

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTONOMA DE MEXICO



Escuela Nacional de Artes Plásticas

TESIS

**EL USO DEL DIBUJO ESTILO "MANGA" EN LAS HISTORIETAS
MEXICANAS CONTEMPORANEAS**

Que para obtener el título de Licenciada
en Diseño Gráfico presenta

Miryam Cristina Téllez Schmill

Director de Tesis: M. en A.V. Francisco Plancarte Morales.

México 1999

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

27/11/99



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.

Paginación

DESCONTINUA

Índice:

Agradecimientos

INTRODUCCION

CAPITULOS:

1. Manga.

1.1 Breve historia del comic japonés "manga".

1.2 El comic japonés "manga".

1.3 Géneros del comic japonés "manga".

1.3.1 "Manga Shounen".

1.3.2 "Manga Shoujo".

1.3.3 "Yaoi manga".

1.3.4 "Kodomo Manga".

1.3.5 "Horaa Manga".

1.3.6 "Manga Hentai".

1.3.7 "Manga Digital".

Notas del Capítulo 1

2. Origen de la Ilustración.

2.1 Técnicas de ilustración.

2.1.1 Tintas.

2.1.2 Acuarela.

2.1.3 Lápices de colores.

2.1.4 Grafito.

2.2 La ilustración de comic.

Notas del Capítulo 2

1

1

2

5

5

7

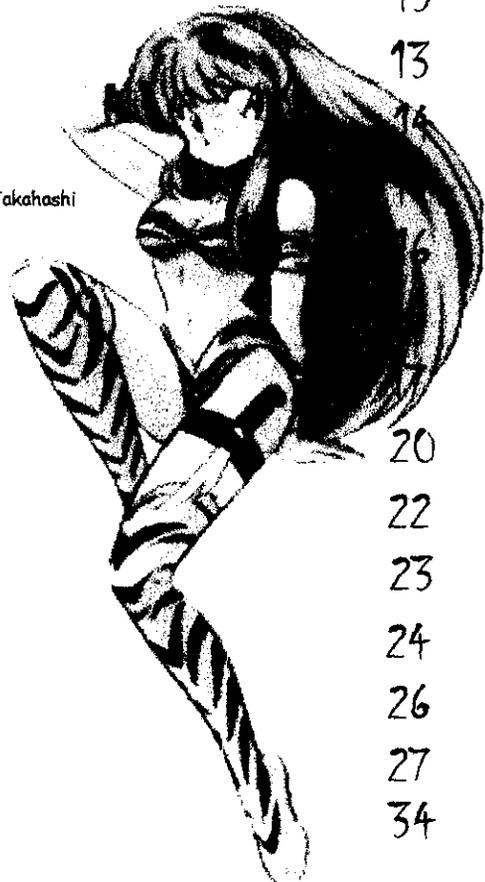
13

13

13

14

"Lum" Takahashi



20

22

23

24

26

27

34

| | |
|---|----|
| 3. Acuarela: Técnica de ilustración. | 35 |
| 3.1 Métodos de aplicación. | 35 |
| 3.2 Técnicas combinadas. | 39 |
| 3.2.1 Acuarela con lápices de colores. | 39 |
| 3.2.2 Acuarela con acrílico. | 39 |
| 3.2.3 Acuarela con pasteles. | 40 |
| 3.2.4 Acuarela con otras tintas. | 40 |
| Notas del Capítulo 3 | 41 |
| | |
| 4. El uso del dibujo estilo "manga" en historietas. | 42 |
| 4.1 DOMO. | 43 |
| 4.2 Mi experiencia personal. | 46 |
| 4.3 Los comerciales empleados. | 48 |
| 4.4 Los personajes. | 50 |
| 4.5 Resolución gráfica. | 53 |
| 4.6 Retoque con técnica digital. | 58 |
| | |
| CONCLUSIONES | 60 |
| | |
| BIBLIOGRAFIA | |

"Lum" Takahashi



Agradecimientos

A mis padres por su apoyo, paciencia, cariño y haberme enseñado a luchar.

A mis hermanos por que me dieron un ejemplo de vida

A mis amigos por compartir momentos muy felices sin los cuales la vida no sería completa.

A Zuly porque entre muchas otras cosas compartimos este trabajo y por su apoyo

A Rolando por estar conmigo apoyándome, por su cariño y por impulsarme a hacer algo grande en la vida

A Norma y a Bob por apoyarme desde tan lejos.

A cuco por acompañarme mientras redactaba esta tesis.

INTRODUCCION

LA ADAPTACION DEL COMIC Y LA ILUSTRACION JAPONESA SOBRE EL COMIC Y LA ILUSTRACION MEXICANA.

La Ilustración es un recurso muy poderoso para el diseñador, ya que por medio de esta se grafica de forma clara un concepto o una idea.

El Ilustrador cuenta con un sinnúmero de técnicas de Ilustración y de corrientes ilustrativas para lograr su objetivo. Una de esas opciones es el comic, que últimamente ha tomado un auge dentro del público lector.

En los comics que se imprimen actualmente, se ha visto una cantidad considerable de trabajos realizados por diseñadores mexicanos que han adoptado el dibujo tipo japonés.

En este tema, existen varias publicaciones que presentan estas características, de las cuales podemos señalar algunos títulos como:

"Chicas trabajadoras" (Ed. Editoposter Abril 1998), "Lux in Tenebris" (Feria de la Historieta; Marzo 1998), "Partners" (colaboración de la revista DOMO: Noviembre 1997), "Tetsuko" (Ed. Editoposter Enero 1998), la revista "Plan B", "Animanga" y la revista "DOMO".

Es precisamente por medio de la revista "DOMO" que me he dado cuenta de la aceptación que ha tenido este estilo, basándome en el número de ventas (1000 ejemplares al mes) y la demanda que crece cada día de dicha publicación.

DOMO me ha dado la oportunidad de desarrollarme como ilustrador de comic tipo "manga", con todas las características que tiene este tipo de ilustración y que estudiaremos a lo largo de esta tesis.

Mi propuesta gráfica consiste en utilizar el dibujo tipo "manga" en situaciones conocidas por los mexicanos, con el fin de que el público aficionado al manga tenga la opción de disfrutar el tipo de ilustración que tanto le gusta adaptado a nuestra cultura.

Para llegar a este propósito y comprenderlo mejor, haré una referencia histórica de la ilustración desde sus inicios y de lo que es el comic japonés "manga". También hablaré de la ilustración de comic pasando por las



técnicas de representación más comunes, y finalizar en una propuesta gráfica que ejemplifique la corriente de dibujo japonés aplicada en la ilustración de comic.

Por ser un nicho pequeño el que comprende a los fanáticos del comic japonés, existe el problema de satisfacer el gusto de estas personas, ya que adoptar el estilo de dibujo llega a ser complicado. El objetivo es desarrollar imágenes con características adecuadas, para atraer la atención del público aficionado y el general. Es decir, ilustraciones creadas en base al tipo de Ilustración japonesa adaptadas a la idiosincrasia del público mexicano.



"Sasami" Tenchi Muyo

CAPITULO 1

1. Manga.

El término "manga" sirve para designar a la historieta en Japón. Esta palabra surge en 1814 por el artista Katsushika Hokusai, ya que realizaba una extraña mezcla de textos e imágenes satíricas, y necesitaba crear una palabra para definir su arte.

Hokusai combinó dos caracteres chinos. El primero significa: "A pesar de uno mismo"; y el segundo significa: "imagen".

漫画

Kanji de "Manga"

まん

man= a pesar de uno mismo

が

ga= imagen

1.1 Breve historia del Comic Japonés "manga".

La primera muestra que existe de "manga" es el Choujuu Giga que data del s. XII, creado por el monje



Choujuu Giga

budista Toba. En esta el autor dibujaba seres humanos representando animales.⁴

En forma el término "manga" denomina arte secuencial, lo que se conoce actualmente como comic, en donde se presenta una combinación de imágenes y texto describiendo situaciones cotidianas. Un claro ejemplo de arte secuencial lo encontramos en los pergaminos del Japón medieval, aunque

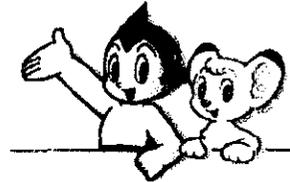
existe una gran diferencia de audiencia, ya que mientras el "manga" moderno se publica en masa, los pergaminos del medioevo se hacían para un público de elite mucho menor.

Fue en el s. XVIII cuando surge la clase media urbana de comerciantes que llega a ser una clase

primordialmente consumidora, esta crea una cultura de lo que sería el primer "manga" para consumo popular: el Kibyoushi ("portadas amarillas"), que se imprimía en forma de libro sobre bloques de madera, eran historietas para adultos cuyas ilustraciones estaban hechas a base de tintas, y así como el "manga" moderno, trataban una gran variedad de temas, desde el drama hasta la pornografía.

Pero con la llegada del s. XIX y de la invasión de la cultura occidental, el Kibyoushi fue reemplazado por un híbrido de formas de dibujo nativo y occidental, dando como resultado publicaciones satíricas, como Tanuki-e y Namazu-e.

1.2 El Comic Japonés "manga".



"Astroboy y Kimba"
Osamu Tezuka

El despegue del comic japonés "manga" se inició en 1947 con Osamu Tezuka, conocido como el "dios" del "manga", un médico arruinado que para salir de la crisis en la que se encontraba, lanzó su primera historieta de robots llamada "Putcha".

Estos androides definieron los rasgos que actualmente caracterizan al "manga" moderno: Grandes ojos, facciones y cuerpos muy estilizados, características que permitieran al japonés mofarse de una manera sutil de su arraigado nacionalismo, así como un gran dinamismo en el dibujo. Este tipo de diseño simple permite al lector identificar rápidamente al personaje.

Osamu Tezuka siendo un ávido cinéfilo de filmes europeos, incorporó técnicas cinematográficas en su dibujo de "manga" que no habían sido usadas con anterioridad es decir, diferentes ángulos de encuadre, slow motion (cámara lenta) etc.

En 1950 publica su obra "Jungle Taitei" (El Emperador de la Selva), donde el protagonista es un león blanco llamado Kimba.

Cabe mencionar que por el año de 1994 cuando se estrena El Rey León de los Estudios Disney, se suscitan una serie de controversias y un gran enojo por parte de los aficionados al comic y la animación



japonesa porque se habló de un plagio por parte de Disney de la obra de Tezuka "Jungle Taitei". El descontento no fue tanto por el "robo", sino por no dar el crédito a la obra de Tezuka de donde se basaron. Esto es un claro ejemplo de la influencia que ha tenido la ilustración japonesa en occidente.

A continuación las similitudes que existen entre ambas obras:

EL REY LEON: "The Lion King" Walt Disney

- El protagonista es un cachorro de león llamado Simba.
- Es la historia de un joven león africano cuyo padre es traicionado por un miembro de su familia.
- El villano de la historia llamado Scar, es tío de Simba y tiene una característica física: Una cicatriz en el ojo.
- El consejero espiritual es un mandrill llamado Rafiki.
- Un personaje secundario de la historia es el loro parlante llamado Zazu.
- Los aliados del tío Scar son las hienas.
- El padre muerto de Simba se aparece como fantasma entre las nubes.

JUNGLE TAITEI: "Kimba" Osamu Tezuka

- En "Jungle Taitei" el protagonista es un cachorro de león llamado Kimba.
- Es la historia de un joven león africano cuyo padre es traicionado por un miembro de su familia.
- El villano de la historia llamado Claw, es tío de Kimba y tiene una característica física: Le falta un ojo.
- El consejero espiritual es un mandrill llamado Mandy.
- Un personaje secundario de la historia es el loro parlante llamado Coro.
- Los aliados del tío Claw son las hienas.
- El padre muerto de Kimba se aparece como fantasma entre las nubes.

Los fanáticos a la animación y comic japonés no se explicaban como un Estudio de Animación tan grande como es Disney, y que se ufanaba de tener expertos en el tema ignoraran la obra de Tezuka, ya que la serie de "Jungle Taitei" también se transmitió en los Estados Unidos.

Pero la creación más popular de Osamu Tezuka es "Tetsuwan Atomu" (Astroboy), publicado de 1952 a 1969 mismo que a partir de 1963 se convierte en una Serie animada bajo el mismo nombre.

Tezuka durante toda su vida ganó importantes premios de la industria del comic y la animación, incluso en 1994 construyeron un Edificio Memorial "Por su grandeza" en Takarazuka. Este edificio sirve como museo de todas sus obras. Cada mes se presenta diferente material del autor, y es tan extenso que hasta la fecha no se han repetido las exposiciones.

Osamu Tezuka es entonces el padre de la tendencia ilustrativa del "manga" moderno.

Sus obras más representativas son:

•Series de Televisión:

•W3 (Los maravillosos Tres) 1965.

•Tetsuwan Atom (Astroboy) 1963.

•Jungle Taitei (El emperador de la Jungla) 1965.

•Cortometrajes:

•Memory 1964.

•Mermaid 1964.

•Pictures at an exhibition 1966.

•Dawn 1978.

•Trilogía de filmes The Unico (orientado al público infantil): Unico 1981, Unico: To the magic Island 1983, Unico: Cloud and White Feather 1989.

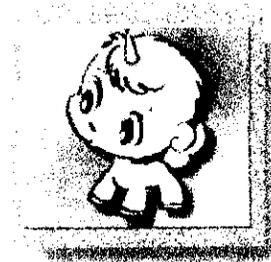
•Jumping (10 minutos) 1984.

•Broken Down Film 1985.

•Karma 1986.

•Yamata 1986.

•Legend of the Forest (30 minutos) 1987.



"Unico"
Osamu Tezuka



"Marte"
Osamu Tezuka



•Self Portrait 1988.

El estilo de un sólo artista definitivamente no define por completo lo que hoy es la industria del "manga", la cual constituye actualmente el 40% de las publicaciones que se venden en Japón y sus temas son tan variados como las altas ventas que representan estas revistas.

El "manga" se desarrolla más plenamente durante los primeros años de la posguerra, a la par de otros medios masivos de información como la televisión, como tal, el manga también se volvió parte de la vida de los japoneses.

En 1956 la industria del "manga" se consolida con la aparición de las primeras revistas semanales dedicadas a la juventud, que reúnen las características (antes mencionadas) de lo que hoy se conoce como "manga" moderno. Estas revistas empiezan a marcar una línea y una moda entre el público de publicaciones semanales que abarcaría incluso al público infantil (niños de primaria) antes de que terminara la década.

1.3 Géneros del comic Japonés "manga".

1.3.1 "Manga Shounen".



En 1959 surgen dos de las publicaciones más importantes que existen hoy a la fecha: El Shounen Magazine (hoy Shounen Jump), y el Shounen Sunday, que ahora se orientan principalmente al público juvenil masculino, pero en las fechas de su lanzamiento el público infantil era su principal consumidor.

SHOUNEN ➡ Shou= poco, joven. Nen= año } joven (hombres jóvenes).

En ese entonces estas revistas contenían información de entretenimiento y cultura general, mientras que la parte destinada al "manga", no ocupaba más del 40% en cada revista.

La circulación y venta de estas publicaciones no era tan alta como sus editores pretendían (originalmente sólo se vendían alrededor de unos 200 000 ejemplares). Fue entonces que idearon una manera de incrementar sus ventas: aumentando el espacio de las revistas dedicado al "manga" así, sin pasar muchos años, el manga llegó a ocupar más de la mitad del espacio en cada revista.

Poco a poco, también comenzaron a desplazar los temas educacionales contenidos en las publicaciones,

lo cual creó un descontento general entre los educadores y padres de familia que apoyaron desde un principio estos semanarios, sin embargo las ventas se seguían incrementando.

Los temas que entonces predominaban en el "manga" eran la ciencia ficción y la aventura, por lo tanto el público al que se orientaba comienza a cambiar del infantil al juvenil, principalmente varones, llámese adolescentes, jóvenes trabajadores y estudiantes Universitarios.

Hacia la década de los 50's comenzaron a popularizarse establecimientos que rentaban revistas, en donde los muchachos acudían para rentar "manga", ya que para entonces surgió un nuevo y sofisticado género de manga llamado "gekiga" (novela gráfica), con imágenes teatrales.

Este tipo de "manga" enfatizaba el realismo tanto en dibujo como en contenido, el cual era denso, grotesco y violento; el humor era negro, por lo tanto se iba perdiendo el estilo de lectura de esparcimiento que caracterizaba al "manga". Los títulos más populares de esa época de "manga rentado" fueron "Kamui" (Satoru Kirato) y Golgo 13 (Takao Saitoh).

La industria del "manga rentado" comenzó a declinar a principios de los 60's gracias a la aparición de una nueva categoría de "manga" conocida como "seinen" (juventud), sus títulos: Manga Action (1967 Ed. Futabasha) de publicación semanal, y Monthly Big Comic (Ed. Shogakukan) de publicación mensual.

Así mientras muchos artistas tendían a la producción de "manga shounen (joven)", otros tantos se dirigieron al nuevo dibujo de "manga seinen", que poco a poco iba ganando más público. Bajo estas circunstancias amenazantes para el "manga shounen" por parte del "manga seinen", su reacción fue incorporar de nuevo el estilo "gekiga" pero con una tónica más suave, teniendo como fin el volver a captar antiguos lectores, que abandonaron este estilo de lectura por encontrarlo muy agresivo. En cambio el "manga seinen" vuelve a antiguas técnicas de manga para recuperar también público perdido.⁷

Pero en medio de su batalla por recuperar al público antiguo, las dos revistas líderes de "manga shounen" Publicaciones de Shogakukan y Kodansha-, empezaron a perder el público infantil al que desde un principio estaban orientadas, por lo cual las ventas se desplomaron.

