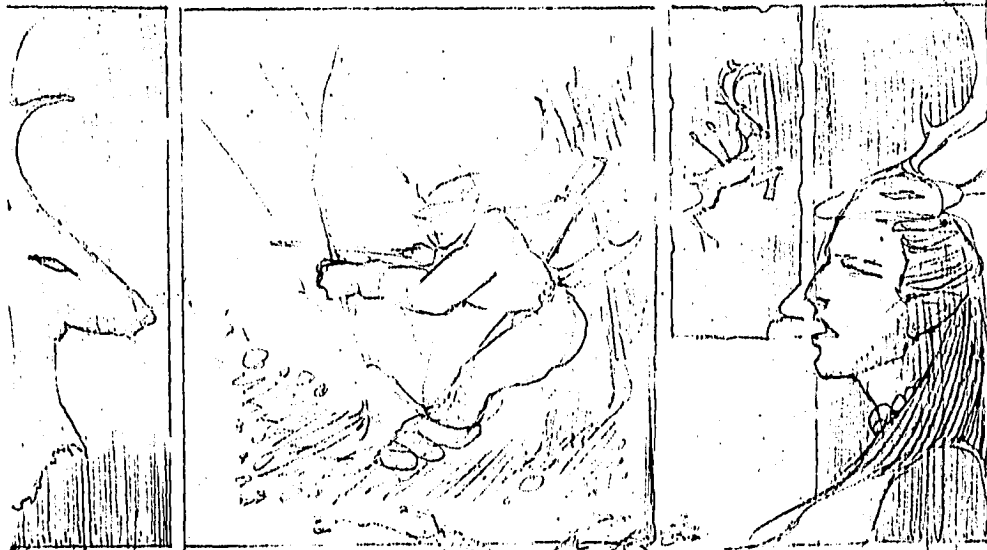
Retícula:

7 divisiones verticales y 5 horizontales. Recuadro amplio, casi cuadrado.

Composición:

La atención se centra en el cazador, situado en la mitad derecha de la viñeta --el personaje hace su movimiento a la izquierda--. El esquema forma una letra "K" invertida, suficientemente dinámica para el caso.

El fondo se desvanece hacia los bordes, para atraer la atención al centro de la imagen.



ELLOS, PARA UNA, DEBIAN PARTICIPAR
 EN EL CIRCULO DE LOS QUE PENSARON
 Y SON DENEGADOS.
 CUMPLERON REVERENCIA EL VALEROSO
 SACRIFICIO DE SUS PRESAS

POR ESO, PEDIAN QUE EL ESPIRITU DE
 AQUELLOS JERES, PERDURARÁ POR
 SIEMPRE EN EL AIRE DE LOS BOSQUES.
 NUNCA PERTENECERON LA PIE DE ESAS
 TIERRAS, PUES ERAN SUS HOGAROS.



NO CONSTRUYERON
 TORRES,
 PORQUE HABIA
 ARBOLES
 NO EFICAZERON
 TEMPLOS
 PORQUE HABIA
 MONTAÑAS





TILLO, PUNA VIVA, DESMAN PASCHUP
 EN EL GOCCOLE DE LOS SU. JESORAN
 Y SON DEVORADOS.
 SOBRIAN REVERENCIA EL VARIOSO
 SACRIFICIO DE SUS THICAO.

TOLA TAO. TILIAN GUE. EL ESOMTU
 DE ACORRLOS SEMOS. DE POCOMARA
 POR SEMPRE EN EL AIRE DE LOS PASO.
 HUITA POCOMARAY LA DOL. DE.
 LOS TUCMAN. TULO EN SU HOMO.



NO CASINONCA
 TONPUCO,
 PORQUE HANIA
 ANSOLEO
 IN ENHICOR,
 TONPUCO,
 PORQUE HANIA
 MONTAFAC

Contraste: Figura sombreada en tono oscuro. Perfiles de árboles y plantas, en tono oscuro contra el fondo más claro. Bordes blancos vacíos.

VIÑETA 3-Pag. 8

Intención: El cazador ha cobrado su presa. Rinde un homenaje al valor del animal. Esto se representa a través del globo de locución, que en lugar de palabras, contiene el símbolo del venado sacrificado.

Toma: Esta viñeta está formada por el globo y por la imagen del cazador, que presenta un acercamiento de perfil. Gráficamente son 2 imágenes separadas, pero en la narración, están unidas por un mismo significado.

El globo tiene forma y textura de manta pintada.

Retícula: Globo: 3 divisiones horizontales y 2 verticales.

Viñeta del cazador: 5 divisiones horizontales y 2 verticales.

Abajo del globo hay un espacio vacío, que funciona como aire visual.

Composición: Las masas de globo y viñeta, gracias a la retícula, tienen una relación armónica, en sus proporciones. La figura del cazador, cuyo perfil mira a la izquierda, ocupa 3/4 partes de la viñeta, e incluso se sale de ella. El cabello, y la comarleta de su tocado, siguen una línea espiral que sigue hacia el globo y termina en el rostro.

Contraste: El rostro, sombreado en oscuro, resalta contra el fondo gris poco definido. Los rasgos faciales se trazaron en negro para aumentar su claridad.

El venado estilizado del globo, se trazó en silueta. Algunos rasgos se perfilaron con blanco.

VIÑETA 4-Pag. 8 (Arbol)

Intención: Esta pequeña viñeta es una metáfora visual. Representa al hombre fundido con el medio. Es el centro focal de toda la página.

Toma: Plano general de árbol y personaje. La viñeta carece de bordes. Las ramas y las raíces del árbol invaden el área de las viñetas más próximas. Se intenta fundir esta imagen con las demás.

Retícula: 3 divisiones verticales y una horizontal. Espacio muy pequeño, sin bordes.

Composición: Esquema dinámico en el que las ramas del árbol forman ejes sinuosos que se extienden hacia los 4 ángulos.

Contraste: El árbol oscuro sobre el blanco del papel.

VIÑETA 5-Pag. 8

Intención: Los habitantes del bosque hacen una ceremonia para recordar a los seres que les sirven de alimento. Dos sacerdotizas esparcen flores. Una fogata expide humo y un venado se ve en la penumbra. Es una imagen de quietud.

Toma: Plano Americano de las sacerdotizas. Una en primer término, la otra en segundo. El venado al fondo.

Retícula: 3 divisiones verticales y 7 horizontales. Viñeta amplia. Permite el trazo detallado de fondo y figuras.

Composición: Línea casi circular, formada por un árbol y su rama, arbustos del primer plano y los cuerpos de las sacerdotizas. Esquema dinámico pero estable.

Contraste: El fondo es moderadamente oscuro. El venado casi se confunde. Las 2 figuras femeninas resaltan por sus tonos claros y por algunos volúmenes sombreados.

VIÑETA 6-Pag. 8

Intención: Esta viñeta presenta un fragmento de un paisaje. Sirve como transición entre la viñeta anterior y la siguiente; las separa, evita que se confundan y enriquece la narración.

Toma: Panorámica vertical de un paisaje. Se observa el cielo, una montaña y varios planos del terreno.

Retícula: 5 divisiones horizontales y 1 vertical. Viñeta larga y alta. Muy estrecha. Permite apreciar sólo los elementos indispensables de la imagen.

Composición: Paisaje dividido en planos. La forma de la viñeta da la línea vertical del esquema.

Contraste: Los planos se diferencian entre sí por contraste de tono. La saturación general es media. Se aprecia cierto efecto atmosférico.

VIÑETA 7-Pag. 8

Intención: Una ceremonia de culto al sol. Tres mujeres bailan una danza ritual. Es una imagen de mucho movimiento.

Toma: Plano general. Las danzantes aparecen completas, en varios términos. El fondo se omite para centrar la atención en el movimiento de las figuras.

Retícula: 7 divisiones horizontales y 7 verticales. Viñeta muy amplia. Las figuras se detallan suficientemente.

Composición: Las 3 figuras se ordenan en espiral alrededor de la esfera y el disco solar, que es el centro de atención. Las posiciones de las danzantes expresan dinamismo grácil.

Contraste: Los cuerpos en tonos claros resaltan contra el fondo más oscuro.

GLOBOS

5. • Tres globos de texto narrativo.

Los 2 primeros se colocaron en línea con la viñeta 4, para acentuar su importancia. Los textos explican y complementan el significado de las imágenes.

El tercero se situó en la parte inferior de la viñeta 6. El texto y la imagen se complementan también.

Los 3 globos forman un triángulo en la composición de la página, equilibrándose entre sí.

• Un globo de locución.

El globo de la viñeta 3 que incluye el símbolo del venado. Su forma y textura son de una manta.

INFLUENCIAS

6. El venado de la viñeta 1 se trazó con ayuda del libro para dibujar animales. El venado estilizado de la viñeta 3 se basó en dibujos rupestres de Europa Occidental.

Las sacerdotizas de la viñeta 5 se basaron en deidades de cultos paganos de Europa.

Las danzantes de la viñeta 7 presentan elementos prehispánicos estilizados. Se incorporaron a la gráfica particular de este cómic.

PAGINA 9 (DERECHA)

SECUENCIA

1. La narración llega en esta página, al climax. Es el momento culminante.

Los hombres y mujeres que viven con la tierra, preservan su cultura en los cantos y las ceremonias. Estas se expresan gráficamente, como esculturas y grabados simbólicos, porque guardan los mismos significados. La secuencia de los hijos de la tierra termina.

El relato prosigue con el momento en el que se baña la Diosa Universal, en las aguas del tiempo. Ese hecho es el que decide el destino de sus hijos. Es la prueba que deben ellos pasar, para vivir o desaparecer. Algunos viven, otros no.

MONTAJE

2. Las 3 primeras viñetas, completan la secuencia de los moradores del bosque. La viñeta 2 es a la vez, un globo de locución.

El recurso de montaje para cambio de secuencia, se aplica aquí. La viñeta 3 es cubierta por las viñetas de la siguiente etapa.

El recuadro 4 es vertical. Es el más importante de la página, porque presenta a la Diosa en las aguas del tiempo. A la Derecha, se alinean las viñetas 5, 6, 7 y 8. Estas presentan a los guerreros que desaparecen, borrados de la superficie por la guerra. Esas cuatro imágenes son consecuencia de la anterior -viñeta 4-. Por lo tanto, las viñetas 5, 6, 7, y 8 están subordinadas, por su posición a la viñeta 4. El movimiento narrativo se acelera y termina en la esquina inferior derecha de la página.

La forma de las viñetas se altera progresivamente. Los rectángulos se vuelven trapezoides. Los recuadros se inclinan hacia abajo y parecen caer. Esto tiene como intención, aumentar el significado de las imágenes, cuando expresan la destrucción y exterminio de los guerreros.

VIÑETAS

ENCUADRE

VIÑETA 1-Pag. 9

Intención:

3.
4.
Esta viñeta continúa la danza ritual de la página anterior. El sacerdote anciano parece hablar, mientras las danzantes prosiguen sus movimientos. De la boca del personaje se deriva un globo de locución, que se convierte en la siguiente viñeta.

Toma:

Plano de acercamiento. Perfil del sacerdote. Una danzantese presenta en segundo término.

Retícula:

3 divisiones horizontales y 6 verticales. Viñeta mediana.

Composición:

Esquema en forma de línea curva. Las masas visuales de las 2 figuras, equilibradas entre sí, se disponen hacia la izquierda del recuadro. Sirven de contrapeso a la línea "delta", que sale de la boca del sacerdote, y que motiva un movimiento hacia la derecha.

