



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS PROFESIONALES ACATLÁN

El Cómic como medio impreso de Comunicación Gráfica.
"La Leyenda del Nahual"

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

Licenciado en Diseño Gráfico

PRESENTA

Verónica Galán Soto

Asesor: Lic. Blanca Edith Vázquez Martínez

ABRIL 2004



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Agradecimientos

Mi mayor agradecimiento es a Dios
que es mi fuente de esperanza,
abriendo un camino de Luz para lograr mis
sueños, llenando mi ser con su amor.



A mis padres por su amor
incondicional... Por darme la
oportunidad de ser quien soy



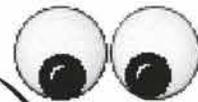
A todos mis hermanos por su apoyo y comprensión,
por ser mi ejemplo y la fuerza para seguir.

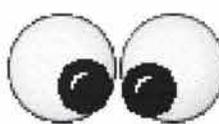


Agradezco de corazón a mi asesora y amiga
la Lic. Blanca Edith Vásquez Martínez por
compartir conmigo sus ideas y conocimiento...
Pero sobre todo por su gran paciencia.



A Toño, por sus ideas, por su apoyo,
por compartir conmigo sus locuras...pero
sobre todo ofrecirme siempre su hombro
cuando lo necesité.





A Oscar González Loyo y a todos los integrantes de Ka-boom! Estudio por compartir conmigo sus conocimientos y experiencias.



Gracias a mis maestros y sinodales por brindarme sus conocimientos y apoyo para la realización de este proyecto



... y muy especialmente a ti por tu amor

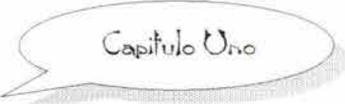


Gracias a todas las personas que siempre me impulsaron a seguir adelante y que confían en mí

Dedico este trabajo a todas las personas que están, y que estuvieron conmigo en el transcurso de mi vida, ya sea para bien o para mal, por que gracias a cada una de ellas soy la persona que hoy soy.

Índice

Introducción	I
---------------------------	---



Capítulo Uno

Breve historia del cómic	1
1.1. Precursores del cómic	5
1.2. Desarrollo del cómic	7
1.3. Consolidación del cómic	9
1.4. El cómic en la actualidad	18
1.5. El cómic en México	22



Capítulo Dos

Géneros de cómics	31
2.1. Cómic Policiaco	32
2.2. Cómic de Aventura	34
2.3. Cómic de humor	35
2.4. Los Cómics de terror, Ciencia ficción y Sobrenaturales	37
2.4.1. El Terror En Los Comic-Books: Situación Actual	45
2.5. Cómic Electrónico	48
2.6. Cómic Alternativo	51
2.7. Cómic Político	53
2.8. Cómic de Súper Héroes	54

Capítulo Tres

El cómic y los factores que lo rodean	56
3.1 Estilos de cómic	58
3.2. Factores Psicológicos	64
3.3 Los estereotipos	67
3.4. Factores Sociológicos	70

Capítulo Cuatro

Relación del Cómic y la Comunicación Gráfica	72
4.1 Modelo de comunicación y sus elementos	75
4.2.1 Modelo Behaviorista	75
4.2.2 Modelo Funcionalista	77
4.2. Funciones que se le da al cómic como medio de Comunicación	79
4.3. Influencia en el receptor	81
4.4. Ventajas del cómic como medio de Comunicación	82

Capítulo Cinco

¿Cómo se hace un cómic?	87
5.1 Herramientas para hacer un cómic	88
5.1.1. Materiales	89
5.1.2. Técnicas	90

5.1.3. Sinopsis	92
5.1.4. Estudio de Personajes	93
5.1.5. Guión	95
5.2 Lenguaje Visual	97
5.2.1. La viñeta	97
5.2.2. El encuadre	98
5.2.3. Planos Fotográficos y Perspectiva	98
5.2.4. Ángulos	100
5.2.5. Formatos	101
5.2.6. El color	101
5.3. Lenguaje Verbal	101
5.3.1. El bocadillo o globo	102
5.3.2. La cartela y el Cartucho	104
5.3.3. La onomatopeya	104
5.3.4. Letras	105
5.4. Signos Convencionales	106
5.5. Equilibrio y Composición Gráfica	106



Capítulo Seis

Propuesta de Cómic "La leyenda del Nahual"	108
6.1. Los Nahuales	110
6.2. Sinopsis	112
6.3. Estudio de personajes	115

6.4. Guión	117
6.5. Bocetos Preliminares	130
6.6. Viñetas o cuadros	132
6.7. Globos y Onomatopeyas	133
6.7.1 Tipografía	135
6.8. Público	136
6.9. Portada	137
Conclusión	IV
Bibliografía	VII



Introducción

Introducción

La importancia de este trabajo se crea con la necesidad que tenemos los Diseñadores Gráficos de generar una comunicación clara y directa. Por lo que es necesario tomar en cuenta todos y cada uno de los elementos teóricos y prácticos que se requieren para poder obtener una comunicación con el receptor. Es necesario lograr una comunicación funcional, para eso, se requiere una metodología que permita al diseñador tomar en cuenta el público, el entorno social, el medio y todos y cada uno de los elementos gráficos. Dentro de las disciplinas que desarrolla un diseñador gráfico se encuentran las siguientes:

Ilustración

Material Didáctico

Imagen Corporativa

Señalamiento Urbano y Vehicular

Animación de Cine y Televisión

Diseño de Cartel y Espectaculares con o sin movimiento

Diseño y Manejo de programas de computación para el Diseño Gráfico

Diseño de Empaque, Envase y Embalaje

Diseño Editorial (revista, periódicos, folletos, etc.)

El diseñador se aboca a satisfacer necesidades específicas de comunicación visual mediante la configuración, estructuración y sistematización de mensajes significativos. La caricatura es una herramienta con la que puede contar el Diseñador Gráfico, por lo que el Cómic se convierte en un importante medio de comunicación visual que puede ser enfocado con responsabilidad para generar la más amplia difusión a distintas masas, por lo

que el diseñador tiene la capacidad de crear imágenes que proporcionen una información gráfica y visual mediante la configuración, instrumentación y transmisión de mensajes, valiéndose de signos, señales, símbolos, colores y su relación de unas y otras, logrando satisfacer las necesidades de comunicación visual.

En esta investigación, así como en el proceso de elaboración del proyecto "La leyenda del Nahual" dan una ubicación clara de la función que desarrollaría el diseñador gráfico dentro de La tesis se divide en tres etapas, la primera comprende el desarrollo histórico del cómic, la segunda, la investigación de los elementos que se consideran necesarios para pasar a la tercera etapa; que es, poner en práctica los conceptos comprendidos para la elaboración de una propuesta de cómic diseñada por un Diseñador Gráfico.

Para poder desarrollar este trabajo, la investigación se divide en seis capítulos, de los cuales, los dos primeros corresponden a la primera etapa, los capítulos tres y cuatro, corresponden a la segunda etapa, donde se darán las base para poder llevar a cabo la tercera etapa, ésta corresponde al cinco que da las bases para el capítulo seis: el proyecto **La Leyenda del Nahual**.

El desarrollo del capítulo uno tiene como principal objetivo mostrar los inicios y avance histórico del cómic. Exponiendo los autores y obras que marcan el suceso de lo que hoy conocemos como Cómic, Historieta o Manga. En el capítulo dos se encuentran los distintos géneros en los que se puede clasificar los cómics, dando a conocer sus características principales del cómic policíaco, de humor, de ciencia ficción, alternativo, y uno de los más comerciales, el cómic de súper héroes. El contenido del capítulo tres marca el vínculo de los factores que rodean al cómic y que tienen que ver con lo económico, social y cultural, ya que el cómic cuenta con características que lo hacen parte importante del medio que lo rodea; creando distintos estilos (tebeo, historieta, cómic, manga y fumetto). Todo esto encuentra un soporte

psicológico que permite crear los estereotipos dando forma a los héroes, villanos y antihéroes, o simples personajes que permiten que el lector se identifiquen. El capítulo cuatro habla de la relación que existe entre la comunicación gráfica y el cómic, utilizando dos de los modelos que muestran la forma adecuada de transmitir un mensaje que sea claro y directo de acuerdo al receptor. Dentro de este mismo capítulo retoma la importancia que tiene el cómic como un medio de comunicación dejando ver la influencia que tiene en el receptor. En el capítulo cinco, se explica la manera de elaborar un cómic, enlistando las características necesarias, así como cada uno de los componentes del lenguaje visual y del lenguaje verbal de los cómics. El último capítulo presenta el proyecto La leyenda del Nahuatl, donde se retoma la metodología que se requiere para la elaboración de éste cómic, utilizando una de las frases más comunes en el mundo de los cómics, esta historia continuara....

El proyecto de esta Tesis me da la oportunidad de conjuntar los conocimientos adquiridos durante la formación académica, el cómic como medio de comunicación de masas y como transmisor de ideología, hecho que influye en el proceso de formación del público lector. El cómic al ser un medio de comunicación con un lenguaje verbo-icónico propio y signos inconfundibles, es indiscutiblemente un objeto de estudio tan importante como el cine, la radio o la televisión.

Con todo esto, el trabajo dará una ubicación clara de la función que puede desarrollar un diseñador gráfico dentro de este proceso creativo, en el que puede realizar una labor importante.

Capítulo Uno

Uno

La inquietud que ha tenido el hombre por ver los objetos, grabados, esculturas o simples dibujos cobrar vida es muy antiguo. Por lo que este primer capítulo permite conocer un poco de la historia del cómic, así como dar las bases que requieren para éste proyecto Diseño Gráfico, "La leyenda del Nahual"

Por eso es necesario saber de qué estamos hablando. El primer acercamiento al desarrollo del cómic permitirá mostrar las primeras manifestaciones que tuvo el hombre para llegar el día de hoy a la realización y estructuración de este importante medio de comunicación. El cómic, término usado en Estados Unidos en otros países se nombra historieta, tebeo, manga, fumetto, desinéés, etc.

Los inicios del cómic se remontan desde nuestros orígenes en la época de las cavernas cuando el hombre expresaba en forma gráfica los sucesos de su vida; así plasmó en muros y en piedras sus pensamientos con base en dibujos que representaban a los animales, las plantas, los fenómenos de la naturaleza y a sus semejantes.

El cómic tiene su origen utilizando la pictografía, es decir, la representación de su realidad a través de imágenes. Ésta fue la forma de representación de culturas como la azteca, maya y mixteca realizada por los tlacuilos, a quienes se les encomendaba la tarea de relatar con imágenes las costumbres de sus pueblos y las características de su cultura.

Ellos la representaban con base en códices, bellos por su composición, colorido y pureza de línea, utilizando cuadros en los cuales incluían grafismos con la explicación de la historia en su parte inferior, además de que fueron los precursores del globo como grafismo, el cual simboliza la palabra comunicación. (Imagen 1)



Imagen 1
Códice Maya

Otra de las expresiones del cómic se encuentra en la cultura egipcia, (Imagen 2) la cual poseía una forma de expresión parecida, aunque ésta era conocida por el nombre de jeroglíficos, que es la escritura que por regla general no se representan las palabras con signos fonéticos o alfabéticos, sino el significado de las palabras con figuras o signos. Más al Este tenemos otra forma de expresión parecida. A través de la cultura china tuvo la peculiaridad de que los personajes de la narración en algunas ocasiones fueron animales como en las fábulas.

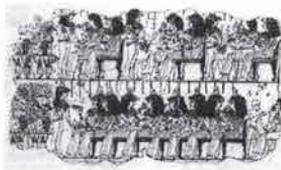


Imagen 2
Representación egipcia

Con Leonardo Da Vinci, se pueden observar las primeras muestras del lenguaje gráfico del cómic, ya que empleó la combinación de imágenes detalladas con su explicación correspondiente.

A partir de 1600 lo más semejante al cómic fue la caricatura, que más adelante tomó forma de cómic en manos del francés Honoré Daumier en 1808, y no será hasta finales del siglo XIX que el cómic se encuentre en su pleno desarrollo. Estos son algunos de los acontecimientos históricos que marcaron esta forma de comunicación.

Pero ¿Qué es el cómic?, ¿Cómo surge la idea de narrar una historia en forma gráfica? ¿Quiénes son los precursores de este medio de comunicación? Éstas y muchas preguntas surgen al ver en una revista o periódico, uno o varios personajes vivir y narrar una historia con héroes y villanos, pobres y ricos, hombres y mujeres involucrándose unos con otros para formar una historia.

La narración de historias de forma gráfica se inició con libros que no se hicieron inmediatamente accesibles a todo público. Desde el siglo XIII se imprimían hojas



Imagen 3
Pasaje ilustrado de la
Biblia (Siglo IV)

con imágenes para el consumo popular abordando motivos religiosos, (Imagen 3) ya que relataban la vida de los santos, narrando cada pasaje de su vida. Hacia finales de este siglo el formato fue utilizado para narrar historias de guerra y amor.

Otra de las formas de expresión gráfica fueron las hojas volantes (*Catchperny print* en Inglate-

rra, *Hoja volante* en Francia o *Pliegos Sueltos* en España), que en el siglo XVII y XVIII se vendían en las ferias y mercados para narrar historias picarescas, milagros, crímenes, sucesos políticos o bien oraciones religiosas. Una de las más populares historietas de esa época fue *El Mundo al Revés* (1800) que fue la primera historieta que se publicó en la prensa. Su autor es el caricaturista inglés James Guillray, con el tema de una biografía satírica de Napoleón Bonaparte. (Imagen 4)

Antes de que naciera la fotografía (Nicéforo de Niepce en 1827), la prensa utilizaba dibujos e ilustraciones para hacer más ameno e interesante sus páginas, aunque los lectores preferían los dibujos cómicos.

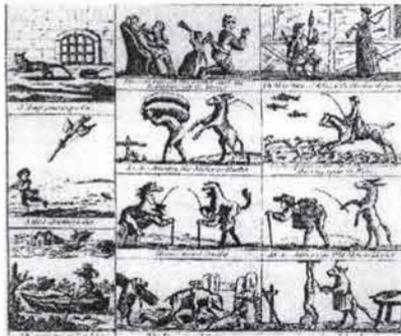


Imagen 4
El Mundo al Revés

La caricatura europea tuvo su apogeo a finales del siglo XVIII y mediados del XIX, con exponentes como el suizo Rodolphe Töpffer, quien escribiría historietas ilustradas como *Las aventuras del Señor Cryptogame* o



Imagen 4
Max y Moritz

El Señor Jobot (1799-1846). A los del alemán Wilhelm Buscht, quien ilustró sus propios poemas a veces satíricos, a veces moralistas como los de *Max y Moritz*. (Imagen 5) El francés Georges Colomb, realizó la aproximación a lo que sería la historieta actual, con *La familia Fenouillard* (1899).

1.1. Precursores del Cómic

El nacimiento de las tiras cómicas tiene su origen en Estados Unidos a finales del siglo XIX, compitiendo con el concepto europeo que era el llamado arte pictórico de la narración. Las tiras cómicas tuvieron su oportunidad en los periódicos dominicales, creando suplementos especiales donde los artistas exponían sus ideas.

En 1880 un diario americano empezó a publicar un suplemento dominical llamado "El Mundo", como estrategia para atraer lectores. Joseph Pulitzer, presidente del periódico, incrementó las tiras cómicas o cartoons, creando así *Yellow Kid* (Imagen 5) de Richard Outcault en 1896, aunque todavía no estaba bien estructurada.

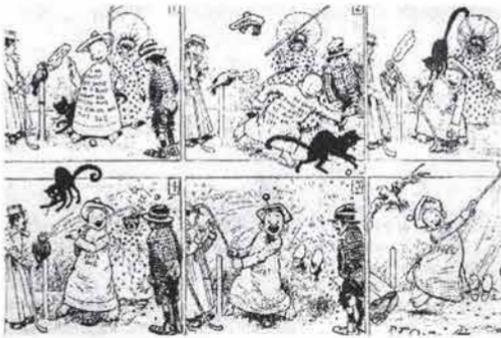


Imagen 5
The Yellow Kid takes a
hand at Golf

Esto propició que las páginas del diario "El Mundo" fueran objeto de un análisis minucioso en relación con otros periódicos, introduciendo en sus ediciones dominicales tiras cómicas. Uno de los más importantes fue *The American Humorist* editado por William Randolph Hearst en 1897, que dio apoyo a las tiras cómicas dentro del periódico dominical con una fuerza muy especial.

Los artistas más relevantes en este suplemento dominical fueron Richard Outcault, James Swinnerto y Rudolph Dirks respectivamente. Sus obras fueron *The Yellow Kid*, (antes en el periódico *El Mundo*), *The Journal Tigers* y *The Katzenjammer Kids*, conocido en México como "*Los pilluelos*," éste último el más trascendente. (Imagen 6)

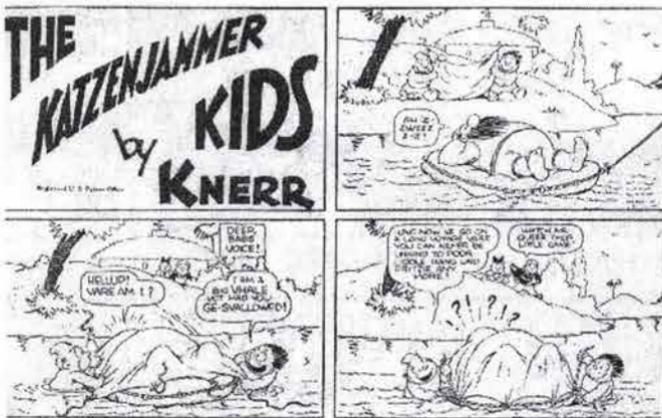


Imagen 6
Los Pequeños Pilluelos

1.2. Desarrollo del Cómic

En los primeros años del siglo XX, los rasgos del cómic apenas habían sido definidos: la onomatopeya, el globo, las líneas de movimiento o cuadros, composiciones y encuadres. Aunque los lineamientos ya estaban dados, no es hasta 1905 cuando se reconoce como un medio autónomo y una forma original de arte. Windsor McCay fue el que encabezó este movimiento con las innovaciones ya antes dichas y temáticas con su obra *Samm y Sneeze* así como *Little Nemo*. (Imagen 7)

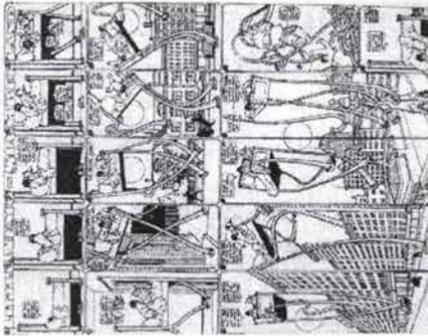


Imagen 7
Little Nemo

Otro historietista importante fue Lionel Feiniger con sus dos aportaciones que son: *Wee Willie Winkie's World* y *Kin-Der-Kids* que se apegó a un estilo de cómic más americano. También podemos nombrar al historietista George McManus el cual con su increíble talento hizo títulos como *Panhandle* y *The Newly Weds*.

Cada uno de estos historietistas contribuyó al medio, enriqueciendo la visión de las tiras cómicas creando una nueva narrativa, así como elementos visuales que siguen usándose hasta nuestros días.

Algunos títulos importantes en Europa fueron *Weary Willie* y *Tiger Tim*, en Inglaterra; *Les Pieds-Nickeles* y *Becassine* en Francia; en Italia *Bil Bol Bul* en el que todavía no se usaba el globo. En Japón *Rakuten Kitazawa* adopta las técnicas de exponentes estadounidenses y crea títulos como *Doncia* y *Tonda Hanero*.

Por la misma época en que McKay y Feinger le daban al cómic una perfección formal, Bud Fisher creaba una de las tiras cómicas más importantes de todos los tiempos "*Mutt y Jeff*"; en México en el año de 1907, y se le conoce con el nombre de *Mr. A. Mutt*. Esta no era la primera tira cómica que aparecía en un periódico, pero sí fue la más importante, pues permitió que se diera la modalidad de introducir el cómic en los periódicos. *Mutt y Jeff* innovó en el blanco y negro de las tiras cómicas, ya que anteriormente todos los suplementos dominicales estaban llenos de color.

Fuera de Estados Unidos y Canadá, no se acostumbraba publicar semanarios dominicales y únicamente se podían leer tiras cómicas en periódicos de adultos.