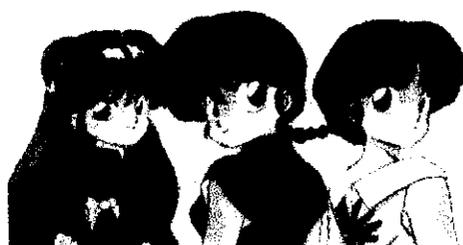
Mientras tanto la editorial Shueisha que publicaba el Shounen Jump, y que era la editorial menos popular y la más tardía (fundada en 1968), se mantuvo fiel a su público pre-adolescente subiendo

rápidamente de popularidad tomando el lugar líder en los años 70's. Esto lo logró gracias a una exhaustiva investigación de mercado de lo que los lectores demandaban.

Desde entonces hasta ahora, Jump sigue siendo la publicación líder de su género ("shounen"), mientras que Magazine y Sunday han luchado por recuperar este liderazgo, cuestión difícil para ambos, ya que Jump ha sido la cuna de varios éxitos, incluyendo el internacionalmente famoso Dragon Ball (Akira Toriyama), y Slam Dunk (Takehiko Inoue) ambas transmitiéndose en la televisión mexicana actualmente.



Shounen Sunday



"Ranma Ni bun no ichi"
Rumiko Takahashi

En 1980 la circulación del "Shounen Jump" eran 3 000 000 ejemplares, en 1985 ascendían a 4 000 000, en 1988 a 5 000 000, hasta llegar a los 6 200 000 en 1994, mientras que en ese mismo año circulaban 3 750 000 ejemplares de "Shounen Magazine" y 1 270 000 de "Shounen Sunday".

"Shounen Jump" es por mucho la revista mejor vendida en Japón, pero eso no quita el mérito de "Shounen Sunday" y "Shounen Magazine". Estas junto con Jump, son las publicaciones dentro del género shounen que han mantenido una tradición de lectura de "manga" de calidad para jóvenes.



"Dragon Ball"
Akira Toriyama

1.3.2 "Manga Shoujo".

En Japón existe un género de "manga" muy importante creado principalmente por mujeres artistas que va dirigido a mujeres jóvenes y niñas: El "manga shoujo".

SHOUJO ➡ Shou= poco, joven. Jo= mujer } mujer joven.

En México y Norteamérica dentro del conjunto de personas que leen comics, las mujeres conforman un porcentaje muy pequeño. En Japón las mujeres que no leen "manga" (comics) son la minoría, de hecho es el público lector más ávido, y hasta se podría afirmar que el más grande dentro de la industria del



"manga".

Así como su contraparte, el "manga shounen", el "shoujo" nace en la década posterior al fin de la guerra siendo su iniciador Osamu Tezuka. Estas revistas de "manga" orientadas a niñas de primaria, contenían temas humorísticos, o sea tiras cómicas parecidas a las de los periódicos americanos.

Pero Tezuka cambia esta tendencia cuando publica en 1954 su trabajo llamado "Ribon no Kishi" (Caballero del Listón), que manejaba técnicas de dibujo y narrativas más sofisticadas, combinando el humor, el drama, la aventura, la fantasía, la tragedia y el romance.

Durante la década de los años 50 y principios de los 60's, los artistas de "manga shoujo" eran en su mayoría hombres, los cuales a su vez también producían "manga shounen" (para hombres). Las mujeres artistas de "manga shoujo" eran muy pocas.

Las historias de ese entonces en el "manga shoujo" eran protagonizadas por niñas de primaria, con temas de drama, humor y principalmente de la relación entre madre e hija. Trataban situaciones familiares al estilo de vida de las lectoras para lograr una mayor identificación.

Por el año de 1963, al haber una gran competitividad con el "manga shounen", el "manga shoujo" también se traslada al formato de publicación semanal, evento que hizo que la demanda de dibujantes creciera. Para ese entonces ya era muy claro que el gusto del público se dirigía más hacia el trabajo de artistas mujeres que al realizado por hombres. Por lo tanto los editores se dieron cuenta rápidamente cómo incrementar sus ventas impulsando cada vez más la labor de nuevas artistas.

Gracias a este hecho, los artistas hombres incapaces de competir con las mujeres artistas, deciden abandonar el estilo de "manga shoujo" para dedicarse totalmente al "manga shounen" orientado al público masculino.

En ese tiempo debutaron muchas artistas, pero la que más se destacó entre ellas fue Machiko Satonaka, cuyo primer trabajo se publicó en el Weekly Friend en 1964 y contaba con sólo 16 años de edad. Entre 1967 y 1969, la cantidad de artistas mujeres de "manga shoujo" crecía considerablemente.

Un grupo de jóvenes artistas subió a la fama rápidamente, se hacían llamar las "Forty Niners", ya que



varias de ellas nacieron en 1949. Entre ellas estaban Moto Hagio ("They were eleven"), Yumiko Ohshima, Riyoko Ikeda ("The Rose of Versailles"), Keiko Takemiya ("Toward the Terra") y Ryoko Yamagishi.

Elas experimentaron con nuevos temas y estilos de narración, hasta llegar al gusto de lectoras mayores, marcando la pauta de las artistas de "manga shoujo". sexualidad y de géneros, también

El formato de publicación semanal de "manga shoujo", y no lograban producción de sus obras, que cada temática.

Esto provocó un cambio en los quincenal y posteriormente a las artistas de expresar de una la que tendía el "manga shoujo" y relación entre personajes, y un ambiente humor.

Para finales de los 70's comienzan a abordaban temas de romance homosexual "shounen ai" (amor entre hombres), tema muchachas japonesas ya que lo consideran

Esta temática sin embargo es tratada decir, por grotesco que pueda dibujos tan estilizados, hombres "bonitos" con formas románticas, el público japonés pronto lo encuentra agradable.

En los 80's el público para "manga shoujo" se incrementaba alcanzando público de edades mayores. Entre las niñas de secundaria y preparatoria por ejemplo, ya se había vuelto muy popular el Nakayoshi.



estilos de narración, hasta llegar al gusto de estilo que todavía en nuestros días siguen Jugaban con el manejo de temas de abordaron temas de ciencia ficción.

ponía bajo mucha presión a las artistas resultados satisfactorios en la vez querían ser más profundas en su

"Fushigi Yuugi"
Yuu Watase

periodos de publicación, de semanal a mensual, dándoles más oportunidad a manera más detallada la temática a que persiste hasta ahora: gran familiar, temas suaves de romance y

aparecer trabajos más sofisticados que entre hombres, subgénero conocido como que es muy bien aceptado por las "tierno".

de una manera muy suave y estética es parecer en un principio, al ver los muy femeninas, y las historias



Nakayoshi

Las primeras publicaciones que se dirigían al público femenino adulto (amas de casa, secretarías) también aparecieron en los 80's. En algunas de estas su contenido era romántico, en ocasiones se hacía manga con temas sobre el embarazo, la natalidad, el parto y cuidado de los niños.

Ya en los 90's los editores dividieron el "manga shoujo" publicando revistas con temáticas adecuadas para los diferentes gustos de las mujeres de acuerdo a sus edades, o sea "manga" para adolescentes y "manga" para

adultos.

Aún con la diversificación de temas y público en el "manga shoujo", las características en el estilo de narrativa y arte son las mismas. Permanece la estética en las ilustraciones, misma que ha caracterizado al shoujo hasta ahora, y que las mujeres han adoptado como propio.

Muchas mujeres leen "manga shounen" así como "seinen", hasta hay hombres que leen "manga shoujo", sin embargo la diferencia entre géneros shounen y shoujo permanece. El género de "manga shoujo" es más gustado por hombres y mujeres que el "manga shounen", ya que mientras en el shounen se tratan temas de acción y aventura en el shoujo se manejan más los sentimientos, perfiles psicológicos de personajes, estados de ánimo, relaciones humanas, amistad, mucho romance, en fin, situaciones y experiencias más cercanas a la vida real con las que el lector se puede identificar más rápidamente.

En muchas ocasiones el protagonista no tiene que ser bueno y su contraparte un villano consumado como en las historias de comic americano. La esencia del shoujo es que precisamente se puede dar esta identificación lector-personaje, ya que no nos podemos catalogar como personas totalmente buenas o malas.

Los villanos en el "manga" son personajes que tienen conflictos internos, cosa que los hace más humanos, no tan fantásticos, permitiendo una mayor credibilidad por parte del lector; así como los personajes buenos que no siempre tienen que protagonizar las historias, los cuales pueden tener sus momentos de maldad.

A diferencia del comic americano, el "manga" no persigue en todas sus historias dar un mensaje de idealismo. Es decir, en el comic americano casi siempre se pretende realizar lo que han denominado el

sueño americano o sea, un patriota que hace el bien y ayuda a sus semejantes para lograr una armonía en la sociedad.

Muchas veces esta situación puede parecerle utópica y absurda al lector, sin embargo esta es la línea más recurrida de historias en el comic americano. Mientras que en el "manga" sólo se quiere contar una historia, y a veces hasta recurren al uso de mitología y religión japonesa.

En America muchos trabajos de comic se logran gracias a que en la mayoría de ellos colaboran un gran número de personas: escritor, dibujante, entintador, y cuando se requiere colorista. En el caso del "manga" no sucede así. Una sola persona es la que se encarga de todo el trabajo.

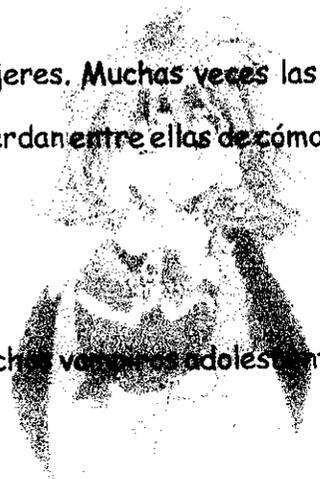
Una característica muy propia del "manga shoujo", es la presencia de imágenes en situaciones donde no deberían estar. Por ejemplo, es muy recurrido el uso de flores en lugares donde no podrían existir, pero esto no es gratuito, tiene varias razones: Denotar quién es la heroína, establecer el estado de ánimo de una escena, expresar el parecido entre dos personajes o simplemente darle al "manga" detalles agradables a la vista. También diferentes flores tienen diferentes connotaciones: Las rosas expresan belleza y sensualidad, los crisantemos la discreción y la gracia, y las margaritas la inocencia y ternura.⁹

Otra de las características del shoujo, es el uso de paneles o viñetas con mucho dinamismo en cada página, paneles que se traslapan, en cascada, sin un orden geométrico, que se desvanecen o desaparecen de la página. En otras ocasiones prescinden en muchos casos del uso de paneles, esto le da a los personajes del "manga shoujo" la importancia necesaria para que el lector comprenda mejor a los personajes.

En Japón el "manga shoujo" ha influenciado mucho en la vida de sus mujeres. Muchas veces las ha motivado a superarse. Cada generación que crece con estas revistas concuerdan entre ellas de cómo se refleja su forma de vida, de lo que es una mujer japonesa como ser humano.

Algunos títulos del "manga shoujo" más representativos son:

• "Poo no Ichizoku" de Moto Hagio (El clan Poe). Es la historia de dos muchachos vampiros adolescentes con apariencia andrógina.



"Slayers"



•"Banana bureddo no puddingu" de Yumiko Ohshima (Pudín de pan de plátano). Es la historia de una chica que habla con la hierba, y que su idea del hombre ideal es un homosexual.

•"Berusaiyu no bara" de Riyoko Ikeda (La rosa de Versalles). La historia se ubica en la Revolución Francesa. La protagonista es Oscar, una chica que siendo mujer es educada como hombre. Esta posteriormente se convierte en el guardaespaldas personal de María Antonieta.

•"Hi izuru tokoro no tenshi" de Ryohko Yamagishi (El niño celestial en la Tierra donde el Sol nace). Es la historia del Príncipe Shotoku (considerado en la historia de Japón como un santo), que siendo un bello homosexual se enamora apasionadamente del gentil Soga Emishi (Un villano dentro de la historia de Japón).

•"Hotto Roodo" de Taku Tsumugi (Camino caliente). Es la historia de varios adolescentes de la sociedad japonesa de marginados.



"Candy Candy" Yumiko Igarashi

•"Candy Candy" de Yumiko Igarashi. Es la historia de un niña huérfana que vive una serie de situaciones al ser adoptada por dos familias distintas.

•"Bi-shoujo Senshi Seeraa Muun" de Naoko Takeuchi (Las bellas guerreras Sailor Moon). Es la historia de 9 muchachas cuya líder Usagi Tsukino (conejo de la Luna), no es todo lo que un héroe puede representar. Es más bien torpe y desobligada. Estas

guerreras luchan por salvar el Reino del Cristal de Plata y su reina, que es la madre de Usagi.

Las revistas de "manga shoujo" más vendidas en Japón son:

"Ribbon" 2.4 millones de ejemplares.

"Nakayoshi" 1.4 millones de ejemplares.

"Margaret" 1.3 millones de ejemplares.º



"Sailor Moon"
Naoko Takeuchi

1.3.3 "Yaoi Manga".

Otro género dentro del "manga" es el "Yaoi", que maneja temas de homosexualidad ya sea entre hombres o entre mujeres. El "Yaoi" no habla directamente de sexo entre personajes, sino de los diversos enredos sentimentales que pueden presentarse en una relación homosexual.

Otro tema manejado en el Yaoi es la incompreensión a la que es sujeta una relación inusual o no permitida por la sociedad. Este tipo de manga lo lee en su mayoría el público femenino de adolescentes a adultas, y algunos hombres.

Existen similitudes entre el yaoi y el shoujo desde el punto de vista de los estilos de narrativa y de dibujo, sin embargo no puede considerarse que el yaoi sea un subgénero que pertenezca al género shoujo.

1.3.4 "Kodomo manga" ("manga" para niños)

El kodomo manga se caracteriza por el lenguaje sencillo, y el dibujo simple pero estilizado. Trata historias familiares y circunstancialmente educativas es decir, se manejan temas cotidianos de los que el niño asimila experiencias o conocimientos mientras se entretiene. Este género se dirige a niños de edad primaria desde 4 hasta 10 años.



"Doraemon"

1.3.5 "Horaa manga" (manga de terror).

Se manejan temas de suspenso principalmente y situaciones que sin llegar a lo grotesco, hacen que el lector se sensibilice provocando sensaciones fuertes como asco. En pocas palabras resalta algunas de las características del terror psicológico. También en ocasiones recurren a temas de mitología tanto oriental como occidental y religión.

El público al que se orienta este género es muy diverso, desde pre-adolescentes hasta la tercera edad.



Narumi Kakinouchi
"kiuuketsuki Miyu"

1.3.6 "Manga Hentai" (manga erótico).

La palabra hentai significa pervertido. Este género aborda temas que van desde lo erótico hasta lo pornográfico. Las historias pueden ser desde humorísticas y a veces temas profundos, sin embargo existen títulos que explotan el dibujo erótico o pornográfico sin tomar en cuenta ninguna trama.

El público al que va dirigido es el adulto mayor de 18 o 21 años dependiendo del tono del título en particular.

Existe un tipo particular de "manga" que no recibe un nombre o no se puede denominar como perteneciente a alguno de los géneros anteriormente citados. Parte de este manga es comparable a lo que conocemos como tiras cómicas de periódico. Es decir caricaturas políticas.

El tema principal de estas tiras son situaciones relacionadas con la cultura Japón se conoce como "Salaryman": Empleados de oficina que son parodiados muy frecuentemente, como sucede en nuestro país con los burócratas. Otra parte de este "manga" singular es el que se utiliza en anuncios de revista con el fin de ilustrar publicidad.

1.3.7 "Digital manga" (manga digital).

Se trata de un "manga" interactivo donde el lector es capaz de elegir entre diferentes situaciones formando la historia a su elección. Por lo tanto existen varios finales de la historia dependiendo de lo que el lector haya escogido.

Cada año aparecen nuevas revistas de "manga" mientras otras más desaparecen.

En el "manga" de nuestros días, cualquiera que sea su género, viene en una presentación de tamaño 18 x 26 cm, en cada ejemplar vienen de 10 a 20 títulos diferentes, está impreso en papel reciclado parecido al papel periódico y se parecen mucho a los directorios telefónicos en su grosor.

Cuando algún título logra mucha popularidad y ventas, se imprimen compilados del mismo con un formato más pequeño pero con un papel de mejor calidad. Esto también se hace porque, si cada persona guardara cada uno de los ejemplares que compra semanalmente o mensualmente, se haría de una montaña anual de papel, imposible de conservar en casas tan pequeñas como son la mayoría de ellas. Es

por eso que se imprimen en papel reciclado.

El "manga" SIEMPRE se hace en blanco y negro, no se le pone color mas que en las portadas. Las gamas de grises se logran con pantallas de trama de puntos, o con aguadas. Pero no quiere decir que el "manga" se imprima en blanco y negro rigurosamente. Las revistas de Shoujo imprimen con tintas de colores, cada título con un color diferente a una sola tinta, así se distingue uno de otro.



"Candy Candy"
Yumiko Igarashi

Notas del capítulo 1. Confróntese:

4.- "Manga! Manga!: The World of Japanese Comics", Frederick L. Schodt, Ed. Kodansha, p. 20.

5.- "Animerica", Matt Thorn, Ed. Viz comics, Vol. 2 No. 8, p. 38.

6.- Ibid, Vol. 4 No. 2, p. 56.

7.- Ibid, Vol. 4 No. 4, p. 57 y 58.

8.- Ibid, Vol. 4 No. 6, p. 50.

9.- Ibid, Vol. 4 No. 2, 4 y 6.





"X 1099" Clamp

CAPITULO 2

2. Origen de La Ilustración

Ilustración: Imagen que sirve como decoración en un libro con el propósito de explicar el texto deseado.¹

La ilustración es la representación gráfica de una idea. Para ilustrar una idea que es algo abstracto, se debe tener una gran visualización es decir, gran capacidad para hacer que una abstracción logre interpretarse de la manera más real y comprensible posible.