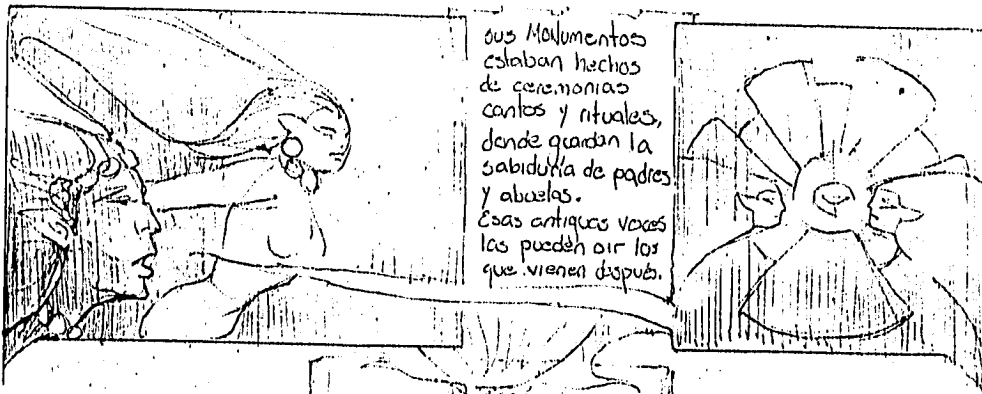
Contraste:

Ambas figuras presentan sombreado de volumen, con altas luces y sombras profundas. Sobresalen del fondo gris, nebuloso.

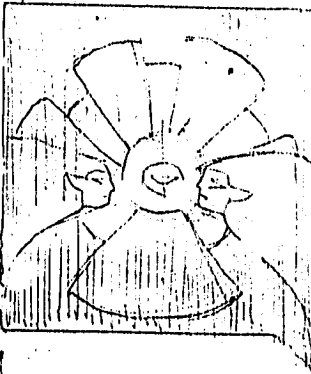
VIÑETA 2-Pag. 9

Intención:

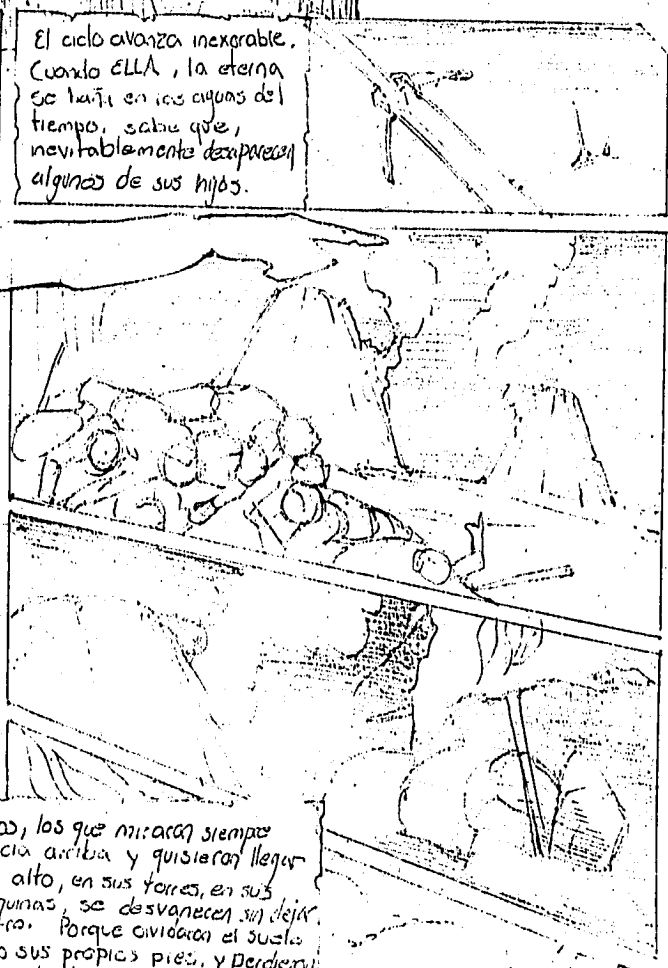
Esta viñeta funciona como el globo de locución del personaje de la viñeta 1. Sin embargo, su forma y proporción son las de un recuadro normal.



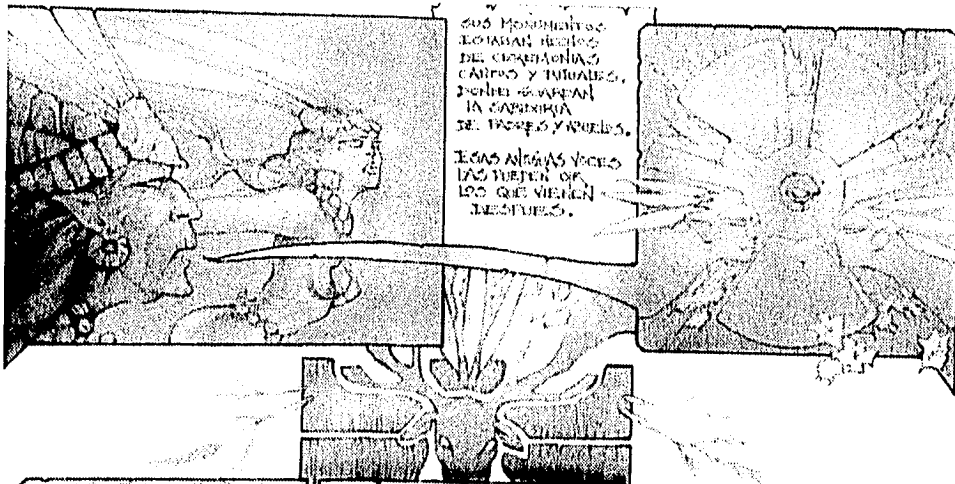
sus Monumentos
estaban hechos
de ceremonias
cantos y rituales,
desde donde la
sabiduría de padres
y abuelas.
Esas antiguas voces
los pueden oír los
que vienen después.



El ciclo avanza inexorable.
Cuando ELLA, la eterna
se baña en las aguas del
tiempo, sabe que,
inevitablemente desaparecerán
algunos de sus hijos.



Ellas, los que miraron siempre
pacia arriba y quisieron llegar
tan alto, en sus torres, en sus
maquinas, se desvanecen sin dejar
rastros. Porque olvidaron el suelo
bajo sus propios pies, y perdieron
el contacto con el.



SUS MOMENTOS
ESTABAN HECHOS
DE CARRACHOS
CAJOS Y TIOALES,
PUNTO GAVARAN
LA CAPSICUA
DE TAPROS Y QUELS.

LAS ARIAS VECES
LAS TUFER OF,
LOS QUE VIENEN
MESTUROS.



EL CULO ANANZA INECONABLE,
CUNDOJELLA, LA TIERRA
SE ISARIA EN
LAS ARIAS DEL TIEMPO,
DARE QUEL,
PIENTAMENTELL,
TROPANARCELL ANONOS
DE CULO FINOS...

ELLOS, LOS QUE MIRAN EN CINTRE, HACIA
HARMA Y GOSIARON BLEGAN TAN
ALTO, EN CUENTROS EN SAS PARONAS,
SE PROAVANTEN CON LAS PASOAS,
PORQUE OUVANON EL CUELLO
BAJO SUS DEBROS PILES Y TAPRONON
EL CONVADO CON EL...

Representa una superficie de madera grabada, con la imagen del sol y rostros masculino y femenino mirando al centro. Es un símbolo del mundo, tal como lo conciben esos personajes.

- Toma:** Acercamiento, ángulo paralelo del grabado.
- Retícula:** 3 divisiones horizontales y 4 verticales. Viñeta pequeña.
- Composición:** Simetría radial y axial a la vez. Esquema geométrico formado por líneas curvas y formas redondeadas. Expresa estabilidad, pero también movimiento en espiral, propio de las representaciones cósmicas de algunos pueblos.
- Contraste:** Formas delineadas con negro y resaltadas con altas luces, sobre fondo gris.

VIÑETA 3-Pag. 9

Intención: La imagen que cierra esta secuencia, es un símbolo de la vida salvaje. Un venado rodeado de plumas y hojas de árbol. Representa el conocimiento y forma de pensar de los moradores del bosque.

- Toma:** Acercamiento, ángulo paralelo del grabado.
- Retícula:** 2 divisiones horizontales (una de ellas casi totalmente cubierta por la viñeta 5) y 5 verticales. Viñeta pequeña. Los elementos se salen de los bordes.
- Composición:** Simetría axial. Líneas curvas, formas redondeadas. Intenta expresar un significado mítico, de un objeto sagrado, perteneciente al culto de la naturaleza.
- Contraste:** Líneas trazadas en negro sobre gris. Formas resaltadas con sombras y altas luces.

VIÑETA 4-Pag. 9

Intención: La Diosa Universal cubre su cuerpo con las aguas del tiempo. Su rostro expresa tristeza por sus hijos desaparecidos. Sin embargo, su brazo derecho señala hacia adelante, en el gesto de determinación.

- Toma:** Plano americano. La viñeta es vertical y amplia. El cuerpo de la Diosa aparece en un tamaño grande. Los tatuajes se aprecian con detalle. El cabello se sale del recuadro y el brazo extendido invade el área de la viñeta 6.
- Retícula:** 9 divisiones horizontales y 4 verticales.
- Composición:** La posición de la figura, sus formas curvadas y el cabello largo y ondulado, construyen una línea sinuosa que continúa en el brazo y lleva la vista del espectador a las viñetas siguientes.
- Contraste:** La piel blanca de la Diosa presenta los tatuajes en tonos que oscurecen poco a poco hacia arriba. El fondo es gris, indefinido, surcado por líneas claras, del agua que cae. Los rasgos faciales y algunas sombras del cuerpo, destacan en negro.

VIÑETA 5-Pag. 9

Intención: Una espada sobre el cielo oscuro, es el elemento que continúa la acción, de la secuencia de los guerreros del fuego.

- Toma:** Acercamiento de la empuñadura. En el fondo, se ven ruinas y humo.
- Retícula:** 2 divisiones horizontales y 5 verticales. Viñeta pequeña, ideal para el acercamiento.

Composición: Línea diagonal, formada por la espada. Cruza la viñeta. Expresa violencia, con las líneas rectas e inclinadas.

Contraste: Espada en tono claro, con brillos en blanco, contra un fondo casi negro. Expresa la destrucción de la guerra. Contraste con las viñetas anteriores.

VIÑETA 6-Pag. 9

Intención: Los guerreros yacen. Cuerpos diseminados, de ambos ejércitos, mezclados en desorden. En el fondo, sólo ruinas humeantes.

Toma: Plano general del campo de batalla. Primer término: un grupo de guerreros muertos. Segundo: ruinas de las fortalezas. Tercero: cielo oscuro.

Retícula: De 3 a 4 divisiones horizontales y 9 verticales. Esta viñeta no es rectangular. El borde inferior se inclina a la derecha, para hacer que la imagen parezca caer.

Composición: La línea visual empieza abajo, recorre la viñeta y termina en el centro. Las masas visuales de figuras y fondo se equilibran por su tamaño y posición. El esquema expresa desolación y violencia.

Contraste: Las figuras se distinguen del fondo, con el sistema de tablero de ajedrez.

VIÑETA 7-Pag. 9

Intención: Un guerrero muerto sostiene su estandarte desgarrado. Representa el destino final de los grupos beligerantes.

Toma: Plano medio del guerrero.

Retícula: 9 divisiones verticales y entre 2 y 3 horizontales. Esta viñeta tampoco es rectangular. Su forma es trapezoidal, inclinada a la derecha por la misma razón que la anterior.

Composición: Figura del guerrero situada en la mitad derecha de la viñeta. La intención es hacer que el esquema parezca abatirse hacia ese lado.

Contraste: Armadura y estandarte claros contra el fondo oscuro.

VIÑETA 8-Pag. 9

Intención: El estandarte destrozado aún ondea el viento. Es lo único que queda de los guerreros.

Toma: Acercamiento de la bandera.

Retícula: 2 divisiones horizontales y 9 verticales. Viñeta de forma triangular. Esta se quebra en varias partes, en su esquina derecha, lo que aumenta el efecto visual de la imagen.

Composición: Líneas curvas, en desorden aparente, siguen una línea sinuosa de izquierda a derecha, que termina en la esquina rota de la viñeta.

Contraste: Estandarte claro. Fondo oscuro, casi negro.

GLOBOS

5. 3 gobos de texto narrativo. Los 3 son grandes y tienen bastantes líneas. Los 3 se disponen en una línea vertical, en el centro de la página.

• El primero divide las viñetas 2 y 3. Su texto complementa a la imágenes y explica el significado de los símbolos.

• El segundo se sitúa en la viñeta 5. El texto explica la acción de las viñetas 4, 5, 6, 7 y 8.