Fisher fue seguido por Clare Briggs creando *Piker Clerk*. En esta etapa se produciría una oposición por parte de los periódicos, pues sugerían no romper la tradición de que fueran impresos a color; mientras esto ocurría, se crea *Kratzy Kat*, que debutó como tira cómica dominical. *Mutt y Jeff* aparecen en Argentina hasta 1910 y esto motiva a ese país a sacar títulos como *El negro Raúl* de Arturo Lanteris. En Inglaterra aparece en 1915 el primer diario dominical. En 1920, algunos países Europeos producen títulos como *Adamson*, de origen sueco y *Bullesteje Bonnestaak* en Irlanda y en 1921 surge *Don Co-tarino*, orgullosamente mexicano.

1.3. Consolidación del cómic

Todo periodo de evolución viene seguido por un espacio de respiro o recapitulación, en el cual se debe de consolidar todo lo creado. Será tarea de George Herriman y George McManus unificar términos e ideas, cada cual por su parte acerca del cómic. Dos títulos importantes en esta época fueron *Kratzy Kat* de Herriman y *Bringing up Father* de McManus los cuales representaban una oposición tanto en temáticas como en estilos, siendo *Kratzy Kat* lírico, complejo, soñador y más artístico y *Bringing up Father*, conocido en México como "Educando a Papá" de una temática más mundana. Ellos representaron con sus formas de expresión los dos extremos a los que se puede llegar.

Será entre 1920 y 1925 cuando por fin se verá la madurez del cómic como un medio independiente, como un gran negocio y una forma de arte. En 1920 cada historietista buscaba un tema o lineamiento a seguir y algunos como *Katzenjammer Kids* se perdieron en cuanto a concepto por tratar de manejar una policromía en sus temas. En esta misma época se generalizan los sindicatos y se cambian las formas de distribución. El arquetipo de la nueva ola del cómic fue *Gumps* creada por Scott Fitzgerald a partir del sindicato de periódicos llamado *Tribune News Syndicate*.

Fue un episodio del cómic en el que se le restringió bastante, debido a las limitantes que se establecieron en los sindicatos de los diarios.

Aparecieron títulos como *Blondie* que proponía ser una comedia, otros como *Gasoline Alley* apoyando el sueño americano y *Moon Mullins* que exponía circunstancias familiares en una sociedad temerosa como una comedia oscura.

Little Orphan Annie (*Anita la huerfanita*) (Imagen 8) que se puede considerar el caso más extremo, primeramente era la historia de una huérfana de la que nace una parábola entre el bien y el mal, una metáfora de la vida en la cual todos los personajes son claramente especificados, dejándonos la ilusión de un romance idílico.



Imagen 8
Anita la Huerfanita

Uno de los nuevos retos que tenían las tiras cómicas era poder atraer al público femenino mostrando símbolos de independencia, femineidad, glamour y encanto, desarrollándose títulos como *Tillie The Toiler*, *Winnie Winkle*, *The Breedwinner*.

Las tiras cómicas en Estados Unidos empiezan a crecer en popularidad y el imperio del cómic tiene su origen en Norteamérica. Otros cómics como *The Potts* en Australia y *Don Poncho Talero* en Argentina

nacen en esta época. Pero uno de los grandes errores que se cometieron en esta etapa por muchos países con excepción de Estados Unidos, fue el de discriminar al público infantil.

Al término de la década de los veinte, el cómic ya había adquirido gran publicidad tanto que podría rivalizar con el cine, aunque empezaba a dar signos de fatiga y repetición. Un exponente que representa claramente esta época es Billy Debeck con *Barnie Google* con un humor natural; también Harold Grany con *Anita la Huerfanita* se llegó a acercar a una ideología política determinante y de gran impacto en su tiempo.

En Estados Unidos el cómic había adquirido proporciones importantes tanto sociales como artísticas. En Inglaterra se creó *Tiger Tim* de Foxwell, en Francia Louis Forton produce *Bibi Fricotin* en tanto que Alain Saint crea *Oagan Zig Et Peuce* el cual sería el primer cómic francés en aplicar el globo. Exponentes Italianos como Antonio Rubino con *Cuadratino* y Carlo Bisi con *Sor Pampurio*.

Las principales sedes del cómic hasta este tiempo fueron Estados Unidos, Inglaterra, Japón, Francia e Italia. Sin embargo en otros países empieza a llamar la atención esta forma de expresión, como en España donde K. Hito crea al simpático *Macaco*, en Escandinavia *Pekka Doudar*, en México *Chupamirto* y en Australia *Ginger Meggs*. Gracias a toda esta producción se llegó a la consolidación de las bases del cómic. La temática se enfoca en la aventura y lo desconocido, buscando los límites de la imaginación y el espíritu humano. Charles Kahales fue el primero en explotar los recursos de las primeras dos décadas; Wash Tubbs, creador de "*Captain Easy*" soldado de la fortuna; Harold Foster con su creación Tarzán, Nowlan con *Buck Rogers*, éste último viene a completar toda esta transformación con las nuevas características del cómic, que estaban basadas en abandonar el estilo caricaturesco de la línea fluida y suave para adoptar

el de la ilustración más seria y hacerlo figurativo en cuanto a composición, así también elaborar más secuencias tomando lineamientos cinematográficos, para dar con esto la apariencia de movimiento, retornando en sus temas el juego de la moralidad, la anécdota familiar y la historia de la fábula en favor de la novela narrativa con un tono heroico y épico.

Para este entonces, las películas ya no eran mudas, lo cual proporciona gran versatilidad al cine aunque en comparación con las tiras cómicas no tenían la cualidad de estar por más tiempo en la mente del receptor. Esto era porque el cómic al salir semana con semana mantenía su hegemonía con las famosas palabras "*esta historia continuará*", por lo que se crearon de cada título una infinidad de episodios con una diversidad de circunstancias para los personajes.

El tipo de cómics de aventura dio un gran impulso a la historieta haciendo que ésta se expresara con otras formas narrativas: propiamente literarias como la novela histórica, leyendas mitológicas, folklore, revistas sensacionales, etc. Fueron *Tarzán* y *Buck Rogers* los que inspiraron a que existieran los cómics de este género. En 1931, Chester Gould creó la primera novela original llamada *Dick Tracy* que es una historia de misterio. Otras tiras cómicas de aventuras fueron *Connie* primer cómic para niñas, *Tail spin* de Hal Forrest y *Lyman Young* de Tim Tyler y Rick Bradford con *Clarence Gray*.

Tal vez el artista más famoso de esta época fue Alex Raymond al publicar tres títulos conocidos como: *Secret Agent X-9*, *Jungle Jim* y *Flash Gordon* dando las bases para la aparición de dos títulos más los cuales fueron *Mandrake el mago* y *El Fantasma*. Fue Foster quien después de producir *Tarzán* creó *El príncipe valiente*; otros títulos en esta época fueron *Radio Patrol*, *King of The Royal Mounted*, *Don Winslow*, *Charlie Chan* y *Red Ryder*, cómics con espíritu heroico en los que también se destaca *Popeye*, creado por Segá. Por este tiempo también será el debut de *Mic-*

key Mouse antes de convertirse en estrella de cine.
(Imagen 9)



Mickey Mouse

Imagen 9

En Italia bajo el régimen fascista de Benito Mussolini se crearon historias como *Kid carson*, *Gino E Gianni*, *Virus* y *Dottor Faust*. Otros títulos de aventura en otros países fueron *Cuto* de origen español, *Hernán el Corsario* argentino, *Larry Steele* de origen australiano y *Stari Macaci* de origen yugoslavo.

Contrariamente a todo lo que se cree, el libro o revista de cómics no es una innovación americana sino que se creó en Alemania por Rudolphe Töpffer en la segunda mitad del siglo XIX.

Entre 1920 y 1930 se reimprimieron en libro y revistas especializadas títulos como *Mutt y Jeff*, *The Little Orphan Annie*, *Yellow Kid*, *Bringing up Father* y *The Katzanjammer Kid*. Fue una impresión japonesa en 1930 la cual recopiló los diez primeros años del cómic americano, al poco tiempo también se publicaron títulos recopilados como *Hakaba No Kitaro* y *Ninja Bugeicho*.

El primer libro americano de cómics aparece en 1933 como un promocional de la compañía Procter & Gamble y en 1934 la compañía Easter Color Printing instituye el primer libro comercial de cómics llamado *Famous Funnies*. A partir de esto aparecerán un sinnúmero de libros como *Detective Cómics* en 1937, *Action Cómics* en 1938 el cual tuvo como estrella a *Superman*, prime-

ro de toda una serie de super héroes como *Batman* (Imagen 10) de Bob Kane, *The Human Torch* de Carl Burgos y *Plastic Man* de Jack Cole. Esto dará como resultado la creación de los futuros imperios del cómic como la editorial D.C. Comics fundada por Harry Donnenfed; y por otra parte como un suceso importante que dio la construcción del capitán Marvel, nombre que se retomó para hacer otro gran imperio del cómic.



Imagen 10
Batman

La Segunda Guerra Mundial causó en América un profundo impacto en el cual los súper héroes tomaron parte activa en el ejército ayudando a los Estados Unidos para su preparación psicológica en la guerra, personajes como *Joe Polooka*, *Jungle Jim*, *Captain Easy* y muchos más fueron ejemplos de la lucha contra los ejércitos del eje.

Aparecieron entonces personajes como el *Capitán América* de Jack Kirby y *Joe Simmon* haciendo de éste un personaje sumamente bélico que fue base para otros como *Spy Smasher*, *Comando Yank*, *Mayor Victory*, *Captain Flag*, *The Unknown Soldier* entre otros. Los héroes Americanos no estaban solos, ya que luchaban al lado de personajes ingleses como *Musso*, *The Wop*, *Derickson Dene* y *Jane*.

Paradójicamente, cuando terminó la Segunda Guerra Mundial, la cual costó al mundo 30,000,000 habitantes, los historietistas se encontraban con la dificultad de divertir como antes al público, la tira cómica de aventuras se vio inhibida con los hechos reales de millones de combatientes, y actos heroicos desconocidos. Es entonces cuando Alex Raymond, Milton Caniff y Burne Hogarth deciden al mismo tiempo romper con el pasado y crear nuevos títulos, Hogarth crea *Drago*, Raymond crea a *Rip Kirby* y Caniff crea a *Steve Canyon* en el comienzo de lo que sería la guerra fría.

Fue mucho después cuando apareció un exponente en el campo humorístico de nombre Walt Kelly con "*Pogo*". En Francia Raymond Poivet y Roger Lacureux comenzaron con el título llamado *Les Pionneres de L'esperance* cuyo tema principal fue la ciencia-ficción. En Inglaterra Wally Fawkes crea *Trog*, aparece *Lucky Luke* creación de Morris que como tema principal expresaba una parodia del Oeste.

En 1950 se marcó la lenta pero irreversible caída del cómic americano, en cuanto a creatividad, prestigio y liderazgo. Las causas fueron la popularidad de los diarios y la sobre población de títulos en cada diario y en cada página lo que les vuelve más selectivos. Las tiras cómicas de acción sufrieron alteraciones en su estructura haciéndolas más pequeñas y por si fuera poco, cuatro de los grandes creadores de este género se retiraron. Estos fueron Burne Hogarth en 1950, Alex Raymond, Clarence Gray en 1957 y Frank Godwin en 1959.

El libro de cómics o revista también tenía sus propios problemas, después del boom de los años en guerra, los lectores fueron desapareciendo considerablemente, muchos editores se retiraron del negocio de los súper héroes que sucumbían ante el mercado, esto dio origen a la innovación del género de suspenso y terror, algunas revistas como *Crypt of Terror*, *The Vault of Horror* y *The Haunt of Fear*. Publicaciones que contaban con excelentes ilustraciones y argumentos origi-

nales; con esto también aparece el cómic underground dirigido a las masas el cual fue censurado, y que tenía como título *Seduction of the Innocent* creado por Frederick Wertham. El libro o revista de cómics cesó en esta época.

En los periódicos, las tiras cómicas pierden toda creatividad y aparecen algunos títulos como *Cisco Kid*, *Beetle Bailey*, *Dennis the Menace* de Hank Ketchman y *Gastón Logaffe* de André Franquin los cuales establecieron el género de tiras cómicas humorísticas. También se crearon en esta época títulos que denotaban intelectualidad como *Peanuts* o *Snoopy*, creado por Charlie Schultz haciendo comentarios de temas políticos, sociales y filosóficos del momento. Aunque también surgen los cómics con temas de ciencia-ficción como *Tetswan Atom* de origen japonés creado por Tezuka.

Ante la problemática con los periódicos y sindicatos, muchos historietistas se organizaron en agrupaciones formando compañías. Tal vez una de las más famosas fue la Marvel Comics con historietistas como Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko y Jim Seranko produciendo una época de héroes originales como *Los Cuatro Fantásticos* o *Spiderman*, quien se convirtió en un símbolo de los estudiantes de la época. Se diversificaron los temas, se hicieron la adaptación de *Conan The Barbarian* en 1970. La consolidación del cómic "underground" u oscuro llamado "Comix", con ciertas tendencias pacifistas de importancia subjetiva, además de la pornografía, haciendo publicaciones importantes como *The East Village Other* y *Zap Comix*. En esta década de los sesentas a los setentas tuvo un gran auge este género. Como uno de los exponentes más reconocidos se encontró Robert Crumb con *Fritz the Cat* y Gilbert Sheiton con *The Fabulous Furry* y *The Freak Brothers*. No obstante, en Inglaterra la historieta gozó de gran creatividad con títulos como *Bristow* de Frank Dickens, que narra situaciones chuscas en una oficina; en un ámbito más serio apareció *Modesty blaise* de Peter O'Donnel y James Holdaway.

Mientras tanto en Francia florecieron dos grandes títulos: *Achelle Talon* de Greg Michell Regnier y *Gailuron* de Marcel Gotlieb, y en algo más especial aparece *Barbarella* con una mezcla de sexo y ciencia-ficción. Uno de los grandes exponentes de Bélgica fue *Les Schtroumpfs* (*Los Pitufos*) de Peyo. En Italia se creó una nueva tendencia llamada Black Hero o antihéroe creada por Angela y Luciana Giussani con su título *Diabolik* y seguido por títulos como *Kriminal*.

En España aparecen títulos como *Delta 99*, *Dany Futuro* de Carlo Jiménez, *Haxtur* de Víctor de la Fuente, *Cinco por Infinito* y *Wolff* por Esteban Maroto. En la Unión soviética se reporta una modalidad en los cómics con un claro origen socialista. En este momento se inicia una transparente competencia entre títulos europeos y americanos. Japón es el único país con una producción masiva de cómics en el oriente. Títulos como *Sasuke*, *Kamui Den*, *Kozure Okami*, y *Golgo 13* enmarcan esta época.

Durante este periodo se empiezan a desarrollar temas como la violencia, el erotismo y la novela negra; también se crea la primera novela autobiográfica en tres tomos de Shinji Nagashima llamado *Kiroi Namida*.

En México aparece *Alma Grande* y en Argentina *Mafalda* como crítica socio-política. *Mafalda* es una chica precoz, siempre preocupada por la humanidad, la paz, y los derechos humanos.

Así el cómic muestra su consolidación dejando ver una constante innovación en cuanto a estilos, técnicas y sobre todo en cuanto a la función del mensaje.

1.4. El cómic en la actualidad

Los cambios más importantes que se han manifestado en este medio son la formación de grupos, asociaciones y museos para preservar esta forma de comunicación, como también la organización de conferencias en Italiana Bordighera y el congreso de Lucca en 1965 siendo estos los primeros museos del arte del cómic.

Willhem de Graeve, representante del Museo del Cómic belga señaló que, a diferencia de los estadounidenses, los europeos tienen un gran respeto por el cómic puesto que lo consideran un arte. El experto belga opinó que en Europa el cómic es algo más cultural, y un ejemplo de ello es el hecho de que Bélgica haya utilizado un edificio de 1906 para albergar el museo del cómic, lo cual muestra el respeto que tienen por este arte.

De Graeve señaló que los europeos gastan mucho dinero en cómics, un americano no paga para ello, ya que los lee y luego los tira, con los europeos es diferente, los leen y después los ponen en una biblioteca.

A partir de los ochentas, el público lector de historietas, en su mayoría son jóvenes los cuales son coleccionistas llamándose a si mismos comicófilo o historietófilo en comparación a todos aquellos amantes del cine que se les denomina cinéfilos.

A nivel mundial se realizan convenciones año con año. Realizadas en San Diego, en la provincia de Lucca Italia y Angulem, Francia, donde editoriales y creadores se dan lugar para exponer sus proyectos y analizar el momento actual de la historieta en el mundo.

Entre las características que actualmente se dan, está la de crear antihéroes con una tendencia muy violenta en un mundo en crisis, que si bien es un reflejo de nuestra realidad actual, con la pérdida de valores y principios los cuales quedan como una esperanza y son manejados como una promesa o meta a alcanzar.

Otra modalidad que se adopta es la de llevar a la muerte o a la destrucción por parte de las editoriales a personajes legendarios como *Superman*, *Batman*, *Ghost Rider*, *Ironman*, *Captain America* entre otros. Esto ha sido utilizado como una estrategia de ventas y como respuesta al estancamiento por el que pasa el cómic y las exigencias de la época actual.

Japón es el más grande productor de cómics en el cual se explotan temáticas que apoyan la mega destrucción y el sexo. Los mangas, empezaron a tener una relación entre los animé (caricaturas) de televisión como fue:



Los caballeros del Zodíaco, *Bateadores*, *Campeones*, *Dragon Ball* (Imagen 11), *Ranma 1/2*. Es una gran variedad de temas los que se tratan dentro de los mangas como son: la homosexualidad y la violencia en todos sus sentidos.

Imagen 11
Dragon Ball

Algo característico de este tiempo es la creación de nuevas editoriales como Image Comics, Valiant, Dark Horse, Malibu, Mirage, Tops, Biz Comics y Tecno Comics con títulos como *Spawn* de MacFarlane, *Gen 13* de Brandon Choi y Scott Campbell encabezando una gran diversidad de títulos como son *Pitt*, *Wild Cats*, *Supreme*, *Ninja Turtles*, *The Simpson*, *Alien*, *Blood Strike*, *Shadow-Hawk*, *Shaman Tears* entre otros. Con la utilización de la computadora en su realización, son una respuesta a la creación de fuentes de trabajo y a la necesidad de ampliar mercados.

El suceso que volvió a poner a los cómics en los ojos de todo el mundo fue "*La Muerte de Superman*", (Imagen 12) ocurrida a finales de 1992. El boom de este suceso originó que mucha gente que no leía historietas regularmente comenzara a comprarlas al por mayor y en México se vendieron miles de copias editadas por Editorial Vid; esto se convirtió en una moda. Por estas fechas ocurrieron varios sucesos de importancia en el cómic norteamericano; surgió la editorial Image, creada por varias estrellas de la compañía Marvel Comics. A la



Imagen 12
Portada
"La muerte de Superman"

fecha varios de los artistas que comenzaron en Image Comics han tenido un éxito increíble, como es el caso de Todd McFarlane, cuyo personaje *Spawn* ha vendido millones de copias publicándose en varios idiomas alrededor del mundo incluso cuenta con una serie de dibujos animados y un largometraje. Marc Silvert es otro de los artistas de Marvel cuyos personajes *Witchblade* y *Darkness* son todo un éxito. Todas estas revistas se publican en México con excelente aceptación.

DC Cómics, tuvo varios éxitos editoriales como la ya mencionada *Muerte de Superman*, *La caída del Murcié-lago* en donde a *Batman* le rompen la espalda y queda paralítico; *El Crepúsculo Esmeralda*, en donde muere *Linterna Verde*, un clásico personaje de DC, etc.

A la salida de sus estrellas, Marvel publicó varios títulos a diestra y siniestra esperando de esta forma aca-parar el mayor porcentaje posible del mercado, aunque sacrificó calidad por cantidad.

Ante esta creciente demanda, el mercado independiente se consolidó como la mejor opción para encontrar una variante a las historias de superhéroes que inundaban las tiendas. Compañías pequeñas como Dark Horse o Valiant crecieron de forma importante durante el año de 1992 y muchos títulos autopublicados nacieron teniendo un éxito relevante.

A lo largo de la década de los ochenta y hasta nuestros días la aplicación de las nuevas tecnologías a los medios de comunicación de masas ha creado nuevos productos culturales. Uno de los más afectados por este cambio es el cómic, tradicionalmente impreso en papel y ahora presente en soportes electrónicos como el CD-Rom o la red Internet. En la actualidad la tecnología llega al cómic generando como resultado El Cómic Electrónico, que se vuelve una nueva modalidad de publicación diferente a la que se ha conocido tradicionalmente. A través de la red el consumidor de cómics tiene a su alcance un amplio abanico de posibilidades que el papel no le ofrecía. Además de la historia y los dibujos el nuevo soporte ofrece el guión, imágenes en movimiento, música, la voz de los personajes, juegos, chats o comunicación directa con el autor.