Majou no takyubin
Hayao Miyazaki

En el caso de que sea una imagen de apoyo para un texto, debe guardar la mayor coherencia posible con el mismo. El ilustrador lleva a cabo un proceso de visualización de la imagen en su mente, y gracias a sus conocimientos de dibujo, perspectiva y composición, logrará interpretar la idea o concepto de una manera clara para los demás.²

La Ilustración no necesariamente debe de ir acompañada de un texto. Precisamente el propósito de una ilustración es llamar la atención del observador, para que por medio de recursos gráficos comprenda rápidamente la idea que se desea expresar. También gracias a la atracción que causa en el observador, la Ilustración puede guiar al mismo a un texto determinado.

Para que la Ilustración funcione, deben utilizarse para su elaboración únicamente los elementos necesarios. Mientras más sencilla sea la imagen, mejores resultados tendrá para la comprensión de la idea, ya que el observador no se distraerá en detalles innecesarios que saturan el dibujo.³

La fuerza de una ilustración está en la manera de representar el espacio por medio de la aplicación de la técnica, es decir: el carácter de la ilustración varía dependiendo de los colores que se le apliquen o de la técnica de representación gráfica que se utilice ya sean tintas, pluma, aguadas, grafito, acrílicos etc. Según la técnica que se utilice se provocarán diferentes sensaciones y emociones al observador.

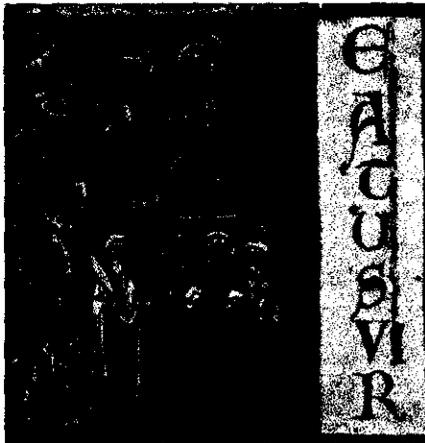
La ilustración tiene sus orígenes desde los egipcios con las imágenes que aparecen en los pergaminos ilustrados como **El Libro de los Muertos** y el **Papyris Ramessum (1900 A.C.)**. Posteriormente durante



el medioevo se producen una serie de manuscritos ilustrados que dan origen a los libros impresos. Es la época de la Iluminación.⁴

La Iluminación es la decoración de manuscritos y libros con dibujos muy adornados y coloridos, decoración de capitulares o iniciales y bordes ornamentales. El delineado de estas imágenes esta hecho con tintas; el color es aplicado con Tempera: método de pintura donde los pigmentos son mezclados con una base de albumen (tejido que rodea el embrión de ciertas semillas), huevo o pegamento delgado. El tempera produce colores puros que resisten la oxidación.⁵

La Iluminación se utilizaba en monasterios para ilustrar libros religiosos como evangelios y Salterios. Claros ejemplos de la Iluminación son: Libros de la escuela Irlandesa (s. VII y VIII), como el Libro de Kells, el cual tenía diseños muy geométricos con humanos y animales interactuando, iluminaciones Romanescas del s. XII como la Biblia de Winchester, con sus decoradas iniciales y estilizadas figuras y Miniaturas Góticas del s. XIII.



Miniatura del "Livre aux Saints Pierre et Paul". s. XII

Miniatura procede del latín minium- color rojo cinabrio. Las miniaturas son pinturas pequeñas hechas con acuarela, polvos de oro, plata y goma arábica sobre pergamino. Se usaban para decorar las iniciales de los manuscritos. Las primeras miniaturas que existen se encuentran en escenas de El Libro de los Muertos de Egipto. La Iluminación continuó con fuerza hasta fines del s. XV, cuando fue reemplazada por impresiones en bloques de madera.⁶

Los griegos y romanos eran muy hábiles en cuanto al dibujo técnico y la perspectiva, sin embargo esta se representó de una manera más experta hasta el Renacimiento. Leonardo Da Vinci es uno de los pintores más representativos por la habilidad que tenía como ilustrador técnico y arquitectónico con sus detalles meticulosos, los cuales le permitían representar adecuadamente en dos dimensiones un objeto de tres dimensiones.

La Ilustración moderna tiene sus inicios en el s. XV después del declive de la Iluminación. En esta época las imágenes (ilustración) y texto se grababan a mano en bloques de madera. Posteriormente es a

finales del s. XV cuando se inventa la imprenta con tipos móviles, evento que hizo que la Ilustración evolucionara.

El grabado en placas de cobre así como el aguafuerte fueron reemplazando poco a poco los bloques grabados en madera en los siglos XVI y XVII, es entonces cuando la ilustración se propaga por Europa. Mientras tanto en Japón la escuela Ukiyo-e que significa dibujos para hacerlos uno mismo desarrolla la técnica de la xilografía en color.

Durante esta época era muy común el recargar de adornos las ilustraciones, sin embargo mientras transcurría el s. XVIII esta tendencia fue decayendo para dar lugar a un toque más sencillo.

A finales del s. XVIII la ilustración fue revolucionada por la invención de la Litografía y por los grabados de Thomas Bewick, cuya técnica consistía en grabar los extremos del bloque de madera en lugar de los lados, dando como resultado tallados duraderos y bien definidos dignos de competir contra los grabados delicados que predominaban entonces.

bloque de madera

lados

extremos

La Litografía (litos- piedra, gráphein- grabar) fue inventada por Alois Senefelder en 1796 bajo el principio de que el agua y el aceite no se mezclan. Es un proceso de impresión por medio de planchas de piedra caliza sobre las que se dibuja con un lápiz graso (impresión planográfica). Después, las piedras son lavadas con una mezcla de ácido nítrico y goma arábiga; esto impide la adherencia de más grasas. El ácido ataca el carbonato de cal de las piedras mas no el dibujo de lápiz graso, así pues la tinta se adhiere a este y no a la piedra. Actualmente las piedras han sido sustituidas por placas de metal, lo que se conoce ahora por Offset.⁷

Aún con todos los avances en los métodos de impresión de la época, el grabado en madera seguía utilizándose, sobre todo para la nueva tendencia de revistas ilustradas que fueron alcanzando popularidad por los años de 1830 y 1840. Mediante estas revistas autores como Charles Dickens (Inglaterra) y Emile Zola (Francia) publican sus novelas ilustradas por entregas.



Con la invención de la Cromolitografía (cromo, croma- color) en 1851 se introduce el color en las impresiones de Ilustraciones que hasta entonces habían sido solamente en blanco y negro, pero con la llegada de la fotografía estas ilustraciones sufren una decadencia, ya que con las fotografías se logra un realismo total que rebasa a las ilustraciones.⁸

La fotografía crea dos tendencias en los ilustradores. Una donde los artistas buscan imitar a la fotografía para lograr el mayor realismo posible, y otra en la que ilustran imágenes fantásticas dejando volar la imaginación sin apegarse a la realidad. Esto muestra la gran influencia que tiene la fotografía en la Ilustración, sobre todo durante el s. XX.

En el s. XIX hubieron muchos adelantos en los procesos de impresión y gamas de color, sobre todo con la llegada de la Revolución Industrial. La creación de semitonos permitió que se optimizara la impresión a color, ya que esta técnica sobrepone diferentes tintas logrando otros tonos. Posteriormente se introduce el delineado de las ilustraciones en color negro como una cuarta tinta.

Durante la segunda mitad del s. XIX, la Ilustración se expande hasta la publicidad gracias a la creación de carteles con fines comerciales publicados en revistas y periódicos, también con la aparición del cine y la televisión los horizontes del artista se amplían. Los carteles se convirtieron en el medio de ilustración más satisfactorio para los anunciantes por su gran impacto visual y de comunicación, logrado con la combinación de tipografía e imagen.

El Cartel poco a poco iba ganando más popularidad al mismo tiempo que iba evolucionando reduciendo los textos al mínimo. Esta evolución se nota aún más con las obras de Andy Warhol, las cuales tienen gran impacto visual. Este medio de ilustración más bien comercial, se ha convertido también en obra de arte al alcance de todo público y del ilustrador que cumple su cometido: Comunicar a través de la imagen.

2.1 Técnicas de Ilustración.



Para realizar una ilustración los materiales deben ser de la mejor calidad posible. El ilustrador debe conocer esta calidad para tener más confianza, con el propósito de realizar un trabajo satisfactorio.

Los materiales más comunes del ilustrador son:

- **Lápices de grafito:** Útiles para bocetar y trazar el dibujo esencial de la ilustración. Hay muchas marcas como Faber Castel, Turquesa, Mirado, Venus, Koh-I-noor, Caran d'Ache, etc. Los lápices se clasifican en grados de dureza. El HB es la clase intermedia. A partir de ahí los lápices duros son los H, 2H, 3H, 4H, 6H y los blandos los B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B. La punta debe ser cortada con navaja. Es conveniente usar lápices hexagonales, ya que no ruedan con tanta facilidad como los redondos y por lo tanto las minas no se rompen.
- **Lápiz graso:** También sirven para bocetar. Son ideales para dibujar sobre acetato. Por esto es muy utilizado por animadores. Se pueden lograr variadas texturas con este tipo de lápiz.
- **Gomas para borrar:** Las hay de muchos tipos. Las de uso estándar son las gomas blandas de migajón porque no manchan el dibujo. Existen varias marcas en el mercado como: Staedtler donde la mayoría de las gomas son para uso rudo, es decir para borrar tintas difíciles etc; Pelikan y Factic. Esta última fabrica gomas de migajón suave de gran calidad, óptimas para lápiz y trabajos delicados.
- **Lijas de agua:** Sirven para afilar las puntas de los lápices de grafito.
- **Plumillas:** Se utilizan para hacer dibujos en tinta, y según el número y la flexibilidad de estas generan diferentes grosores de línea. No se debe permitir que la tinta se seque en la plumilla y estas deben limpiarse cada vez que se dejan de utilizar con un trapo suave.
- **Pinceles:** Pueden ser planos o redondos según la técnica de ilustración que se vaya a aplicar. Los planos se utilizan para el óleo principalmente y los redondos para tintas menos grasosas o a base de agua. Para ambos tipos existen diferentes medidas según el grosor. Inician desde el 000 que es el pincel más delgado con numeración en ascenso, aunque esta difiera según la marca. Las marcas más solicitadas son la Rodin y la Winsor & Newton.
- **Carboncillo:** Existen en diferente graduación como los lápices. Cualquiera



"Kiki" Miyazaki

que se utilice origina líneas de negro intenso. Se encuentran como natural y comprimido. Los carboncillos de la marca Conté d' Paris ofrecen las graduaciones 2B, B, HB, H.

- Juego de escuadras y regla graduada.
- Compases de varias medidas de radio.
- Trapos y pañuelos de papel absorbente.
- Godetes. Se fabrican de plástico, metal y porcelana. Tienen espacio para 6 o 12 tintas.

El método de reproducción de la Ilustración, el soporte gráfico y las características del trabajo a realizar, determinan la elección de la técnica de Ilustración adecuada. Para que un ilustrador pueda ser competitivo en el medio, lo más recomendable es dominar el mayor número de técnicas posible. Esto le permitirá satisfacer las demandas del cliente o del público.

Cualquiera que sea la técnica que se aplique, el procedimiento es casi siempre el siguiente: Se boceta la imagen deseada en una hoja. Posteriormente se limpia el dibujo calcando las líneas bien definidas en otra hoja limpia. Esto se puede hacer en una ventana o sobre una mesa de luz. Ya que se tiene el dibujo terminado se traspasa al papel en el que se va a aplicar la técnica.

Este método es muy recomendable porque el papel no se maltrata con las correcciones que se le hacen al dibujo. En el caso de ser un ilustrador muy experimentado se puede hacer el dibujo directamente sobre el papel en el que se va a aplicar la técnica, confiando en la experiencia que se tiene para no cometer errores.

2.1.1 Tintas.



Se puede utilizar la plumilla con tinta china negra sobre un papel satinado como el Bristol, Guarro, Serra, Caballo etc. Cuanto más satinado sea el papel la tinta china toma un acabado más brillante; mientras que en papeles rugosos como el Guarro la tinta se absorbe más rápidamente y se opaca.

La tinta china no se diluye para dar mayor fuerza y definición al trabajo. Para dar un sombreado al dibujo se hace un plumeado de líneas paralelas o cruzadas, así el blanco del papel se va cubriendo con la tinta negra dejando espacios vacíos como se desee para dar un efecto de gama de grises. Esto se logra

a través de la calidad de línea dependiendo del grosor de plumilla que se este utilizando. Como vimos anteriormente, las plumillas tienen diferentes grosores para dar distinta calidad de línea.

Existen otros tipos de tinta parecidas a la acuarela llamadas tintas solubles y tintas de dibujo, las cuales vienen en varios colores. Al ser superpuestas dan origen a otros tonos que pueden mezclarse por no ser resistentes al agua a diferencia de la tinta china.⁹

Las aguadas son acuarelas transparentes monocromáticas es decir, de un sólo color, ya sea negro de tinta china o acuarela diluida en agua. También puede ser de tempera diluida con agua, aplicados sobre papel o cartulinas de grano fino. Se usa pincel para aplicar esta técnica.

El dibujo se boceta finamente con lápiz de grafito o color azul, después con el pincel muy cargado de tinta se va poniendo sobre la superficie capa por capa, dejando secar la primera antes de poner la segunda. Se puede poner las capas de tinta sobre el papel húmedo según la necesidad de la ilustración.

Cuando se humedece la superficie a trabajar, y esta es cartulina delgada, tiende a deformarse conforme más se moje. Para evitar esto, hay que tensarlos sobre un cartón más grueso o sobre una placa de madera para que estén completamente planos y facilite la aplicación de la tinta. Para tensar el papel se moja del lado que se va a trabajar y se pega sobre la superficie dura con papel adhesivo, esto hará que el papel al secarse quede liso.

2.1.2 Acuarela.



Se vende en forma seca (pastilla y planillas), semilíquida (tubos), y líquida (frascos con gotero; esta viene concentrada y se puede diluir todavía más con agua). Las mejores marcas de acuarela son Winsor & Newton (que también se puede conseguir en forma de crema), Reeves y Lefranc. La acuarela se fabrica con pigmentos en polvo aglutinados con goma arábiga y miel diluidos con agua. Se aplica con pinceles de diferentes grosores planos o redondos, preferiblemente de pelo de marta o ardilla.¹⁰



"Mei" Miyazaki

La principal característica de la Acuarela es la transparencia, que hace que se produzcan muchas graduaciones de tono. Se trabajan primero los tonos claros y por superposición se obtienen los oscuros. Se aprovecha el blanco del papel para no utilizar otra tinta opaca para éste. La tinta se extiende cargando el pincel de líquido sin repetir pinceladas.

Cuando se aplique el color en áreas grandes, la acuarela se extiende con un pincel grueso y bien cargado. Para que no se manche el papel teniendo áreas de color más oscuras que otras, se recomienda aplicarlo sobre la superficie húmeda. Si se llegara a manchar, se pasa un pincel con agua limpia rápidamente sobre el área.

En áreas pequeñas del dibujo, la técnica se puede aplicar humedeciendo generosamente con el pincel el espacio con agua limpia, después con el pincel cargado de color se deja caer la gota de tinta, esta se extenderá solamente por el área humedecida.

La Acuarela por su transparencia, tiene la ventaja de que no se necesita comprar muchos colores, ya que teniendo unos básicos estos se pueden combinar para dar origen a otros nuevos.

2.1.3 Lápices de colores.



Por el s. XVI los materiales de dibujo se hacían con pigmentos aglutinados a los cuales se les podía dar el grosor deseado según las necesidades del artista. Sin embargo estas se deshacían en las manos y fue necesario fabricarlos envueltos en cuero o metal. Posteriormente se hicieron muy populares las "envolturas" de madera que ahora conocemos, en las cuales las partículas de pigmento están suspendidas en un agente aglutinante; este agente y la pureza del pigmento determinan la calidad de las minas. Actualmente el agente aglutinante que se utiliza en los lápices de madera es un material ceroso.

La técnica de lápices de colores es muy limpia para trabajar. El material que se utiliza para dicha técnica es fácil de transportar y a diferencia de las tintas no necesita agua, pañuelos, godetes, pinceles, etc. A diferencia de otras técnicas de ilustración, los colores se combinan directamente sobre la superficie a trabajar.

Además es una técnica muy completa en el sentido de que las imágenes se representan en las ilustraciones con gran exactitud, pero es hasta hace relativamente poco tiempo cuando la técnica de lápices de colores es considerada como profesional, ya que sólo se usaba para hacer estudios de dibujo o bocetos.¹¹

Los lápices de colores tienen la capacidad de mezclarse por superposición logrando la integración de los mismos. Insistir en un color sobre otro con cierta intensidad logra el tono deseado. Esta técnica no se puede corregir con goma de borrar, por eso la aplicación tiene que ser gradual. Sin embargo raspando un poco con cutter las plastas de color que se forman, puede corregir algunos errores.

Los colores se unifican aún más si al final se les aplica una capa de color blanco. Mientras más intensa sea la aplicación, más se unifican los colores, pero hay que tomar en cuenta que también el blanco puede aclarar un poco los colores.

Anteriormente se mencionó que la fuerza visual que tenga una ilustración depende mucho de la manera en que la técnica este aplicada, del soporte y por supuesto de la habilidad del ilustrador. Con los lápices de colores se pueden lograr muchos efectos de textura, pero para poder representar una imagen tridimensional en un soporte bidimensional se tienen que tomar en cuenta factores de forma, volumen y color.