• El tercero en la parte inferior de la página, cubre parcialmente la viñeta 8. Su texto explica el destino de los guerreros y el porqué de su desaparición.

INFLUENCIAS

6. Los símbolos de las viñetas 2 y 3 son estilizaciones de elementos prehispánicos. El atuendo del sacerdote, en la viñeta 1 también es de procedencia prehispánica.

PAGINA 10

(IZQUIERDA)

SECUENCIA

1. Culminación y epílogo de la historietita.

La narración progresa hasta el punto, en que los moradores del bosque sobreviven a la lluvia. Ellos continuarán su vida con normalidad. La Diosa duerme, una vez completado el ciclo.

MONTAJE

2. Las 2 primeras viñetas, cuadradas y pequeñas, muestran a los habitantes del bosque en sus viviendas.

La tercera, una viñeta amplia, presenta a la diosa. El ritmo disminuye lentamente. Continúa una viñeta horizontal y finaliza una viñeta en forma de pergamino, ven la imagen estilizada de la Diosa. Un espacio en blanco, en la parte inferior de la página, señala el final del comic.

VIÑETAS

ENCUADRE

VIÑETA 1-Pag. 10

Intención:

Una joven sale de su morada. Representa a las tribus que viven en la tierra y de sus frutos.

Toma:

Plano medio de la figura femenina.

Retícula:

3 divisiones horizontales y 6 verticales. El borde inferior se introduce en la viñeta 3. Esto representa visualmente, la integración de los humanos a la tierra en la que viven.

Composición:

Esquema dinámico pero estable. Líneas inclinadas opuestas. Masas compensadas. Punto focal: rostro de la figura femenina.

Contraste:

Figura de primer plano, en tono oscuro, se perfila contra el fondo más claro y poco definido. Saturación suave para un efecto apacible.

VIÑETA 2-Pag. 10

Intención:

La joven saluda a otros miembros de su tribu, que llegan a la aldea. Representa a los grupos integrados a su medio ambiente. Es la imagen final de los personajes creados por el artífice.

Toma:

Plano general de la aldea. Los habitantes se sitúan en varios términos.

Retícula:

3 divisiones horizontales y 7 verticales. El borde inferior también se introduce en la viñeta 3.

Composición:

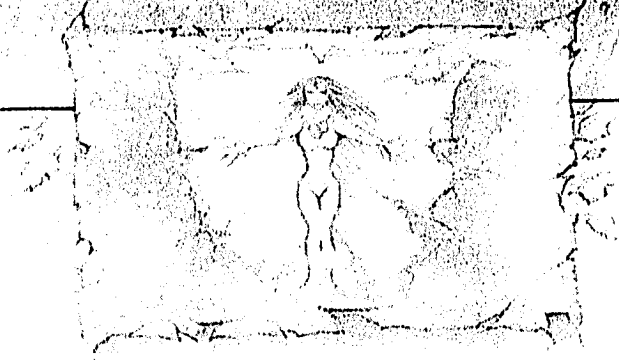
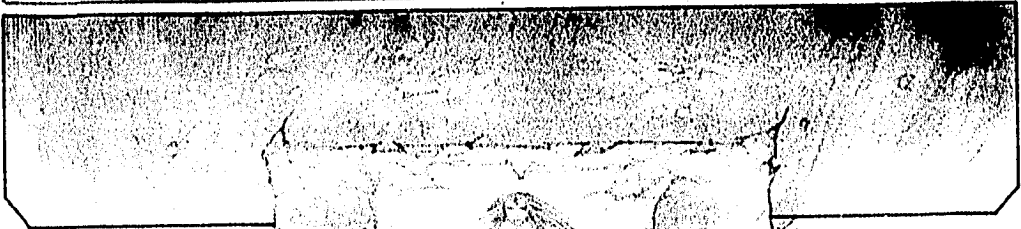
Línea visual circular. Recorre los principales elementos y termina a la izquierda del centro, donde está el punto de interés, situado en los cazadores que regresan a la aldea.

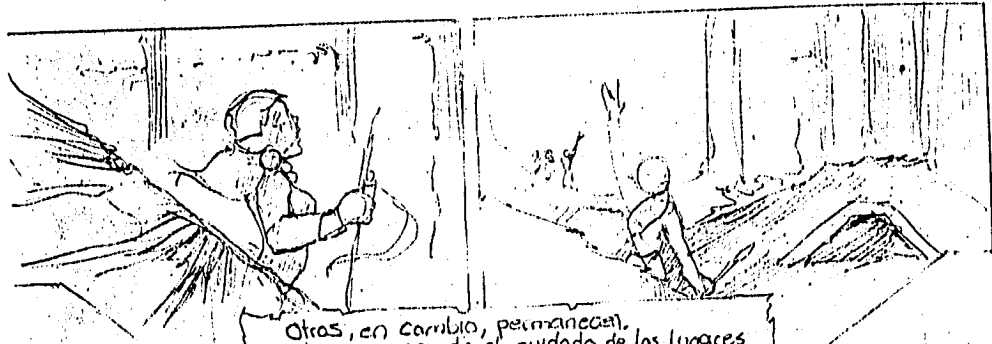
Contraste:

Saturación suave. Fondo ligeramente oscuro. Figuras claras.

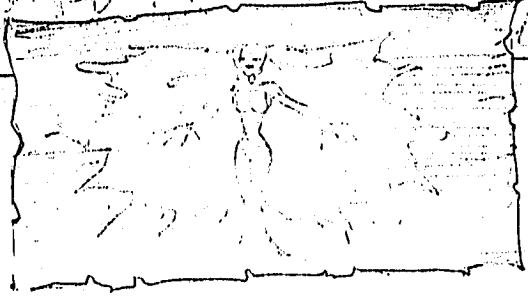
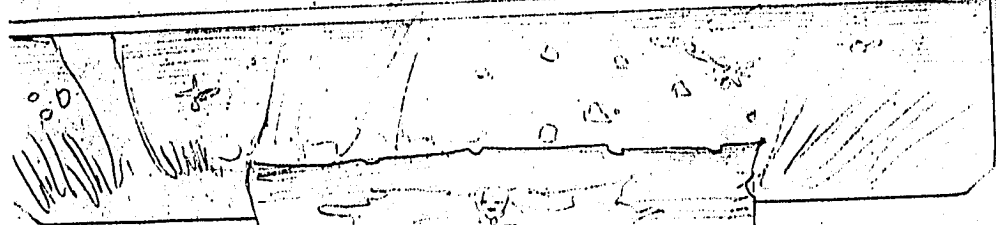


OTRO EN CAMBIO, PERMANECEN,
CON LOS QUE SEGUIRAN AL CUIDADO DE LOS NEGROS
RECORRIDO POR LOS AQUELLOS,
ELLOS TRADUCIRAN, PORQUE SON BUENOS EN EL
LA TIERRA, COMO DE HAYAN.





Otros, en cambio, permanecen.
Son los que seguirán al cuidado de los lugares
escogidos por sus abuelas. Ellos perduran,
porque son parte de ti, la TIERRA, como te llamas.



VIÑETA 3-Pag. 10

- Intención:** La Diosa duerme finalmente. El ciclo se completa y la Imagen regresa a la situación original.
- Toma:** Plano medio. Contrapicada de la Diosa. Flota en el cielo junto a su guardián.
- Retícula:** 5 divisiones horizontales y 13 verticales. Viñeta muy amplia. Ocupa gran parte de la página.
- Composición:** El cuerpo de la Diosa forma una línea sinuosa e inclinada. El esquema es estable, sin ser estático. Transmite un sentido de calma y reposo.
- Contraste:** Piel blanca contra el fondo gris. Símbolos grises. Saturación baja. Aspecto etéreo.

VIÑETA 4-Pag. 10

- Intención:** Imagen final de la naturaleza, lo que representa la Diosa.
- Toma:** Panorámica de un prado, lleno de vegetación.
- Retícula:** 2 divisiones horizontales y 13 verticales. Viñeta larga y baja. Visualmente complementa a la viñeta anterior.
- Composición:** Líneas verticales e inclinadas, del pasto y las ramas, repartidas libremente a lo largo de la imagen. Esquema principalmente de textura, sin figuras definidas.
- Contraste:** Saturación baja. El pasto y las hojas resaltan en blanco sobre fondo gris.

VIÑETA 5-Pag. 10

- Intención:** La Diosa de la tierra, representada en un dibujo.
Conclusión del Relato.
- Toma:** Plano general de la Diosa. Angulo paralelo.
- Retícula:** 3 divisiones horizontales y 7 verticales. La viñeta tiene el contorno, la forma y la textura de una hoja de pergamino.
- Composición:** Simetría radial, de los brazos y de dos de las manos, así como de la textura del fondo. Esquema estable y sobrio, propio de las representaciones mitológicas de algunos pueblos.
- Contraste:** Saturación media. La figura delineada en contorno oscuro, sobre la textura en grises.

GLOBOS

5. 1 globo de texto narrativo. Un globo largo y estrecho, colocado arriba de la viñeta 3. Presenta el texto que sirve de epílogo a la narración. Su contorno, de pergamino, armoniza con la viñeta final.

INFLUENCIAS

6. La Diosa estilizada, de la última viñeta, se basó en dibujos y esculturas de mitologías orientales. Principalmente de la India.

4.3 REALIZACIÓN

Elaboración de los originales de las páginas,
para su reproducción y posterior publicación.

CONDICIONES PREVIAS

Antes de proseguir en esta etapa, se revisan por última vez las condiciones del comic, en los bocetos definitivos de las páginas:

Secuencia establecida.

Composición satisfactoria de viñetas.

Globos y textos definitivos.

4.3.1 FACTORES DE REALIZACIÓN

Se recuerdan los factores que afectan la elección de técnicas y procedimientos.

· Originales:

Para medio tono.

Hace posible el uso de numerosas técnicas, para gradaciones tonales monocromáticas.

· Lineamientos de la publicación:

Ausencia de límites.

La revista en que se publicará el comic no establece ningún tipo de restricción en este aspecto.

•Tiempo disponible:

No determinado.

El tiempo necesario para realizar óptimamente la historieta.

4.3.2 ESTILO GRÁFICO

Se conoce así a la manera particular de un autor de realizar sus obras. Es un conjunto de técnicas y procedimientos, formales e informales, desarrollados a través de la observación, los estudios y la experiencia.

IMPORTANCIA

En el comic de autor, la diversidad de estilos es fundamental. Es lo que permite a los lectores disponer de una gran variedad de historietas diferentes, en gráfica y argumentos. Es lo que impulsa a la evolución del comic, un medio cambiante que se modifica y logra progresar en riqueza expresiva y estética.

FORMACIÓN DEL ESTILO PERSONAL

En la búsqueda del estilo propio, en el comic de autor, se reunieron 3 factores básicos: LAS INFLUENCIAS, obras de otros autores, corrientes o movimientos artísticos; LOS ESTUDIOS, conocimientos teórico-prácticos; LOS PROPÓSITOS Y LAS INTENCIONES EXPRESIVAS.

Estos factores fueron los que mayor importancia han tenido en el desarrollo del estilo gráfico personal. El estilo se concreta en esta historieta.

o INFLUENCIAS

Comienzan con la afición al comic, a temprana edad.

Autores como Hogarth (TARZAN) y H. Foster (PRINCIPE VALIENTE). Posteriormente, la revista HEAVY METAL y sus exponentes característicos, contribuyeron a reafirmar el gusto por la historieta, como actividad profesional. Destacan los europeos -Moebius, Bilal, Druillet, Manara. Los estilos y movimientos artísticos, como el Art Nouveau, el simbolismo o el expresionismo, así como el arte fantástico, complementan el conjunto.

o ESTUDIOS

Comprenden las clases de diseño, en sus diferentes materias, que forman la carrera universitaria: Fundamentos de diseño, semiótica, técnicas de representación gráfica, dibujo, diseño editorial, comunicación, entre otras. Estos estudios teórico-prácticos se complementaron con investigaciones paralelas, en libros de teoría y manuales: dibujo de figura humana, perspectivas arquitectónicas, técnicas de ilustración, como aerógrafo, pastel, etc.

o PROPÓSITOS E INTENCIONES EXPRESIVAS

Escoger al comic como medio de expresión. Se basa en la cualidad de poder representar narraciones, de temas e imágenes nunca antes vistas, por medio de un sistema gráfico adecuado al autor individual. Las imágenes que se desea construir -y diseñar- surgen de:

-El carácter realista.