"Así el desafío para los cómics del siglo XXI no es moverse hacia delante, como dirían muchos, ¡El desafío es crecer hacia fuera!"¹

¹ Scout McCloud, *La Revolución de los cómic*, Pag. 26

1.5. El Cómic en México

Los antecedentes gráficos del cómic, son los códices aztecas, mayas y mixtecos, creados por los tlacuilos, que modificaron su actividad con la llegada de los conquistadores como ya se mencionó anteriormente (Imagen 13).



Imagen 13
Códices creados por los
tlacuilos

Es aproximadamente hasta 1880 que el cómic hace su aparición en México con las ilustraciones del Catalán Planas, como promoción en las cajetillas de cigarrillos Buen Tono; siendo ésta una fugaz aparición, y no es hasta 1902 que en el semanario *Caras y Caretas* apareciera la historieta muda llamada *Flippo*, alcanzando gran éxito y en la cual se inspiran otros semanarios como el cómico *Petronio*, *El Ahuízote*, *El Mundo*, *Kikirikí* y *El Arlequín*, publicandose tiras cómicas de Álvaro Pruneda, Vargas M. Torres y otros anónimos.

Hernández, Oscar García Guerrero, Blanca Gómez Peña y Luvia Orduña. Por desgracia muchos de ellos dejaron la historieta por falta de una remuneración económica por parte de los periódicos.

Otro caso de la utilización de la historieta como forma de promoción de un producto, es el de los personajes *Chema y Juana*, los cuales anunciaban productos digestivos en el Cancionero Picot, esto fue en 1933.

En 1934 nació *Paquín* de editorial Sayrols, primera revista nacional, que combinara historietas extranjeras como: *El Gato Félix*, *El Agente Secreto X9*, *El Capitán Aguila*, *Terry y los piratas*, *El Rey León* entre otras. Mexicanos como *Don Pepino y su Canino*, *Aguila Blanca*, *Aventuras de Flavio*, *Mister Macana*, *Don Pancho Pistolas* y *Simplón Colilla*. Esta revista tuvo un costo de diez centavos y fue la primera a color en México.

Al año siguiente apareció *Paquito Chico* y en 1936 *Chamaco Grande*, ambas publicaciones de Editorial Juventud las cuales tenían títulos como *Pancho Villa*, *Pepe el Sabroso*, *Guerra contra Neptunia*, *Los Supersabios a color*, *A batacazo limpio*, *Muelas*, *Capitán Escarlata*, *Audifaz* y otros. También la revista *Pepín* de la Editorial Panamericana hace su aparición la cual tiene gran éxito haciendo que la editorial duplique su tiraje los domingos, en sus páginas contenía títulos como *Ocaso*, *Cumbres de ensueño*, *Corazón del Norte*, *Don Proverbio*, *Pepe el Inquieto*, *Los Superlocos* y *Almas de Niño*. Esta publicación fue hecha en sus inicios bajo la técnica de fotografiado y después del rotograbado.

Jesús H. Tamez crea la revista *Cartones*, combinando material de la compañía International Press Service agregando a su publicación títulos como *Tolotzin*, de Angel J. Mora; *Pitafas* de Alvaro Ruiz; *El Duque de Espino* y *El Hijo del Faraón* de Constantino Nava.

La aparición sucesiva de estas revistas promovió fuertemente la competencia entre editoriales y dibujantes innovando nuevos estilos y depurando las técnicas.

Aunque en esta época lo acostumbrado era que el creador hiciera todo, se empezó a usar la modalidad de especializarse, utilizando a alguien para hacer el dibujo a lápiz, otra persona el entintado, otra para la letra y los textos y un fondista.

Aparece la editorial argumentos de Yolanda Vargas Dulché y Guillermo Parra quienes publicaron trabajos como *Confidencias de un Chofer*, *Cruz Gitana*, *El libro único*, *Doctora Corazón* y posteriormente *Memín Pinguín* y *Lágrimas, Risas y amor* (Imagen 15). Otro título importante será el *Monje loco*, que posteriormente aparecerá como programa de radio.

Surgido de



Imagen 15
Portada Lágrimas, Risas y Amor

Las publicaciones mensuales pasaron a ser semanales, gracias a la gran demanda del público. A partir de 1950 la proliferación de las casas editoriales comienza. Esto aporta una solución al desempleo por el que pasa el historietista creando nuevas fuentes de trabajo, pero que por desgracia con el tiempo será nefasto para la historieta en México.

José G. Cruz fue el primero en establecer su propia editorial en 1952 con títulos como *El Santo*, *Juan sin miedo* y *El Valiente*. *El Santo* utilizaba en sus inicios la técnica de fotomontaje poco usual en esta época.

En 1953 aparecen las revistas como *biografías selectas*, *Vidas Ilustres* y *Mujeres Célebres* que llevaban como objetivo enaltecer grandes hechos y figuras de la historia. Otra revista que tenía el mismo fin fue *Relámpago*, ésta fue producida por Constantino Rábago y realizada para la Secretaría de Educación Pública, colaboraron también editores independientes.

Es a partir de esta época en la que las editoriales deciden monopolizar este medio, lo que da como resultado que la historieta sea ya una revista personalizada y no dependa de los periódicos. Afectando directamente la calidad del producto, explotando únicamente temáticas vacías, mundanas y alimentando el morbo del público como un gancho de ventas. Por lo que es importante cuestionarse cómo es posible que una revista con estas características tuviera éxito? "Esto tiene una respuesta muy sencilla, en esta época la educación media y superior era recibida únicamente por una reducida clase social, dejando en gran parte a una sociedad sin cultura y educación, blanco perfecto de las editoriales que empezaron a manejar estrategias masivas de ventas saturando al mercado con estas revistas y que por si fuera poco monopolizaban las ventas al apoyar y crear la asociación de voceadores, forma actual o conocida para la distribución de las historietas en México, manejando a su antojo cuáles y qué historietas deben permanecer en el mercado y en algunas ocasiones llegando a sabotear otros títulos de independientes al no estar de acuerdo con este monopolio"².

"También otra actitud que toman las editoriales es, no sólo monopolizar el medio, sino también los títulos y personajes de los autores, punto clave para consolidar el estancamiento del cómic en México. Esta es la razón

² Del Río Eduardo, *Los agachados de Rius*, (Las Historietas: el método más barato para embrutecerse... o cultivare...según), Pag. 41,

principal de que las buenas ideas no tengan expansión y lleguen a otros medios"³.

A partir de los años sesenta, aparecerán una gran cantidad de títulos, los cuales se destacarán por su poca estabilidad y duración en el mercado, dentro de los cuales podemos destacar, *Torbellino*, *El Poyo* y *El Mulato* de



Manuel de Landa, *La Familia Burrón* (Imagen 16), como una crítica social de Gabriel Vargas, *Los Supermachos* de Rius entre los más sobresalientes.

Otro aspecto importante que se explota en esta época es el uso de la fotonovela, que

es acogida con gran éxito en nuestro país, en 1942 aparece *Pokar y ases* de Baldosierra y Manuel Landa que

utilizaría la técnica de la fotonovela apoyando a grandes artistas de la época, dándoles una opción más, aparte de las ya existentes, como lo eran el cine, el teatro y la televisión.

Por último se crearon asociaciones como S.M.D. Sociedad de Mutualidad y Publicaciones, organización en la que participaban editores, impresores y voceadores y el círculo de los Tlacuilos y argumentistas.

El ambiente editorial se ha mantenido estable monopolizando el mercado, en donde posiblemente se podría apreciar cierto cambio es en lo que se ha denominado "El ¡Boom! del cómic" que no es tan sólo la apertura de tiendas especializadas de cómic las cuales venden títulos extranjeros, sino el resultado del tratado comercial que existe entre México, Canadá y Estados Unidos. Co-

³ Idem, pag.42

mo respuesta al monopolio editorial, muchos historietistas han decidido buscar trabajo en otros países como



Imagen 17
Portada de la Revista MAD

Estados Unidos, donde su labor tiene expectativas, es reconocida y bien remunerada, este es el caso de Sergio Aragonés que participó por muchos años en la satírica revista Mad (Imagen 17) y que a su vez es el creador de títulos como *El Groo* y *Mighty Magnor*. Otros muchos sólo han participado haciendo ciertos capítulos de *Superman*, y otros títulos ya establecidos

Sin embargo en estos últimos años han aparecido títulos independientes como *Karmatron* (Imagen 18), que si bien empezó en una editorial, se ha mantenido pese a todo como un título independiente. *El Gallito Inglés* que actualmente se llama el *Gallito Cómic*, es otro ejemplo. En Monterrey *Ultra Pato* creación de Estudio Siglús y por último la revista llamada el *Mono de Papel* de la Sociedad Nacional de Historietistas.



Imagen 18
Cómic Independiente Karmatron

En México, el cómic se empezó a convertir en un gran negocio; tiendas especializadas surgieron en todo el D. F. y en algunas otras ciudades, se empezaron a organi-

zar convenciones, en las cuales los fans y coleccionistas podían encontrar todos los ejemplares y otras cosas que les hicieran falta.

La CONQUE "Convención Quetzalcoatl" (Imagen 19) fue una de las primeras convenciones en aparecer, dentro del evento se desarrollan distintas actividades cinematográficas, juegos, talleres y principalmente conferencias con los protagonistas del cómic a lo largo de la historia, además de que se reúne a los artistas de la historieta, las tiendas especializadas y los aficionados de los cómics. Esta convención ha tenido grandes invitados como Stan Lee, Boris Vallejo, Sergio Aragonés, William Tucci.



Imagen 19
Logotipo de la CONQUE

La MECYF (México, Ciencia Ficción y Fantasía), es otra gran convención de la Ciudad de México, (Imagen 20). Es organizada por editorial VID, una de las más importantes en el país, entre sus invitados se encuentran Todd McFarlane, Bill Morrison, Dennis O'Neil, Karl Kesel, además tienen un festival de cine internacional. La Mole en el Distrito Federal y Comictlán en Guadalajara.



Imagen 20
Logotipo MECYF 97

Otras convenciones de cómic que se han dado en México son la TNT, la MOLE y la UTOPIA que se llevó a cabo en el 2003, con el lema de ser el primer encuentro internacional del noveno arte en México. "Con la principal finalidad de promover la cultura del cómic, medio masivo de comunicación: su creación, producción, impresión, distribución, sus diferentes facetas: entretenimiento, informativo, educativo, político, empresarial, publicitario; e impulsar de éste y su universo alterno: merchandise, música., literatura, cine, pintura, escultura, televisión, radio..., ámbitos que de la imaginación, al menos en nuestro país." ⁴

Los objetivos de las convenciones son:

- Promover una cultura de la historieta en México e impulsar la lectura por medio de la misma.
- Lograr un mayor contacto entre el público, los artistas y las tiendas especializadas.
- Impulsar a los jóvenes valores de la historieta mexicana.
- Dar importancia a la Historieta como un medio de comunicación.
- Promover otros medios en los cuales la industria del cómic tiene relación, como son: cine, radio, televisión, juegos de rol, coleccionables, etc.
- Hacer eventos interesantes, divertidos y que gusten a cualquier persona.
- Tener los mejores eventos de historieta en México, que logren reconocimiento internacional.

Así el cómic nacional no ha logrado consolidarse como una constante dentro del medio comiquero mexicano. Aunque tiene un lugar importante en el gusto de los lectores de historietas del país, ha estado lleno de altas y bajas.

⁴ Revista UTOPIA 2003, Primer encuentro Internacional del Noveno Arte. IKA- BOOM!, No. 1. 64 p.

Capítulo Dos

Dos

Este capítulo ayudara a reconocer dentro del Proyecto de Diseño Gráfico, que género o géneros se puede utilizar dependiendo del mensaje que se quiera transmitir. En estos tiempos existe una gran diversidad de géneros de Cómic, Ya que hay para todos los gustos. Simplemente es cuestión de que cada persona busque cuál es el de su agrado.

La palabra Cómic se deriva de la palabra "Comic Strip", que en Estados Unidos es la clásica "Tira Cómica" que aparece en los periódicos. El motivo de llamarse así es porque estas historias se desarrollaban en algunos cuadros que estaban normalmente en una línea (de ahí tira) donde los personajes eran *Snoopy*, *La pequeña Lulú*, *Garfield*, etc. y en general eran historias cómicas (Imagen 1).



Imagen 1

Tira Cómica de Snoopy

La gran aceptación de los lectores más jóvenes por estos héroes hizo que a alguna persona se le ocurriera hacer un "librito" que tuviera solamente estas tiras cómicas, originalmente publicadas en el periódico y poner a la venta este "librito" en el puesto donde adquirían el periódico. Los jóvenes respondieron muy bien a este proyecto, pero, ¿cómo se iba a llamar este "librito" de *Flash Gordon* o de *Snoopy*?. Ya no podía ser una tira cómica por el simple hecho de que ya eran varias tiras. Así que por simplicidad, Comic Strip evolucionó a Cómic. En otras palabras, toda historia que se desarrolla con "monitos" en uno o varios cuadros debe ser considerado un cómic.

2.1. Cómic Policiaco

Dick Tracy, es una representación clásica de este estilo de cómic, es una creación del escritor-dibujante Chester Gould, quien inspirado por las andanzas de Al Capone, decidió sacar provecho del furor por temas policiacos para crear una tira cómica (en ese entonces los cómics en formato de revista no existían, y sólo aparecían en tiras cómicas diarias y/o semanales en las páginas de los periódicos), pese a clasificarse como un cómic esta tira no era humorística, sino de corte serio, con temática policiaca.

Dick Tracy no sólo tuvo éxito por el boom de temas mafiosos, sino porque fue la primera tira que incursionó en el género de policías y criminales. De hecho sentó las bases para que tiempo más tarde surgieran películas, programas de televisión, e incluso cómics basados también en el género. Gracias a la estética del dibujo de Gould, se popularizó sobremanera el retrato en el que los mafiosos son notoriamente feos y toscos en sus rasgos; en la vida real, Al Capone era llamado Scarface (cara cortada) debido a una muy visible cicatriz en el rostro, producto de una diferencia de opiniones con un barbero siciliano. Inspirado en este hecho, los capos criminales que desfilaron por la tira de *Dick Tracy* ostentaron nombres tan coloridos como *Flattop* (cabeza plana), *Pruneface* (cara de pasa), o *B-Side* (lado B), debido a sus señas particulares faciales (*Flattop* tenía un cráneo más aplastado que el monstruo clásico de Frankenstein; *Pruneface*, con un rostro tan arrugado, que semejaba una pasa y *B-Side*, con su cara aplastada, parecía un disco fonográfico).

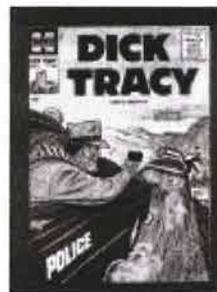


Imagen 2
Portada del Cómic
Dick Tracy

La influencia de esta tendencia fue vasta; tan sólo villanos como *Two-face* (Dos Caras) *The Penguin* (El Pingüino) (Imagen 3), enemigos de *Batman*, son claros ejemplos de imitación de esta tendencia. Al darles rasgos tan notorios e inolvidables, así como un excelente manejo de guión en cuanto a personalidades, los criminales se volvieron tan (o quizás más) populares como el protagonista, al grado que en 1949, cuando murió *Flattop*, mucha gente se vistió de luto como si el muerto hubiera sido un familiar suyo.



Imagen 3
El Pingüino

Con este grado de compenetración con su público, *Dick Tracy* contribuyó

enormemente a que la figura de los gánsters se afirmara fuertemente dentro del imaginario colectivo y definitivamente ésta ya había trascendido en la vida real como para tener el control para convertirse en iconos de la cultura de masas de fin de siglo. (Imagen 4) Con esta aceptación de la imagen de los criminales mafiosos, se dio un auge de grupos locales que pretendían emular el éxito de los mafiosos sicilianos. Si ellos podían, ¿por qué no también otras minorías, como los chinos, japoneses y latinos? Tal auge del gánster fue lento y paulatino y es que, a fin de cuentas, pese a tanta publicidad, la subsistencia de las



You're always right with AUTOLITE Ford

Imagen 4
Cómico Dock Tracy

mafias depende de que se mantengan en secreto.

2.2. Cómic de Aventuras

Los cómics de aventuras fueron bastante populares durante los años 50-70. A diferencia de los futuristas superhéroes americanos, los héroes eran del pasado. *El Guerrero del Antifaz* empezó a editarse en 1944. Este héroe, en realidad hijo del Conde de Roca, guarda su identidad, ya que creyéndose hijo del malvado Ali-Kan, luchó contra los cristianos y ahora trata resarcir su culpa defendiendo la cruz.

El Capitán Trueno (Imagen 5) corre numerosas aventuras al lado de sus inseparables amigos Goliat y Crispín, a los que se suele unir la bella Sigrid.



Imagen 5
Portada del Cómic
TRUENO

El Jabato es un ibero que, en los albores de la cristiandad, y acompañado de Taurus y Fideo lucha siempre al lado de los más débiles.

En la misma línea que los anteriores, otro personaje destacado fue el Corsario de Hierro; mientras que en una línea totalmente distinta, se debe mencionar a Roberto Alcázar y Pedrín, los cuales se metían en peligrosas aventuras allá por los años 50 pegando golpes a diestra y siniestra.

2.3. Cómic de Humor

El sentido del humor es fielmente retratado por medio de sus personajes en el cómic, no se debe olvidar que si algo sabemos hacer los mexicanos es reírnos de nosotros mismos. (Imagen 6) El cómic de humor, lleva a reírnos de nosotros mismos ya que nos presenta nuestra realidad, muchas veces exagerada, pero finalmente la realidad.



Imagen 6
Cómic de Humor

Una de las representaciones más grandes es la que se utiliza en la caricatura política, pero no es la única forma de representación, el cómic de humor, se utiliza en la mayoría de los estilos de cómic.

"Los mexicanos le encontramos chiste a todo, nada se nos escapa, ni siquiera la muerte; aunque de ella, ni nosotros mismos nos escapamos"¹...La muerte no siempre es solemnidad, se juega con ella, se invita a la "calaca" para que sea nuestra burla con versos que satirizan a todo y a todos



Imagen 7
Caricatura Política de Humor

¹ Del Río Eduardo. La Vida de Cuadritos. Pag. 116

2.7. Cómic Político

El cómic político es el que critica por medio de caricaturas al gobierno del país, sus funcionarios sus funcionarios y su pueblo. Normalmente son de un solo cuadro y aparecen en los periódicos.

Los artistas de dibujo político muchas veces logran más de lo que un reportaje sobre corrupción podría hacer. Captan en una sola imagen el contexto y los vínculos entre los personajes, en un mensaje fácilmente asimilable y atractivo para la gente.

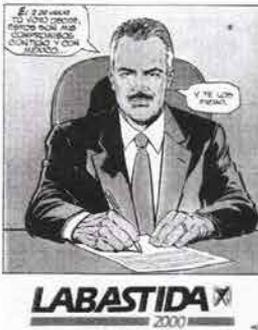


Imagen 7
Cómic Político

Aunque en México en las últimas elecciones, los candidatos a la presidencia de la República, utilizaron este medio para dar a conocer al pueblo (el público receptor de su campaña) en general su vida, sus propuestas políticas. (Imagen 7 y 8).

El chiste, la ironía y el albur han jugado papeles estelares en la liberación de nuestro espíritu deformado por la solemnidad y el miedo a las instituciones. Por eso, la caricatura es la descarga de su propia etimología: descarga de emociones, de imaginación artística y sensual. Para la política, el chiste y la ironía son dos formas de expresar nuestra distancia humanística o nuestro desacuerdo social con la acción de los gobernantes.



Imagen 8
Cómic Político

2.4. Los Cómicos de Terror, Ciencia Ficción y Sobrenaturales

Nos guste o no, el horror es parte de nuestro entorno, de nuestra cultura, de nuestras vidas.