"Miyu" Narumi Kakinouchi

Existe una gran variedad de marcas y tipos de lápices de colores, y así como los lápices de grafito, los podemos encontrar como duros (óptimos para papeles rugosos que recogen mejor el pigmento, como el Guarro) y blandos (para papeles suaves como la cartulina Bristol), sólo que sin graduaciones. Es difícil que se rompa una mina dura, y afiladas son muy útiles para hacer trazos precisos, mientras que la mina blanda se desmenuza si se le saca mucho filo además de que se gasta más rápido. La fabricación es similar en todas las marcas, la calidad varía según el fabricante y la pureza de los pigmentos.

Los lápices acuareleables son lápices de madera cuyo pigmento es soluble al agua (como la acuarela), estos vienen en juegos de 40 colores. Los lápices secos vienen en más de 70 colores. Lo más recomendable es practicar con los distintos tipos de lápices que hay y con los diferentes colores para lograr la técnica y efecto deseado.

Los papeles que se utilizan para los lápices de colores es muy variada, la elección depende del efecto

que se le quiera dar a la ilustración. La textura del papel y rugosidad se logran según su fabricación, es decir, según la densidad de fibras, la calidad de la materia prima y la disposición cuando la pasta del papel se asienta en la fabricación. La rugosidad del papel es la que determina cuánto pigmento recoge y los tonos que dará este.

En la actualidad el papel se hace en máquinas, pero el papel hecho a mano es preferido por muchos ilustradores por sus texturas inigualables. Uno de estos papeles es el Fabriano, que se fabrica desde 1260. Estos papeles están hechos con trapos, preparados con gelatina y secados al aire. No hay dos papeles hechos a mano que sean iguales, unos quedan más rugosos que otros siendo muy conveniente para el ilustrador, ya que esto le añade una característica más al dibujo.

2.1.4 Grafito.

"Karbunkle" Miryam Téllez

El grafito es carbono mezclado con arcilla que se encuentra en láminas aplanadas resbaladizas y grasosas, de color gris de acero. La presión del trazo es muy importante en el uso del grafito. Este determina la intensidad y calidad de las líneas. El grafito sobre el papel da un brillo tenue y es muy susceptible a que se contamine y manche la ilustración de un efecto de plástico deseado.

Por esto es muy recomendable que mientras se este trabajando con grafito, se coloque un pedazo de papel limpio debajo de la mano para evitar que se manche. Después de aplicar un fijador después de terminado el trabajo. Se puede usar un fijador en grafito o Fijador en spray para pelo.

En la antigüedad se usaban varillas de grafito que se usaban hasta principios del s. XIX que se empezó a usar el lápiz de grafito en forma de varilla de madera; aunque los lápices de grafito ya se usaban desde el s. XVII.

El uso de grafito es óptimo para bocetar, para hacer estudios de dibujo y para traspasar dibujos a la superficie a trabajar por medio de la calca. Se vende en forma de varillas flexibles y en forma comprimida (dura).

Conociendo ya las técnicas y materiales más comunes para la Ilustración se puede explicar cómo se ilustra un comic, ya que estas técnicas se pueden aplicar para este propósito.

2.2 La Ilustración de comic

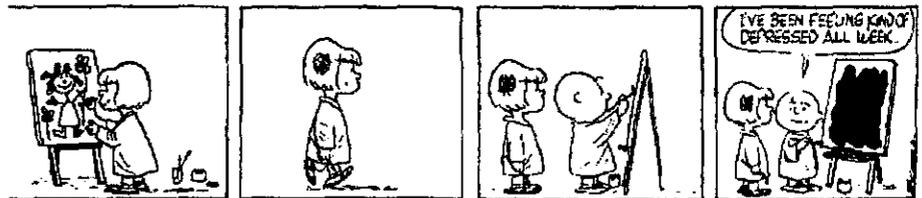
El Comic es una serie de dibujos que cuentan una historia o expresan un mensaje. El ilustrador de comic debe tener un gran estudio del cuerpo humano para poder sintetizarlo en dibujos sencillos sin perder el poder de comunicar una idea. También debe tener gran idea de los espacios para enriquecer el dibujo.

Tanto las tiras cómicas como el comic, utilizan la caricatura, que es la representación distorsionada de una persona o acción con el fin de exagerar sus características inherentes. La caricatura a

mediados de 1600 era solamente un dibujo preliminar que hacía el artista para sus obras. Siglos después, el término se empleó para denominar la completa y sencilla ilustración europea o americana de las revistas de humor.

La palabra **caricatura** deriva del verbo en italiano caricature que significa cargar, recargar con detalles. También se presume que esta palabra derive del italiano carattere (personaje), o incluso de la palabra en español cara. En el s. XVII el arquitecto y caricaturista Gian Lorenzo Bernini introdujo esta palabra a Francia en 1665.¹²

El comic comenzó siendo arte secuencial en tiras cómicas



"Peanuts" Charles Schultz

(comic strip), las cuales eran una serie de dibujos o viñetas (no más de 6) dispuestos de forma



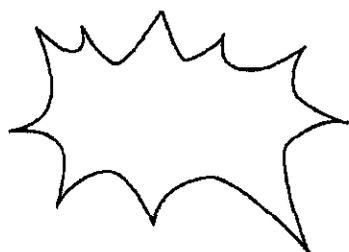
"X Nation 2099" Humberto Ramos

horizontal. El diálogo o palabras no son muy usados en este arte secuencial. Las tiras cómicas aparecían principalmente en periódicos y revistas. A las tiras cómicas compiladas se les conoce como libros de comic (comic books). Es en el año de 1981 cuando la palabra comic se integra al "Pequeño Larousse Ilustrado" con la siguiente definición: "Secuencia de imágenes acompañadas de un texto en que se relata una acción cuyo desenvolvimiento temporal se efectúa por saltos sucesivos de una imagen a otra sin que se

interrumpa la continuidad del relato ni la presencia de los personajes. La imagen, enmarcada en un espacio delimitado por una línea, encierra el texto que ayuda a comprenderla".¹³

Así pues, la historieta o comic se vale la mayoría de las veces de la caricatura para ser ilustrado. Sin embargo la caricatura puede o no estar acompañada de un texto, ya sea explicando el ambiente donde se esta desarrollando la acción, o representando palabras que el personaje este expresando por medio de "globos", que es el elemento gráfico que se utiliza para dicho propósito.

Los globos tienen varias formas de delineado según la intención que el personaje tenga para decir su texto. Los globos de pensamiento casi siempre son en forma de nube con pequeñas burbujas que emanan de la cabeza del personaje. Los globos de exclamación se utilizan cuando el personaje grita. Son en forma de burbuja estrellada.



grito



globo



globo de pensamiento

El comic puede ser solamente el dibujo sin tener que apoyarse del texto. Puede representar gráficamente una idea o una situación de manera tan explícita, que es por eso que desde la prehistoria el hombre ha encontrado en el comic o historieta una forma de expresión muy completa.

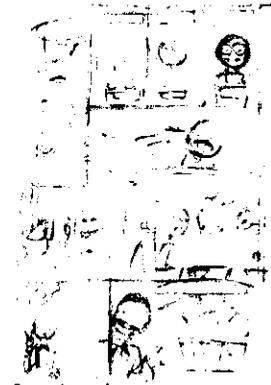
En América el comic tuvo su auge en los Estados Unidos, donde se comprobó que los lectores de periódico leían primero las historietas. Aquí ocurre lo mismo que en Japón: se da un descontento social porque este tipo de literatura se le consideraba vulgar y sin contenido educativo, esto sin ponerse a pensar que la historieta refleja la sociedad del lugar del que proviene.

Se da esta época de adaptación donde se creía que la historieta era para aquellos que no gustaban de leer. Pero ha sido una herramienta muy valiosa hasta para directores de películas, donde en la historieta se puede narrar con fidelidad cada escena de la película y cambiarla antes de ser filmada.

Para realizar un comic, hace falta principalmente tener una historia o guión, un personaje principal o grupo de personajes de los cuales para darles una continuidad coherente, es recomendable crearles un

perfil psicológico, es decir características que no vayan a cambiar en el personaje. Además de hacer una hoja de modelo para que no cambie su fisonomía de un dibujo al otro. El diseño y la disposición que tendrán las viñetas en cada página también es importante.

Todo esto en el caso de hacer un comic extenso, porque en el caso de hacer solo una página de comic o



Storyboard

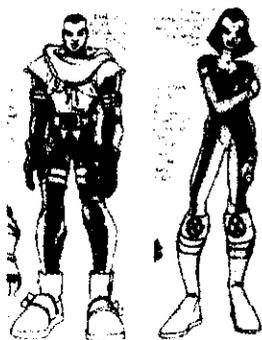
un comic pequeño no es necesario hacer perfiles psicológicos, ya que los personajes empleados no volverán a ser usados. Este proceso de creación (guión, diseño de personajes, diseño de páginas etc.) varía según el país donde se crea la obra. Es decir, a diferencia de E.U. y China donde un comic lo hace un grupo de personas (escritores, dibujantes,



Página terminada

entintadores, letristas para los globos y coloristas), en Japón todo el trabajo de creación de personajes, historia y diseño lo hace una sola persona.

Ya escrito el guión, se boceta la disposición que tendrá esta historia distribuida en viñetas y los dibujos dentro de ellas. A esto se le llama "storyboard". Para este propósito se elegirán los planos que mejor vayan con la intención de la historia y del personaje.



"X Nation 2099"

Hojas de modelo



"X Nation 2099"

Personajes finales

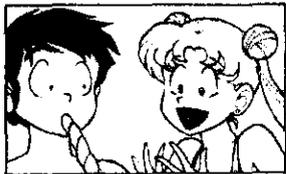
El comic al ser una secuencia de cuadros con una historia determinada, en su ilustración se utilizan planos y ángulos parecidos a lo que se le llaman tomas en la cinematografía, para dar la sensación al lector de presenciar la situación que se le presenta. El parámetro es el cuerpo humano. Los planos que más se utilizan son los siguientes:



• **Toma panorámica (Long shot):** Esta se utiliza como una toma general en la primera página del comic para ambientar al lector en el lugar donde se desarrolla la historia. Es la primera viñeta donde se presenta el escenario o ubicación principal donde se desarrolla la acción.



• **Plano de conjunto (Group shot):** Como su nombre lo indica, en este aparecen varias personas. A veces nos indica a los personajes que van a aparecer más frecuentemente durante la historia.



• **Plano de dos (Two shot):** Sólo aparecen dos personas.



• **Plano entero (Full shot):** La persona aparece de cuerpo completo ocupando casi toda la viñeta.



• **Plano americano (medium shot):** Se le llama plano americano porque es una toma muy recurrida en las películas norteamericanas de vaqueros, donde el personaje aparece de las rodillas a la cabeza, con el propósito de hacer notar la pistola del individuo. También recibe el nombre de Hollywood shot.



• **Plano medio corto (Medium close up):** El personaje aparece de la cintura hacia arriba.



•**Primer plano (Close up):** Es un acercamiento al personaje de los hombros hacia arriba.



•**Gran acercamiento (Big close up):** Parte del cuello de la persona hacia arriba.



•**Plano de detalle (Extreme close up):** Su nombre lo dice. Es el mayor acercamiento a una parte de la figura humana u objeto.

Los ángulos son:



•**Picada (ojo de águila):** La visión se hace desde arriba hacia abajo. Esto da la impresión de que el personaje es débil, dominado por el punto de vista.



•**Contrapicada (ojo de gusano):** La visión parte de abajo hacia arriba. Aquí los personajes dominan al lector, además de que con esto se logra un tono imponente en el personaje.¹⁴

Aparte de los planos y ángulos de visión, existen otras técnicas para enriquecer el comic, como son los efectos de movimiento. Estos se representan por líneas continuas, como estelas que describen la trayectoria del movimiento. El impacto que sufriría un objeto sobre una superficie se representa por medio de una burbuja "estrellada" parecida al globo de exclamación.

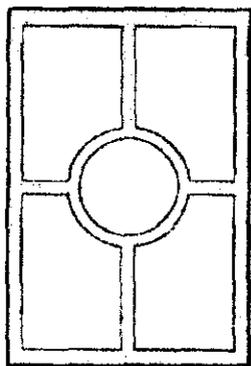


Para representar el sonido en el comic, se recurre a las **onomatopeyas**. Estas son palabras que imitan el

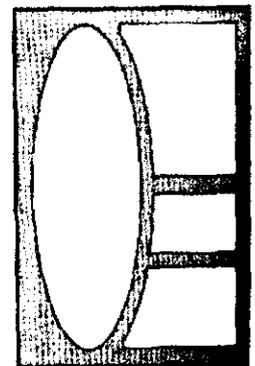
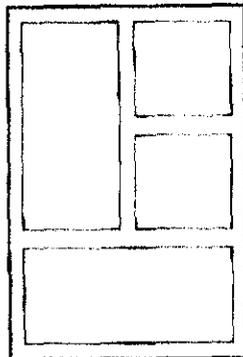
sonido del objeto que representan. Las onomatopeyas varían según la región donde se produce el comic, ya que cada lugar tiene distintas formas de expresar las mismas emociones y sonidos. Por ejemplo, mientras que en América el sonido del corazón sería ba-dump, en Japón se representa con doki-doki.¹⁹

Por último, el comic tiene muchas técnicas para ser ilustrado, como tintas, recortes, incluso el ilustrador puede innovar sus propias técnicas solo es cuestión de imaginación. A continuación se muestran las técnicas más comunes de ilustrar un comic.

Una vez que se tienen los primeros pasos ya mencionados (guión, storyboard, elección de planos), se procede a hacer el layout, es decir la división que tendrán las páginas según lo que ya se bocetó en el storyboard. Ya que se tienen estos paneles o viñetas, se pasa el dibujo en limpio y se delinea, la mayoría de las veces, con tinta china negra o color sepia. Para esto se puede utilizar plumilla, pincel y en algunas ocasiones estilógrafos.



Diferentes tipos de Layout

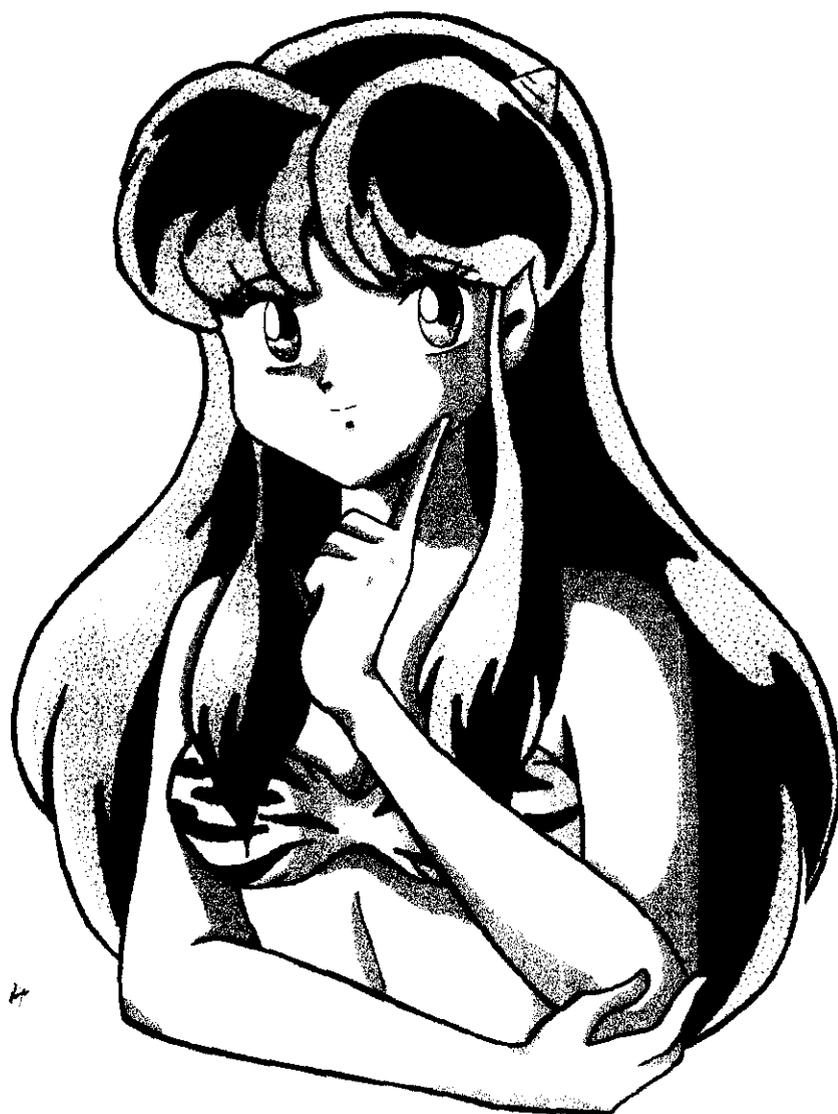


En Norteamérica actualmente el color es aplicado por medio de programas de computadora, pero anteriormente se aplicaba a mano con tintas de colores. En Japón como el arte y el tradicionalismo son lo principal, se sigue haciendo todo a mano. Lo único aplicado con computadora son los textos, ya que al tener un alfabeto complicado si se aplicara a mano, el manuscrito de cada persona es diferente y no siempre es legible fácilmente sobre todo para los niños.

El color puede ser aplicado con tintas, acuarelas, lápices de colores, aguada (monocromático) y técnicas mixtas. En Japón el color en el manga se aplica solamente en la portada. En el siguiente capítulo veremos que el manga siempre se produce en blanco y negro, y para poder dar matices de luz y sombra se valen de la aguada que es monocromática o del uso de pantallas.

La historieta es para todo tipo de gente no importa su clase social, sexo, raza o edad, es un reflejo de la época en que se realiza y del tipo de cambios que sufre la sociedad. Se puede decir que es un archivo histórico y un medio de expresión que reúne casi todas las artes: literatura, diseño, dibujo, composición, pintura pero sobre todo imaginación.

EL comic al ser un relato ilustrado nos llena de placer, no importa verlo una y otra vez, siempre las imágenes ilustradas se retienen más tiempo en la memoria que cualquier otro tipo de imagen o de lectura. No existe una época de esplendor en el comic, ya que en todos los tiempos habrá algo que contar.