Está motivado por el deseo de ver lo más realísticamente

posible, las formas de seres imaginarios. La inquietud de dibujar figuras de personas o criaturas inexistentes, como si se tratara de retratos o apuntes de la realidad. En este caso, la exactitud del trazo, el volumen, la proyección de sombras y el coloreado son lo primordial.

-El carácter dinámico.

Se fundamenta en la intención de dotar a las formas estáticas la intención de movimiento, con un sentido dramático del gesto y la postura. Se retoman los fundamentos del expresionismo figurativo, como la deformación o alteración de las proporciones anatómicas, para incrementar los efectos emotivos de las imágenes.

-El carácter decorativo.

El propósito de mantener un equilibrio estético de los elementos, agradable y armónico. Existe la influencia paralela del Art Nouveau, así como del arte de las culturas antiguas, como la japonesa, la egipcia o la teotihuacana.

Aparentemente, las 3 constantes entraban en contradicción. La veracidad de una forma se ve disminuida si se estiliza; la composición decorativa puede perjudicar el sentido expresivo de una imagen.

Sin embargo, analizando los fundamentos de los tres caracteres, se puede llegar a un equilibrio dinámico, en que se combinen simultáneamente, dando el predominio de un factor en el momento adecuado, de acuerdo a lo que se desee comunicar.

Ante la necesidad de escoger una técnica óptima, se hizo un balance de las que se tenían a disposición, en el transcurso de la carrera; en particular, en las materias de diseño, técnicas de representación gráfica y dibujo.

Se impuso la técnica de tinta china con rapidógrafo, por ser fácil de usar, sin necesidad de usar pincel y recargarlo de pigmento, y porque el trazo contribuía a expresar las 3 constantes.

Se podía construir contornos precisos y realistas.

Se podía enfatizar formas y ángulos para darles mayor movimiento.

Se podía crear formas ornamentales con diferentes texturas.

Precisamente son las mismas razones que argumentan los autores de comics que usan esta técnica.

Pero, como se dijo con anterioridad, se planteó la necesidad de revisar nuevamente las opciones gráficas que existen.

No es obligación del autor gráfico el recurrir a un determinado instrumento. Si lo hace, es porque debe estar convencido, personalmente, de su utilidad.

De esa manera, se procedió a la tarea de conformar el estilo particular, mediante la experimentación de numerosas técnicas y recursos gráficos.

La intención es el lograr la realización de un comic eficazmente expresivo (función comunicativa y expresiva), formalmente armónico (función estética) y que resulte actualizado en su aspecto visual.

COMPONENTES DEL ESTILO

Los elementos que forman el estilo obtenido son los siguientes:

TRAZO DE LAS FORMAS

La manera de usar los instrumentos de dibujo.

CONSTRUCCIÓN DE LAS FORMAS

Manejo de la proporción de las figuras.

TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN

Las diversas técnicas que se adecuan al estilo.

TRAZO DE LAS FORMAS

Básicamente, se recurre al lápiz como principal instrumento de trazo.

El lápiz grafito es directo. Se pueden obtener varias intensidades de línea, y se pueden borrar los trazos no deseados.

Particularidades.

Se describen los principales tipos de líneas que componen esta modalidad.

-Líneas de contorno básicas.

Las que sirven para delimitar las formas de las figuras. Son rectas o curvas y se hacen en un sólo movimiento del brazo y de la mano. Son claras y precisas en las figuras de primer plano, y tenues en las secundarias y en el fondo.

-Líneas de movimiento.

Líneas tenues e imprecisas, que se trazan siguiendo el volumen ilusorio de las formas; producen la sensación tridimensional de las formas, ya sean cilíndricas, rectangulares o irregulares.

-Líneas salientes.

Líneas tenues o fuertes que se salen del área de las figuras y acentúan los ángulos o protuberancias. Tienen la intención de crear un efecto dinámico.

-Líneas de relleno.

Líneas breves, que se hacen con un movimiento repetitivo de la mano, en zig zag, para sombrear áreas determinadas de las figuras.

CONSTRUCCIÓN DE LAS FORMAS

Se describen las particularidades en la estilización de las figuras.

Para obtener el carácter expresivo de las figuras, se requiere de un cierto grado de exageración en las formas, sin perder su intención realista.

Las proporciones se modifican para seguir la línea de movimiento de la página, o para acentuar el dramatismo de una viñeta.

- Énfasis en los ángulos.
En todo momento se prefiere la exageración de las formas angulares, en ropajes, rostros o elementos del escenario.
- Profusión de líneas de movimiento.
Las líneas que acompañan a las figuras en acción se emplean en mayor escala.
- Alargamiento de formas.
En los cuerpos dinámicos, humanos o animales, los brazos y piernas son susceptibles de alargarse, para el énfasis de cierta postura de acción. La perspectiva es un auxiliar bastante útil en estos casos.
- Torción de formas.
Los brazos y las piernas se exageran en la posición. Se curvean de manera que parecería imposible en figuras reales. También se recurre a la perspectiva.

TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN

El manejo de múltiples técnicas ofrece a los autores mayores recursos de expresión. Se tiene, así, la versatilidad para trabajar tomando en cuenta los diferentes sistemas de reproducción.

Se enumeran los propósitos principales y las condiciones que se buscan en las técnicas escogidas.

- Trazo o delineado de las figuras.
Precisión de contornos fácil y rápida. Que las líneas de movimiento no desaparezcan al aplicar el color.
- Rellenado de grandes áreas tonales.
Principalmente de los fondos. Se requiere que estos no sean planos ni simples, pero tampoco demasiado ornamentados. Deben estar subordinados a las figuras principales y contribuir, de alguna forma, a la composición dinámica de las viñetas.
- Rellenado de pequeñas áreas tonales.
Para cubrir de tonos básicos a las figuras y objetos en los primeros planos. Deben distinguir una figura de otra continua, por contraste de tono. Debe ser rápido y fácil de aplicar.
- Obtención de volumen.
Para que las figuras posean un aspecto de tridimensionalidad. Debe posibilitar la sobreposición de tonos.
- Obtención de texturas.
Para distinguir los objetos de diferente material. La textura enriquece visualmente a las viñetas.
- Obtención de brillos y altas luces.
Para el retoque final de las figuras. Los brillos le dan el aspecto de realidad a diversas figuras.

4.3.3 ETAPAS DEL PROCESO GENERAL

Se describen los pasos que se siguieron para la realización de las páginas. Los problemas específicos, de trazo y aplicación de técnicas, de cada página y cada viñeta, se describen en el siguiente punto de este capítulo.

- TRAZO DEFINITIVO
Construcción de figuras precisas.
- APLICACIÓN DE GRANDES ÁREAS TONALES
Tonos básicos.
- DEFINICIÓN DE FORMAS
Contornos, separación de planos.
- VOLUMEN DE LAS FIGURAS
Sombras y luces.
- TEXTURAS
Superficies figuradas.

4.3.3.1 TRAZO DEFINITIVO

Realización de las páginas individuales en el soporte definitivo.

SOPORTE

Se requiere de un papel de las siguientes características:

- Favorable para el trazo a lápiz. Superficie mate resistente al borrado.
- Resistente a la aplicación de agua, en acuarelas con pincel o aerógrafo.
- Suficientemente grueso, para que no se doble o maltrate en el manejo.

Se eligió la CARTULINA CORSICAN GRUESA. El pliego mide 58.5 cm x 89 cm, y admite 2 páginas del comic. Es el soporte que cumple con las condiciones requeridas.

TAMAÑO

El tamaño escogido para hacer los originales es:

27 cm x 36.75 cm.

Conserva la misma proporción del formato real de publicación que es de 18 cm x 24.5 cm.

Ese tamaño es el más adecuado para favorecer el trazo de las figuras, con comodidad.

Se trazó la retícula básica al tamaño 27 x 36.75 cm, en una hoja que sirve de guía para trazar los recuadros de toda la historieta.

Previamente se hizo un estudio para determinar el tamaño más conveniente. Se tenían 4 opciones:

- 46 cm x 36 cm

Es el tamaño de una página realizada con anterioridad al proyecto. Resulta, en la práctica, demasiado grande, pues requiere de tiempo excesivo para la elaboración.

- 40.8 cm x 30 cm

Es el tamaño de un comic de 18 páginas, no publicado, hecho en 1987. Es una proporción más manejable.

- 36.75 cm x 27 cm

Es una ampliación del formato real, en una proporción de 50%. Es decir: 24.5 cm + 12.25 cm x 18 cm + 9 cm.

- Es el más manejable de todos.
- 33 cm x 25 cm
- Es un tamaño que resulta pequeño e incómodo para el trazo.

PROCEDIMIENTO PARA EL TRAZO Y LA CONSTRUCCIÓN

Descripción general de las etapas para el dibujo de las viñetas de una página.

- Trazo del contorno de los recuadros.
Se coloca la hoja de cartulina (soporte definitivo) sobre la hoja de retícula básica, sobre una mesa de luz, y se trazan los recuadros, de acuerdo al boceto de cada página, siguiendo rigurosamente las líneas de la retícula. Se usan escuadras y regla T.
- Trazo del contorno de los globos.
Los globos se sitúan en las posiciones que indican los bocetos, en las dimensiones proporcionales. También se recurre a las escuadras.
- Trazo general de ubicación de las figuras.
A mano alzada, y colocándose de pie frente al restirador, se realiza un rápido trazo, apenas apoyando el lápiz sobre el papel, con formas esquemáticas, cilíndricas, ovoides, que indican la posición de las figuras en la composición de cada viñeta. Las formas se realizan en trazo continuo, en un sólo movimiento. Pueden ser imprecisas, sin detalles. En esta etapa se recurre, de necesitarse, al uso de la perspectiva y el establecimiento de puntos de fuga.
- Precisión de las figuras.
Se procede a definir las formas, cuando su posición y proporciones son satisfactorias. Se trabaja cada viñeta de manera individual hasta terminar la página.
Cuando existe un problema de construcción, se recurre al archivo de imágenes, ya sea de fotografías o dibujos auxiliares. En ocasiones, se colocan algunas figuras - especialmente rostros- y enseguida se integran a la viñeta, estilizándolas en cierto grado.
Un espejo es muy útil para comprobar las proporciones de las figuras.

MÉTODO PARA ESCRIBIR LOS TEXTOS

En la práctica, se ideó un sistema que facilita el trazo de las líneas guía (o renglones) a lápiz, en los globos de las páginas del comic.

- Se fija la hoja original al restirador.
- Se dispone de una mica de interlineado, adquirida en un taller tipográfico, y se escoge el interlineado de 14 pts.
- Se fija la mica al restirador, junto a la hoja del comic, a la altura donde se encuentre un globo de texto.
- Con la regla T, se trazan las líneas guía en el globo, basándose en la interlínea de 14 pts.

- Al terminar de trazar las líneas de un globo, se desprende la mica y se coloca a la altura del globo situado más abajo. Se repite la operación anterior hasta completar los globos de toda la hoja.
- En seguida se escriben los textos necesarios sobre las líneas guía.

Con este sencillo método se evita el tener que medir constantemente la interlínea en cada globo, y se ahorra tiempo.

TRAZO EN TINTA DE CONTORNOS

Los elementos que se trazan con rapidógrafo son:

- Bordes de las viñetas.
- Bordes de los globos.
- Textos.

Se hace con el objeto de contrastarlos correctamente. Las viñetas y los globos deben distinguirse de manera clara. Los textos deben ser legibles.

Rapidógrafos: Marca STAEDTLER.

Puntos: 0.2 (textos)
0.5 (bordes)

El resto de las viñetas se elaborarán con otras técnicas.

4.3.3.2 APLICACIÓN DE GRANDES ÁREAS TONALES

CONSIDERACIONES SOBRE EL MEDIO TONO

El sistema de medio tono permite reproducir gradaciones tonales, hechas con cualquier técnica.

Las intenciones expresivas que fundamentan esta historieta establecen la representación realista -aunque estilizada- de las figuras. Los tonos degradados se prefieren a los altos contrastes, para lograr los objetivos de expresión.