Alan Moore

A l iniciarse la década de los treinta los cómicos en Norteamérica habían alcanzado ya una madurez formal, con todos los recursos de su lenguaje perfectamente definidos y desplegando un amplio abanico argumental. Dejando de lado la rica y abundante corriente del cómic humorístico, el de carácter realista (así considerado por su grafismo, no tanto por las historias narradas) contaba entre sus filas obras que hoy consideramos clásicas: *Prince Valiant*, de Harold Foster, entraba en el campo de la aventura medieval; *Red Ryder*, de Fred Harman, en el del western; *The Phantom*, de Ray Moore y Lee Falk, creó el prototipo del superhéroe; *Dick Tracy*, de Chester Gould, representaba al relato policiaco; el *Tarzán* (imagen 9), de Burne Hogarth, fue el principal de una larga serie de aventureros selváticos; y *Buck Rogers*, de Dick Calkins, iniciaba otra época dedicada a los héroes de la ciencia ficción, entre los que brillarían con luz propia *Brick Bradford* y *Flash Gordon*.



Imagen 9
Tarzán

Si volvemos a dar un vistazo a la apresurada lista compuesta anteriormente veremos que la mayor parte de los géneros cultivados en aquel tiempo por la literatura y el cine tenían una representación también en el arte de las viñetas. Y la mayor parte porque había un gran ausente: el terror.

El porqué el terror quedó fuera del repertorio temático de los dibujantes y guionistas de cómics habría que buscarlo mejor en el medio utilizado para su difusión. Por aquel entonces no existían revistas especializadas; las historietas se publicaban dentro de la prensa diaria en forma de tira en blanco y negro, y en planchas completas a todo color en los suplementos dominicales. En un principio eran un pasatiempo más, a igual nivel que los crucigramas o los horóscopos; aunque no tardarían en tener su público fiel y las propias cadenas de prensa acabarían por usar de reclamo a dibujantes-estrella, como Milton Caniff o Al Capp, para aumentar el número de lectores. En su consideración pública, el cómic se limitaba a ser una diversión blanca para toda la familia, esa página que siempre acababa en manos del niño mientras su padre repasaba las crónicas deportivas. Ante tal concepción no era probable que a ningún dibujante se le pasara por la cabeza iniciar una tira dedicada a espectros, vampiros u hombres lobos... (Imagen 10) Y si se le ocurrió no pasó por el filtro del editor. Por el contrario, una película o una revista de contenido terrorífico eran perfectamente toleradas, pues se las suponía dirigidas expresamente a un público adulto.

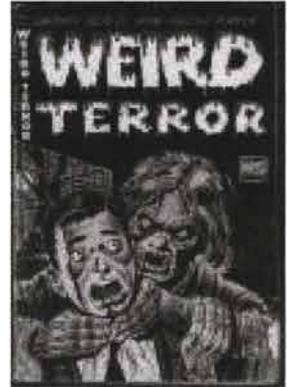


Imagen 10
Cómic de terror

Para poderse publicar el primer cómic de terror habría que esperar a que el nuevo arte se independizara de la tutela de la prensa y pudiera gozar de un medio propio de expresión: el comic-book, ya que los dibujantes de cómics de prensa pronto empezaron a contar con sus seguidores fieles, para los cuales las escasas viñetas que se publicaban diariamente significaban una ración escasa. Pedían revistas que sólo contuvieran historietas y ante esta demanda encontraron la respuesta de los editores con la creación de los comic-books.



Imagen 11
Ejemplo de Cómic
de Terror

Estas publicaciones, a color y en un formato (diecisiete por veintidós centímetros) mucho más pequeño y manejable que las páginas de los periódicos, (Imagen 11) publicaron en un inicio reimpresiones de series aparecidas en prensa, y no se vendían, sino que las regalaban fabricantes y minoristas a sus clientes como reclamo publicitario.



Imagen 12
Ejemplo de Cómic
de Terror

A principios de 1950 William Gaines empezó a dirigir sus revistas hacia el camino que le haría famoso. En las publicaciones del género **policíaco** el protagonismo empezaba a desviarse cada vez más hacia los criminales y las historias se hacían más violentas. En abril de ese año la lenta evolución fue completada: nació Crypt of Terror (más tarde rebautizada con el título definitivo de Tales from the Crypt), primera revista especializada en **cómics de terror**. (Imagen 12)

Al mes siguiente aparecieron dos nuevos títulos, en este caso de **ciencia ficción**: *Weird Science* y *Weird Fantasy*, que en marzo de 1954 se fundieron en un único título, *Weird Science-Fantasy*. En 1952 otras dos

revistas surgieron de la fértil imaginación de W. M. Gaines: *Crime Suspense Stories* y *Shock SuspenStories*, también de crímenes, como la ya difunta *Crime Patrol*, pero más sangrientos y con unos argumentos más duros, a menudo incluso crueles, en comparación con las historias almibaradas que otras editoriales publicaban. Como en la vida real, ya no eran siempre los buenos quienes acababan triunfando.

Las tres revistas dedicadas al **cómic sobrenatural** (Imagen 13) tenían unas características comunes y un mismo plantel de dibujantes y guionistas. Las historias solían ser de seis o siete páginas, a color, y estaban presentadas por un personaje cómico y monstruoso que narraba las historias al lector. Los guiones solían correr a cargo de Albert Feldstein y Harvey Kurtzman.

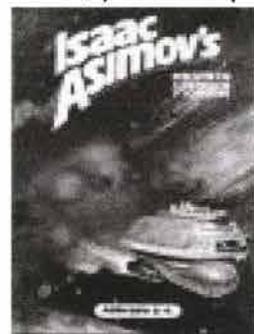


Imagen 13
Ejemplo de Cómic
Sobrenatural

Feldstein fue un artista completo en el mundo del comic. Empezó como dibujante para diversas editoriales, pero al entrar en Educational Comics, en 1947, su tarea se centró cada vez más en la labor de guionista, convirtiéndose en el principal autor de las historias de fantasía, pues Kurtzman, a pesar de escribir guiones

para las revistas de terror y ciencia ficción, fue especializándose en los temas bélicos (para *Two-Fisted Tales* y *Frontline Combat*) y de humor (para el magazine *Mad*, del que fue creador). Más tarde ambos se dedicaron a la dirección editorial.

En cuanto a la parte gráfica, la lista de nombres es larga y en su mayoría se han convertido en míticos. Podemos citar a los mismos Feldstein y Kurtzman, junto a Bernard Krigstein, Graham Ingels, Wally Wood, Reed Crandall, Jack Davis, Joe Orlando, John Graig y el genial Frank Frazetta, que actualmente, gracias a su dominio de la figura humana y a su excelente utilización del color, es uno de los ilustradores más cotizados del mundo.

Graham Ingels, considerado en su tiempo como el maestro de lo macabro, el Bosco del comic-book (según lo denomina el crítico Dennis Wepman), es un artista de marcada vena expresionista. Su pincelada suelta y quebrada, los rostros atormentados y decadentes de sus personajes, sus monstruos putrefactos y sus paisajes de lápidas y mausoleos derruidos, todo en él exhala la morbidez y el hedor de la tumba. Hasta el seudónimo que utilizaba es revelador: *Ghostly*, que significa horrible, cadavérico, lívido.

Bernard Krigstein, en cambio, huyó de la morbosidad al estilo Ingels, para preocuparse más por la innovación. Utilizaba un estilo sintético, con una puesta en escena muy particular, en la que se mezclan el lenguaje cinematográfico y pictórico.

La realidad es que la América de la época no estaba preparada para unos cómics que criticaban el racismo, como sucedía en *Judgment Day!*, de Feldstein y Joe Orlando; el patriotismo histriónico, en *The Patriots*, de Feldstein y Jack Davis; o la corrupción de la justicia, en *Kind of Justice*, de Reed Crandall. El senador McCarthy se había propuesto salvar a los Estados Unidos del comunismo y preservar la moral y las costumbres del pueblo americano de gérmenes infecciosos, desatando entre los intelectuales una caza de brujas de desastrosas consecuencias.

Igual que el cine y la literatura fueron desmembradas de las cabezas más lúcidas, también le tocó el turno al comic. La excusa fue el libro *The Seduction of the Innocent*, publicado en la primavera de 1954 por el psiquiatra austriaco Frederic Wertham, de infausta memoria. En ese ensayo, Wertham culpaba a la violencia en el comic de ser un factor de la

delincuencia juvenil, entre otros males. La reacción no se hizo esperar. Las castas madres americanas, responsables años atrás de la Ley Seca, pidieron una investigación al Senado.

Se nombró un comité investigador, presidido por Estes Kefauver, aspirante a la presidencia de la nación. Ante él declararon, en contra del comic, diversos psiquiatras, entre los que se contaba el propio Wertham. William G. Gaines se erigió en defensor encarnizado de la narrativa dibujada. Durante una de las sesiones Kefauver y Gaines se enzarzaron en un intercambio dialéctico, en el que el presidente del comité, mostrando una portada de John Graig en la que un hombre con un hacha ensangrentada alzaba la cabeza de una mujer decapitada, preguntó: ¿Cree usted que esto es de buen gusto?. Gaines respondió flemático: Sí, señor, lo creo... para la portada de un comic de horror.

Ante la presión del Senado y la sociedad "bien pensante", los editores formaron en septiembre de 1954 The Comics Magazine Association of America, grupo destinado a crear un código para regular las revistas de historietas. Las reglas dictadas fueron la sentencia de muerte para las publicaciones de terror de Gaines: prohibían la utilización de palabras como horror y terror, prohibían la representación de sangre, violencia y lujuria y escenas e instrumentos relacionados con muertos vivientes, torturas, vampiros, demonios necrófagos, canibalismo y licantrópismo. Como es evidente, tras alguna inútil resistencia, a Gaines no le quedó más remedio que cerrar sus revistas, pues incluso el parlamento británico prohibió la importación de revistas de terror en 1955.

La desbandada entre los profesionales del género fue completa. Muchos de ellos ni se molestaron en buscar asiento en otras editoriales. Unos se dedicaron a la publicidad, otros a ilustrar libros..., y los que continuaron en el cómic sufrieron una variada fortuna (el caso más patético quizá sea el de Wally Wood, que en sus últimos años tuvo que dibujar pornografía para sobrevivir). Todos ellos tuvieron que esperar una década para poder dedicar de nuevo sus lápices a una buena historia de terror.

Tras la muerte de la compañía *Educational Comics* reinó el más triste vacío en cuanto a revistas de terror se refiere. Durante años los cómics sólo mostraron las viejas series de siempre, ya caídas en la monotonía, y al mediar los 60 la única novedad que podían aportar era la legión de superhéroes que empezaban a abarrotar los estantes. Pero el sutil regocijo ante un escalofrío aún tenía sus adeptos. Las películas de horror de los

años treinta y cuarenta eran pasadas habitualmente por televisión y la productora inglesa Hammer Films lanzaba su propia serie de largometrajes con los monstruos clásicos.

El editor neoyorquino James Warren, viendo el terreno abonado, creó una primera publicación dedicada al cine de terror: *Famous Monsters of Filmland*. En 1964, desafiando al *Comic Code Authority*, le siguió *Creepy*, primera revista de comics de terror desde 1955.

Para ese primer número, que lucía una portada de Jack Davis, reunió a antiguos dibujantes de la E.C., junto a nuevos valores, formando una interesante plantilla: Al Williamson, Joe Orlando, Frank Frazetta, Reed Crandall, Roy Krenkel, Angelo Torres, Gray Morrow, George Evans, Russ Jones y Archie Goodwin. Al contrario que los comic-books tradicionales, sus ilustraciones estaban realizadas en blanco y negro, y el tamaño de sus páginas era mayor, de magazine.

Después de aguardar un tiempo prudencial para comprobar su viabilidad económica, Warren lanzó otras publicaciones similares en cuanto a forma y una cierta variedad en la temática: en 1965 *Blazing Combat*, revista de narraciones bélicas con una óptica crítica, que no obtuvo demasiado éxito y sólo duró cuatro números; en 1966 *Eerie*, hermana gemela de *Creepy*; en 1969 *Vampirella*, también con historias de terror que relataban las aventuras de una vampiresa extraterrestre llegada a la Tierra; en 1978 surgió *1984*, dedicada a la ciencia ficción; y finalmente, en 1979, *The Rook*, las fantásticas andanzas de un viajero en el tiempo.

Las narraciones ofrecidas en las revistas Warren eran un poco más largas que las publicadas por la E.C., introduciendo las historias seriadas por capítulos, con un poco menos de contenido crítico y un poco más de sexo. Uno de los platos fuertes eran las portadas, que ya no consistían en un simple reclamo colorido, sino en verdaderas obras de arte, debidas a ilustradores de la talla de Frazetta, Ken Kelly, el admirado Richard Corben o el español Enrich, entre otros muchos.



Imagen 14
Ejemplo Vampirella

En cierto modo las revistas de Warren fueron pioneras del *iboom!* del cómic adulto que se extendió, en la década de los 70, por América y Europa, y muchos dibujantes (como los españoles), que por la censura no podían dar rienda suelta a su creatividad, se sumaron pronto a sus filas. Algunos de los artistas hispanos que colaboraron con James Warren fueron José María Bea, Esteban Maroto, José Ortiz, Luis Bermejo, Víctor de la Fuente, Fernando Fernández y José González, que a partir de 1971 dibujó las aventuras de Vampirella. (Imagen 14)

Prueba del éxito de estas revistas fue la aparición de imitadores como *Psycho*, *Monster Unleashed* o *Tales of the Zombie*; pero entre tantas publicaciones de calidad dudable surgió una pequeña joya: *Web of Horror*. En este magazine publicaron su obra excepcionales artistas como Berni Wrightson, Jeff Jones, Bruce Jones, Michael Kaluta y Ralph Reese, que tras este período inicial de aprendizaje acabaron por saltar a las páginas comandadas por Warren. Tristemente, la decadencia que en los últimos años parece haberse adueñado del cómic de autor diezmó las revistas Warren, teniendo que cerrar la editorial en 1985. No corren buenos tiempos para los magazines, colapsado el mercado por mil y una colecciones de *comics-books*, mucho más baratos y llamativos. Para sobrevivir, el género del terror tuvo que sufrir una mutación y adaptarse a los gustos del público adolescente.

Tras el resurgir del cómic de terror en 1964, su terreno habitual fue el magazine, de gran formato, buen papel y aceptable reproducción. Las grandes editoriales, como Marvel o D.C., también lanzaron revistas de similares características; pero desaparecieron rápidamente al no tener éxito. En cambio lo que sí obtuvo una clamorosa acogida por parte del público fueron sus *comic-books* sobre héroes de características sobrenaturales o monstruosas. El iniciador de este tipo de personajes quizá sea *The Spectre*, un detective asesinado que regresa de la tumba para vengarse, cuyas aventuras se remontan a 1940. En la misma línea están *Deadman*, creado en 1967 por Arnold Drake y Carmine Infantino, y los recientes *The Crow*, de James O'Barr, la sugestiva *Ghost*, de Eric Luke y Adam Hugues.

Uno de los mejores personajes monstruosos es, sin duda, *Swamp Thing*, publicado por D.C a partir de 1972. Esta criatura, un científico que tras una explosión en su laboratorio se ve transformado en una pesadilla de fango y musgo, nació en una historieta breve dibujada por Bernie Wrightson sobre un guión de Len Wein, aparecida originalmente el año anterior en la revista *The House of Secrets*.

El parecido argumental de esta historia con la serie posterior es mínimo, pero mantiene la idea central, de gran atractivo (la tragedia de un hombre inteligente condenado a vivir en el cuerpo de un monstruo).



Imagen 15
Frankenstein

Por las páginas de Swamp Thing se pasearon toda clase de monstruos, desde clásicos como el hombre lobo y algo muy parecido a la criatura de Frankenstein, (Imagen 15) a una gelatinosa entidad claramente lovecraftiana. Cada uno de los episodios era un homenaje a los viejos mitos del terror y una superación en el estilo gráfico de Wrightson, verdadero virtuoso de la plumilla y el pincel. A Bernie Wrightson, un dibujante artesanal y detallista, con un estilo que se asemeja cada vez más al de los grabadores del siglo XIX, empezaron a agotarle las rígidas imposiciones de los plazos de entrega y el escaso tiempo para crear las historias (dos

meses para pensar y dibujar un comic de unas veinte páginas). Así, tras realizar diez episodios, dejó la serie. Pronto le siguió el guionista Len Wein. En las manos extrañas de Néstor Redondo y Gerry Conway, pese a su pericia, la serie fue decayendo en interés, acabando por desaparecer en 1976.

Posteriormente, en 1982, D.C. Comics volvió a lanzar el personaje. Los primeros episodios, dibujados por Tom Yeates y Martin Pasko, resultaron bastante mediocres, aunque más tarde volvió a alcanzar altas cotas de calidad con el guión del gran Alan Moore y los dibujos de John Totleben y Stephen Bissette.

La Marvel Comics Group, eterna competidora de la D.C., lanzó también algunas series sobre monstruos, como Werewolf of the Night, Frankenstein, The Son of Satan o Man Thing, una más que evidente imitación de Swamp Thing, creada por Roy Thomas. De todas ellas la más brillante fue The Tomb of Dracula (1971), con Gene Colan como dibujante, sirviendo a los argumentos de varios de los escritores más habituales en el comic-book: Gerry Conway, Archie Goodwin, Garner F. Fox y Marv Wolfman.

Gene Colan es un dibujante prolífico que ha ilustrado las aventuras de muchos superhéroes, como Captain Marvel, Daredevil o Sub-Mariner;

pero su inclinación natural le lleva más hacia las series de tema sobrenatural, de las que son ejemplo Doctor Strange, un antiguo cirujano dedicado ahora al ejercicio de las artes mágicas, la citada The Tomb of Dracula, o Night Force, para D.C. comics, de nuevo con guión de Marv Wolfman.

El argumento de The Tomb of Dracula tomaba al popular conde, recreado literariamente por el autor irlandés Bram Stoker, trasladándolo a nuestros tiempos. Frank Drake, descendiente del vampiro, viaja a Transilvania junto a Jeanie, su novia, y su mejor amigo, Clifton. Este último encuentra casualmente la tumba de Drácula y al arrancarle a su esqueleto la estaca del pecho vuelve a la vida. Jeanie es vampirizada y Clifton se transforma en esclavo del conde. Drake jura venganza. Junto a él se unen, progresivamente, los descendientes de los primeros perseguidores de Drácula: Rachel Van Helsing, Quincy Harker y Taj, el hindú mudo, entre otros. La larga odisea, con efímeras victorias y momentáneas derrotas, acaba donde empezó. Harker, en su silla de ruedas, llega hasta el castillo de Drácula y sacrificando su propia vida da muerte al vampiro atravesándolo con una varilla de plata, para acto seguido volar el castillo con él dentro. En 1978 la serie fue resucitada, con sus autores habituales, pero en una revista en blanco y negro dirigida a un público más adulto.

2.4.1. El terror en los comic-books: situación actual.

La moda de los grandes magazines no fue muy duradera. Sus contenidos eran de indudable interés; aunque por más que se reconozca el valor del cómic como arte y su potencialidad expresiva, parece que el consumidor medio de historietas sigue siendo el lector adolescente, irremisiblemente atraído por los chillones uniformes y el despliegue pirotécnico de los superhéroes. Hoy por hoy, el mercado americano lo copan comic-books dedicados a estos personajes y cualquier otro producto encuentra serias dificultades para ser viable económicamente.

No obstante, en los últimos diez años se está produciendo un fenómeno que casi sería motivo de investigación sociológica: la creciente violencia en el comic. Tal vez sea por una influencia del cine de acción; quizá la única razón es que los lectores son menos ingenuos y no pueden creer en los viejos planteamientos... Mientras los héroes de los sesenta eran impolutos paladines del pueblo y la democracia americana, ahora triunfan otros más duros y cínicos, que no consienten freno moral a la hora de usar sus armas.

A algunos de los héroes de mayor éxito, como Lobo o The Punisher, cabría calificarlos mejor como psicópatas sanguinarios que como defensores de la ley, y otros más antiguos, como Batman, han visto su imagen revisada para hacerles adoptar su lado más oscuro.

Ante esta situación es normal que las editoriales recordaran un género naturalmente violento, como el terror, y decidieran resucitar personajes dormidos desde hacía años. Marvel Comics Group sacó del baúl, entre otros, a The Ghost Rider, Morbius o Nightstalkers, y su principal competidor, D.C. Comics, recuperó al citado Deadman, o a The Demon (la naturaleza de este personaje ya viene suficientemente explicada en su nombre), con Alant Grant en el guión y Val Semelks como dibujante. Pero no se conformaron con restaurar viejas glorias y esta misma editorial intentó, sin demasiada fortuna, varias series sobre vampiros adolescentes, en la línea de la película Near Dark: Scarlett y Vamp.