"LUM" Miryam Téllez

Notas del capítulo 2. Confróntese:

- 1.- "El dibujo publicitario", Ed. LEDA, p. 40.
- 2.- Ibid. p. 40.
- 3.- "Ilustración creadora", Edward Lomis, Ed. Hachette, p. 178.
- 4.- "Guía completa de la Ilustración y el Diseño", Terence Dalley, Ed. Blume, p. 10.
- 5.- "The Concise Columbia Electronic" Enciclopedia.
- 6.- "Enciclopedia Salvat", tomo VIII, p. 2240 y 2241.
- 7 y 8.- "Guía completa de la Ilustración y el Diseño", Terence Dalley, Ed. Blume, p. 12.
- 9 y 10.- "El dibujo humorístico: cómo hacerlo y cómo venderlo" Thomson Ross, Ed. Blume, p. 20, 21 y 138.
- 11.- "Técnicas de dibujo con lápices de colores", Jamieson Hutton, Ed. Hermann, p. 8.
- 12.- "Enciclopedia Británica", Tomo XV, p. 574 y 575.
- 13.- "La historieta", Annie Baron Carvais, Ed. FCE, Pag. 11.
- 14.- "Guionismo", Lourdes Adame, Ed. Diana, p. 31-36.
- 15.- "La historieta", Annie Baron Carvais, Ed. FCE, Pag. 97.





"Deedlith" Lodoss Wars

CAP TULO

3. Acuarela: Técnica de ilustración.

En el capítulo 1 mencioné algunos puntos sobre esta técnica. La acuarela es una técnica muy completa, muy útil y la favorita de la mayoría de los artistas, ya que se logran resultados muy satisfactorios y estéticos.

"oym" Miyazaki

La base de esta técnica es el agua, ya que la acuarela son pigmentos finos y aglutinados, y cualquiera que sea su presentación (pastilla, planillas, concentrada etc) se tienen que diluir en agua. Su característica principal es la transparencia, que al sobreponerse varias pinceladas de un mismo color se va oscureciendo, o si son colores diferentes estos se combinan creando otros colores.

El antecedente de la acuarela es la aguada, que es una tinta que también se diluye en agua. Se le llama acuarela en un solo color porque la aguada es monocromática. Durante el Renacimiento los artistas como Miguel Angel y Rafael pintaban en acuarela monocromática los estudios previos a una gran obra. Les servía como referencia y ayuda. Primero bocetaban y después aplicaban el color sepia en dos o tres tonalidades.¹

En cuanto a antecedentes históricos se dice que el padre de la acuarela es Alberto Durero, pero no es sino hasta el s. XIX cuando se da un verdadero auge de esta técnica. Otros precursores de este arte son las culturas china y japonesa, cuyo dominio de la pintura al agua lo conservan hasta nuestros días.

3.1 Métodos de aplicación.

Para la aplicación de la acuarela es importante contar con materiales de la mejor calidad posible. Los pinceles que se utilizan para este propósito deben ser redondos y de pelo suave. La calidad de los pinceles la determina la calidad del pelo, que puede ser de marta, de meloncillo, de ardilla, de buey, de venado (japoneses) y de pelo sintético.

El mejor pincel para la acuarela es el de pelo de marta, ya que son espesos y esponjosos lo que hace que se maneje mayor cantidad de color. Además de que el pelo es flexible, capaz de abrirse como abanico y de regresar a su posición original brindando una punta perfecta. También son los más caros por su complicada elaboración.²

Los pinceles ofrecen distintos grosores, que se miden con una numeración que comienza regularmente desde el 000, que es el más delgado, hasta el 14 en pinceles de pelo de marta, y 24 en los de buey y sintéticos. Se eligen según el tipo de línea que se quiera manejar o el tamaño de las áreas que se quieran rellenar.

Aparte de los pinceles regulares, es recomendable tener un pincel plano grueso, ya sea para aplicar agua a grandes áreas o hacer fondos y degradados de gran tamaño. Esponja natural para aplicar o absorber sobrante de agua y rodillo.

En cuanto al papel también es importante que sea de calidad, granuloso y absorbente. Mientras más liso sea el papel, menos retiene el agua, lo que hace que el trabajo de acuarela no se vea bien y se dificulte el secado.

Existe papel hecho con pulpa de madera de calidad media, pero el de mejor calidad es el fabricado a mano de 100% trapo. Así como sucede con los pinceles, el papel de mayor calidad y profesional es caro. Este se fabrica en tres texturas diferentes o formas de acabado:

1.- Papel de grano fino: Es ideal para dibujar y pintar acuarela, siempre y cuando el ilustrador tenga un poco de experiencia y control ya que mientras más fino es el grano de un papel, más rápido es el secado y más se escurre la acuarela sobre el papel. La ventaja de este papel es que realza la luminosidad de los colores.

2.-Papel de grano medio o semirrugoso: Con este papel no se necesita tener tanto cuidado en el manejo de la técnica. Es el punto intermedio en cuanto a facilidad y complejidad, lo que lo hace ideal para el principiante.

3.-Papel de grano grueso o rugoso: Retiene mejor la acuarela líquida y demora el secado, favoreciendo el control de humedad. La desventaja de este papel es que le resta brillantez a los colores gracias a que cada grano produce una minúscula sombra que en conjunto oscurece la superficie.

A continuación una lista de los papeles de mayor calidad para la aplicación de la acuarela:

Guarro España.

Winsor & Newton Inglaterra.

Canson & Montgolfier Francia.

Whatman Inglaterra.

Arches Francia.

Grumbacher América.

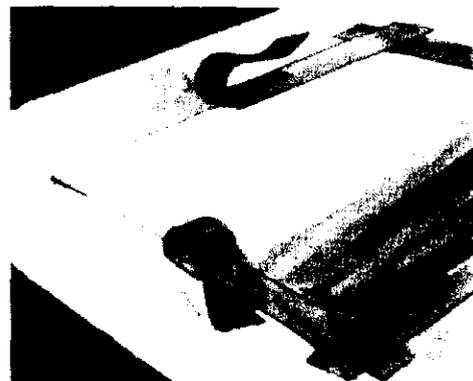
Fabriano Italia.

RWS América.

Schoeller Parole Alemania.³

Para la acuarela es conveniente usar papel de algodón grueso para que no se doble y deforme con la humedad constante y sea fácil su manejo. De lo contrario el papel tiene que tensarse. Este proceso consiste en tomar el papel y exponerlo al chorro de agua durante un minuto o más según el grosor de este.

Ya que está bien mojado se escurre el excedente de agua y se coloca sobre una tabla de madera o bastidor, se trata de aplanarlo lo más posible y con cuidado para después pegar las orillas del papel, no sólo las esquinas, sobre la tabla con cinta de papel cuya goma se activa con la humedad (cinta engomada). Además cuando la acuarela esté terminada y se retire la cinta, esta habrá formado un marco.



El papel ya montado debe dejarse secar por completo por medios naturales, es decir no se debe exponer al sol o al calor de una secadora de pelo ni a ningún medio artificial. Cuando el papel haya secado por completo quedará tenso e inmóvil, y no se deformará por más agua que se aplique en la acuarela.

La textura del papel influirá en el resultado de la ilustración. De hecho hay quienes escogen muy bien el tipo de papel y su grosor para aprovechar estas texturas, sobre todo cuando se hacen lavados con acuarela para fondos.

Otros materiales indispensables para aplicar la técnica son dos frascos de agua limpia, uno para lavar y otro para enjuagar el pincel, godete para hacer las mezclas de colores, papel absorbente, lápiz y goma. Algunos artistas utilizan también bloqueadores líquidos para enmascarar áreas que no desean ser coloreadas, las cuales se retiran con una goma de borrar suave.

Para aplicar la acuarela hay diferentes métodos. Hay quienes humedecen primero la superficie con agua para obtener un color muy difuminado y suave, sin embargo esta técnica es un poco difícil de

controlar, ya que el agua y la humedad expanden el color y hay que tener cuidado de que no llegue a áreas que no necesiten ser coloreadas.

Otro método es tener la superficie seca e ir aplicando el color poco a poco al mismo tiempo que se humedece la superficie. El color queda más nítido. Si se vuelve aplicar color sobre el que ya está seco, este se oscurecerá. Mientras que si se aplica otra capa sobre la que todavía esta húmeda, se logran degradados más suaves y precisos.

Aplicar la acuarela sobre el papel húmedo, hace que las capas de pintura se unan naturalmente sin dejar bordes marcados o transiciones de color burdos. También se recomienda aplicar el color desde la parte de arriba del papel e ir descendiendo moviendo el pincel de un lado a otro de izquierda a derecha o viceversa, pero no de arriba a abajo.

Gracias a que la acuarela tiene la característica de ser transparente, no es necesario comprar muchos colores ya que la mezcla de estos forma otros diferentes. El blanco en la acuarela lo da el papel, y este se reserva antes de empezar a pintar. En dado caso de que no lo hayamos reservado, hay algunos métodos para sacarlo de la pintura ya aplicada.

Esto se puede hacer frotando un pincel seco sobre el área con el color todavía húmedo, logrando un blanco con los bordes difuminados. Si el color en el papel ya está seco, entonces se humedece un pincel y se empieza a frotar el área descubriendo poco a poco el blanco del papel, enjuagando de vez en vez el pincel para no embarrar el color de nuevo.

Hay un método para conseguir áreas blancas más delimitadas sobre el color que consiste en pasarle encima una línea con el pincel mojado, dejar que esta línea de agua recoja un poco el color y secarla con papel absorbente con cuidado. Se repite el proceso hasta conseguir la intensidad de blanco deseada.

También existe el raspado, se trata de rasgar la pintura seca con un cuchillo puntiagudo o cutter hasta descubrir el blanco del papel. Este proceso requiere de cuidado para no rasgar el papel, y es preferible que se haga cuando el papel es grueso.

3.2 Técnicas combinadas.

Con el uso de la acuarela se logran ilustraciones y pinturas muy estéticas, pero el hecho de combinarla con otras técnicas da resultados muy expresivos. La acuarela se puede combinar con cualquier técnica imaginable para crear diferentes texturas y efectos, claro que se combina mejor con unas técnicas que con otras. Todo está en la práctica y la prueba para ver qué combinación nos conviene más.

A continuación veremos las técnicas con las que la acuarela se combina más comúnmente.

3.2.1 Acuarela con lápices de colores.

En esta combinación la mayoría de las veces se usa la acuarela como base de color para una ilustración hecha con lápices de colores. Por ejemplo, en esta ilustración se rellenó la figura del gato con acuarela ocre que es el color predominante, y teniendo esa base de color se ejecuta la técnica de lápices de colores como se vió en el capítulo 1.



"Gato" Miryam Téllez

También la acuarela puede servir para hacer un fondo de degradado fino o color parejo en una ilustración hecha con lápices de colores.

Los lápices acuareleables son en sí mismos una técnica mixta. Usados en seco lucen como lápices de color normales, pero si se les aplica un poco de agua con un pincel se vuelven igual que la acuarela; así tienen la posibilidad de unificarse los colores, además de poderse usar en combinación con la acuarela.



"Min May" Miryam Téllez

3.2.2 Acuarela con acrílico.

Si el acrílico se diluye en bastante agua puede funcionar como acuarela, claro que este tiene una mayor intensidad de color. La combinación de ambas técnicas se puede hacer de varias maneras. Una de ellas

es superponiendo pinceladas de acuarela sobre un fondo de acrílico.



"Flashback" Miryam Téllez

Por ejemplo, si se desea trabajar un rostro con estas dos técnicas, se puede rellenar toda la figura con el acrílico color piel primero. Teniendo ya el color parejo, se pueden aplicar las sombras sobre el acrílico con acuarela de un tono más oscuro que el de base.

También teniendo una ilustración hecha en acuarela, los detalles que queremos que resalten se pueden hacer

con acrílico. De igual manera se pueden hacer fondos con acrílico.

3.2.3 Acuarela con pasteles.

Los pasteles blandos aplicados encima de la acuarela logran un efecto de textura interesante. Si el papel es de grano grueso el pastel se integrará mejor todavía. Dando líneas de color en pastel resalta todavía más la combinación de la técnica. Este tipo de combinación ocupa un lugar intermedio entre el dibujo puro y la pintura.

El pastel también tiene la capacidad de ser transparente, lo que lo hace muy combinable con la acuarela. Por tener características diferentes una técnica de otra (la acuarela es húmeda, el pastel es seco), es mejor siempre trabajar la parte húmeda primero, y dar detalles o completar la ilustración con la técnica seca.

3.2.4 Acuarela con otras tintas.

La acuarela con tinta china es muy combinable. Se logra una gran luminosidad en las ilustraciones, ya que se pueden delinear las figuras con la tinta y después aplicar la acuarela, lo que hará que los colores resalten más.



Notas del capítulo 3. Confróntese:

1.- "El gran libro de la acuarela", José M. Parramón, Ed. Parramón, p. 18 y 20.

2.- Ibid, p. 72.

3.- Ibid, p. 58.





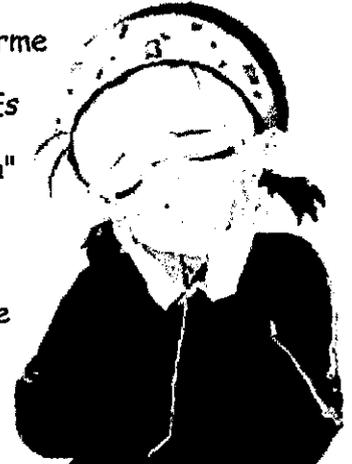
"Maison Ikkoku" Rumiko Takahashi

CAPITULO 4

4. El uso del dibujo estilo "manga" en historietas.

Mi experiencia como Ilustrador de comic tipo "manga", me ha llevado a darme cuenta de la presencia que ha tenido entre el público lector este estilo. Es decir, dentro del público que lee comic, la cantidad de lectores de "manga" crece cada vez más, dándole fuerza a esta corriente.

La revista DOMO es una clara muestra de la preferencia por este tipo de arte, ya que siendo una revista especializada no ha perdido su público regular sino al contrario, ha ganado cada vez más a través de los años.



"Jaji"

La sección más gustada dentro de la revista es la de parodia o crítica de comerciales mediante el uso de comic, tomando personajes ya conocidos del "manga" sustituyendo los del comercial, así como seleccionando las escenas clave de la historia transportándolas a viñetas siguiendo la secuencia.

Mi participación en esta sección me ha llevado a desarrollar esta propuesta gráfica, que consiste precisamente en la parodia de comerciales de televisión. A petición de Valente Espinosa editor y director de la revista DOMO, se hizo este trabajo que ya ha sido publicado.

Se tomaron anuncios de televisión como material a parodiar porque estos tienen más presencia dentro de la mayoría del público lector de la revista, ya que esta publicidad de productos se reafirma a cada momento, así este público sabe de lo que se está hablando y lo disfruta por ver los personajes que ya conoce dentro de una situación que también ya conoce.

Además de estos anuncios cabe mencionar mi participación en la revista como ilustrador de portadas, de anuncios y de artículos, todos con el uso de dibujo tipo "manga".

4.1 DOMO.

La revista "DOMO" es una publicación especializada en comic japonés (manga) y animación japonesa (anime). Nace a partir de la afición de un grupo de jóvenes a este tipo de arte, quienes mediante la investigación forman una serie de artículos mensuales sobre el tema.

Esta edición tuvo sus inicios en el mes de octubre de 1994 y todavía se publica en la actualidad. En aquel entonces contaba con apenas 5 integrantes y un tiraje muy pequeño. Su primer número consistía en dos páginas carta engrapadas impresas en blanco y negro. Posteriormente se incrementó a 4 páginas, después a 32, y en 1997 comenzó a tener 32 páginas más forros.

Es una revista que desde el principio se ha sostenido con sus propias ganancias. Lo que gana en ventas en un mes, es lo que se invierte para tirar el siguiente ejemplar. Aunque un año después del primer número contó el apoyo de anunciantes, así se incrementan un poco más las ganancias reflejándose en mejor calidad de papel y color en la portada.

Su formato carta le ha permitido tener un gasto de producción más controlado, es decir, es un formato standard para las imprentas que no da problemas para la impresión. Además que en este espacio se pueden presentar imágenes de buen tamaño. El inconveniente que tiene este formato es que el papel sube de precio cada mes, pero no puede estar subiendo el precio de portada a la par.

Su competencia la conforman la revista "Animanga", que apareció poco después de DOMO, y la revista "Plan B", que apareció dos años después. Animanga fue su competencia mayor ya que esta utilizaba formato media carta, así los costos se reducen bastante más que utilizando el formato carta como DOMO, hecho que les permite salir cada mes con menos problemas.

Sin embargo DOMO se conservó siendo el líder, ya que la información no la manipula a diferencia de Animanga, que además de copiar la información de internet, emite sus opiniones personales en cada artículo llenando de información inútil la revista. Estos fueron causas para que Animanga durara solamente tres años.



"Min Mei"
Haruhiko Mikimoto

En cuanto a Plan B, esta publicación no es competencia tan fuerte como Animanga, ya que como apareció dos años después que DOMO, este ya tenía cautivo a su público, tenía más experiencia, tiraba más ejemplares y por lo tanto ya se había ganado la confianza de los anunciantes que prefieren un espacio que les asegure sus ventas.

Plan B también maneja el formato carta, aunque el número de páginas se reduce a 24 (DOMO tiene 32). Esta publicación no ha podido crecer como DOMO, que a pesar de tener problemas de costos en algún momento dado, no ha dejado de salir cada mes. En cambio Plan B a pesar de establecer que es de carácter mensual, ha dejado de salir algunas veces hasta por tres meses.

Todo esto no ha podido asegurar la confianza del público, añadiendo que su contenido también es copiado y que tienen errores ortográficos y de redacción garrafales.