Existen numerosos autores que usan, o han usado, el trazo en tinta para sus comics. Antes predominaba el pincel -ahora se ve antiguo. Posteriormente, se difundió el uso de plumilla. Por lo tanto, las historietas hechas en tono continuo, sin trazos de tinta, se diferencian de las demás. Ofrecen variedad visual al lector de comics.

Las posibilidades del tono continuo, logrado con una combinación de técnicas diversas, no han sido bien explotadas. Es necesaria la experimentación en ese sentido.

SUPERFICIES TONALES

Una vez que se tienen las figuras trazadas, se presenta un problema: llenar las diferentes áreas, con tonos distintos, que contrasten entre sí, para diferenciar los planos. Puesto que la decisión es la experimentación con las

técnicas, se debe escoger aquella que resuelva este problema con mayor efectividad.

Posibles técnicas	Cualidades	Defectos
Acuarela/tinta china con esponja mojada.	Aplicación de tonos en grandes superficies. Continuos o degradados. Control de la intensidad tonal.	El soporte escogido (Corsican grueso) se deforma con el agua. Debe montarse en tabla. Requiere enmascarillar bordes de viñetas.
Acuarela/tinta china con pinceles.	Aplicación de tonos, en superficies de cualquier tamaño. Uso de sombras y luces. No requiere enmascarillado.	Se requiere también de soporte rígido. Ocupa mayor tiempo de aplicación.
Acuarela/tinta china aerografiadas.	Aplicación rápida de tonos. Secado inmediato. Control de intensidad tonal.	Requiere enmascarillar o bloquear figuras y fondos. Los pigmentos no se borran.

Posibles técnicas	Cualidades	Defectos
Óleo aerografiado.	Aplicación rápida de tonos. Control de intensidad tonal. El pigmento sí se puede borrar.	El secado tarda 2 o 3 horas. Requiere enmascarillar bordes de las viñetas.

TÉCNICA ESCOGIDA:

ÓLEO AEROGRAFIADO

Motivos:

Una técnica no usada en el comic. Los tonos de gris se aplican rápidamente en las viñetas. Sólo se enmascarillan los contornos de viñetas; se cubren los globos de texto. El resto, no requiere mascarillas, porque el pigmento, ya seco, se puede borrar con goma de lápiz, para obtener luces. También se pueden aplicar otras técnicas encima -lápiz grafito, carboncillo, pastel o plumón- para crear volumen y tonos oscuros.

MATERIALES USADOS

- Aerógrafo: Holbein Y-3, marca Hohmi.
- Compresora Paasche D-500, de diafragma 1/10 H.P.
- Pigmento: Tubos de óleo negro marfil, marca Atl.
- Secativo cobalto (acelerador de secado)
- Mascarillas: Masking tape
- Papel Bond
- Acetato de grosor medio
- Implementos auxiliares:
- Mascarilla de protección contra gases.
- Pegamento en aerosol Spray Mount 3M.
- Pincel viejo para mezclar el pigmento.
- Aguarrás destilado, marca Atl.
- Recipiente para diluir el pigmento.
- Exacto Olfa/ regla metálica.
- Rapidógrafo punto 0.2 Staedtler.
- Bencina/goma para lápiz.
- Fijador en aerosol, marca Atl.

PROCESO SEGUIDO

-ENMASCARILLADO.

Los bordes de las viñetas, espacios blancos de 0.4 cm de grosor, se bloquearon con tiras de papel Bond, pegado con Spray Mount. Los globos, de contorno irregular, se bloquearon con mica. Se calcó cada globo en la mica, con el rapidógrafo punto 0.4. Se cortaron uno por uno con el exacto, y se pegaron en sus lugares con Spray Mount. Los 4 bordes de las páginas se cubrieron con papel Bond, unido por masking tape al papel. Se rocían las páginas con fijador en aerosol, para que los trazos en lápiz permanezcan inalterables.

-AEROGRAFIADO

Ya enmascarilladas las 10 páginas, se procede a usar el aerógrafo.

El óleo se diluye en aguarrás, en un pequeño recipiente. Se agregan unas gotas de secativo Cobalto para disminuir el tiempo de secado. La consistencia del pigmento debe ser bastante líquida.

Se agrega el óleo diluido al aerógrafo. Se usa el color negro para casi todos los recuadros. Únicamente se usa el gris, para las viñetas poco saturadas.

Se rocía en las viñetas de cada página. No se usan mascarillas sueltas ni fijas. Se intenta cubrir cada área, de acuerdo a los bocetos.

Los bordes aparecen difusos. Las viñetas se cubren de tonos borrosos.

Se oscurece poco a poco las áreas que irán en estos tonos, sin importar invadir las áreas vecinas.

Al terminar de aerografiar, 3 ó 4 páginas por sesión, el aparato se limpia con aguarrás y se sumerge en agua con detergente. Se enjuaga y se seca antes de guardarlo.

Las páginas se secan después de 2 ó 3 horas, en un lugar ventilado.

4.3.3.3 DEFINICIÓN DE FORMAS

Es el momento de precisar las figuras y separar los planos. Los contornos se vuelven a trazar en lápiz.

Con una goma de lápiz, se borra en las áreas de tonos claros. El pigmento desaparece ahí. Se destacan los bordes de las figuras, claro contra oscuro. Poco a poco se definen los elementos, hasta los más mínimos detalles.

4.3.3.4 VOLUMEN DE LAS FIGURAS

La tarea de crear volúmenes se facilita gracias a los dos pasos anteriores. Sólo es necesario usar lápices para obtener los degradados e incrementar los tonos oscuros. Lápiz HB en tonos medios y 4B en sombras intensas.

Las altas luces, elementos clave para el efecto tridimensional, se agregan con acrílico blanco Politec, con pincel fino.

4.3.3.5 TEXTURAS

Para representar los diferentes materiales de los objetos, se usan diversas texturas, obtenidas por diferentes técnicas.

•PIEDRA:

Pastel de aceite gris (marca Pentel) sobre el tono de óleo aerografiado. Encima de esto, se pasa el lápiz 4B, suavemente. Se usa la textura del papel para obtener el efecto granulado.

•MADERA:

Traza de líneas con lápiz HB, en forma de vetas. Luces con goma de borrar o acrílico con pincel.

- .PIEL:
Lápiz sombreado con suavidad sobre el tono de óleo.
- .CABELLO:
Lápiz en líneas. Acrílico blanco para las luces.
- .PASTO:
Acrílico blanco sobre el trazo de lápiz.
- .VEGETACIÓN:
Cepillo de dientes con acrílico blanco. Efecto de hojas flotantes.
- .NIEBLA/NUBES:
Aerógrafo, goma de borrar.
- .ARMADURA METÁLICA:
Lápiz en sombreado parejo. Luces con acrílico blanco.
- .LLUVIA:
Goma de borrar. Acrílico blanco.

ROCIADO DE LACA PROTECTORA, marca Atl.

4.3.4 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO EN CADA PÁGINA

Los aspectos más importantes en la aplicación de las técnicas de representación, viñeta por viñeta.

PÁGINA 1

TEXTURA/VOLUMEN

PIEDRA:

Los símbolos grabados deben su apariencia a la textura de piedra.

Sobre el tono gris continuo, del óleo aerografiado, se cubre suavemente con pastel de aceite gris. El material se adhiere al papel texturizado, sólo en ciertas partes.

En seguida, se sombrea los contornos con lápiz HB y 4B, para crear el efecto de dimensionalidad. Las áreas claras se obtienen al borrar el óleo con goma de lápiz.

MADERA:

Se hacen líneas diagonales -como vetas- con la goma de borrar. Se trazan líneas libremente, de distintos grosores e intensidad. Se complementa con sombreado a lápiz.

HOJAS FLOTANTES:

Estos elementos añaden interés a la imagen. Trazadas con lápiz, se rellenan con acrílico blanco. Contrastan contra el fondo gris.

TRAZO:

Uso de escuadras para situar los elementos. Una vez determinadas sus proporciones, se dibujan los rasgos a mano alzada. Los símbolos cuadrados se forman de líneas curvas y rectas redondeadas.

PÁGINA 2

VIÑETAS 1, 2, 3 y 4

TRAZO:

La figura de la Diosa -viñeta 1- se dibujó primero en otro papel. Al determinar las proporciones correctas, se trasladó al soporte, repasando los trazos por ambos lados del papel. Las demás figuras se dibujaron directamente. La mano -viñeta 4- es copia de la mano del autor.

DEFINICIÓN DE FORMAS:

Los perfiles o contornos de la Diosa fueron acentuados, para facilitar su reproducción. Las 4 viñetas son muy claras, por efectos de la trama. Sin embargo, debe crearse el suficiente contraste entre los elementos.

VOLUMEN/TEXTURA:

El cielo nuboso se aerografió directamente. Algunas áreas se scurecieron con lápiz HB, aplicado con suavidad sobre el óleo. Ambos pigmentos se integran de un modo perfecto. Las luces en el cielo son toques de pincel fino con acrílico blanco.

El cuerpo de la Diosa, la piel, los símbolos y el cabello, se hicieron únicamente con lápiz.

La mano del artífice y el guardián se aerografiaron en tono oscuro. Los brillos se obtuvieron con goma y toques de acrílico blanco. Sombras y texturas se agregaron con lápiz. El recipiente de pintura del artífice se hizo con plumón de alcohol gris -marca Prismacolor. Encima se creó la textura con lápiz, y los brillos con acrílico blanco.

PÁGINA 3

VIÑETAS 1, 2, 3, 4, 5 y 7

TRAZO:

Figura de Diosa -viñeta 1- trazada previamente en otro papel. Rostro de Diosa -viñeta 7- dibujado con el mismo sistema. Para ambas imágenes se usaron fotos de referencia. Mano del artífice, copiada de la mano del autor.

DEFINICIÓN DE FORMAS/VOLUMEN/TEXTURA:

Procedimiento similar al de la página anterior. Figuras dibujadas en la piel. Aparecen como trazos de línea o mancha, sin volumen. Estilizaciones anatómicas.

VIÑETAS 6 Y 8

TRAZO:

Construcción estilizada de las figuras.* Las de la viñeta 6 parecen esculturas.

**Sistema de construcción por cilindros: Las figuras se trazan basándose en esquemas sintéticos. Están formados por cilindros, óvalos y prismas. Representan tronco, cabeza y miembros. Proporcionan la postura de los cuerpos y facilitan la proporción. Se exageran algunos rasgos (corpulencia, esbeltez). Finalmente, se trazan los detalles.*

VOLUMEN/TEXTURA:

Aerografiado previo en tono oscuro.

Áreas claras obtenidas con goma de borrar.

Líneas que cruzan los cuerpos, añaden volumen y textura.

Hechas con lápiz.

En la viñeta 6, la figura masculina aparece aún sin tono definido ni sombras. La figura femenina comienza a oscurecerse hacia la derecha del recuadro, como si adquiriera volumen poco a poco.

En la viñeta 8, ambos personajes tienen volumen, finalmente.

PÁGINA 4

VIÑETA 1

DEFINICIÓN DE FORMAS:

Contraste de tono para definir los planos. Separar figuras del fondo y crear espacialidad.

VOLUMEN/TEXTURA:

Aerografiado previo en tono oscuro. Brillo del sol y rayos, con goma de borrar.

VIÑETA 2

VOLUMEN/TEXTURA:

Figuras de la derecha, sombreadas brevemente. Las del lado izquierdo, en tono más oscuro. Aerógrafo + lápiz.

VIÑETA 3

TRAZO:

Figuras con posiciones y movimientos estilizados ligeramente. Aspecto ligero.

TEXTURA:

Lluvia, con goma de borrar sobre fondo de óleo aerografiado.

VIÑETA 4

TRAZO:

Figura femenina copiada de foto de referencia. Rasgos y atuendo modificados.

VOLUMEN/TEXTURA

Trazos en lápiz. Efecto de lluvia: goma y acrílico blanco con pincel. Brillos de pupilas, plumas, collares, etc., con acrílico también.