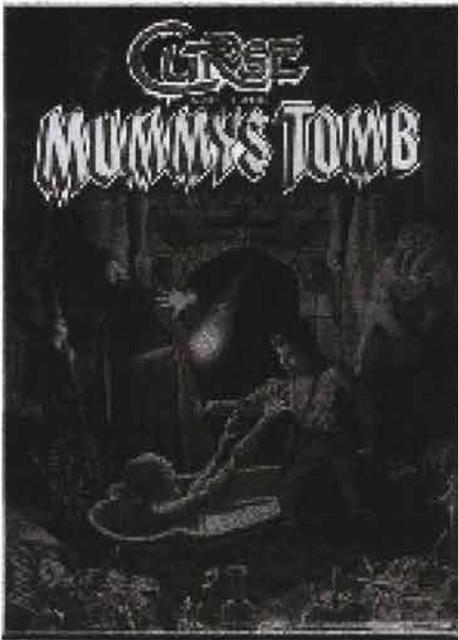


Imagen 16
Ejemplo de Cómic
de Terror

Con más entusiasmo y éxito se han acercado al género del terror (Imagen 16) las editoriales independientes. En un rápido repaso podemos recordar al vengador de ultratumba The Crow, de O'Barr; a Evil Ernie, un zombie adolescente bastante salvaje, de Steven Hughes; a una Vampirella reciclada por Sniegoski y Buzz, a Breed, un ser mitad hombre, mitad demonio, creado por Jim Starlin; a Hellboy, de Mike Mignola, con un guión repleto de reminiscencias lovecraftianas; o a Rune, el vampiro extraterrestre realizado por Barry Windsor-Smith.

El comic también ha buscado inspiración en otras artes narrativas, adaptando, por ejemplo, la serie vampírica de Anne Rice, o la serie Necroscope, de Brian Lumley. Son excepciones, resultando el cine su principal suministrador de temas: HELLRAISER y NIGHTBREED, de Clive Barker,

sirvieron de base para sendas colecciones editadas por la Marvel, y ALIEN, la película de ciencia ficción terrorífica de Ridley Scott, originó varias series en la editorial Dark Horse (en una de ellas el alienígena protagonista se enfrenta a otro famoso monstruo de espacio, Predator). A la sombra del personaje literario y cinematográfico de Drácula no han parado de generarse historietas, y no sólo la comentada *The Tomb of Dracula*, de Gene Colan, sino otras como *Ghost of Dracula*, *Dracula in Hell* o *Vampiric Jihad* (idonde el conde transilvano se enfrenta con el mismísimo Saddam Hussein!).

El comic más reciente sobre tan insigne colmilludo es, probablemente, la adaptación del DRACULA, (Imagen 18) de Coppola, dibujada por Mike Mignola. Con tan apresurado repaso, donde dejó sin comentario bastantes series, se demuestra que el terror, si bien diluido a menudo en otros géneros, no ha muerto. La producción es alta y, por simple probabilidad matemática, entre tanta morralla algo bueno aparece de tanto en tanto. En la tradición anglogermánica Sandman, el hombre de arena, es el responsable de traer los sueños, espolvoreando arena sobre los párpados de los durmientes. Pero en la historia de Gaiman, Sandman es mucho más: es uno de los Eternos (como sus hermanos Muerte, Amor, Envidia, etc), más poderosos que los mismos dioses, pues éstos mueren cuando desaparece su último adorador, y los Eternos, en cambio, existirán mientras haya vida. El pálido príncipe de los sueños es hecho prisionero por un hechicero que pretendía, en realidad, atraer a Muerte para conseguir la inmortalidad. Tras medio siglo de cautiverio consigue escapar y empieza entonces la tarea de recuperar sus objetos de poder perdidos y restaurar su reino, maltrecho durante su larga ausencia... Pesadillas, escenografía gótica, ocultismo, humor y, sobre todo, mucha poesía, urden una trama compleja e inusual, frente al monótono intercambio de mamporros que caracteriza al comic-book en estos momentos. Una chispa de inteligencia entre tanto dibujo espectacular pero vacío de ideas.

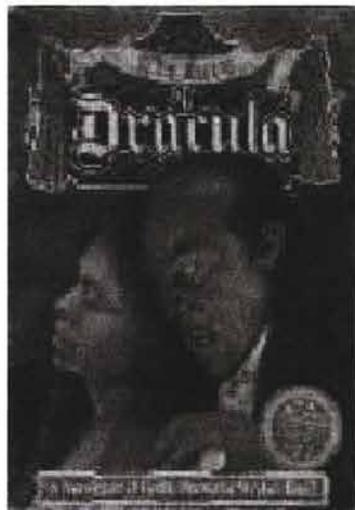


Imagen 18
Cómic de Drácula

2.5. Cómic Electrónico

El cómic y las tecnologías interactivas encuentran un primer punto de unión en la forma de recepción, siendo en los dos casos fundamentalmente de tipo doméstico, individual y con gestión libre del tiempo

Como novedad, las nuevas tecnologías redefinen el concepto de autoría. Se impone una nueva forma de producción en cadena que implica a más de un equipo de autores de nuevos sectores como músicos, animadores o realizadores de video, donde cada uno de ellos aporta sus conocimientos específicos. Se trata de aglutinar a un equipo multidisciplinario, ahora no existe el autor con mayúsculas, sino múltiples autores. Todo ello obliga a plantear si el cambio de soporte influye en la concepción de ocio y consumo cultural, si el auge y la popularidad de la electrónica suponen un peligro de extinción para los códigos y formas del cómic tradicional.



Imagen 19
Ejemplo de Cómic
Electrónico

Cómic electrónico (Imagen 19) es aquella composición temporizadora, narrativa o no, de signos gráficos (texto, gráfico, dibujo e imagen fija o en movimiento) y/o signos sonoros (voz, efectos, música) que ofrece la posibilidad de navegar y/o interactuar con el producto.

El cómic electrónico que encontramos en la red no es homogéneo. Podemos delimitar algunas categorías, basándonos en dos parámetros: el de construcción y el de interactividad.

De la combinación de ambos parámetros surge la siguiente clasificación:

- Cómic electrónico no interactivo digitalizado
- Cómic electrónico no interactivo digital
- Cómic electrónico no interactivo mixto
- Cómic electrónico interactivo digitalizado
- Cómic electrónico interactivo digital
- Cómic electrónico interactivo mixto

El cómic electrónico digitalizado es el que originariamente ha sido creado en soporte de papel y posteriormente, tras un proceso de digitalización, es distribuido por la red. Es decir, el autor trabaja con herramientas que podríamos denominar tradicionales, como el lápiz, la tinta o el aerógrafo para finalizar sobre una cuartilla un proceso de creación.

Un ejemplo de cómic electrónico digitalizado es:

<http://www.drac.com/pers/viktor/ralf/catala.html>, una página personal de un fan de Ralf König que crea su propio cómic electrónico a partir de la digitalización de originales del autor.

El cómic electrónico digital (Imagen 20) es el que originariamente ha sido creado con herramientas informáticas y del que sólo existe un único original distribuido a través de la red. La cuartilla que antes era el soporte final del proceso de creación se convierte ahora en una pantalla de la computadora. El ordenador ahorra bocetos, fotolitos y permite al autor liberarse de tareas mecánicas para centrarse en la concepción. Sin embargo, al ceder al ordenador tareas de realización es inevitable que éste deje un rastro tecnológico reconocible para un observador; hoy como posibilidades, mañana como límites. La evolución o estancamiento de las herramientas informáticas multiplica o disminuye las posibilidades del autor en el proceso de creación. Por este motivo, el autor está siempre sometido a los imperativos tecnológicos.



Imagen 20
Ejemplo Electrónico

Como ejemplo de cómic electrónico digital destaca la página de Independence Day: (<http://www.id4movie.com/shock5/htmls/comic.html>), donde además de múltiples servicios e información se ofrece al usuario un cómic electrónico creado íntegramente con herramientas informáticas.

El cómic electrónico mixto es el que aún en el momento de su construcción elementos digitalizados y elementos digitales. Uno de los ejemplos más significativos es el de Frank and Ernest:

(<http://www.frankandernest.com/sound/nvrlost/lostinpaper.html>)

que combina una tira cómica publicada diariamente en prensa y posteriormente digitalizada, con viñetas construidas íntegramente con herramientas informáticas.

El cómic electrónico es un producto emergente que posee en la red un futuro prometedor. Pero, ese futuro puede verse empañado si no se aplican y desarrollan masivamente todas las posibilidades que las nuevas tecnologías ofrecen al medio. Digitalizar y distribuir un cómic a través de la red no es crear cómic electrónico; es necesario darle atributos que no ofrece el papel.



Imagen 21
Ejemplo de Cómic
Electrónico

2.6. Cómic Alternativo

Se preguntara ¿qué son los cómics alternativos? mucha gente lo hace, hasta los expertos en cómics. Para empezar se aclarará lo siguiente: Un cómic alternativo, cualquiera que sea, deja de serlo en el momento en que surgen otros con el mismo estilo. Un cómic alternativo no se concreta a una sola categoría, por ese mismo motivo es alternativo, en otras palabras puede ser para niños, jóvenes o adultos, puede ser de un tema o varios o puede tener el estilo de dibujo que sea. En conclusión un comic alternativo es el que no entra en ninguna categoría.

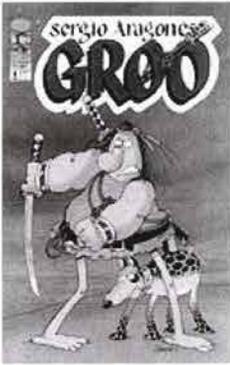


Imagen 22
Ejemplo de Cómic
de Terror

Dentro de los cómics alternativos podemos mencionar muchos títulos como "MAD", "Young Romance", "Bat Lash", "Wroo", "The wandarer", "House of mystery", etc.. y muchos títulos de "Dark Horse Comics" y otras compañías Internacionales y Mexicanas. Un importante dibujante mexicano de este estilo es Sergio Argonés, (Imagen 22) con importantes obras con "groo" y su ya reconocido trabajo en "MAD" entre muchas otras...

El cómic ha adquirido un estatuto de producto cultural a partir de los años sesenta. Artistas como el italiano Guido Crepax, el francés Philippe Druillet, el japonés Shinji Nagashima, el filipino Alex Niño, el estadounidense Art Spiegelman, el mexicano Alejandro Jodorovski, o el español Enric Sió, entre otros muchos, desarrollaron historias para adultos de indudable calidad gráfica y literaria.

Sus personajes han pasado a formar parte del acervo cultural y resultan tan conocidos como sus contrapartidas literarias o cinematográficas. Por su parte continúan publicándose infinidad de revistas y se editan novelas gráficas que, en ocasiones, superan en calidad, a los textos literarios en que se basan.

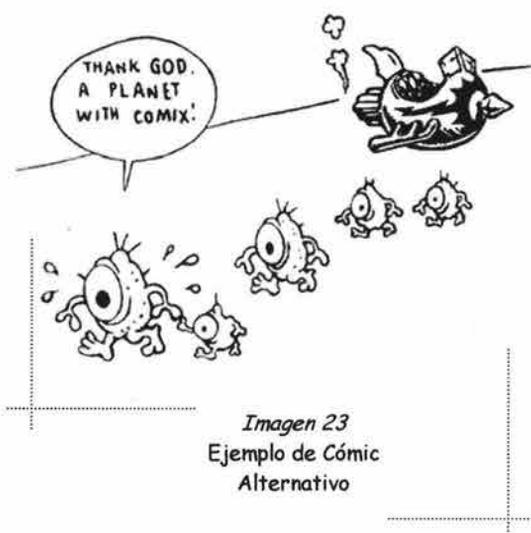


Imagen 23
Ejemplo de Cómic
Alternativo

Cuando el cómic tuvo su auge en los 30 se convirtió rápidamente en un fenómeno social. Obviamente existía gente que estaba a favor del cómic y gente que estaba en contra de él. Sin embargo, también surgieron una serie de personas sumamente críticas que empezaron a ver los cómics con una visión diferente. Percatándose del potencial que tienen los cómics como

medio de comunicación decidieron utilizarlos para decir más cosas. Decidieron expresar mucho de su resentimiento, inconformismo e incluso de sus frustraciones a través de este medio.

Un buen principio puede ser la burla que se le hizo a Superman. Superman siempre quiso algo con Luisa Lane y ella también quería con él, sin embargo nunca se concretaba nada, según Superman, porque "no quería ponerla en peligro". Este argumento era tan ridículo y pobre que fue objeto de burla por parte de la sociedad. Un grupo de dibujantes y escritores (que por obvias razones prefirieron el anonimato), crearon un cómic donde se evidenciaba que la verdadera razón que tenía Superman para evitar a Luisa Lane era porque poseía un miembro muy pequeño. Este cómic se imprimió y publicó clandestinamente volviéndose en poco tiempo muy popular.

Algo mágico surgió entonces: El cómic no era para niños nada más. Se podía decir lo que se quisiera a través de él y habría alguien que lo leyera. ¿Qué tal hacer algo realmente desagradable, pero de tal forma que fuera simpático? se comenzó a utilizar en el cómic alternativo gente vomitando, escupiendo, echando gases, erupcionando, personas sumamente feas, con granos en la piel, quizás un moco escurriendo por su nariz, dientes chuecos, etc.

En ocasiones no tenían más objetivo que el presentar un chiste de una forma grotesca, pero a veces se utilizó como un arma para denunciar o como un medio para expresar inconformidades.

Grupos minoritarios como los negros o los hispanos vieron en el cómic alternativo el medio perfecto para que sus ideas penetraran en las masas. Gritos contra la segregación, contra la injusticia, contra las actitudes raciales fueron tema de estos panfletos que en ocasiones sólo consistían de una hoja impresa por un sólo lado de una forma muy rudimentaria con un tiraje sumamente bajo. La gente comenzó a hablar acerca de estos nuevos comics y para distinguirlos de los clásicos y comerciales les llamaron "COMIX".

Así, comix (Imagen 24) surgen y otros mueren, pero siempre son una alternativa para conocer nuevas formas de comunicación. En ocasiones la propuesta tiene una gran aceptación y forma una escuela, así quizás hoy al ver algunos comix de los 50 ó 60 nos extrañemos de que ciertos temas o tipos de dibujo hayan sido considerados "raros" o "grotescos" pero hay que pensar que los tiempos han cambiado y, por lo mismo, el arte ha cambiado.

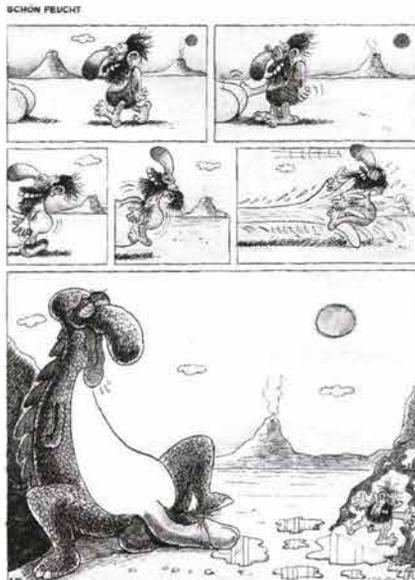


Imagen 23
Ejemplo de Comix

2.8. Cómic de Súper Héroes

Y por último está el Cómic de Super Héroes, donde se ilustran las historias de humanos superpoderosos y los villanos que tienen que vencer. Estas historias conjuntan ficción con realidad y es el género más controversial de todos, ya que se ha hecho de seguidores de todas las edades, sexos, niveles sociales y económicos.

En una época de los cómics de Super Héroes, los héroes eran perfectos y siempre derrotaban a los malos sin importar que tan fuerte eran, siempre demostrando que el bien es invencible; y al final, normalmente daban "la moraleja de la historia de hoy". Como si esto fuera poco, las historias eran totalmente independientes una de otra; ya que no existía una continuidad donde existieran los héroes.

Los únicos que leían las aventuras de los Super Héroes en ese entonces eran los más pequeños de edad; pero al ir creciendo, su público fue pidiendo más consistencia en las historias publicadas, así como una línea temporal en donde se pudieran ubicar sus aventuras con el único y simple fin de hacer más creíble la existencia de los Super Héroes (Imagen 25).



Imagen 25
Súper Héroes

Después los escritores y argumentistas empezaron a desarrollar otras ideas y publicar historias, complementadas con mejores dibujos y héroes más humanos; en otras palabras, las historias de los cómics se volvieron más creíbles.

Entonces todo cambió. Los cómics nacen con el fin de vender, pero con el tiempo empezaron a evolucionar hasta convertirse en auténticas obras de arte literaria. Porque, al fin y al cabo, la literatura es la expresión escrita del entorno social (sentimientos, hechos sociales, deseos, traumas, etc.) del autor y los cómics cumplen con este requisito. Ahora se han roto varios conceptos que se tenían de los cómics de Super Héroes:

"Los malos son SIEMPRE malos", siempre se habían manejado a los malos como seres sin sentimientos o responsabilidad; esto cambia mostrando que algunos "malos" nacen porque su vida y experiencia los han vuelto diferentes a los demás, y que simplemente tienen que apegarse sus fines; aunque esto no los justifica.

"El Super Héroe NUNCA mata", ahora existen varios "héroes" que usan medidas extremas contra sus enemigos; ellos son los llamados Antihéroes.

"El Super Héroe SIEMPRE gana", ahora vemos que los villanos empiezan a derrotar al héroe tanto física como psicológicamente; esto saca la frustración de los Super Héroes mostrando que sufren como cualquier humano.

"El Super Héroe NUNCA se va a casar", Spider Man, Superman, y muchos más han demostrado que se tiene tiempo para todo.

"El Super Héroe NUNCA muere", Superchica, prima de Superman, y Flash (Barry Allen) murieron para defender al Multiuniverso del Antimonitor; Jean Grey muere y renace como Fénix para salvar al imperio extraterrestre de Shi'ar para después morir por su propia mano al convertirse en la temible Fénix Oscura; el segundo Robin (Jason Todd) muere a manos del Joker al defender a su madre; Gwen Stacy, novia de Peter Parker, muere a manos del Duende Verde para vengarse de Spider Man; Superman muere al defender Metrópolis de Doomsday; Ilyana, hermana de Coloso, muere por el maldito Virus Legado de Stryfe; Batman es derrotado física y psicológicamente por Bane; Spider Man "renace" en Ben Reilly cuando su "clon" no puede continuar con su trabajo, etc.

Ahora, las historias de los cómics están tan repletas de dramatismo que llegan a ser consideradas verdaderas novelas gráficas y su dibujo ha evolucionado al grado de ser considerado una obra de arte. Algunas historias son tan crudas y oscuras que se recomienda su lectura para mayores de edad.

Capítulo Tres

3. El Cómie y los factores que lo rodean

Tres

El origen del cómic está vinculado a las características económicas, sociales y culturales en la que se origina. Al igual que el Diseño Gráfico se vincula a éstos aspectos para su mejor transmisión. El diseño de la misma manera que el cómic es fruto de varios siglos de experimentación. Como forma de representación deben asociarse a la cultura de masas. El cómic es, por consiguiente, un producto industrial, independientemente de su valoración estética ó semiótica.

El cómic cuenta con distintas características que lo hacen parte importante para las personas y el medio que los rodea, por lo que los factores psicosociales son trascendentales ya que son la causa de relación entre el lector y el cómic y esto hace posible que el lector tenga una respuesta positiva como resultado de una identificación plena (Imagen 1 y 2).



Imagen 1

En un principio la historieta o cómic tuvo un mensaje psicológico-social, en el cual se señalaban deficiencias o se exaltaban cualidades de personajes que se podrían presentar en situaciones cotidianas con la finalidad de hacer sonreír al lector, dándole de esta manera unos momentos de entretenimiento.

Pero ahora, no sólo puede ser un medio de distracción sino una forma de informar, de cambiar conductas y hasta de manipular al lector.



Imagen 2

3.1. Estilos de Cómic

El cómic tiene una aplicación directa en la comunicación, gracias a que conjunta elementos estáticos como son la viñeta o grafismo acompañados de un diálogo escrito en combinación de elementos dinámicos como es el desarrollar una secuencia, lo que puede ser reforzado por un buen trabajo literario o guión dando como resultado un trabajo artístico.

Se trata de buscar las características que aparecen con mayor frecuencia en las definiciones transcritas, o bien aquellas que, sin aparecer con excesiva frecuencia, se consideran, pese a ello, de especial relieve.

Uno de los rasgos más frecuentemente señalados es el relativo al carácter narrativo del cómic. El cómic presupone un soporte temporal, un "antes" y un "después" de la viñeta que se lee, que generalmente se refiere a un presente.

La segunda nota a considerar es la relativa a la interacción de lo verbal y lo icónico. La utilización de códigos específicos aparece como un rasgo distintivo más.