DOMO poco a poco se fue haciendo de un público lector fiel a pesar de su competencia. El apoyo de este público dio pie a que la publicación creciera de tal manera que hoy en día tenga 32 páginas más forros a color y continúe siendo de carácter mensual.

"Araki" Akira Toriyama

Asimismo como fue creciendo en cuanto a formato se refiere, también con el tiempo el número de integrantes crecía. Gracias a esta demanda las secciones dentro de la revista fueron cambiando, ya no limitándose tan solo en publicar artículos referentes al arte japonés, sino también dando oportunidad a talentos mexicanos de emular este arte con características propias.

En un inicio contaba con las siguientes secciones: Editorial, Mercado, los artículos que le correspondiera a ese mes, Treinta años de Animación Japonesa, Correo, Avisos y noticias y suscripciones.

Las secciones que se fueron aumentando daban oportunidad para que los artistas publicaran sus historietas. Se les daba espacio de 4 páginas para ir publicando su historia por partes.

Estas nuevas secciones evolucionaron de tal manera que cada artista podía llevar a cabo sus ideas. Es decir, cada quien tuvo su propia sección enfocándose a lo que mejor dominaba, así mientras unos tenían su propia sección de comic, otros participaban por medio de ilustraciones para los artículos, o haciendo portadas.

Una de las secciones que se convirtió en la preferida del público, fue la de parodiar con arte estilo "manga" los anuncios de televisión del momento. Ha tenido gran impacto ya que en estas parodias se toman personajes del manga o del anime que ya son conocidos por los lectores, aplicándolos en las situaciones presentadas en los anuncios, provocando una mayor familiaridad en el receptor.



DOMO Número 2 Año 3
Febrero 1997



DOMO Número 1 Año 2
Noviembre 1995



Gotten y Trunks. Miryam Téllez

Cabe mencionar que DOMO ha estado presente en las convenciones y eventos relacionados con el comic más importantes del país, como la CONQUE, la Magna Exposición de Ciencia Ficción y Fantasía (MECyF), La Feria de la Historieta, ya sea dando conferencias, proyectando lo último en animación japonesa, vendiendo directamente al público la revista o haciendo ilustraciones por parte de los artistas a su público lector.

También es digno de mencionar que durante tres años consecutivos, la revista organizó con gran éxito proyecciones gratuitas de Animación japonesa en la Cineteca Nacional, con el fin de difundir masivamente lo que es este arte.

4.2 Mi experiencia personal.



Mi entrada en la revista fue en el número de Septiembre de 1995, un número anterior al del primer aniversario. Mi primera colaboración fue haciendo un comic ilustrativo de los cuidados de la salud y la buena alimentación.

Posteriormente procuré colaborar en cada número de la revista ilustrando artículos, haciendo pequeñas viñetas y armando y redactando páginas completas de la revista. Pero fue después de cuatro meses de mi primer trabajo que el editor me dio la oportunidad de ilustrar la portada de Febrero con arte original. Es decir, sin tomar personajes ya existentes en el manga.

A partir de ahí he podido ilustrar muchas portadas más, además de que el editor me asignó la sección de parodia, ya que me agradó mucho desde el principio la idea y por lo mismo de alguna manera se me facilita el dibujo de personajes y la adaptación. Las técnicas que he utilizado en mi trayectoria dentro de DOMO son muy variadas: plumillas, pantallas, acuarela, lápices de colores, tinta china y aguadas. El editor no pone ninguna limitación en este sentido.

Desde muy niña he tenido el gusto muy marcado hacia el arte japonés tanto de comic como de animación, así que el que existiera una revista que me diera la oportunidad de aplicar este tipo de arte ha sido muy importante en mi desarrollo como ilustrador.

Pienso que para que el trabajo de Ilustración sea efectivo, el ilustrador debe tener ese gusto por lo que

hace, así los problemas que pueda llegar a tener son más fáciles de resolver. En mi caso el poder hacer lo que tanto me gusta y tener el espacio en la revista para efectuarlo, me ha dado la confianza y el impulso para mejorar las técnicas de ilustración que sé y aprender nuevas.

No he tenido problemas significativos para realizar mi trabajo dentro de la revista. El formato que se me pide siempre para las páginas de comic es carta. Para las ilustraciones aisladas no hay un tamaño determinado, es libre, así que no representa gran problema.

El editor permite que los ilustradores creen sus propios personajes, pero muchas veces requiere que se retomen personajes de manga para adaptarlos en algún "chiste" o incluso para la sección de parodia. En este caso hay que documentarse en el manga original para imitar al personaje. Esta tarea se hace más fácil cuando el ilustrador mismo es un entusiasta del manga y como tal tenga su propia colección de diferentes títulos.

Los únicos "problemas" a los que me he enfrentado son los de idear la forma óptima de acomodar las viñetas en una página de comic; de representar bien un personaje ya creado o en el caso de crearlo que conserve bien todas las características inherentes al manga; de aplicar bien la técnica requerida y que quede agradable. Sin embargo todo esto no lo encuentro como un problema sino como un reto.



DOMO Número 11 Año 1
Septiembre 1995



DOMO Número 7 Año 4
Mayo 1998

4.3 Los comerciales empleados.

Los comerciales de televisión escogidos para la propuesta, son del producto "Exagelado" de la compañía de helados Holanda y el desodorante "AXE" para caballero. Estos se transmitieron durante el año de 1998 en cadena nacional.

Se eligieron estos anuncios porque el horario en el que se transmitían es el que se dedica a jóvenes y niños principalmente. Es decir, el horario en el que se transmite la barra infantil del canal 5 y 7 que abarca de las 14 a las 21 horas. Dentro de la programación infantil de estos canales se transmiten las series de animación japonesa basadas en el "manga" del mismo título.

Estas series son vistas por el público lector de la revista DOMO, cuyas edades oscilan de los 7 a los 35 años primordialmente, hecho que facilita la retención del mensaje que pretenden tener las parodias de comerciales, ya que se manejan además personajes con los que ya se familiarizó el público.

La duración de estos comerciales es la que sigue el standard de publicidad televisiva, o sea que no rebasan los 30 segundos. Los anuncios elegidos manejan gente joven, gente que se presenta en la mayoría del "manga", así se puede manejar de una manera óptima la sustitución de personajes de acción viva, con personajes de "manga".



El comercial de Exagelado se desarrolla en la playa, donde un grupo de niños está disfrutando de juegos propios del lugar, como jugar pelota etc. Uno de esos niños en particular está comiendo el producto, que es una paleta helada de sabores con los colores del arcoiris. La paleta tiene un tamaño largo, de ahí su nombre de Exagelado.

Una de las niñas del grupo se acerca a este niño y le pregunta si le puede dar una probada a su paleta, a lo que este niño responde afirmativamente dándole un beso en la boca. En esta parte del comercial la niña presenta efectos de movimiento de trenzas denotando su sorpresa.

Posteriormente el niño queda en una actitud de satisfacción y posteriormente se escucha una voz en off de una mujer mayor que él diciendo: ¿A mí no me das una probadita también?, enseguida se hace una toma a la muchacha de la voz, que es una persona que representa unos 20 años de edad. Luego se ve la cara del niño embobado con la proposición.

AXE

El comercial de AXE se lleva a cabo en un piso de departamento, donde una muchacha se ve con prisa de irse a trabajar. El lugar se ve bastante desordenado, con ropa en el suelo, la cama destendida, pero sobre ella se nota la figura de un muchacho dormido que no se percata del movimiento a su alrededor.

La muchacha se viste y se da cuenta de que sobre la mesa hay un desodorante AXE. Este desodorante es para caballero, así que se deduce que pertenece al muchacho dormido. Al no tener nada más a la mano qué ponerse, se rocía del producto y se sale a la calle.

Mientras va camino a su destino, el personaje se va encontrando con varias mujeres, las cuales la voltean a ver de manera coqueta. El primer encuentro lo tiene con una muchacha que simplemente volteo a verla.

El segundo encuentro tiene lugar bajando unas escaleras, mientras una muchacha tomada del brazo de un hombre las va subiendo al momento de cruzarse, la mujer en cuestión le guiña un ojo al personaje principal.

El último encuentro se da dentro de un camión de transporte público, donde ahora son tres mujeres que vienen juntas las que posan su mirada al mismo tiempo sobre la muchacha. Como es evidente, la atracción del sexo femenino hacia el producto es muy efectiva, no importa el sexo de la persona que lo use.

El anuncio finaliza cuando la muchacha llega de nuevo al departamento muy enojada, y al encontrarse con el muchacho que al inicio estaba dormido en la cama, le avienta el desodorante en la cara y el muchacho sonrío. Nuevamente cabe mencionar que los personajes principales del comercial son jóvenes que no pasan los 25 años.



4.4 Los personajes.

Los personajes de "manga" que se eligieron para esta propuesta, tuvieron que cubrir el perfil que presentaban los personajes de los comerciales. Es decir, que tuvieran las mismas características físicas e incluso de actitud, para hacer la parodia coherente, las cuales describiré a continuación.

Para Exagelado se tomo el personaje **Ataru Moroboshi** del manga titulado "Urusei Yatsura". Este personaje es un muchacho de 15 años que asiste a la secundaria. En la historia se explica que Ataru es un niño con mala estrella. Nació un día 13 (considerado de mala suerte); cuando su madre salía del hospital se cruzó con un gato negro y así sucedieron cosas por el estilo dando origen a su mala suerte.

Es un personaje patético que da lástima. También siempre anda detrás de alguna chica queriendo conquistarla, pero por obvias razones nunca le hacen caso. Por lo mismo era el personaje ideal para sustituir al niño del comercial, ya que la primera reacción que tuvo este sobre la niña que le pide una probada de su paleta es darle un beso, tal como reaccionaría Ataru Moroboshi.



"Ataru" Rumiko Takahashi



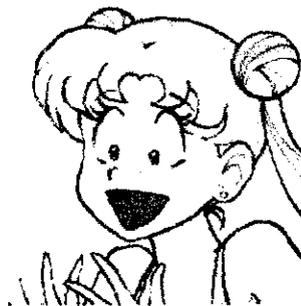
"Ataru" Miryam Téllez

El personaje que sustituye a la niña del comercial es **Usagi Tsukino** del manga "Sailor Moon". Esta es una niña un poco tonta e ingenua, que caería ante cualquier engaño. El personaje en el manga es una niña de 14 años que también va en secundaria.

Es bastante despreocupada por las obligaciones propias de niñas de su edad, pero por azares del destino se convierte en guardián de un valioso prisma. Además de que es muy llorona, Usagi no reacciona nunca de manera violenta ante ninguna amenaza, así que la reacción lógica que tendría ante el beso repentino sería la de llorar.



"Usagi" Naoko Takeuchi



"Usagi" Miryam Téllez

La muchacha mayor lo interpreta Naga del manga "Slayers". Como es evidente, se trata de una mujer de formas muy voluptuosas, tal como la joven del comercial. Naga es una hechicera muy alegre y desinhibida, no le importa nada fuera de lo que son sus propios asuntos y como guerrera es muy hábil combatiendo a sus enemigos.



"Naga" Slayers



"Naga" Miryam Téllez

Los personajes que fungen como extra en la parodia son: Lina Inverse de "Slayers" (mismo manga de donde es Naga), y Belldandy de "Ah! Megami Sama".



"Belldandy"
Kosuke Fujishima



"Belldandy" Miryam Téllez



"Lina" Slayers



"Lina" Miryam Téllez

Para el comercial de Axe no fue necesario sacar a la muchacha principal de algún manga, simplemente se creó al personaje siguiendo las características de la persona del comercial. Con el joven sucedió lo mismo, se creó un personaje sin retomarlo de ningún manga.



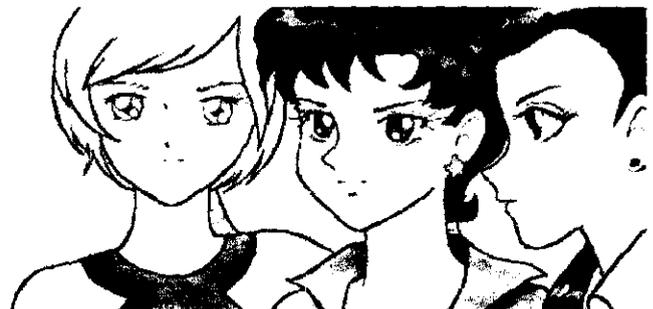
Lo que sí se tomó de manga fueron los personajes con los que la joven se encuentra durante la historia. Todos estos personajes son mujeres lesbianas que ya el público de DOMO conoce como tales, así que el efecto de parodia se refuerza más.

La primera mujer con la que se topa se trata de **Alielle** del manga "El Hazard". Es una chica bajita que está enamorada y tiene una relación afectuosa con la princesa del reino. La segunda es **Haruka Tenou** del manga "Sailor Moon". Siempre se hace pasar por hombre para protegerse del enemigo hasta que se convierte en Sailor Jupiter.

Las tres últimas mujeres son parte también del manga de "Sailor Moon" de la parte "Sailor Stars". Son tres muchachos que al transformarse en **Sailor Star Healer**, **Star Maker**, y **Star Fighter**, se convierten en mujeres. Este tipo de detalles de bisexualismo es muy recurrido en el manga Shoujo (manga para mujeres) y resulta muy atractivo entre las jovencitas, como ya lo he mencionado en el segundo capítulo.



"Three Lights" Takeuchi



"Three Lights" Miryam Téllez



"Haruka" Takeuchi



"Haruka" Miryam Téllez

4.5 Resolución gráfica.

Mi propuesta gráfica se manejó en medio tonos, o sea con la técnica de aguada. Como se mencionó en el capítulo de acuarela, las aguadas se derivan de la acuarela y son monocromáticas, es decir, sólo se maneja un color con sus distintos tonos. Se trabajó así la propuesta porque el manga siempre se maneja en Blanco y negro, nunca a color más que en portadas.



Además de que como se mencionó anteriormente, la revista DOMO también es monocromática a excepción de sus portadas. La secuencia de cada comercial se resolvió en dos páginas carta (formato de la revista) a petición del editor de DOMO.

La diagramación que se sigue en las páginas de comic es muy libre. Se basa siempre en un guión y como mencioné en el artículo de ilustración de comic, a partir de ese guión se hace un storyboard donde se planea el acomodo de viñetas en una página. Mi experiencia como ilustrador de comic me ha llevado a no usar más de diez viñetas por página carta, ya que no se logra un acomodo agradable ni entendible para el lector.

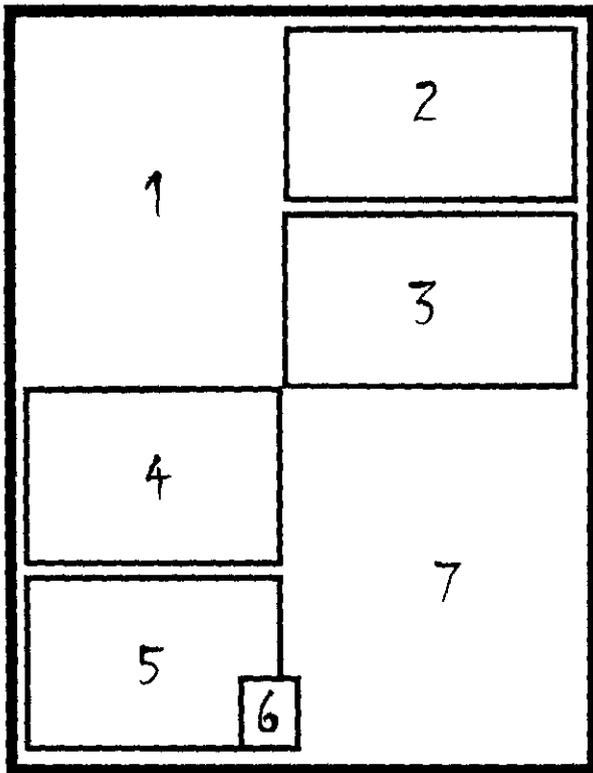
Mi propuesta está basada en un guión que ya se estableció por medio de la secuencia del comercial. Esta secuencia ya tiene las escenas resueltas, así que básicamente se transportaron a las viñetas manejando los mismos encuadres. No era necesario cambiar estos encuadres, porque de haberlo hecho ya no sería una reproducción fiel al comercial y la parodia no se hubiera logrado.

A continuación describiré cada viñeta de la propuesta basada en la descripción que hice anteriormente de los comerciales.



"Pikachu" Miryam Téllez





1 En esta viñeta aparecen en Plano de conjunto todos los personajes del comercial. Decidí utilizar este plano para ubicar a los personajes en el lugar donde se desarrolla la historia.

No puse un delineado en negro a esta viñeta en particular para romper con el encuadre, sacarlo de página y resaltar esta escena por ser la primera.

El comercial de televisión también recurre a esta toma, aunque también utiliza el movimiento de cámara.

2 Aquí manejé el two shot igual que en el comercial para tener presente a los personajes principales y dar pie al incidente.

3 Este cuadro es la consecuencia del anterior. No cambié el encuadre ni la toma para no perder la continuidad.

4 En el anuncio después del beso, la niña se iba corriendo sorprendida. Decidí cambiar esto en mi propuesta para sustituirlo con la reacción típica de Usagi ("Sailor Moon") que es la de llorar por todo, misma reacción que los aficionados al manga ya conocen.

5 Otra vez se maneja el two shot pero con un acomodo diferente de personajes. La mujer no sale completa para indicar que se va acercando a él. Ataru abarca casi todo el encuadre para destacar su

victoria por lo que hizo.

6 Se manejó este encuadre muy pequeño para minimizar al personaje, ya que este no se destaca por ser muy admirable en su poder de desición y le espera un reto mayor que su lujuria.

7 Aquí tampoco encuadré al personaje para darle más valor a este cuadro, ya que se tiene que notar qué tipo de mujer es la que provoca al muchacho. Esta toma es igual a la del comercial.