VIÑETA 5

VOLUMEN/TEXTURA

Mismo procedimiento de la viñeta anterior. Tono base más oscuro. Figuras semiocultas en la penumbra. Brillos más contrastantes, para un efecto dramático.

VIÑETA 6

DEFINICIÓN DE FORMAS:

Planos separados por medio de tonos: Cielo gris, montañas blancas. Primer término más oscuro y detallado.

TEXTURA:

Vegetación trazada con plumón de alcohol gris (marca Prismacolor) sobre tono de óleo básico. Brillos, con acrílico blanco. Sombras y líneas, con lápiz. Finalmente, acrílico blanco rociado con cepillos de dientes, para completar el efecto.

PÁGINA 5

VIÑETA 1

VOLUMEN/TEXTURA:

Sombreado de las figuras, con lápiz. Trabajo de texturizado en el fondo y los ropajes. Se obtiene con trazos libres y constantes.

VIÑETAS 2 Y 3

TRAZO:

Énfasis en la expresión violenta del personaje, en la viñeta 3.

VOLUMEN/TEXTURA:

Aerografiado previo muy oscuro. Áreas iluminadas contrastantes. Se piensa en el efecto dramático de las 2 imágenes.

VIÑETA 4

TRAZO:

Cuidado especial en la postura del sacerdote. Especialmente en los brazos que sostienen el emblema.

VOLUMEN/TEXTURA:

Fondo oscuro. El efecto nuboso logrado con goma para lápiz. La textura del bracero de piedra se obtuvo al borrar el óleo en áreas de luz, y aplicando después trazos de lápiz 4B, para crear el volumen. El fuego también se hizo con la goma.

VIÑETA 5

TRAZO:

El caballo se estilizó hasta convertirlo en un animal parecido a un reptil, con piel acorazada. Aumenta el efecto fantástico de los personajes.

VOLUMEN/TEXTURA:

Fondo gris. Figuras claras. Sombras a lápiz. Luces, con acrílico blanco.

VIÑETA 6

TRAZO:

Cuidado especial a la toma contrapicada de la estatua.

Ofreció bastante dificultad.

VOLUMEN/TEXTURA:

Cielo nuboso aerografiado.

Superficie de la estatua: sobre el tono oscuro aerografiado, se aplicó pastel de aceite gris, con suavidad. Sobre él, se pasó el lápiz 4B. El grafito del lápiz se adhirió a los puntos cubiertos por el pastel. De esa forma, se creó la textura de piedra. Algunos detalles, brillos y luces, con acrílico blanco, completaron la figura.

PÁGINA 6

VIÑETAS 1, 2 Y 3

TRAZO:

Atención especial: figura del herrero, en escorzo -posición que da impresión de tridimensionalidad; expresión desafiante del guerrero que sostiene la espada.

VOLUMEN/TEXTURA:

Fondo básico en tono oscuro. Cielo nuboso aerografiado. Niebla en el suelo, con goma de borrar. El cielo de la viñeta mayor penetra en la espada del guerrero, en una de las viñetas pequeñas. Ese efecto integra las imágenes y produce cierta metáfora visual, que se puede interpretar como la espada, símbolo del poder, que desencadena la guerra.

Nota:

En la parte superior de la página, se observa un marco decorativo. Fue producto de un accidente en la realización, al olvidar enmascarillar esa parte del papel. Quedó cubierta de pigmento, difícil de borrar o cubrir con pintura blanca - resultados poco estéticos. Se optó por aprovechar el error y convertirlo en un elemento de decoración ambiental.

VIÑETAS 4 Y 5

TRAZO:

Énfasis en el movimiento de las figuras. Posiciones dinámicas al estilizar las proporciones.

DEFINICIÓN DE FORMAS:

Separación de las figuras claras y oscuras, con el sistema de tablero de ajedrez.

VOLUMEN/TEXTURA:

Tono aerografiado oscuro. Armaduras negras con lápiz 4B sobre el tono básico. Luces, con acrílico. Gotas de sangre, de la espada -viñeta 4- salen del cuadro. Figuras que luchan -viñeta 5- invaden la viñeta 4.

VIÑETAS 6 Y 7

TRAZO:

Caballo estilizado en la viñeta 7. Elementos tecnológicos (vehículos, armas) para señalar el paso del tiempo.

DEFINICIÓN DE FORMAS:

Viñeta 7: tiene varios planos, distinguibles por las diferencias de tono.

VOLUMEN/TEXTURA:

Procedimientos similares a las 2 viñetas anteriores. Aquí aumenta el efecto de confusión en el fondo, por el humo. Aerografiado libre.

PÁGINA 7

VIÑETAS 1 Y 2

VOLUMEN/TEXTURA:

Tono básico muy oscuro. Las formas se confunden en la penumbra. Aerógrafo + lápiz 4B.

VIÑETA 3

TRAZO:

Figuras de cazadores construidas para dar aspecto atlético. Agilidad y fortaleza.

DEFINICIÓN DE FORMAS:

los cazadores, en primer plano, están separados del venado, al fondo, por un área clara, de neblina difusa. Efecto de espacialidad.

VOLUMEN/TEXTURA:

Cazadores sombreados en tonos de gris, con sombras y luces. Se da atención a la textura de los atuendos, la piel de los cuerpos y el pasto. El venado, sombreado sin detalles, se confunde con la maleza que lo rodea. Se pasó la goma en diagonal para difuminarlo.

VIÑETA 4

TRAZO:

Figura del venado, basada en libro para dibujar animales. Es importante captar el movimiento detenido en un instante.

VOLUMEN/TEXTURA:

Fondo aerografiado en tono gris. La textura difusa se logró al aplicar la goma, suavemente, en muchos lugares. Encima, se pasó el lápiz HB, para la textura de vegetación.

VIÑETA 5

VOLUMEN/TEXTURA:

Vegetación. Aerografiado libre. Sombreado y delineado con lápiz, en el trazado de hojas e insectos. Acrílico blanco rociado con cepillo de dientes completa el efecto.

VIÑETA 6

TRAZO:

Construcción muy detallada de las 2 figuras y de la vivienda detrás de ellas. Expresión de los rostros.

VOLUMEN/TEXTURA

Especial atención a la vegetación que predomina. Esta viñeta está unida con la anterior, por medio de las hojas que caen sobre la vivienda. Detalles de hojas, troncos del marco de la puerta, hechos a lápiz sobre el tono básico. Luces con acrílico, que destacan bastante y dan un aspecto más real y completo a la imagen.

VIÑETA 7**TEXTURA:**

Figuras delineadas con lápiz sobre el fondo gris, con lápiz y trazos de acrílico blanco.

PÁGINA 8**VIÑETA 1****TRAZO:**

Venado dibujado con auxilio del libro de referencia.

VOLUMEN/TEXTURA:

Fondo difuso logrado con goma sobre tono aerografiado.

VIÑETA 2**TRAZO:**

Figura de movimiento ágil, en posición dinámica. Estilización de los rasgos, para lograr ese efecto.

VOLUMEN/TEXTURA:

La figura se desvanece hacia los bordes con aerógrafo. Sombras intensificadas con lápiz. Luces, con acrílico blanco.

VIÑETA 3**VOLUMEN/TEXTURA:**

El globo de locución tiene apariencia de manta pintada: trazo de lápiz sobre fondo de óleo. Brillos, con acrílico blanco. Atuendo del cazador, detallado con lápiz sobre tono de óleo. Áreas claras, con goma de borrar.

VIÑETA 4**DEFINICIÓN DE FORMAS:**

El árbol se trazó con lápiz sobre el fondo blanco del papel. Imagen que proporciona aire visual a la página.

VIÑETA 5**VOLUMEN/TEXTURA:**

Fondo aerografiado un poco oscuro. Las dos figuras femeninas se sombrearon con lápices HB y 4B. El fondo de vegetación se trazó con lápiz: formas de hojas, ramas de árbol. El efecto de humo y penumbra se logró al combinar goma de borrar con sombreado a lápiz. Los brillos finales, con acrílico blanco.

VIÑETA 6

VOLUMEN/TEXTURA:

Sombreado con lápiz HB sobre fondo claro. Lo suficientemente preciso para representar el fragmento de paisaje: pasto, montañas, árbol y cielo.

VIÑETA 7

TRAZO:

Énfasis en las posiciones dinámicas de las danzantes. Uso de fotos de bailarinas de ballet, como referencia. Los elementos de los atuendos -penachos, brazaletes- aumentan el movimiento de las figuras.

VOLUMEN/TEXTURA:

El mismo procedimiento que en viñetas anteriores.

PÁGINA 9

VIÑETA 1

TRAZO/VOLUMEN/TEXTURA:

Mosmo procedimiento. Énfasis en los detalles del rostro del sacerdote.

VIÑETAS 2 Y 3

TRAZO:

Formas estilizadas, de aspecto prehispánico. Composiciones que sugieren la idea de ornamentos rituales. Los adornos - plumas, hojas de árbol- contribuyen al efecto ambiental.

VIÑETA 4

TRAZO:

Figura de la Diosa, dibujada con ayuda de fotografía de apoyo. Se trazó en una hoja. Cuando las proporciones fueron satisfactorias, se trasladó al soporte. Se hizo también un estudio acerca de la forma de los símbolos o tatuajes.

VOLUMEN/TEXTURA:

Efecto de lluvia: goma de borrar.
Sombreado tenue con lápiz, excepto en contornos y rasgos importantes, como el rostro.
El agua que cae parece desbordarse y elimina la parte inferior del borde de la viñeta.

VIÑETAS 5, 6, 7 Y 8

VOLUMEN/TEXTURA:

Fondo básico oscuro.
Cielo nublado y humo, con goma de borrar.
Figuras -cuerpos de guerreros- contrastados entre sí por tonos oscuros y claros, trazados con lápiz 4B. Luces, con acrílico blanco, para rasaltar contornos.

PÁGINA 10

VIÑETAS 1 Y 2

VOLUMEN/TEXTURA:

Tono básico: oscuro. Elementos resaltados en tono claro, con goma de borrar. Contornos y sombreados con lápiz. Atención especial a la vegetación. Luces abundantes -hojas que flotan- con acrílico blanco.

VIÑETA 3

TRAZO:

Uso de fotografía de referencia para dibujar la figura de la Diosa, en toma contrapicada. El rostro ofreció cierta dificultad, debido al ángulo.

VOLUMEN/TEXTURA:

Fondo aerografiado libre. Luces, con acrílico blanco. Sombreado de la Diosa y el guardián, con lápiz HB. El lápiz 4B sólo se usó para acentuar algunos rasgos, como el rostro o los contornos. Algunas partes se dejaron en blanco para crear el efecto etéreo.

VIÑETA 4

VOLUMEN/TEXTURA:

Vegetación: fondo aerografiado libre. Dibujo de hojas, insectos, ramas y pasto, con lápiz. Brillos, con acrílico blanco, rociado con cepillo de dientes.

VIÑETA 5

TRAZO:

Figura de la Diosa muy estilizada, como dibujo mitológico, de alguna cultura antigua.

VOLUMEN/TEXTURA:

Trazo delineado de la figura, sobre fondo aerografiado. Aspecto de pergamino deteriorado, con lápiz.

4.3.5 REVISIÓN FINAL

Al terminar de elaborar la última página, se revisaron las primeras, para comprobar los detalles que pudieran corregirse:

Contrastes poco notorios
Figuras muy claras
Figuras que se difunden con el fondo

Después de corregirlos, se concluye que la historieta ha sido completada.

Se rocía con laca protectora -marca Atl- para lápiz y carboncillo.

4.4 PRODUCCIÓN

Entrega final de los originales y supervisión del proceso productivo.

4.4.1 ENTREGA FINAL

Los 10 originales -cada una de las páginas- se entregaron el 26 de septiembre de 1991. Se publicaron en la revista GOLEM # 2.

4.4.2 SUPERVISIÓN

RECOMENDACIONES

Se pidió que la historieta fuera integrada a la revista respetando la numeración de las páginas: izquierda, con los números 2, 4, 6, 8, 10 y derecha, con los números 1, 3, 5, 7, 9. La alteración de ese orden afectaría negativamente a la secuencia narrativa.

SISTEMA DE REPRODUCCIÓN

Por Proceso Fotomecánico, como todos los comics de la revista. Los negativos de este proceso son menos costosos que los obtenidos por computadora, usados para los artículos con texto.