"Las características que giran en torno al cómic son cinco:

- a. Carácter predominantemente narrativo, diacrónico, del mensaje
- b. Integración de elementos verbales e icónicos
- c. Utilización de una serie bien definida en sus aspectos básicos- de códigos y convenciones
- d. Su realización se efectúa tendiendo a una amplia difusión, a lo cual suele subordinarse su creación
- e. Su finalidad es predominantemente distractiva."¹

¹ Rodríguez Diéguez, J.L. El Cómic y su Utilización Didáctica. (Los Tebeos en la enseñanza), Pag.25

"Decir que el cómic es una estructura narrativa implica reconocer la existencia de diacronía entre sus elementos, la presencia de una línea temporal marcado por un antes y un después. El antes/después en la historieta se apoya fundamentalmente en la estructura de la viñeta y su secuencia"¹ (Imagen 3).



Imagen 3
Secuencia temporal

En el momento de leer una viñeta, la anterior se convierte en pasado y la posterior se intuye como futuro. La secuencia temporal es claramente dominante en el cómic. La línea que marca entre progresión temporal, la pauta de lectura viene señalada por el seguimiento izquierda-derecha, coordinado con la lectura de arriba-abajo como complementario. A esto se le llama vector de lectura.

La integración puramente externa se realiza bien en el **CARTUCHO** (textos de relevo y anclaje). En el globo se presentan los textos de carácter dialogal, los que emiten los personajes del cómic.

Así cabe señalar distintos procedimientos:

CARTUCHOS, superficies normalmente rectangulares en las que se introducen textos verbales más o menos cortos.

La **EXPRESIÓN DIRECTA** de los personajes, se incorporan por medio del **GLOBO** ó **BOCADILLO**.

ONOMATOPEYAS; palabras como Bang, Boom, Plash, etc. cuya finalidad es poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una verbalización de dicho ruido mediante una especie de transcripción fonética del mismo. Aparecen indicadas en la superficie de la viñeta, sin encontrarse determinada a un tipo concreto de presentación.

Una definición de **Código**: "Inventario de símbolos arbitrariamente escogidos, acompañado de un conjunto codificadas, y a menudo puesta en paralelo con un diccionario... de la lengua natural"²

¹ Rodríguez Diéguez, J.L. op. cit. Pag.27

² Idem. Pag.37

Su realización se efectúa atendiendo a una amplia difusión, a lo cual suele subordinarse su creación, por lo que su principal meta es la reproducción y venta del producto para su expansión y compra.

Sin embargo, no se trata de condiciones radicalmente excluyentes. Con frecuencia pueden observarse casos en los que algunas de estas nociones están ausentes. (El cómic surge así como instrumento hacia el entretenimiento y diversión, como una función distractiva casi exclusiva. Pero las necesidades sociales por una parte, y de otra necesidad de prestigio social, obliga a una derivación progresiva hacia el campo instructivo.)



Imagen 4
Historieta "Lagrimas y Risas"

El cómic a nivel mundial se ha ido adaptando a las ideologías de cada país, esto ha provocado que se creen diferentes temáticas, dando como resultado el que se le llame al cómic de diferentes maneras, entre las más comunes podemos mencionar:

HISTORIETA: (Ver Anexo 1) Conocida de esta manera en México y en casi toda Latinoamérica. "la gran mayoría de historietas mexicanas son de romance y aventuras, sin ninguna aportación cultural para sus lectores, al contrario, están hechas para conmovir y enternecer, aunque hay algunas que aparte de entretener, "educan", la mayoría son de dudosa calidad intelectual y de un bajísimo nivel cultural ...curiosamente al señalarle a los editores la infame calidad de sus revistas se defienden poniendo ejemplos de historietas que ellos no hacen: las revistas que esporádicamente editan

las dependencias oficiales, sin embargo no es esa la única defensa de los editores para justificar que se estén haciendo ricos a costa de embrutecer al pueblo.

Ellos dicen que 1. En países más cultos que en México, se editan también porquerías. 2. La industria editorial le da de comer a mucha gente: moneros, dibujantes, argumentistas, impresores, voceadores, etc..., 3. ¿y qué de qué?, todas nuestras historietas están aprobadas por la Secretaria de Educación Pública..."²

² Del Rio, Eduardo, Los agachados de Rius, (las historietas: el metodo más barato para embrutecerse... o cultivarse ... segun), Pag.45



TEBEO: El tebeo, llamado así en España, cobra carta de naturaleza lingüística impartir de la amplia difusión de una publicación concreta, la revista TBO,

Imagen 5
Ejemplo de un Tebeo

FUMETTO: O fumetti (su plural), por la analogía entre los globos que se incluyen en las viñetas con una nube de humo



Imagen 6
Ejemplo de un Fumetto



Imagen 7
Ejemplo de Bande dessinée

BANDE DESSINÉE: Nombre Francés, que significa Banda Dibujada.

MANGA: (Ver Anexo 2) Así se le conoce en Japón. Antes y durante la década de los 50, los manga eran contados desde una perspectiva teatral, las entradas y salidas de los protagonistas eran iguales a una puesta en escena y los dibujos sólo daban la sensación de dos dimensiones. A esta época se le conoce como generación pre-manga.



Imagen 7
Ejemplos del Manga

Gracias a Tezuka Osamu, conocido en Japón como el "dios del Manga", estos cómics se convirtieron en una verdadera industria. Tezuka creó los manga modernos; su creación *Mighty Atom* fue conocida en todo el mundo, y en la década de los 60 se reprodujo su conocida versión animada para la televisión, llamada *Astro Boy*.

También en esta década surgió otro tipo de manga, el Shoujo Manga que son historias dedicadas a las mujeres, los cuales son técnicos y narrativamente más sofisticadas; combinan el drama, la aventura, la fantasía, la tragedia, el humor y el romance. Este género ha tenido mucho éxito en México en caricaturas melosas como *Heidi*, *Candy* (Imagen 8) y *Remi*.



Imagen 8
Candy,
Ejemplo del manga para mujer

Ahora el Shoujo Manga y sus subgéneros se han establecido entre la fantasía y la ciencia ficción, además de contemplar temas tabú, como el amor entre personas del mismo sexo. Las mágicas *Ribbon* y *Sailor Moon* (Imagen 9) son clasificados como manga para mujeres.



Imagen 9
Los Caballeros del Zodiaco

Estas revistas hablan de fantasía, drama, humor, aventura, romance y hasta de pornografía, unos de los más grandes éxitos de la producción de Japón son: *Los Caballeros del Zodiaco* y *Dragon Ball*, que es una representación gráfica de la violencia.

CÓMIC: (Ver Anexo 3) Se considera que Norteamérica es la cuna del cómic, pues allí se inició su publicación en forma masiva en los periódicos y también se empezaron a publicar los comics books (revistas de comics).

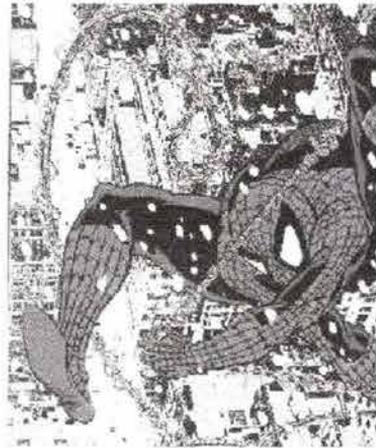


Imagen 10
Ejemplo de Cómic

3.2. Factores Psicológicos

La percepción del mundo por el ser humano se ha logrado gracias a sus sentidos y uno de ellos, tal vez el más importante sea la vista, ya que la imagen comunica más directa y rápidamente que la palabra escrita u oral. Además lo visual se retiene más que lo oral como lo han demostrado las investigaciones psicológicas como lo define el filósofo y pedagogo Juan Amos Comenio, precursor de la educación visual, que dice: "si lo oigo lo olvido, si lo veo lo recuerdo, si lo hago lo se..."³ comprobando que lo visual se retiene más que lo oral, ya que sin duda la imagen comunica más fácilmente que la palabra oral.

Desde la infancia la vista es el sentido por el cual empezamos a percibir y aprender de nuestro entorno, buscando lo que a la vista resalte. Del mismo modo, llamar nuestra atención los colores más brillantes y los tonos más definidos dejando en segundo término los matices, también los cuerpos o figuras y empezamos a imitar los sonidos y ruidos para que de esta manera lleguemos a un análisis más claro y sencillo. Se busca que el mensaje sea lo más completo posible, para lo cual no se necesite de un conocimiento previo que sea vital para su entendimiento.

La psicología puede contribuir al equilibrio personal, la integración social, la prevención de la delincuencia, la solución de un conflicto mediante la terapia; pero, al mismo tiempo, sirve a la manipulación publicitaria, propaganda de ideales políticos, manipulación de grupos, etc. Y lo que es peor, todo el proceso de manipulación e identificación con ideales ajenos se realizan sin que el individuo tenga conciencia de ello. Algunos factores psicológicos que se ven claramente reflejados en el individuo y en el comportamiento que se manifiestan ante los medios de comunicación son:

³ Saborit José, El avance de la Imagen, Pag. 187

Identidad:	Cualidad que desarrolla una persona en su forma de ser.
Identificación:	Relación de una persona con otra, con la cual se tienen características afines.
Imitación:	Reproducción activa de comportamientos percibidos de otros
Proyección:	Mecanismo de defensa mediante el cual el sujeto percibe en otros características que le son propias.
Personalidad:	Elemento estable de la conducta de una persona.

La creación de los personajes es la misma que se intenta en la literatura, el cine o el teatro. La cual es de interesar al lector invitándolo a entrar en la historia a través de los personajes y que él busque con qué personaje, situación o característica de éste se identifica, reflejando su interior. Muchos de los personajes, principalmente los de ficción y fantasía realizan hechos irreales e increíbles, que salen de la monotonía, como por ejemplo el poder volar, ser invisible, o tener una fuerza extrema. Cuestión que es muy interesante para los niños por ser algo novedoso y que fácilmente pueden adaptar a su imaginación pudiendo llegar en algún momento a creer que son el personaje y tratar de imitarlo. En algunos casos la identificación con algún tipo de personaje provoca una salida o fuga para el lector, evadiendo su constante preocupación de sí mismo.

Es obvio pensar que siendo la historieta un medio de comunicación, no contamine la mente humana como lo hacen otros medios. Con esto se quiere decir que no son los medios los que nos perjudican sino como son usados. Los cómics, como cualquier obra de arte o medio de comunicación, no inventan el hilo negro, y los autores presentan sólo un reflejo del entorno y la realidad, aunque un tanto alteradas o exageradas.

En el comic *Darkness* (La oscuridad), se manifiesta la misma maldad humana; pero hay algo notorio en este cómic: Violencia. Y entonces surge la duda ¿Por qué *Darkness* usa y abusa de la violencia, mientras que otros personajes como *Superman* o *Spider-Man* no recurren tanto a ella?, la respuesta se remonta al periodo conocido como la Época de Plata de los cómics. El 26 de octubre de 1954 se creó el *Comics Code Authority* (Código de Autoridad de los Cómics), en respuesta a las acusaciones de que los cómics incitaban a la delincuencia juvenil y a la homosexualidad. El *Comics Code* es un código de autocensura que hace que los cómics eviten rebasar esa línea tan poco definida entre lo moral y

lo inmoral publicable. Cualquier cómic norteamericano que ostente el sello de Comics Code invariablemente será apto para todo público, carente de erotismo, violencia y malas palabras.

Por tener un proceso comunicativo de masas, el cómic siempre dejará bien establecido las costumbres y corrientes culturales de cada época, siendo un fiel observador del acontecer cotidiano.

Algunos ejemplos de esto son: *La Familia Burrón o los Agachados*, que aunque son una crítica social y han encontrado aceptación en el lector, desgraciadamente apoyan una actitud de conformidad. Un fenómeno psicológico del ser humano es esconder sus sueños, inquietudes, o pensamientos, que de niño fueron objeto de risas y que hoy en día gracias a vivir en una sociedad de competencia se ocultan, y sólo los damos a conocer ocasionalmente cuando vemos cine, televisión, leemos un libro o simplemente nos divertimos leyendo una historieta.

En nuestros días la historieta ha adoptado lo que otros medios han tenido, como la violencia, el robo, la prostitución entre otros. Muchos de nosotros pensaríamos que esto debe de ser erradicado y cortado de tajo. Desgraciadamente esta no es la solución puesto que para aprender algo se necesita conocer sus variantes, y esto significa mantener un equilibrio entre lo bueno y lo malo, para así poner en función los valores morales que una sociedad debe seguir y de esta manera impulsar a las nuevas generaciones.

3.3. Los Estereotipos

El cómic es uno de los medios que se ha dedicado a crear estereotipos explotando este aspecto. Éste se construye por dos partes sólidas: el fondo temático y desarrollo argumental y el segundo a la forma o estilo. Dentro de los elementos que cimientan el contenido de un cómic se destaca el papel que los personajes ejercen en el progreso de la narración, pues son las unidades actuantes, es decir, los encargados de conducir el rumbo que tomarán los acontecimientos.

En la literatura, quién no se acuerda de Hamlet, *Don Quijote* (Imagen 12), *Fausto*, *Romeo y Julieta*, en fin todos estos personajes han sido estereotipados en nuestra sociedad, personajes bien definidos tal vez unos celosos, egoístas, nobles, místicos y hasta locos. El papel de los personajes en el cómic es tan fundamental que ellos han establecido los márgenes de su historia; esto en base en la metamorfosis de personajes, tanto en su psicología como en su dibujo.



Imagen 12
Don Quijote de la Mancha

La mayoría de los cómics seriales comienzan con la presentación de los personajes y su alrededor, mientras avanza el argumento exhiben más sus características, actitudes, vicios y virtudes. El personaje se mueve en el interior de una situación y debe proceder en consecuencia.

Los personajes en el cómic son tan distintos como los lectores que disfrutaban sus aventuras, y al igual que éstos, no todos gozan de las mismas cualidades o defectos.

El sistema del cómic trabaja a partir de convenios en el enlace de la imagen y el espacio narrativo. En la historieta se han fabricado estereotipos con características y funciones que van desde una vida cotidiana hasta ser súper héroes, los cuales a través de sus habilidades logran proezas, que son altruistas con conductas extrañas y originales y que de manera sencilla podemos reconocer. Basta recordar a *Batman*, *Superman*, *La Mujer Maravilla*, *El Hombre Araña* o personajes aventureros como *El Zorro*, *El Llanero Solitario* o villanos como *The Joker (El guasón)*, *El Dr. Doom*, *Simón Var Siniestro*, *Lex Luthor*, *Brutus* etc.

La historieta, junto con otros medios masivos forma caracteres sociales siendo utilizados como seudónimos por la gente, creando comentarios comunes como por ejemplo alguna vez habremos oído decir a alguien "... a esa familia le pasa cada cosa que ni a *los burrón...*", "... ese niño es *Daniel el travieso...*", sí es avaro "... podría ser *Manolito* o tal vez *Rico Mac Pato...*", si es fuerte "... podría ser *Popeye* o *Hulk...*", etc. Esto se ha incrementado gracias a los medios de comunicación que han hecho de los personajes toda una industria.

Se buscará un estereotipo que sea colmado de virtudes tanto físicas como emocionales, que busquen audiencias colectivas para que así se pueda tener un impacto social. Este punto es de vital importancia pues los estereotipos deben de tener características afines o similares con el lector, esto debe reflejarse en el aspecto social, como podría ser la edad, el nivel social y económico, esto se puede lograr con un análisis del público al que se pretende que debe de llegar la historieta.

Héroes, antihéroes y villanos

El cómic deja totalmente abierto el campo de la imaginación creando personajes cuya característica principal, es la de hacer héroes o villanos, los cuales siguen patrones morales establecidos de acuerdo a la sociedad a la que van dirigidos, tal es el caso de los personajes japoneses que llevarán su dignidad hasta el final de las consecuencias, posiblemente hasta llegar al suicidio, pero esta cuestión que en una sociedad japonesa no es mal vista, en una sociedad occidental sí lo es. Con esto se quiere decir que el lector responderá de acuerdo a los valores morales con lo que haya o esté siendo educado, buscando exaltar estos últimos.

Los héroes son elaborados a partir de cualidades específicas y convencionales que los identifican, cierto tipo de fisonomía (jóvenes altos, musculosos) movimientos y forma de hablar adecuada, visten ropa que los caracteriza y encarnan cualidades morales positivas. Además de características como afortunados nacimientos, espadas místicas, poderes mágicos. Estas características han sido remarcadas en el traslado del cómic al cine o a la televisión. Todo héroe debe tener una conducta ejemplar, pues es el símbolo de las aspiraciones sociales.

El villano contraparte del héroe, contiene las características negativas y rechazadas por la sociedad. También lucen indumentarias particulares y características físicas que lo singularizan, como deformidades físicas o defectos de nacimiento. Se oponen a los héroes en célebres contiendas y casi siempre su objetivo es producto de la venganza, algún resentimiento o simplemente las ganas de poder conquistar al mundo. Los villanos sirven, aunque bajo una mecánica diferente, para reafirmar los valores anhelados por la sociedad.

Los antihéroes no son villanos, pero tampoco héroes, su moral no está muy definida y por lo tanto, tampoco funcionan como representaciones de valores. Sus conductas negativas pueden ser justificables y las positivas, a veces se derivan de propósitos destructivos o simplemente, carecen de ellos. Los antihéroes son las primeras manifestaciones de las sociedades en crisis. Su carácter deteriorado los ubica como el pretexto idóneo para la crítica social y no resulta extraño que hayan aumentado su territorio en las últimas décadas.

Los héroes, como los villanos y los antihéroes han sufrido con el tiempo transformaciones cruciales en su personalidad. Los héroes y los villanos han dejado de ser muñequitos y se han convertido en representaciones más humanas, por lo tanto ya no son sólo estereotipos, cuya función se concentra en el afianzamiento de los valores sociales o en su rechazo, sino seres con mayor cuerpo y repercusión.

3.4. Factores Sociológicos

Por el mismo hecho de que el cómic es un medio de comunicación, su objetivo es transmitir un mensaje y éste deberá ser comprendido fácilmente. Esto hace a la historieta tener un carácter informativo, por el cual nos brinda una representación de la cultura de los pueblos y sociedades expresándonos sus características, virtudes y creencias en lo que se llama folklore. Esto quiere decir que el cómic va íntimamente ligado a las costumbres y conceptos de la realidad social.

Sin darnos cuenta el cómic ha transmitido ideas manejando valores que han dado gran resultado en la actual sociedad de masas. "El cómic es, por una parte, un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva; por la otra, es un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no una difusión masiva"⁴

Tal vez alguno de los factores con los que este medio ha logrado su impacto es el de ser un medio sencillo y de cierta manera primitiva, ya que como se ha mencionado, culturas muy antiguas usaron esta forma de comunicación ideográfica que se podría llamar lectura de imágenes. Otro factor es la creación de estereotipos originando un producto de una enajenación en los sectores susceptibles, esto producido por la necesidad de escapar de la vida cotidiana, ya que al leer un cómic se empieza a vivir una realidad imaginaria.

Y por último esto revivirá lo que la cultura ha venido recabando a lo largo de los años expresándolo en mitos y leyendas y motivando al lector a aprender y cuestionarse su entorno desde su pasado. Los enfoques y métodos para el desarrollo del cómic se irán creando conforme a la época, primero se tomaron elementos teatrales para hacer historieta, hoy se toman los elementos del cine.

⁴ Rodríguez Diéguez, op. cit., pag.19

De alguna forma el cómic es una especie de literatura que únicamente no se basa en sus grafismos sino también en su parte literaria o escrita, convirtiéndola en literatura de masas de cierta manera más ligera y algunos podrían llamarla literatura de la imagen, al darle al receptor una idea más digerida con el apoyo de dibujos.

Todo cómic deberá contemplar las características sociales del público al que quiere llegar como se haría con cualquier otro producto, para así ir acorde con su público, esto va desde estandarizar a qué edades se pretende llegar, qué clase social, qué nivel educativo, etc.

Sacando ventaja de ser un medio de producción barato, accesible a todo público, de distribución y alcance fácil para el lector, podemos afirmar que este medio trata de mantener los rasgos de una sociedad.



El cómic tradicional es un fenómeno sociológico elevado a la categoría de noveno arte, pero también el cómic electrónico se ha elegido como un fenómeno comercial que ha encontrado en la red su mayor y mejor aliado. Esto es así porque no solo asistimos a un fenómeno comunicativo (vinculado con la más clásica tradición de la teoría de la comunicación), o a un fenómeno tecnológico (unido a la sociedad de la información), o a un fenómeno económico, sino a la suma de los tres.