En esta página se manejó para los textos de los globos, y de la página en general la tipografía de Comic Sans a petición del editor de DOMO, por ser una tipografía ya hecha para este propósito.



La segunda página de esta parodia solamente presenta a los personajes en group shot. Así se requirió por cuestiones de espacio, es decir, la mayor parte del comercial se resolvió en una página de siete viñetas, así que decidí que la conclusión de este se presentara en una página completa para reunir a todos los personajes que intervinieron.

Los personajes ocupan casi toda la página para observarlos con más detalle, centrados en la página a manera de retrato, destacando a la muchacha voluptuosa como el personaje más importante por haber retado al muchacho. Las demás chicas se

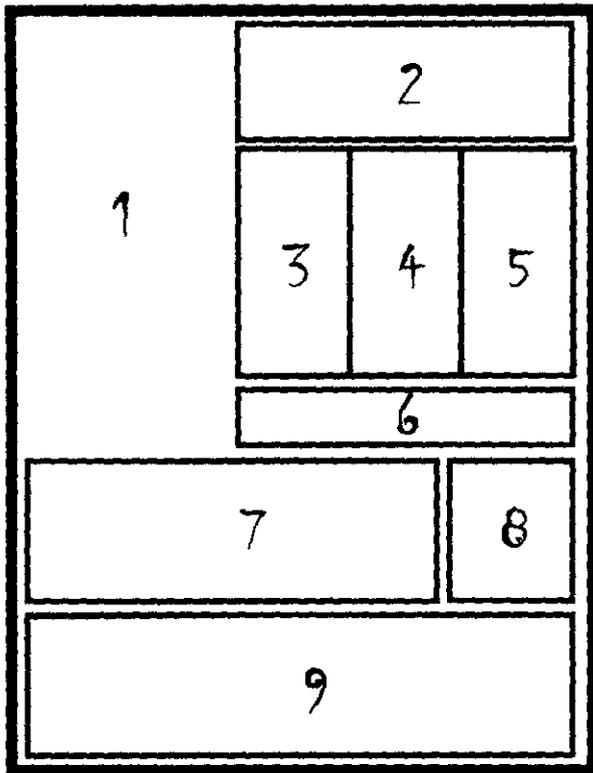
encuentran detrás de ella, a manera de hacer notar que es un ejemplo para ellas que son menores, aparte de que a través de ella indirectamente Usagi obtuvo su venganza.

La tipografía para los textos de esta página es la de Bedrock. La elegí porque es fácil de leer. Además como se manejó el logotipo de DOMO en esta página, tenía que elegir una tipografía que no chocara con este.

Hay que notar que Usagi está haciendo una seña muy usada en el manga para denotar disgusto hacia una persona, en este caso a Ataru. También se debe notar que Ataru tiene una gota de sangre en la nariz; esto se utiliza en el manga únicamente en los hombres para representar la tensión nerviosa y

emotividad que experimenta un muchacho en situaciones de carácter sexual específicamente.

Retomé entonces estos recursos de representación de ideas propias del manga para reforzar las actitudes en mis personajes, representaciones que los aficionados al manga conocen muy bien ya sea por la misma lectura de manga, o incluso porque DOMO en varios números ha publicado iconografía, glosario de palabras japonesas y se ha preocupado por explicar este tipo de situaciones para que los lectores se familiaricen con ellas y la comprensión de manga sea efectiva.



1 En esta viñeta se empleó un full shot. Lo manejé así para poder ver completo al personaje principal y como segundo plano ver al producto. Como en el caso del comercial anterior tampoco delineé en negro este cuadro para destacarlo. La muchacha está preocupada tal como aparece en el comercial porque ya se tiene que ir. En esta misma toma se alcanza a ver en el fondo al muchacho dormido en su cama.

2 Aquí decidí manejar el close up del producto con un destello que lo destacara para denotar que la muchacha se ha percatado de su existencia. Para este efecto puse la mano de ella abierta dando a entender sorpresa.

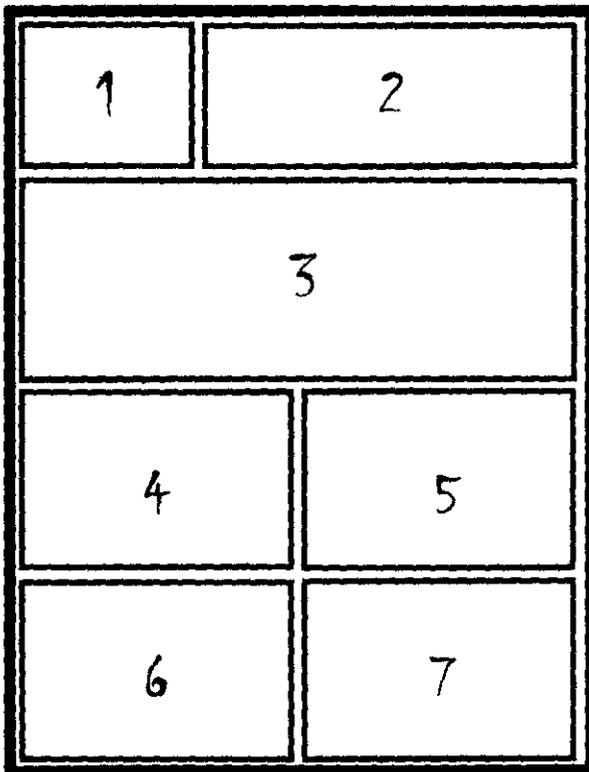
3, 4 y 5 Esta viñeta dividida en tres sin márgenes de separación como las otras, la consideré efectiva para resolver la secuencia de manera continua y rápida. La actitud de "a ver qué pasa" de la joven seguida de aplicarse el producto y prepararse a salir. Así también sucede en el comercial.

6 Este cuadro es bastante explícito ya que es continuo del anterior donde la muchacha abre la puerta y sale de prisa en este. Se recurrió al uso de onomatopeyas como apoyo en este cuadro.

7 Aquí es donde comienzan los encuentros con las mujeres. En el comercial este encuentro también sucedía bajando unas escaleras. El medium shot de las dos resulta efectivo para notar la mirada coqueta de Alielle y la extrañeza del otro personaje.

8 El big close up me pareció lo más adecuado para hacer notar la reacción de sorpresa de ella.

9 En el segundo encuentro el manejo de medium close up de los personajes, presenta de manera muy clara el guiño de ojo de parte de Haruka como coqueteo.



1 En este primer cuadro, se ve la consecuencia del cuadro anterior. La sorpresa de la chica ante la insinuación que acaba de experimentar.

2 La muchacha sube a un camión colectivo. Este cuadro no lo tomé del comercial. Lo empleé para situar

al personaje en una actividad muy común de la gente. Nótese que el letrero de la ruta del camión está en japonés, a lo que se traduce como: Tepito, lagunilla, Noria y Zócalo. Utilicé el alfabeto "katakana" (para lenguas extranjeras) del japonés para poner un detalle de tipo manga. Esta lengua la hablo y no fue difícil escribirla.

3 En el anuncio de TV se maneja el mismo encuadre para el último encuentro. Manejé la viñeta de ese tamaño a lo ancho para que cupieran todos los personajes, tal como en el comercial.

Estos últimos cuatro cuadros tienen el mismo tamaño para armonizar las últimas escenas, ya que tienen mucha continuidad una con otra.

4 Se maneja el plano americano para ver al personaje en actitud de enojo y de llegada súbita. La chica tiene el producto en la mano listo para lanzarlo.

5, 6 y 7 Los tres últimos cuadros con close up del personaje. En el 5 para ver al muchacho recién levantado por el ruido que hizo su pareja al llegar. El siguiente con el producto estampado en la cara. Aproveché esa toma para dar un último vistazo al producto. El último con la cara del joven resignado a su castigo.

En el comercial la muchacha lanza el producto a su pareja, pero no le da en la cara. Esto lo agregué para darle un efecto cómico a la situación.

En estas páginas no se manejaron globos de texto, ya que el comercial sólo tiene música de fondo, no existen diálogos.

4.6 Retoque con técnica digital.



La técnica de la Acuarela se enriquece mucho con el uso de las computadoras. Programas como Adobe Photoshop, Corel DRAW o Corel Photo-Paint, fueron un gran apoyo para la composición de páginas en mi propuesta gráfica. Es decir, ya aplicada la técnica en la Ilustración, gracias a la digitalización de la imagen se pueden lograr efectos y agregar textos con la ventaja de no echar a perder el trabajo con una equivocación.

El proceso que se siguió en la propuesta gráfica incluye el manejo de retoque por computadora. Se

elaboró la página de comic con el proceso que se explica en el Capítulo 2, posteriormente la página de comic ilustrada se digitaliza con el uso de un scanner, para después importarla en un formato carta de un archivo de Corel DRAW.

El formato carta se decidió debido a que la revista DOMO lo maneja de esta manera, por lo tanto el trabajo del ilustrador debe manejarse en el mismo tamaño.



"Van y Hitomi" Escaflozne

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

Conclusiones

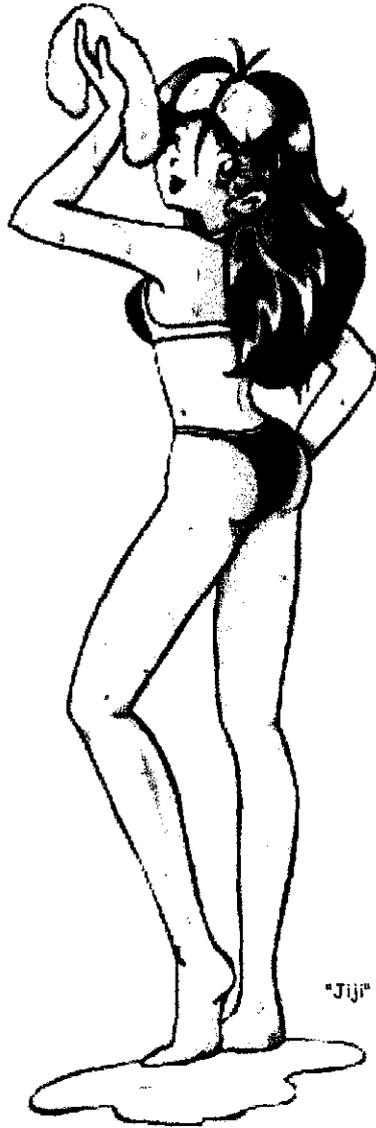
El ilustrador tiene el deber de aportar algo por medio de la Ilustración. Esto lo logrará a base de experiencia y del desarrollo de las técnicas de Ilustración.

El desarrollo de mi propuesta me llevó a darme cuenta de lo importante que es además de la experiencia, tener gusto por realizar las ilustraciones. Importante en el sentido de que el ilustrador desarrollará un mejor trabajo cuando ama lo que está haciendo, así los obstáculos que se le puedan presentar en el camino son más fáciles de resolver.

La Ilustración es el medio del diseñador para representar gráficamente una idea. En esta tesis se presentó con la ayuda del dibujo tipo "manga" una parodia a dos comerciales de televisión, que estando en la memoria del público lector de comic y en especial al de "manga", logró gran aceptación.

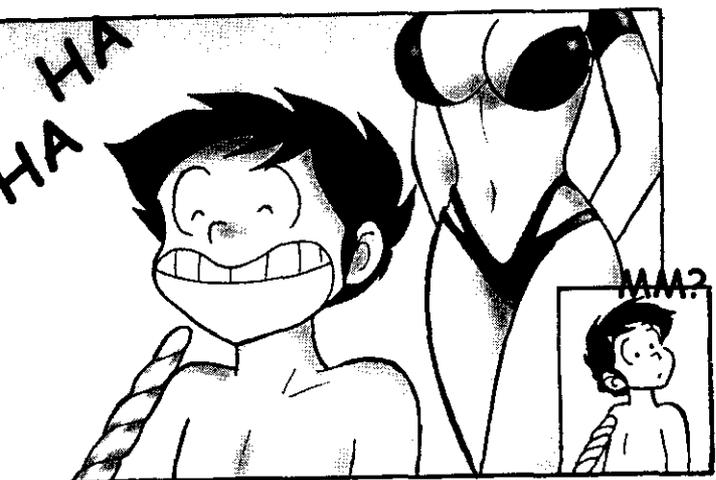
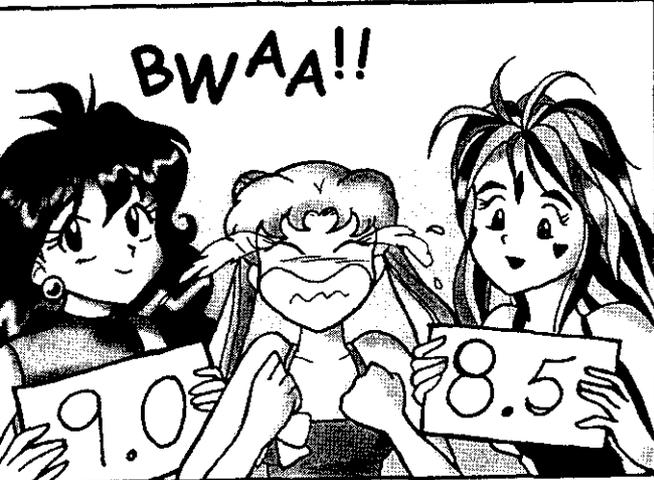
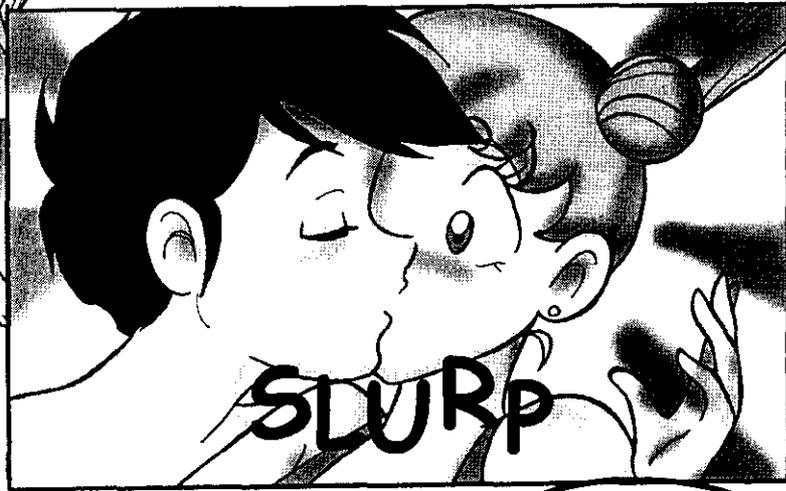
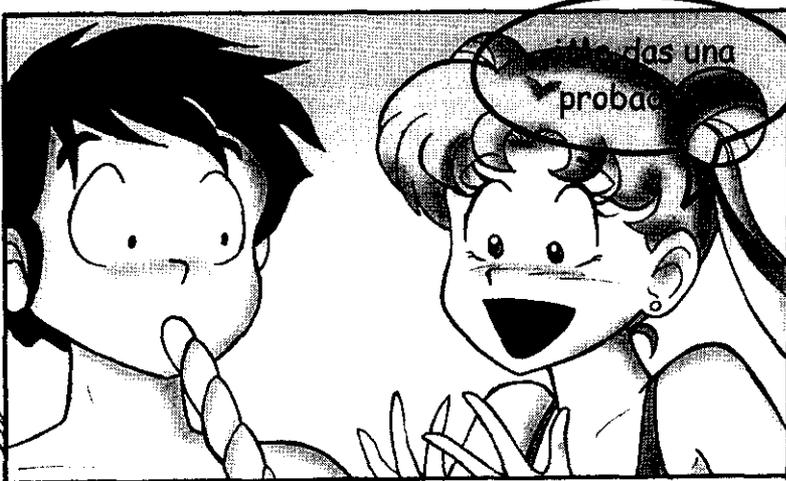
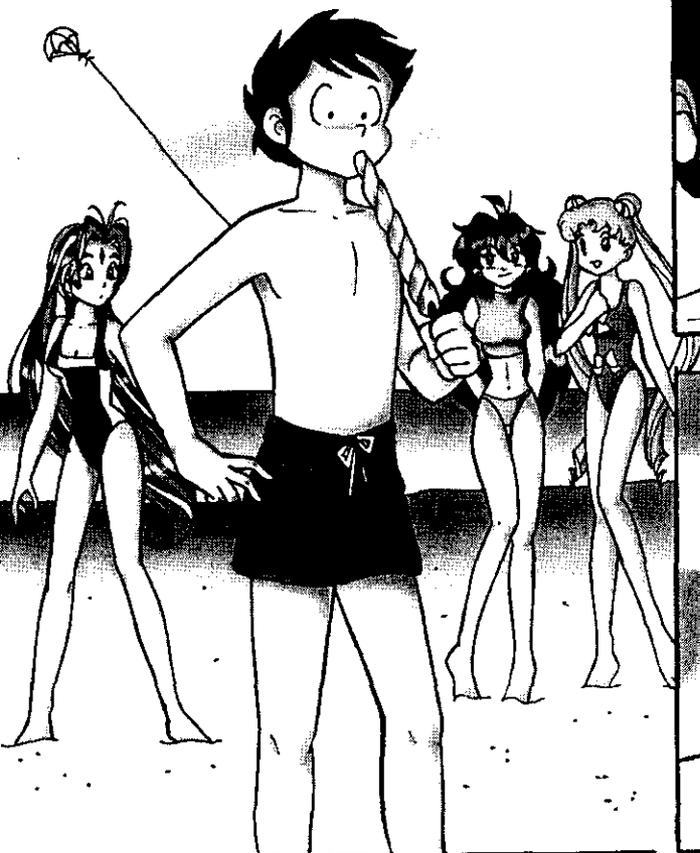
La Ilustración fue el medio óptimo para adaptar el estilo de dibujo de una cultura tan distinta a la nuestra a situaciones conocidas y familiares para nosotros, y ofrecerlo a una tendencia que se abre camino en nuestro país lenta pero efectivamente.