Los negativos de medio tono se realizaron en :
DIMENSIÓN FOTOMECÁNICA.

Lás páginas se protegen con "camisas" de papel Albanene de grosor medio.

PRUEBA DE MEDIO TONO

Es muy importante ver una página del comic, o una parte de ella, reproducida como medio tono, antes de hacer la entrega final.

En cualquier proceso fotomecánico, se suele perder cierto porcentaje de fidelidad en la reproducción, con respecto a los tonos de los originales. El porcentaje varía, pero debe tomarse en cuenta como factor de cuidado.

La prueba se hizo con la viñeta 1 de la página 2. Esta viñeta es la más adecuada, porque presenta tonos muy claros y tonos oscuros en un espacio reducido.

Prueba realizada en:
Técnicopias e Ingeniería, S.A. de C.V.
Baja California 178-A, Col. Roma.

Dimensiones: 10 cm x 11.5 cm

Se pidió una trama para impresión en offset.
Negativo y positivo.

Resultado:

Pérdida de contraste, sobre todo en tonos claros y medios. Eso significaría que bastantes detalles de las imágenes desaparecerían en la reproducción.

Por lo tanto, todas las páginas se revisaron de nuevo. Los contrastes se acentuaron con lápiz. Los contornos y líneas tenues se marcaron con mayor intensidad, como medida preventiva.

REGISTRO DE DERECHOS DE AUTOR

Es el trámite necesario para proteger la autoría de la historieta. La obra se registró en las oficinas de la Dirección General de Derechos de Autor, perteneciente a la SEP, el 9 de septiembre de 1991.

Los requisitos:

3 juegos de fotocopias de los originales.

Llenar por duplicado la forma correspondiente.

\$8 000.00 para gastos del trámite.

Se registró como RECEPCIÓN E INSCRIPCIÓN DE LA OBRA "SIGNOS EFÍMEROS EN LA ETERNIDAD" a nombre de ALEJANDRO GUTIÉRREZ FRANCO como autor. Número de registro: 17786/91.

SISTEMA DE IMPRESIÓN

Offset, a una tinta por ser un medio tono.
Algunas secciones de la revista presentaron dúotono.
Las cubiertas se hicieron con selección de color.
Empresa: IMPREFAST.

DISTRIBUCIÓN Y VENTA

Revista COLEM # 2.
Tiraje del número: 4 500 ejemplares.
Páginas: 64.
Precio por ejemplar: \$8 000.
Publicación: Marzo de 1992.

Lugares de venta:

Librerías de todo tipo: de libros de arte, de tiendas departamentales, secciones de libros y revistas, principalmente.

4.5 EVALUACIÓN CRÍTICA DEL OBJETO TERMINADO

La historieta impresa.

Al final del proceso, se llega a los ejemplares impresos, listos para la distribución y venta. Se toma un ejemplar cualquiera, para revisar los aspectos que determinan la calidad:

REPRODUCCIÓN DE LOS MEDIOS TONOS

Lo ideal: que, en la medida de lo posible, aparezcan los valores tonales lo más semejantes a los del original. Mismos contrastes, mismas gradaciones de gris.

Lo real: todas las páginas aparecen, a la primera vista, de un tono grisáceo. No hay tonos blancos del papel. Incluso los márgenes y los globos del texto tienen un leve tono gris. Si se observa con cuentahilos, se percibe que las áreas que deberían ser blancas tienen la trama de puntos. Los tonos medios se pierden un poco, al desaparecer los tonos blancos. Los tonos oscuros no se afectaron y se ven muy semejantes a los originales. Por lo tanto, hay una falta de contraste general en los valores claros y medios.

Viñetas más afectadas:

Página 7: cuadros 3, 5 y 6. Se pierden rasgos importantes de las figuras.

Página 8: viñetas 6 y 8. Hay tonos deslavados (no intencionales) que afectan a las figuras.

Página 10: viñetas 3, 4 y 5. Se pierde todo el contraste, y las figuras son difíciles de ver. Aquí interviene también lo delgado del papel, factor del que se hablará más adelante.

Causas de la alteración:

Una exposición errónea en la obtención de los medios tonos. Por eso, las áreas blancas se invadieron de puntos. Error del taller fotomecánico.

IMPRESIÓN

Lo ideal: que las superficies impresas tengan un tono negro uniforme de la tinta, en su concentración deseada. Sin presentar empañamientos, manchas o áreas sin imprimir.

Lo real: en general, este aspecto no tiene ningún problema.

PAGINACIÓN

Lo ideal: que las páginas estén en sucesión correcta, en las posiciones que les corresponden.

Lo real: la sucesión es correcta, pero no se respetó la recomendación de colocación de páginas izquierdas y páginas derechas.

La historia debía empezar en página derecha, para causar expectación. Al empezar en página izquierda, de inmediato se ve la página siguiente. La expectación se pierde. En lo demás, la secuencia no se ve afectada muy negativamente.

Causa de la alteración:

Al distribuir el material en la revista, el personal de diseño colocó la historieta en determinado lugar, por motivos de espacio. En cada número van artículos, anuncios y comics. Por eso, no tomaron en cuenta que las páginas de esta historieta tienen un número en la esquina inferior izquierda, si es página izquierda, y en la esquina inferior derecha, si es página derecha.

FORMACIÓN, ENCUADERNACIÓN Y REFINE

Lo ideal: que el área de las páginas esté correctamente centrada, con márgenes suficientes, verticales y derechas.

Lo real: las páginas impresas tienen márgenes laterales mínimos. En ocasiones, casi rozan el borde del papel. Esto afecta a la calidad de la revista. La altura de las áreas impresas varía de una página a otra. Esto no afecta demasiado, porque los márgenes superiores e inferiores son amplios.

Causa de la alteración:

En los originales mecánicos de la revista no tomaron en cuenta los dobles de los pliegos impresos.

PAPEL

Ideal: que el papel, de acuerdo a su calidad, sea suficientemente opaco, para que las imágenes no se vean a través de las hojas, y que sea el adecuado para el sistema de impresión usado. Offset, en este caso.

Real: el papel que usaron para imprimir las páginas del comic es Bond. Acepta la tinta de offset sin problemas, pero es bastante delgado. Las imágenes de una página se ven del otro lado de la hoja. Particularmente afectadas: la primera y la última página, porque a través de ellas se ven elementos notorios de los artículos contiguos. Esto crea

confusión. Reduce la visibilidad de las imágenes y baja la calidad general de la revista.

Causas de la alteración:

En el momento de la impresión, el papel destinado para la revista se terminó. Por problemas presupuestales, se tuvo que recurrir a un sobrante que el impresor proporcionó. Ese papel, de menor calidad, tuvo que aceptarse, dada la situación.

CONCLUSIONES SOBRE EL COMIC IMPRESO

Ya se señalaron los aspectos cualitativos. En resumen, los problemas más notorios son: los medios tonos mal expuestos y el papel muy delgado. Estos problemas sí afectan a las imágenes. Reducen su calidad estética y dificultan la lectura de las viñetas, aunque no afectan a los textos. De esa manera, con un enfoque crítico estricto, no se puede considerar como satisfactorio el resultado de la fase de producción.

REFLEXIÓN CRÍTICA

El resultado no satisfactorio se comprende, si se considera que, en una publicación nueva, en su tercer número, la experiencia técnica del personal es insuficiente. Los responsables de la revista son vulnerables a las objeciones y puntos de vista de los impresores y fotomecánicos.

Responsabilidad del autor del comic:

La falta de comunicación es negativa. Los originales deben marcarse con todas sus indicaciones. Deben platicarse todos los detalles con los diseñadores. Incluso, si es posible, revisar negativos y pedir repeticiones, hasta lograr el resultado óptimo.

Como proceder en el futuro:

Este comic es una obra de autor. Como tal, se piensa ofrecer a otras publicaciones, principalmente extranjeras, porque, de momento, no existe ninguna de este tipo en el país.

Para esos casos, se indicará lo necesario en los originales, junto con una explicación sobre la paginación de la historieta y los márgenes que necesita. Se comprende que la calidad de impresión es mayor en revistas ya establecidas.



CONCLUSIONES



RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Verificación de
los objetivos
cumplidos y
comprobación de
la hipótesis del
proyecto de tesis.

5.1 RESULTADOS

En este punto, se comprueba de qué forma el proyecto logró cumplir los objetivos planteados, tanto los específicos, como el objetivo general. Fundamentan el criterio que le da validez a las conclusiones.

5.1.1 REVISIÓN DE LOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS

EL OBJETIVO 1: Desarrollo de una metodología específica que sea útil como referencia a profesionales gráficos, que se relacionen con el comic, y les proporcione información práctica, que puedan utilizar a su consideración.

El Capítulo 3 contiene el desarrollo de la metodología. Su utilidad se basa en los argumentos siguientes:

- Se creó a partir de métodos generales de diseño; por eso, la secuencia de pasos a seguir tiene un orden lógico, usado en procesos de diseño gráfico, industrial y arquitectónico.
- Los métodos generales se conjuntaron en un modelo específico para diseñar comics. Este modelo no es un método en sí. No es una receta que se debe seguir inflexiblemente. Es en realidad una serie de métodos agrupados en sucesión lógica y gradual. Por tal motivo, cada diseñador debe aplicar la metodología de acuerdo a cada caso en particular.
- La metodología propuesta es funcional. Tal como queda demostrado en el Capítulo 4. El proyecto real, EL COMIC. SIGNOS EFÍMEROS EN LA ETERNIDAD, se diseñó y realizó por medio de los métodos planteados:

Fase 1: Estructuración

Se inicia con la idea base y los objetivos del proyecto, estéticos y comunicativos. El comic de autor como especialidad y el mercado específico: las revistas de historietas. El cliente inmediato: Revista Golem. Género temático -ficción fantástica- y género narrativo -épico- de la historieta.

Fase 2: Desarrollo

Se construye la narración gráfico-literaria.

El relato conduce al guión literario, y este conduce al boceto de la secuencia. Se omite el guión técnico tipo storyboard, porque la historia no tiene diálogos y, por lo tanto, es inútil y poco práctico.

Con los elementos de diseño se construye la secuencia narrativa; los bocetos son someros y prácticos. Es innecesario hacer dummies de las páginas.

Fase 3: Realización

Las técnicas empleadas se basan en condiciones de reproducción (medios tonos). Los procedimientos de trazo siguen fines estéticos particulares, para crear un estilo propio.

La metodología se aplicó con flexibilidad. En las fases 2 y 3 se omitieron subetapas innecesarias para este proyecto.

Al final, se tiene una historieta completa, aceptada y publicada en una revista de comics. El resultado del diseño y la realización son satisfactorios y atestiguan la utilidad de la metodología propuesta.

EL OBJETIVO 2: Participación de elementos de diseño en la estructura gráfica del comic. Aplicación de diseño fundamental, incorporado al lenguaje propio de la historieta. Revisión de los elementos de diseño estructurales, formales, de relación y prácticos, así como la manera en que pueden integrarse al comic.

En el Capítulo 3 se explica la relación entre los elementos del lenguaje del comic y el diseño básico:

-Estructurales:

La retícula para trazar los recuadros.

-Formales:

El formato de la página. La viñeta: su forma, tamaño, proporción y contorno. El globo o balloon: su forma, tamaño proporción, contorno y color. La tipografía.

-De relación:

El montaje o posición de las viñetas en las páginas. La composición interna de cada viñeta.

-Prácticos:

Los elementos de representación -personajes y escenarios, y lo que éstos expresan al lector.

En el Capítulo 4 se aplican los elementos de diseño a la historieta diseñada:

-La retícula:

Basada en la proporción áurea.

-El formato de la página:

19.5 cm x 26.3 cm. Para entrar en formatos carta, los más

usados en las revistas.

-La viñeta:

Forma: rectangular o cuadrada. Tamaño variable. Contorno: rectilíneo.

-El globo:

Forma: rectangular. Tamaño: variable. Contorno: quebrado.

-Tipografía:

Trazo a mano y aspecto fantástico de los trazos.

-Montaje:

Uso de viñetas de tamaños y proporciones no restringidos.