Capítulo Cuatro

Cuatro

Afirmar que los medios de comunicación venden, implica el admitir que los mensajes influyen en el comportamiento del consumidor. Pero para que esta influencia se manifieste, es preciso que el emisor pueda comunicar sus mensajes a los receptores con el objeto de modificar en su favor los comportamientos y/o actitudes del receptor. El Diseñador Gráfico es el profesional que se encarga de satisfacer necesidades específicas de comunicación visual. Por lo tanto, el cómic es un generador de ventas que supone la existencia de una relación causa-efecto entre ambas variables.

solo el comercial

Analizando todas las expectativas que tiene y los problemas a los que posiblemente se tenga que enfrentar el diseñador en la elaboración de un cómic, como es el de posicionar un producto de esta índole en el mercado y mantenerlo. Esto depende casi totalmente de la distribución que se le dé, la cual en nuestro país se lleva a cabo por empresas que se dedican a esta labor y que tienen una relación directa con la Asociación de Voceadores, principal mercado del cómic en México. Otra situación importante que puede tener repercusiones en la distribución, es que un cómic independiente llegue a ser competencia de los productos de las grandes editoriales, las cuales tienen gran influencia en la Asociación de Voceadores, y que se controle la distribución del cómic independiente.

El cómic siendo por sí solo un medio de comunicación masivo se convierte en un producto de bajo costo en su producción y difusión, así como la gran diversidad de temáticas y audiencias a las que llega. El cómic sin lugar a dudas es una forma de expresión característica de este siglo, la cual ha servido de soporte y apoyo a otros medios como son el cine y la televisión, con la finalidad de hacer llegar al receptor un mensaje, narrar una historia, dar al lector un momento de diversión, sin olvidar el fin para lo cual fue creado: ser un entretenimiento.

Es importante cuestionarse ¿qué relación puede existir entre la comunicación gráfica y el cómic? Se puede encontrar una relación tangible de estos dos elementos. El cómic, mediante sus imágenes, intenta lograr en el lector un impacto visual, generar un interés, desencadenar una conducta que se basa en la combinación de la imagen y el texto, el texto y la imagen. La imagen no denota otra cosa que su capacidad de ser por sí misma, generando cada una la necesidad de significar ya sea gráficamente o por el impacto visual, marcados en códigos:

- **Códigos cromáticos:** el impacto visual puede buscarse en una manipulación del color mediante sus características
- **Códigos tipográficos:** el impacto se funda en la ruptura gráfica del sintagma en provecho de ciertos elementos del mensaje; esa ruptura puede obtenerse de diversas maneras, aislamiento espaciado, cambio de caracteres tipográficos y modificación del cuerpo de los caracteres.
- **Código fotográfico:** recurso privilegiado en las técnicas selectivas de planos y efectos escénicos.
- **Código morfológico:** Que se refiere al recorrido visual. La localización espacial de los elementos en el interior de las imágenes.

Estos códigos son utilizados por el diseñador gráfico en su trabajo cotidiano para favorecer una imagen clara y directa, pero el cómic además del uso de éstos, tiene códigos propios que lo caracterizan como es:

1. **El cuadro, marco o rectángulo** donde generalmente va la imagen. Una serie de cuadros que tienen la finalidad de crear una secuencia, estos cuadros llevarán una distribución u orden como en la lectura, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, esta manera de distribución es la acostumbrada en los países occidentales, ya que en oriente, es completamente al revés. Esto último nos dice que el cómic va ligado estrechamente a la forma de expresión de cada país acoplándose a sus normas de comunicación, demostrando con esto su gran capacidad de adaptación.
2. **El globo:** El globo, de carácter iconográfico, es uno de los elementos más representativos, el cual tiene como función manifestar el diálogo del personaje y en algunos casos representar su actitud con metáforas gráficas. Es un elemento fundamental para la semántica (estudio de la relación entre los símbolos utilizados, relativo a la significación de las palabras) y el cual por sí mismo es un símbolo.
3. **La Onomatopeya:** que aparece como una respuesta a la necesidad de sonorizar las escenas y aumentar su impacto. Un ejemplo de esto son los diálogos no contenidos en globos como bum, splash, bang, etc...
4. **Gramática de encuadre:** articulación de factores semánticos o símbolos, relación de diálogo y viñeta.

5. **Sintaxis iconográfica:** relación existente que se desarrolla en el montaje de las imágenes para desarrollar una secuencia lógica.
6. **Composición sintagmática:** conjunto de todos los elementos anteriormente señalados.
7. **Tipología caracterológica de los personajes:** definición y análisis de los estereotipos.

Retomando lo anterior; se reconocerán los signos y los códigos que caracterizan el cómic, elementos que son empleados también dentro de la disciplina del Diseño Gráfico, los cuales son utilizados y retomados para la realización de distintas ramas del diseño (Empaque, cartel, folleto, etc) para a través de estos elementos entender el mensaje real.

La caricatura se vuelve un recurso muy recurrido por el Diseñador Gráfico, gracias a que es una representación gráfica simple de reconocer, que se ha utilizado en la realización de toda clase de proyectos gráficos (editorial, audio-visual, virtual, etc.) tiene la facultad de brindar al receptor, un mensaje claro y fácil de reconocer, capaz de vender cualquier idea, mensaje o producto.

Gracias a que el cómic es un medio masivo de comunicación, da la posibilidad de que surjan diferentes géneros que van dirigidos a cierto grupo sociocultural, esto implica también que exista una diferencia de estilos que en algunos casos se acoplarán a todo tipo de géneros, por ejemplo en un género infantil la imagen debe ser de fácil interpretación. En la creación de los personajes habrá rasgos característicos que faciliten su identificación. En el cómic no existen tiempos muertos, ni tiempo para redundancias ya que el lector completa los espacios vacíos haciendo que éste decodifique el mensaje y lo recree o piense en otras opciones. Al ser representativos los personajes, es decir que no se aparten de sus características físicas y mentales, es más sencillo para el lector estandarizarlos y recordarlos, lo que garantiza la popularidad de éstos entre las masas.

Hay que reconocer que el Diseñador Gráfico es capaz de crear mensajes significativos para el receptor, siempre y cuando sea tomando en cuenta el público al que va dirigido el mensaje, así como los códigos propios para la elaboración del producto. El cómic al ser un medio masivo, debe tener las mismas posibilidades que un cartel o un tríptico.

El cómic es entonces el medio de comunicación, que da a conocer un mensaje y se refuerza mediante la continuidad de sus episodios *esta historia continuará...* o bien a través del suspenso de *qué nueva aventura vivirá...*, provocando en torno a ésta un deseo de compra. Así pues, el cómic ejerce una función esencial en el proceso de los medios de comunicación buscando una respuesta en el receptor como lo haría un comercial de televisión, un espectáculo o un cartel.

4.1. Modelo de comunicación y sus elementos

Los Modelos de Comunicación son formas de representar el desarrollo que se lleva a cabo en el proceso de comunicar un mensaje, la selección de los modelos que se aplican al estudio de sistemas de comunicación particulares son:

Behavioristas
Funcionalistas

Los modelos Behavioristas y funcionalistas están orientados al estudio de las comunicaciones sociales. Ambos enfoques entienden que la comunicación social se caracteriza por la clase de Actores (los actores de la comunicación social se distinguen en emisor y receptor), que interactúan, por la clase de canales que sirven como instrumento de comunicación.

MODELO BEHAVIORISTA

El Behaviorismo supone la aplicación al estudio de la conducta animal y humana, entendiendo por conducta un movimiento, un comportamiento, una palabra, que se pueda considerar como la respuesta a un estímulo creado o controlado por el experimentador. Representado de la siguiente manera:



"Supuesta la existencia de determinados estímulos (E), que generan cuando están presentes, determinadas conductas (R), y que no las generan cuando están ausentes, cabe concebir la respuesta (R) como asociada a la existencia del estímulo(E)".¹

¹ Serrano, Manuel Martín. Teoría de la Comunicación. Pag. 125

Los componentes que el modelo de comunicación toma en cuenta son:

- Los estímulos comunicativos son las palabras (habladas o escritas). En algunos autores también se consideran estímulos las imágenes y los símbolos icónicos.
- Las respuestas comunicativas son las palabras (habladas o escritas), o cualquier otra manifestación efectuada por el sujeto experimental como consecuencia de los estímulos que recibe.
- El sujeto experimental se considera como el actor consumidor de comunicación; puede ser un individuo o una población.
- El sujeto estimulador es cualquier comunicador que aspira a lograr una respuesta determinada en el sujeto experimental, por el estímulo comunicativo.

Los diseños experimentales de los behavioristas se proponen analizar si los mismos estímulos introducidos por "canales" diferentes producen efectos distintos. Por esta razón, en el behaviorismo no hay un verdadero análisis de los media (instrumentos de comunicación social), sino en realidad, un análisis de los efectos de los estímulos a través de "canales" alternativos.

Entre los modelos behavioristas se tomará como ejemplo el de Harold D. Laswell, representante característico de esta teoría. Laswell centra su estudio en el trayecto que recorre un mensaje desde el emisor hasta el receptor y en la respuesta de éste al mensaje en tanto al estímulo.

Para Laswell la "acción de comunicación se resume en la frase:

1. Quién
2. dice qué
3. por qué canal
4. a quién
5. con qué efectos

Un sujeto estimulador (quién) que genera los estímulos buscando una clase de respuesta en el sujeto experimental.

Unos estímulos comunicativos (qué) que originan una conducta comunicativa.

Unos instrumentos (por qué canal) que hacen posible la aplicación de los estímulos comunicativos

Un sujeto experimental (a quién) que recibe estos estímulos y que va a reaccionar respecto a ellos

A estos estímulos comunicativos corresponden siempre unas respuestas (con qué efectos)"².

² Laswell, H. D. Estructura y función de la comunicación en la sociedad. (Artículo recopilado por Miguel de Moragas: sociología de la comunicación de masas). Pag. 153-171

MODELO FUNCIONALISTA

Los estímulos que se toman en cuenta son aquellos que proceden de los órganos de la sociedad. La fórmula behaviorista $[E \rightarrow R]$ se sustituye por la formulación $[E = R]$, con el objeto de tener en cuenta la tesis funcional de la adaptación.

"El funcionalismo adopta la tesis de que todo estímulo que contribuye a asegurar la función social asignada al órgano, es funcional; y todo estímulo que quebranta el desempeño de esa función es disfuncional; los estímulos que no afectan a las funciones socialmente necesarias, se consideran afuncionales".³

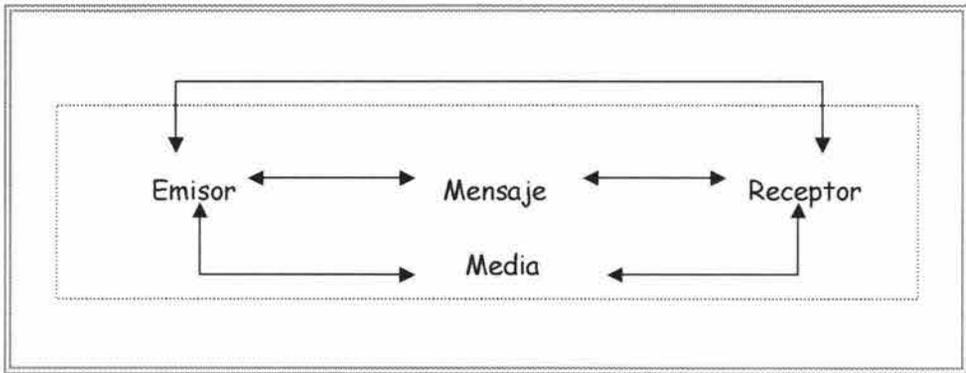
Si el estímulo creado por el emisor es el adecuado, la respuesta del receptor será funcional. La funcionalidad se dará como una igualdad (según el tipo de estímulo será la respuesta), si el estímulo no induce a ninguna respuesta, el mensaje se vuelve afuncional. Así, los componentes que el modelo toma en cuenta son:

- ↻ Los posibles órganos que pueden cumplir la función de emisor de comunicación. El concepto de "emisor" ha sido popularizado por los funcionalistas. Con él se refieren al interventor de la comunicación más que al productor de comunicación.
- ↻ El modelo funcionalista recurre a un sistema exterior al sistema de comunicación, en donde se sitúan los valores, normas, requisitos, de cada sociedad (sistema axiológico).
- ↻ Los posibles órganos que pueden cumplir la función de "receptor" de comunicación (concepto igualmente popularizado por los funcionalistas). El receptor del funcionalismo puede ser designado por un interventor institucional o un consumidor de información.
- ↻ Los posibles medios para poner en comunicación al órgano emisor con los receptores, y asegurar la respuesta de los mismos hacia los emisores.
- ↻ Los posibles mensajes funcionales y, eventualmente, aquellos que son disfuncionales. El término "mensaje", corresponde al componente "representación" o "modelo del mundo". Mensaje, también es tomado como los "mensajes icónicos", "mensajes de la prensa", "mensajes personales".

Las posibles respuestas funcionales y eventualmente las disfuncionales. Generalmente los funcionalistas las denominan "efectos" (de la comunicación)

³ Serrano Manuel Martín. op. cit. Pag. 125.

Los "efectos" que toma en cuenta son las representaciones que los mensajes inducen en sus destinatarios.



El funcionalismo no distingue conceptualmente el campo de la comunicación del campo del control social, ya que tiende a identificar los roles "comunicativos" con los roles "sociales" y los "status" y "funciones" comunicativas, con los "status" y "funciones sociales":

Los emisores se identifican con el rol de representante, líder, portavoz del órgano emisor, que por definición es un interventor social. La comunicación funcional se dirige a los receptores diferenciando los mensajes en función de los roles y status que aquellos asumen. Aunque los funcionalistas han puesto de moda el término "medios de comunicación de masas" en realidad, sus estudios se han centrado en el análisis de los medios de distribución de información de masas.

Los mensajes de los funcionalistas incluyen, las representaciones y frecuentemente, las sustancias expresivas en un único concepto. Los efectos de la comunicación se manifiestan según las siguientes secuencias:

1a fase: De "información", pues gracias a los medios de comunicación los receptores pasan de un estado de ignorancia al conocimiento de un determinado mensaje o producto

2a fase: "Afectiva", a través de la cual los receptores forman una determinada actitud frente a la información que se transmite.

3a fase: De "comportamiento", en la cual, y después de la acción repetitiva de mensaje, el receptor muestra un comportamiento frente a la información, realizando o no la respuesta que espera el emisor.

La acción de los medios de comunicación hace que los receptores vayan pasando sucesivamente de una fase a otra.

4.2. Funciones que se le da al Cómic como Medio de Comunicación

El cómic tiene una función dentro del medio de la comunicación muy importante, ya que funge como un medio de entretenimiento y una forma de distracción para el lector, además de que esa secuencia de caricaturas nos puede dar la opción de dar un mensaje al lector, ya sea basado en la ciencia-ficción o en la realidad, puede ser de carácter político, social, cultural o simplemente de entretenimiento.

A través de los años, el cómic ha creado un vínculo estrecho con la gente, esto gracias a tener un costo bajo en su producción y una gran difusión, eso es porque un solo ejemplar lo pueden leer de tres a cinco personas en promedio, tiene una mayor duración en el mercado, esto nos quiere decir que un cómic al finalizar su producción ha cubierto casi todos sus gastos y no depende ya de otros factores externos; no siendo así el caso de la televisión, la cual en la producción de los programas y su permanencia paga grandes cantidades de dinero, o en el caso del cine el cual en la producción de una película, lleva altos costos y su permanencia es muy limitada, dejando en muchos de los casos únicamente vagos recuerdos de algunas escenas.

La televisión, el cine y el cómic tienen una gran interacción entre sí, esto es porque el objetivo de los tres es el de hacer llegar mensajes de manera masiva cubriendo grandes audiencias y compartiendo claro está, la característica de utilizar elementos estáticos y dinámicos.

No por eso se debe descartar el cartel, el periódico y la radio que también son medios de comunicación vital en el mundo, en el caso del cartel y el periódico utilizan elementos estáticos y dinámicos y en el caso de la radio elementos únicamente sonoros.

**ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA**

Una de las características importantes que comparten el cine, la televisión y el cómic, es la relación histórica, pues como se sabe la historieta hizo su aparición primero que el cine, más bien que la animación la cual partió de los principios y la necesidad de movimiento que ofrecía el cómic y posteriormente en combinación, el cómic y el cine dieron la pauta para la aparición de la televisión con sus formatos y secuencia, aún hoy en día existe una estrecha relación entre estos medios pues para hacer una película o un programa de televisión se necesita hacer un story board, el cual aunque no utilice todos los elementos del cómic es lo mismo. Estas características hacen que de manera virtual estos tres medios pertenezcan al mismo género.

El cómic ha sido explotado mundialmente alcanzando niveles importantes y creando su propio mercado de ventas. En Estados Unidos, Europa y Japón se ha llegado a la especialización de este medio creando tiendas exclusivas en las cuales también se pueden conseguir artículos promocionales basados en los mismos cómics. Desgraciadamente en México solamente se ha explotado el volumen de ventas masivo sin buscar otras expectativas.

Las caricaturas que se utilizan en el cómic nos da la elección de utilizarlas en carteles, trípticos, folletos, etc., el cómic tiene la posibilidad de una fotografía, de una ilustración o un simple gráfico si así se desea. También el cómic ha sido utilizado como un medio que nos da la opción de dar un mensaje claro y directo, siendo éste una base sólida dentro de los medios de comunicación.

En conclusión, podemos decir que el cómic al igual que la televisión, el cine, la radio, el periódico y otros medios estáticos menores como el cartel, tienen la función de mantener y ser fieles testigos de la historia de la humanidad.

4.3. Influencia del Receptor

En el receptor el cómic ha tenido un efecto muy favorable como la creación de clubes de fanáticos, la creación de concursos de disfraces en las convenciones de cómics realizadas en San Diego; en Luca Italia y en Angulem Francia, realizándose subastas donde algunos coleccionistas llegan a gastar desde mil a ocho mil dólares por un solo cómic. También esto ha sido respaldado con la construcción de museos.

Muchas compañías internacionales pagan derechos por usar personajes de cómics como es el ejemplo de la compañía Aseguradora Génesis que como mascota utiliza a *Snoopy* o el del producto Zucaritas de Kellogg's que utiliza a *Tiger Tim "El Tigre Toño"*, personaje de principios de siglo.

También muchos personajes han servido de estandarte en actos bélicos como *Mickey Mouse*, el cual decorara algunos aviones americanos de la misma manera que lo hiciera "Pancho" personaje de educando a *Papá (Bringin Up Father)*, con los bombarderos del onceavo batallón.

Otro dato curioso se da en 1937 en el que los granjeros de espinacas en Texas erigieran un monumento a Popeye, hablando de este cómic podemos mencionar también al famoso *Pilón "Come Hamburguesas"* que fuera el reflejo de una modalidad alimenticia y que algunos pequeños negocios lo utilizaran como propaganda.

En Wall Street se erigió como símbolo la figura de Rico Mac Pato, que aunque no es puramente un personaje de cómic sus bases sí lo fueron. Entre los países que producen más cómics por habitante nos encontramos con México, que después de Japón es el más importante, no obstante la influencia que México ha dejado en su público va de acuerdo con la idiosincrasia del mexicano que siempre ha sido fijarse y alabar lo ajeno y no enaltecer lo propio dando como reflejo una imagen de mediocridad y conformidad apoyado en gran medida por la pobreza de sus títulos en cuanto contenido, esta es una de las principales causas por las cuales el cómic mexicano no se le da la validez que merece. El cómic finalmente puede influir en la actitud del receptor, si éste está bien manejado por el emisor.

4.4. Ventajas del Cómic como Medio de Comunicación

Las ventajas que tiene este medio es el costo tanto de producción, distribución, como la adquisición que es de bajo costo.

Producción

La producción de un cómic es muy barata en comparación de la televisión y el cine. El sobreprecio de este producto va a ir directamente en función de la calidad del papel, las técnicas de impresión, así como en los materiales que se utilicen en su elaboración y su mano de obra. También es conveniente tomar en cuenta que el costo de un cómic irá disminuyendo en función del tiraje, esto quiere decir que a mayor tiraje menor costo y viceversa.

Analizando la visión actual de una editorial mexicana, podemos decir que el costo de un cómic es en promedio de una cuarta a una quinta parte en relación del precio total o (precio producto), también tenemos que tomar en cuenta que el precio de este producto se le tiene que añadir el costo de distribución y este costo no se puede precisar con exactitud pues es muy variable, al no depender en muchos de los casos directamente de la editorial.