Propuesta



"Jiji" Miryam Téllez

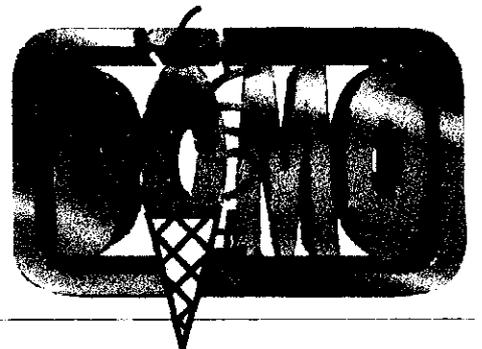
Gráfica

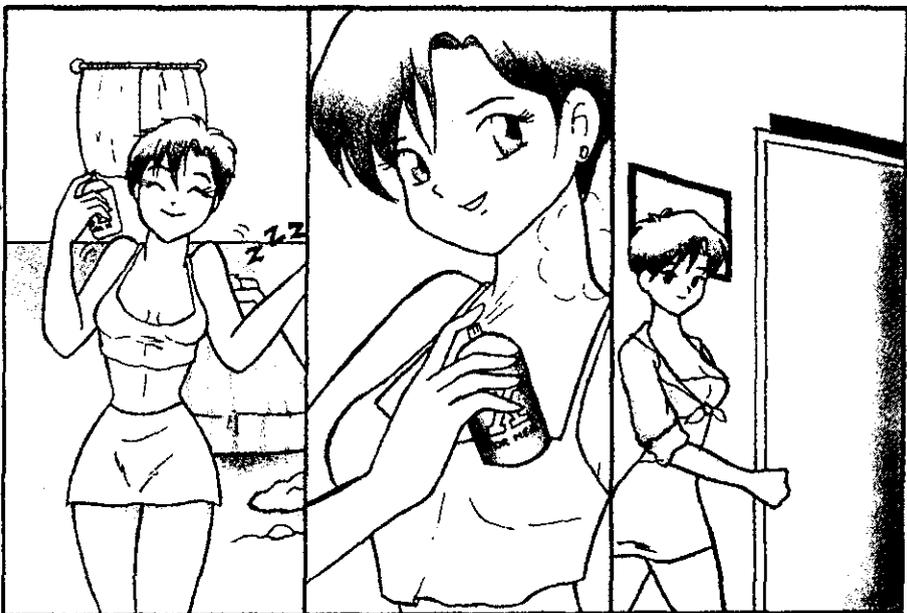
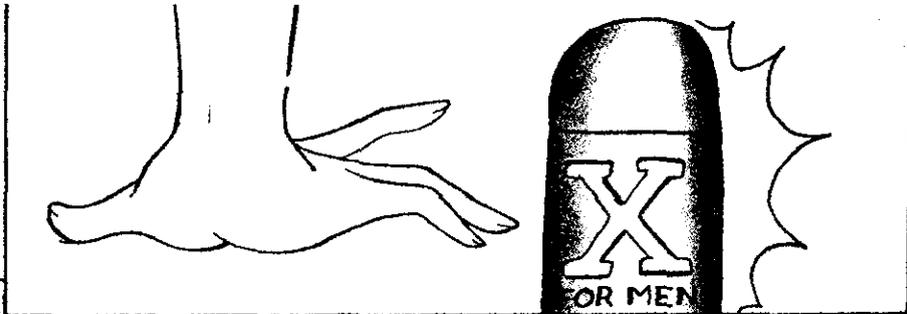
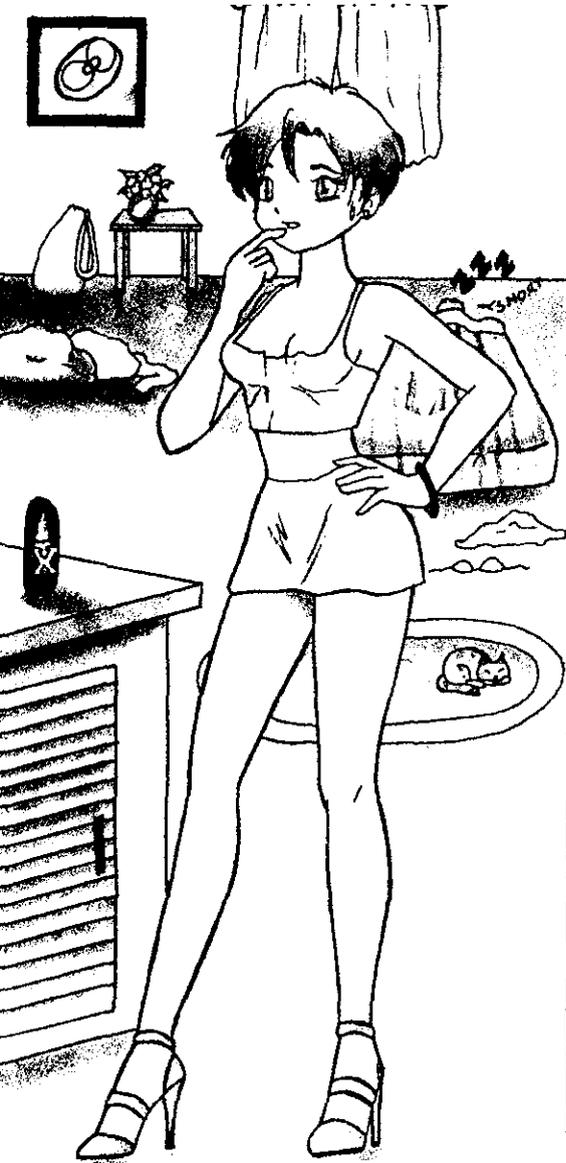


METETE CON UNA

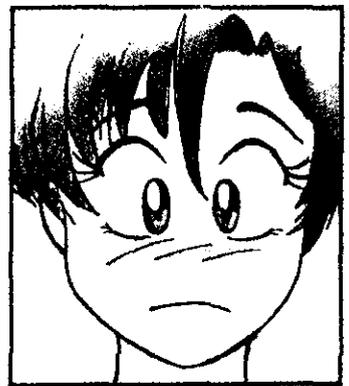
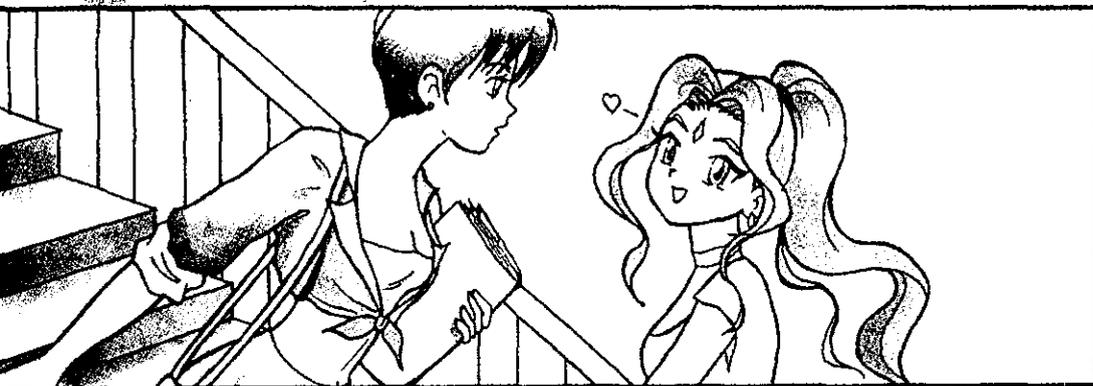


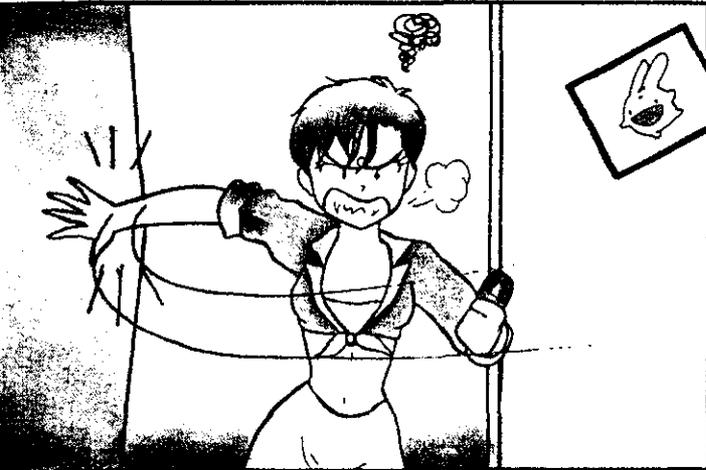
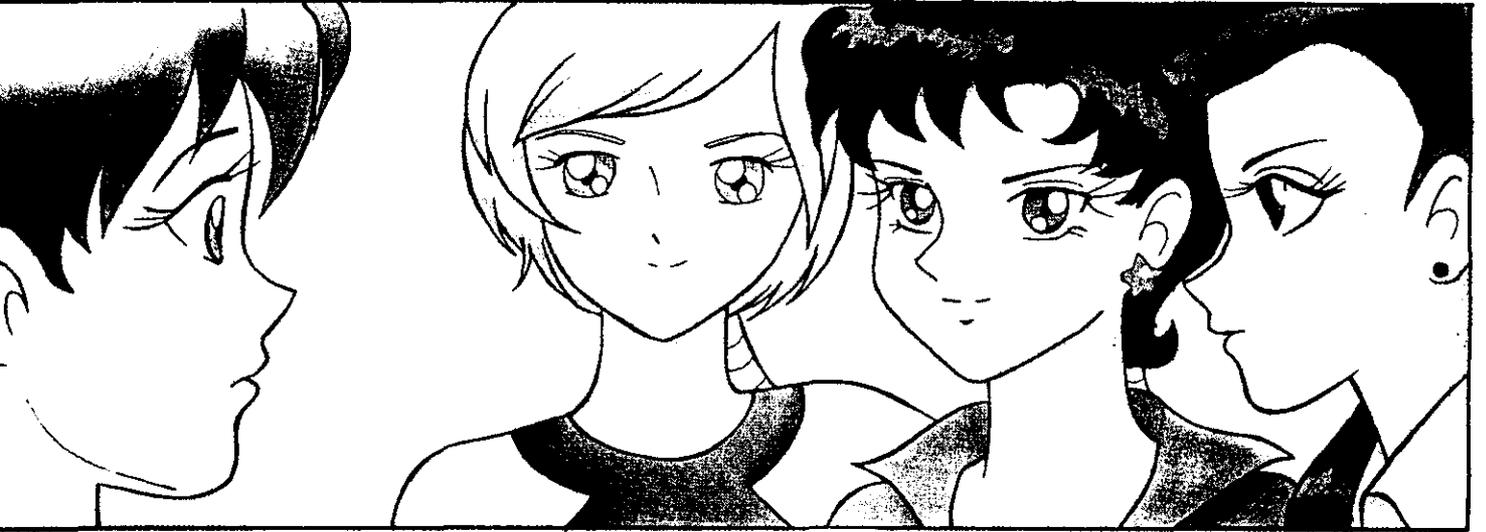
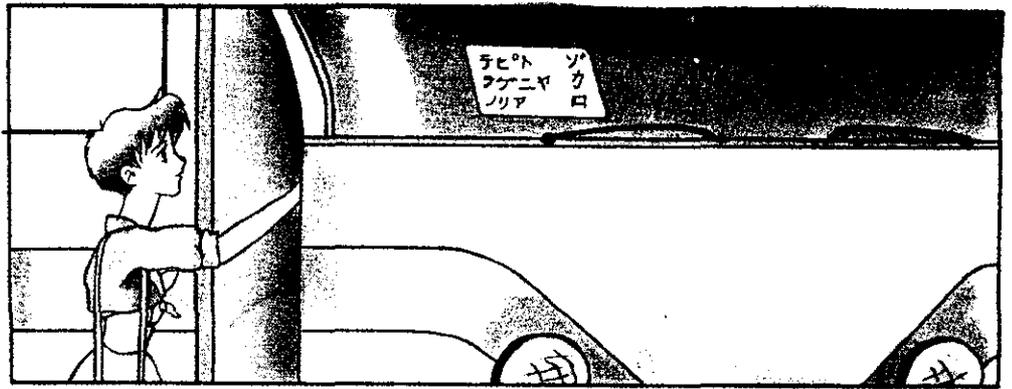
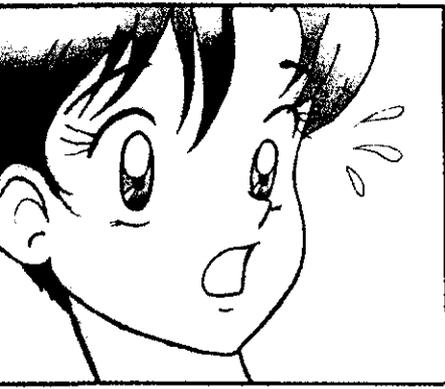
...de tu tamaño





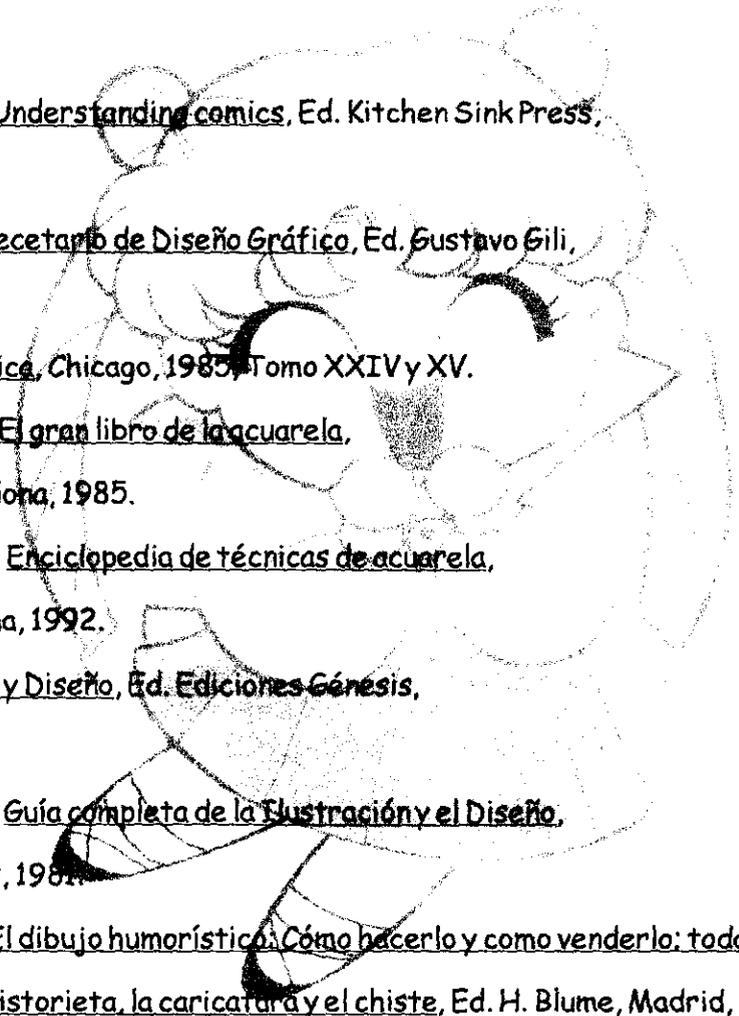
SLAM





BIBLIOGRAFIA:

- L. SCHODT, Frederick, Manga Manga: The World of Japanese Comics, Ed. Kodansha International, Nueva York, 1988.
- Animerica: Anime and Manga Monthly, Ed. Viz Communications, San Francisco, 1994, Volumen 2, número 8, Volumen 4, números 2, 4 y 6.
- BARON, Annie, La Historieta, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1989.
- Mc CLOUD, Scott, Understanding comics, Ed. Kitchen Sink Press, E.U., 1993.
- KOREN, Leonard, Recetario de Diseño Gráfico, Ed. Gustavo Gili, México, 1992.
- Enciclopedia Británica, Chicago, 1985, Tomo XXIV y XV.
- PARRAMON, José, El gran libro de la acuarela, Ed. Parramón, Barcelona, 1985.
- HARRISON, Hazel, Enciclopedia de técnicas de acuarela, Ed. Acanto, Barcelona, 1992.
- Técnicas de Pintura y Diseño, Ed. Ediciones Génesis, España, 1995.
- DALLEY, Terrence, Guía completa de la Ilustración y el Diseño, Ed. H. Blume, Madrid, 1981.
- THOMSON, Ross, El dibujo humorístico: Cómo hacerlo y como venderlo: todas las técnicas Profesionales de la historieta, la caricatura y el chiste, Ed. H. Blume, Madrid, Serie: Un libro Cuarto, 1986.
- ARNOLD, Eugene, Técnicas de la Ilustración, Ed. Leda, Barcelona, 1982.



•LOOMIS, Edward, Ilustración creadora,

Ed. Librería Hachette, Argentina, 1980, ed. 7.

•HUTTON, Jamieson, Técnicas de dibujo con lápices de colores,

Ed. Hermann, Madrid, 1991.

•ALFIE, David, El comice algo serio,

Ed. Eufesa, México, 1982.

•MAYER, Ralph, Manual del artista: Materiales y técnicas.

Ed. Librería Hachette S.A., Buenos Aires, 1954.

•Enciclopedia Salvat, Ed. Salvat editores, México,

1978, Tomos VI, VII y VIII.

•El dibujo publicitario. Serie: Cómo se hace, serie didáctica y simplificada de técnicas modernas de arte, Ed. LEDA, España, 1987.

•McCARTHY, Helen, Una Introducción al Anime dibujo animado japonés,

Ed. El Beso, Barcelona, 1994.