-Composición:

Uso de esquemas compositivos básicos.

-Elementos de representación:

Diseño de personajes y ambientes con un estilo fantástico. Influencias estéticas prehispánicas y orientales.

EL OBJETIVO 3: Incorporación de elementos gráficos al código lingüístico del comic. Estudio de algunas posibilidades gráficas con el propósito de integrarlas al código de la historieta.

En el Capítulo 4, se explica cómo se experimentó con los siguientes elementos:

-Recursos de composición del cartel:

Aplicación en la página inicial, como introducción al relato. Tipografía principal y secundaria e imágenes y proporciones de estos elementos, extraídos del diseño de carteles.

-Sistema alternativo de montaje:

Un método para cambiar de secuencia, dentro del relato. Surgió en la práctica y, hasta el momento, no había sido usado por otros autores. Consiste en que la última viñeta de una secuencia desaparece bajo la primera viñeta de otra secuencia posterior. El efecto: termina un momento narrativo en un escenario y empieza un momento nuevo. No se pierde la continuidad, ni se confunde al lector. Páginas 7 y 9.

-Simbología aplicada:

Uso de símbolos o signos para expresar algo y ambientar las imágenes. Pictogramas en los globos de texto en vez de palabras. Páginas 1, 2, 4, 7, 8, 9 y 10.

-Modificación de viñetas:

Recuadros rotos o rasgados para expresar imágenes dramáticas. Recuadros ornamentales que semejan pergaminos o placas de madera o piedra. Páginas 4, 6, 7, 9 y 10.

-Modificación de globos:

Cambios en forma y contorno de los globos, para intensificar los significados. Páginas 1, 8 y 9.

-Tipografía aplicada:

El diseño especial del título de la historieta. Página 1.

Los anteriores son ejemplos de elementos que, sin haber pertenecido al lenguaje del comic, pueden entrar a él y ayudar a extender su función expresiva. Esto es de gran ayuda al autor que los usó, e incluso para otros autores, que adoptan elementos para sus propias obras.

5.1.2 REVISIÓN DEL OBJETIVO GENERAL

El objetivo general dice:

Intervenir en la organización de la estructura gráfica del comic, mediante la aplicación del diseño gráfico.

Se sabe si el proyecto cumple con este objetivo general, si ha cumplido con los objetivos específicos:

La metodología de diseño aplicado al comic.

Los elementos de diseño básico en el lenguaje del comic.

La incorporación de nuevos elementos a ese código lingüístico.

Lo anterior es la fundamentación de que, en este proyecto, se ha logrado concretar el objetivo general, en una parte teórica, otra metodológica y otra práctica.

5.2 CONCLUSIONES

Verificación de la hipótesis y reflexión sobre los resultados obtenidos. El proyecto de tesis sobre el comic en el marco de la carrera de Diseño Gráfico.

5.2.1 CONFIRMACIÓN DE LA HIPÓTESIS

El enunciado dice:

El diseño gráfico interviene en la organización estructural y formal del comic, mediante la aportación de la metodología necesaria, con el objeto de auxiliar el desarrollo de los elementos que integran el código de la historieta.

De esa manera, podemos comprender que:

El diseño gráfico aporta metodología para hacer comics, mediante sus criterios y su organización secuencial.

Los elementos de diseño fundamental se aplican en el lenguaje mismo de la historieta y ayudan a experimentar nuevas soluciones, al modificar sus características. Gracias a ello, el lenguaje se enriquece, al tener nuevos elementos y nuevas funciones de los viejos elementos.

Por lo anterior, se puede concluir que la HIPÓTESIS en que se apoya este proyecto es VÁLIDA y lleva a resultados igualmente ciertos.

5.2.2 LOS RESULTADOS DEL PROYECTO EN EL MARCO DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

A lo largo del proyecto, se ha tratado la relación entre el lenguaje del comic y el diseño gráfico. En este punto, se explica la forma en que se aplican las materias de la carrera de

diseño, en los temas y subtemas de este trabajo.
El propósito de ello es hacer evidente que, un proyecto sobre el diseño del comic como éste es una aplicación práctica de los conocimientos obtenidos a lo largo de la carrera.

Materias que predominan en este proyecto:

DISEÑO

Los fundamentos de diseño. Elementos y procedimientos.

Diseño bidimensional. Formato. Composición.

Monocromía.

Diseño de tipografía aplicada.

DIBUJO

Principios de trazo, sombreado y construcción de formas.

Perspectiva.

Figura humana y sus proporciones.

Aplicación de figura humana al comic.

TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA

Manejo de lápiz y carboncillo.

Uso de pincel, estilógrafo y aerógrafo.

Elección de papeles adecuados para las técnicas aplicadas.

COMUNICACIÓN

Principios básicos. El lenguaje y los códigos.

Los medios masivos y su importancia. El comic y los medios impresos.

HISTORIA DEL ARTE

Los diferentes movimientos y estilos artísticos; sus principios y exponentes. De los que surgen las influencias que se aplicaron en el proyecto.

SEMIOTICA

Los signos y lenguajes no verbales. Las imágenes y su interpretación. Símbolos y pictogramas. El lenguaje del comic.

TÉCNICAS AUDIOVISUALES

Diseño del guión literario, que se aplica también al comic.

TÉCNICAS DE IMPRESIÓN

Conocimientos básicos de los sistemas de reproducción (medios tonos) y de impresión (offset).

SERIGRAFÍA

Impresión de las portadas de este documento.

5.2.3 COMENTARIO FINAL

El significado de este proyecto para el autor es el servir como punto de partida para la especialización en el comic, como un área del diseño como cualquier otra.

El proyecto real inicia la producción de obra, en la temática fantástica, con el objetivo de incursionar en el medio del comic de autor, nacional o internacionalmente.

Un trabajo como este, cierra el período de aprendizaje académico. Si bien, es necesario comprender que en la práctica profesional no se dejan de aprender nuevos conceptos o procedimientos.

Se espera que el contenido de este documento sea de utilidad a otros profesionales o estudiantes gráficos, que tengan los mismos propósitos del autor.

BIBLIOGRAFIA

- Amoroso, Nicolás. "La imagen Como Discurso," Rev. Artes Visuales, Nº 22 (jun./ago. 1979).
- Antonino, José. La Composición en el Dibujo y la Pintura, España, CEAC, 1972.
- Baena Paz, G. Instrumentos de Investigación, México, UNAM, 1979.
- Ballinger, Raymond. Art and Reproduction, EUA, Van Nostrand Reinhold Company, 1977.
- Coma, Javier. Del Gato Félix al Gato Fritz, Barcelona, Gustavo Gili, 1979.
- Craig, James. Production for the Graphic Designer, EUA, Watson Guphill Publications, 1974.
- Crittenden, Roger. Manual de edición Cinematográfica, México, UNAM, 1983.
- Favari Pietro. "La Historieta Desde la Cuna," Rev. Artes Visuales, Nº 22 jun./ago. 1979).
- Gallo, Miguel Angel. Los Comics, un Enfoque Sociológico, México, Quinto Sol, 1987.
- Gardner, John. El Arte de Escribir Novela, México, Ed. Publigraphics, 1987.
- Guirraud, Pierre. La Semiología, México, Siglo XXI, 1982.
- Gui, Bonsiepe. Diseño Industrial, Madrid, Alberto Corazón, 1975.
- Hurlburt, Allen. The Grid, EUA, Van Nostrand Reinhold Company, 1978.
- Jones, Christopher. Métodos de Diseño Barcelona, Gustavo Gili, 1982.
- Kermode, Frank y John Hollander, The Oxford Anthology of English Literature, Vol. II, New York, Oxford University Press, 1973.
- Lawson, John. Teoría y Técnica del Guión Cinematográfico, México, CUEC, 1986.
- Moliterni, Claude. Literatura de la Imagen, Biblioteca Salvat de Grandes temas, Barcelona, Salvat, 1973.
- Monsiváis, Carlos, et. al. El Comic es Algo Serio, prólogo de Paco Ignacio Taibo II, Colección Comunicación, México, Ediciones Eufesa, 1982.
- Parramón, José Ma. y Jesús Blasco. Cómo Dibujar Historietas, Barcelona, Parramón Ediciones, 1984.
- Porter, Tom. Manual de Técnicas Gráficas para Arquitectos, Diseñadores y Artistas, Barcelona, Gustavo Gili, 1983.
- Ríos Zertuche Díez et. al. Contra un Diseño Dependiente, un Modelo Para la Autodeterminación Nacional, colección diseño, ruptura y alternativa, México, Editorial Edicol, 1977.
- Schaarwächter, Georg. Perspectiva para Arquitectos, Barcelona, Gustavo Gili, 1970.
- Scott, Robert Gillam. Fundamentos de Diseño, Buenos aires, Ed. Victor Leru, 1971.

- Timofeev, L. Fundamentos de Teoría de la Literatura, Moscú, Ed. Progreso, 1979.
- Vale, Eugene. Técnicas del Guión para Cine y Televisión, México, Ed. Gedisa, 1988.
- Vázquez G, Modesto. Historiética, México, Promotora K, 1981.
- Wucius, Wong. Fundamentos de Diseño Bi- y Tri- dimensional, Barcelona, Gustavo Gili, 1982.
- Wright, Charles. Comunicación de Masas, México, Ed. Paidós, 1988.

LISTA DE ILUSTRACIONES

CAPITULO 1

- 1 Guido Crepax. Soterranei (Neutron). Italia.
- 2 Harry Lampert. Flash. 1947, EUA.
- 3 Richard Felton Outcault. Yellow Kid. 1892, EUA.
- 4 Harold H. Knerr. El Capitán y los Pilluelos. 1897, EUA.
- 5 Autor Desconocido. Caricatura política. Periódico El Hijo del Ahuizote. 1900, México.
- 6 Palomo. El Cuarto Reich. Publicado en México.
- 7 Burroughs/Hogarth. Tarzan de los Monos. 1949, EUA.
- 8 Bill Everett. The Submariner. 1939, EUA.
- 9 Bob Kane. Batman. 1939, EUA.
- 10 Revista Heavy Metal. 1990, EUA.
- 11 Jack Kirby. Captain America. 1941, EUA.
- 12 Joe Shuster. Superman. 1938, EUA.
- 13 Palomo. El Cuarto Reich. Publicado en México.
- 14 John Buscema. The Silver Surfer. EUA.
- 15 Gabriel Vargas. La Familia Burrón, México.

CAPITULO 3

- 16 Arthur Suydam. Bad Breath. Heavy Metal. 1979, EUA.
- 17 Voss. The Thing. Heavy Metal, 1979, EUA.
- 18 Philippe Druillet. La Noche. Col. Humanoides. 1982, España.
- 19 Caza. ARKHE. Col. Humanoides. 1982, España.
- 20 Breccia/Lovecraft. The Dunwich Horror. Heavy Metal. 1979, EUA.
- 21 MOEBIUS. Split, The Little Space Pioneer. Heavy Metal. 1979, EUA.
- 22 P. Druillet. La Noche. Col. Humanoides. 1982, España.
- 23 Caza. Arkhé. Col. Humanoides. 1982, España.
- 24 Mikalacki/Kordej. The Wall. Heavy Metal, 1989, EUA.
- 25 MOEBIUS. The Airtight Garage of Jerry Cornelius. Heavy Metal. 1979, EUA.
- 26 P. Druillet. Gail. Heavy Metal. 1979, EUA.
- 27 Don Lomax. Attila the Frog. Heavy Metal. 1979, EUA.
- 28 Caza. Arkhé. Col. Humanoides. 1982, España.
- 29 Bilal. Exterminator 17. Heavy Metal, 1979, EUA.
- 30 Caza. Arkhé, op. cit.
- 31 Stuart Nezin. Down Deep. Heavy Metal. 1979, EUA.
- 32 P. Druillet. Gail. Heavy Metal. 1979, EUA.
- 33 P. Druillet. La Noche. Col. Humanoides. 1982, España.
- 34 MOEBIUS. The Airtight Garage. Heavy Metal. 1979, EUA.
- 35 Don Martin. Un Lindo Amanecer Suramericano. Revista MAD es Español. 1979, México.
- 36 Caza. ARKHE. op. cit.
- 37 Idem.