Rentabilidad

Mundialmente la rentabilidad, hasta en los peores momentos de la historia del cómic, han sido muy grandes rebasando sus propias expectativas, llevando a las compañías editoriales a realizar grandes mecanismos comerciales acompañados de magnas campañas publicitarias, a realizar series de televisión y caricaturas, para luego llegar a la pantalla grande, el cine y adaptándose a la modernidad en función del entretenimiento como lo son los juegos de vídeo.

En México desgraciadamente muchos de estos aspectos no son explotados, esto es porque las compañías editoriales han preferido manejar un amplio volumen de ventas, dirigiéndose a públicos económico-sociales bajos en los que se exaltan la falta de cultura y el morbo. El cómic en México, de fácil adquisición y costo, pasa por algo que es imperdonable, ya que las editoriales teniendo un alcance masivo, no comunican ideas y mensajes positivos. El cómic es un entretenimiento, no una burla. En México se le debe de dar la personalidad que merece.

Por otra parte podemos decir que la rentabilidad del cómic como en la mayoría de los productos, va en función de la publicidad, esto tiene un costo el cual lleva una relación con otros medios.

En el caso de México existe un mercado final el cual es el del puesto de periódico o voceador, el que se ha consolidado fuertemente como una organización independiente conocida como la asociación de voceadores, al que todos los editoriales recurren para distribuir sus publicaciones.

A partir de 1991 con la aparición de las tiendas especializadas de cómics se ha abierto otro mercado, a esto se le ha llamado el boom del cómic y que aunque generalmente estas tiendas tienen la característica de vender títulos extranjeros son otra alternativa y cubren un mercado socioeconómico más alto y sin tantos problemas de distribución. Sin lugar a dudas, tener una buena distribución es una parte importantísima en el desarrollo de un cómic de la cual depende de gran manera su éxito.

Promoción

La promoción en los cómics a nivel mundial es una respuesta que tiene un título o una historieta gracias a la influencia que tiene en el público y se refleja con la publicidad y el mercadeo. La aparición de artículos promocionales como pueden ser pósters, tarjetas, juguetes y ropa en general, o bien la utilización por parte de las compañías que son ajenas al cómic de los derechos de los personajes y títulos para promocionar sus productos.

En México este factor no es explotado, por lo menos en el caso de los personajes nacionales por considerarse innecesario y fuera de las expectativas de las editoriales. Como es de esperarse, las compañías no buscan promocionarse o compartir su imagen con personajes de personalidad y trascendencia dudosa, que en vez de dar simpatía causan mofa.

La promoción es una de las causas que se deben de cuidar, principalmente la imagen que se promocióne.

Las editoriales en algunos casos llegan a utilizar métodos promocionales que por desgracia se le hacen únicamente a títulos internacionales los cuales son editados y traducidos en México por las casas editoras pagando y así controlando los derechos de estos cómics internacionales, en otros países se le hace a estos personajes publicidad y promoción lo cual aprovechan las editoriales mexicanas y únicamente comercializan el producto.

Esto únicamente denota la idiosincrasia del mexicano que prefiere estar sorprendido por lo extranjero e ignorar lo propio. La imagen y la buena publicidad le dará respeto y personalidad a los personajes y títulos mexicanos. ¡NO!

Relación con otros medios

Algo que es natural en el cómic es la relación que existe con otros medios de comunicación. Se han dividido de manera independiente para analizar qué interacción existe entre ellos. Para hacer más claro este punto, se ha tomado el ejemplo del personaje de Batman creación de Bob Kane (1939) para así demostrar de forma tangible la influencia que ha tenido en otros medios.

REVISTA

El cómic que por su forma impresa entra dentro del ramo editorial, ha ayudado a diversificar este medio encontrando su hogar en el ramo editorial. Ej.: aparición de Batman 1939 y cuenta con 56 años de vida en el medio impreso.

IMPRESOS

Aunque no de forma directa, el cómic ha incursionado en los medios impresos como son el póster, el tríptico y otros. Como forma de promoción ayudando en algunos casos a otros medios con fines publicitarios.

CINE

El cómic con sus elementos de secuencia plantea las bases para la animación. Esta sería la precursora del cine el cual por muchos años, hablando en el caso de los estudios de Hollywood le debe inspiración y temas al cómic, ya que muchos de sus personajes han sido estelarizados principalmente en los últimos años, no debemos olvidar que para hacer una

película se debe desarrollar un Storyboard lo cual es muy similar a un cómic. Ej; Batman 1990 estelarizada por Michael Keaton, Jack Nicholson y Kim Basinger. Batman regresa 1992 con Michael Keaton, Danny De Vito y Michel Pfeiffer. Batman forever 1995 con Val Kilmer, Chris O'Donnell y Nikole Kidman. Películas animadas con el nombre The Mask of the Phantasm.

TELEVISIÓN

Al igual que el cine, la televisión ha retomado personajes y temáticas transformándolas en caricaturas y series de televisión, sin olvidar que para su elaboración es imprescindible un storyboard. Ej: Enero de 1966 a Marzo de 1968 aparece Batman estelarizada por Adam West y Burt Ward, caricaturas como Justice League y Batman.

PERIÓDICO

Este medio fue de gran importancia en el cómic pues en sus inicios el cómic encontró su forma de difusión en los semanarios dominicales y gracias a esto los periódicos acrecentaron el interés de los lectores en los diarios.

Esto fue desapareciendo de forma gradual y paulatina con la aparición de la revista de historietas, el cine y la televisión, quedando en la actualidad solamente vestigios de esto en algunos periódicos importantes los cuales tienen la generalidad de imprimir títulos antiguos y extranjeros que son traducidos.

RADIO

El cómic aunque parezca imposible, tiene una gran influencia con la radio pues muchos personajes y títulos han pasado a ser radionovelas como es el caso del Monje Loco, El Santo y otros. También podemos mencionar que el cine y la televisión han hecho temas musicales para sonorizar sus películas y series, estos temas terminan siendo repetidos por las estaciones de radio, Ej.: Batman 1990 por Prince.

ALCANCES

Después de haber analizado la diversidad de medios a los que el cómic ha llegado en Estados Unidos, Europa y Japón generando empleos e ingresos, sería conveniente que en México se tomara una postura similar con los títulos y personajes en la que se apoyen los valores, costumbres y creencias del mexicano. Si es bien sabido que el cómic, el cine y la televisión en cuestión de producción están en pañales, en México se depende de series, películas, títulos y tecnología en general por parte de otros países.

En conclusión podemos decir que el aspecto mercadológico siempre será el reflejo o resultado de todos los aspectos analizados anteriormente y por lo que tendrá un punto importantísimo en el éxito y la duración del cómic en el mercado o establecida así la vigencia en una sociedad contemporánea.

Con todo esto se puede ver una interrelación entre otros medios de comunicación y el cómic, pero, dentro de la educación también tiene una importante función que puede ser explotada por las autoridades correspondientes; de la cual se puede retomar las siguientes ventajas.

- Es fácilmente manipulable.
- Es poco costoso.
- Apasiona a los chicos.
- Puede prestarse al recortado de viñetas, a su manipulación.
- Motiva al niño (a) porque sale de lo tradicional.
- Fomenta la creatividad.
- Se adquieren códigos que van a acompañar al niño a lo largo de toda su vida
- Crea hábitos de lectura.
- Enriquece las posibilidades comunicativas.
- Es vehículo de ejercicios de comprensión lectora.
- Puede utilizarse como centro de interés de un tema.
- Es fuente de ejercicios que estimulan los métodos de análisis y síntesis.
- Estimula el desarrollo del pensamiento lógico del alumno.
- Se puede desarrollar en cualquier nivel y con cualquier tema.
- Es un instrumento eficaz para la superación de dificultades lecto-escritoras.
- El tebeo es un camino corto y seguro hacia el libro.
- El cómic puede convertirse en un medio movilizador para la organización de debates, coloquios, etc.

Se puede afirmar que el cómic tiene muchas ventajas, no solo como medio de entretenimiento, sino, como un medio para desarrollar la creatividad y el fomento a la lectura. Esta información esta basa en la investigación que se realizó para el XVII Simposio Internacional de Computación en la Educación (SOMECE 2002), en Zacatecas. Explicando que el cómic puede ser un medio muy recurrido no solo para el estudiante, desarrollando con su realización la imaginación y creatividad, sino, para el docente. Mostrándole el cómic, como un recurso didáctico, que le puede facilitar la comprensión de distintos temas.

Capítulo Cinco

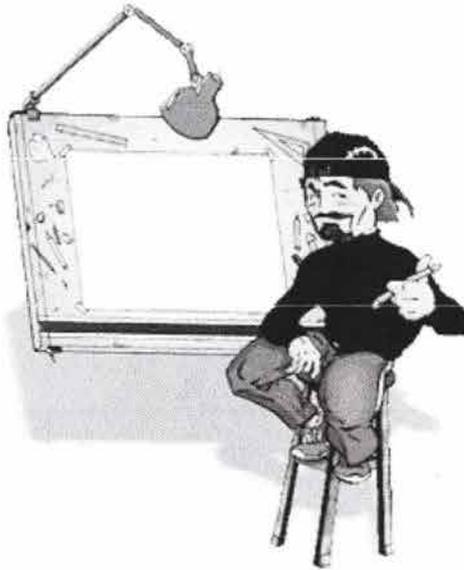
5. ¿Cómo se hace un cómic?

Cinco



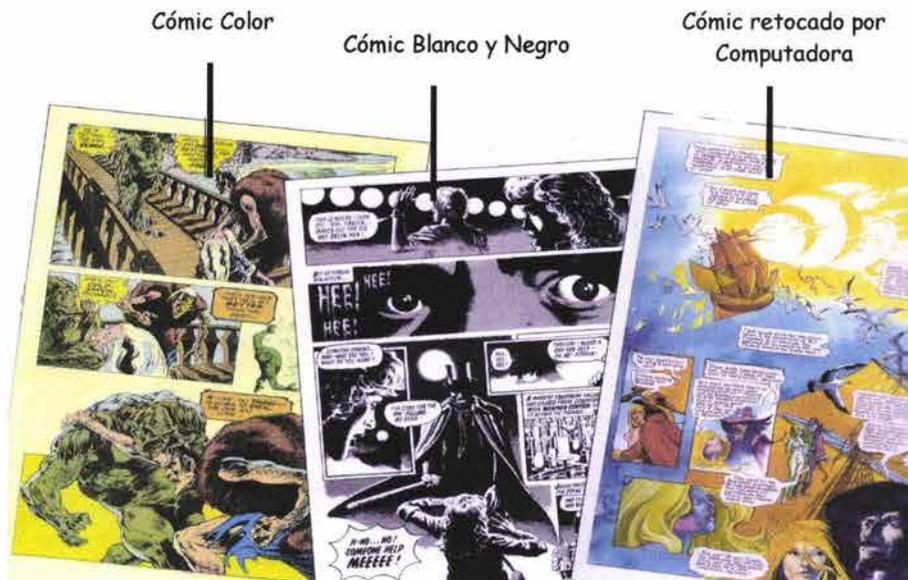
Con la información de los anteriores capítulos, se muestra y se da a conocer la importancia del Cómic, y sobre todo de la jerarquía que se le puede dar como medio de comunicación gráfica.

En el presente capítulo se enseñan los elementos, herramientas y conceptos importantes que se deben de tomar en cuenta para la elaboración de un cómic.



5.1. Herramientas para hacer un Cómic.

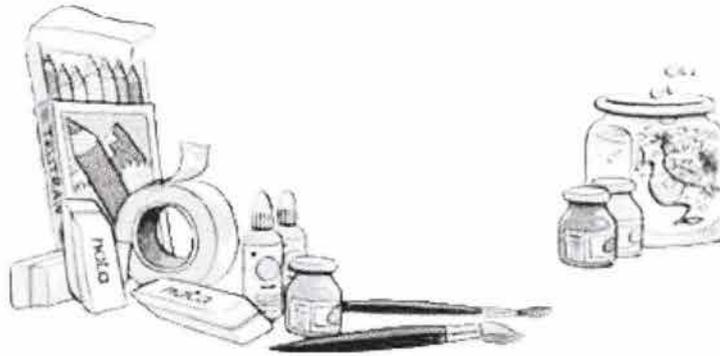
El cómic al tener una gran facilidad de adaptación puede tomar los materiales y las técnicas de cualquier corriente gráfica o avance tecnológico.



5.11. Materiales.

Los materiales para hacer un cómic son muy variados y se pueden emplear casi todos los elementos que se utilizan en la pintura, ilustración y dibujo como son acuarelas, óleos, lápices, gases, tintas, plumones, pinceles etc. La utilización de los materiales son un punto subjetivo del artista el cual escogerá los materiales para lograr los acabados que desee. Aunque se han mencionado anteriormente algunos materiales, puede haber más, siendo muy diversos. Sin embargo, existe un método tradicional basado en la forma de trazo, el cual debe ser en un principio a lápiz y posteriormente a tinta china con pincel o plumilla. Este último es de vital importancia, pues da la facilidad de obtener una línea delgada o gruesa según la presión con que se haga.

En muchos de los casos influye de manera importante la forma de impresión que generalmente es por medio de separación de color, hasta selección de color u offset, se puede llegar a combinar la realización de un cómic con medios tecnológicos modernos como es el caso de la computadora dando resultados novedosos.



5.12. Técnicas.

Las técnicas al igual que los materiales pueden ser diversos y van desde la manera de trazo y aplicación de color, hasta la salida o forma de impresión. Se pueden encontrar en una historieta varias técnicas a la vez, en lo que sería una técnica mixta.

Las técnicas más utilizadas son las tintas, con la utilización del lápiz, plumilla, estilógrafo y pincel que caracteriza el trazo de la historieta, posteriormente la aplicación de color puede ser con aerógrafo, lápices, medios tonos, acuarelas, plumones profesionales, etc.

Podemos mencionar que cada país tiene una generalidad en las técnicas que usa. Por ejemplo, en Japón la tendencia es el uso del pincel, acompañado de tonos suaves en el uso de color, como acuarelas y tintas o bien una técnica en color más definida con el uso de acetatos como se hace en animación.

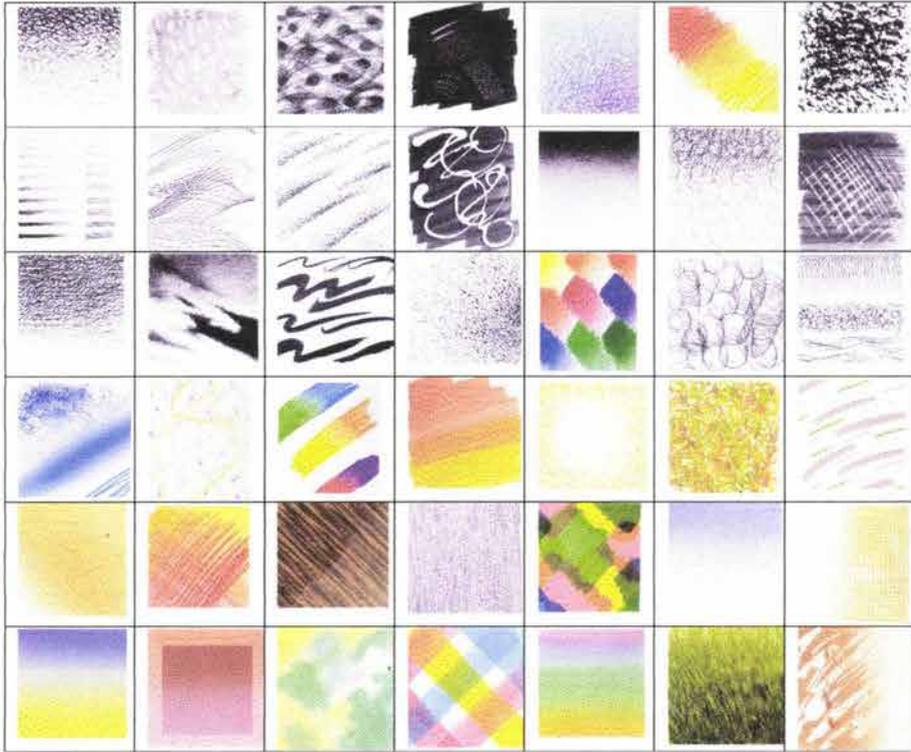
En Estados Unidos y América en general, la tendencia va más al uso de la plumilla y el pincel en lo que se refiere a trazo. En cuanto a las técnicas de color acostumbradas son muy variadas y mixtas, predominando en interiores el uso de plastas o color continuo y en las portadas el uso de selección de color.

En Europa se llegan a utilizar hasta técnicas con óleo, gises, acrílicos y otros partiendo de tendencias más artísticas.

En cuanto a impresión la generalidad que existe es la de utilizar separación de color para los interiores de la revista y selección de color para las portadas. Últimamente con la aparición de la computadora, se han logrado utilizar otras variantes, dando mayor colorido y acabado a los cómics.

Lápiz	Pluma	Tinta	Rotulador	Pastel
Aerógrafo	Acrílico	Óleo	Acuarela	Técnica Mixta

Texturas de las distintas Técnicas



5.1.3. Sinopsis

El primer paso para la elaboración de un cómic es desarrollar una SINOPSIS de la historia, con los detalles importantes que van a dar paso a situaciones significativas.

NONO

La historia debe llevar FONDO y sobre todo algún MENSAJE POSITIVO.

La SINOPSIS debe tener una extensión de entre dos y tres páginas máximo, a máquina, a doble espacio y 65 golpes por renglón.

En qué época se va a situar o si se va a crear su propio universo.

Cómo se va a manejar la historia.

Realizar las fichas de los personajes principales con los siguientes datos:
NOMBRE. Su significado puede o no estar relacionado con la historia.
EDAD FÍSICA. EDAD MENTAL. Muchas veces una persona joven puede tener la madurez de un adulto y viceversa.
DESCRIPCIÓN FÍSICA. No necesaria, con la ficha psicológica se puede dejar a la creatividad del dibujante.
VIRTUDES. Deben estar bien definidas, esto ayudará a equilibrar a los personaje, según sea el caso.
DEFECTOS. Estos serán limitantes con los cuales se podrá jugar y enriquecer el guión, al igual que las virtudes.
HABILIDADES. Físicas y psicológicas.
HISTORIA DEL PERSONAJE. Esto se refiere al pasado, pues todas las presentes situaciones y actitudes de los personajes deben ser justificadas, es decir, si el personaje le tiene terror a los perros, es porque tal vez en el pasado le atacó uno de ellos.

Estos datos son muy importantes, ya que así se pueden seguir secuencias y congruencias dentro de la trama. Con el tiempo los personajes actuarán solos y se irán enriqueciendo con la madurez que vayan adquiriendo.

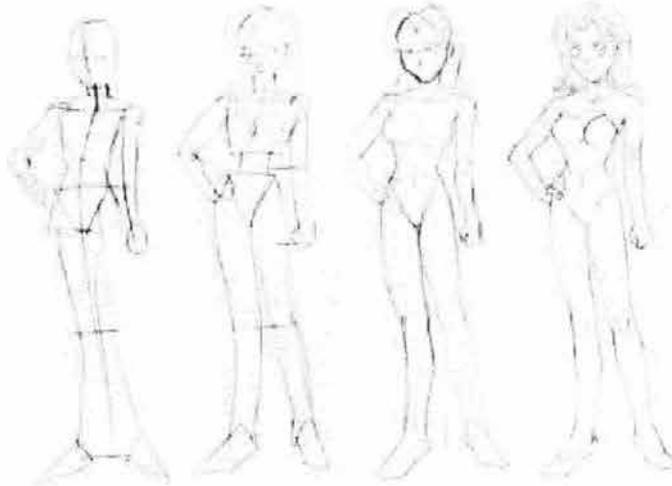


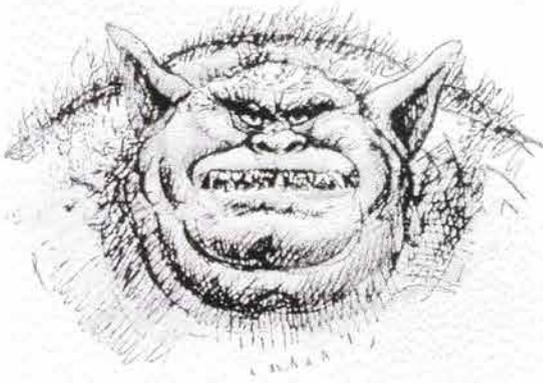
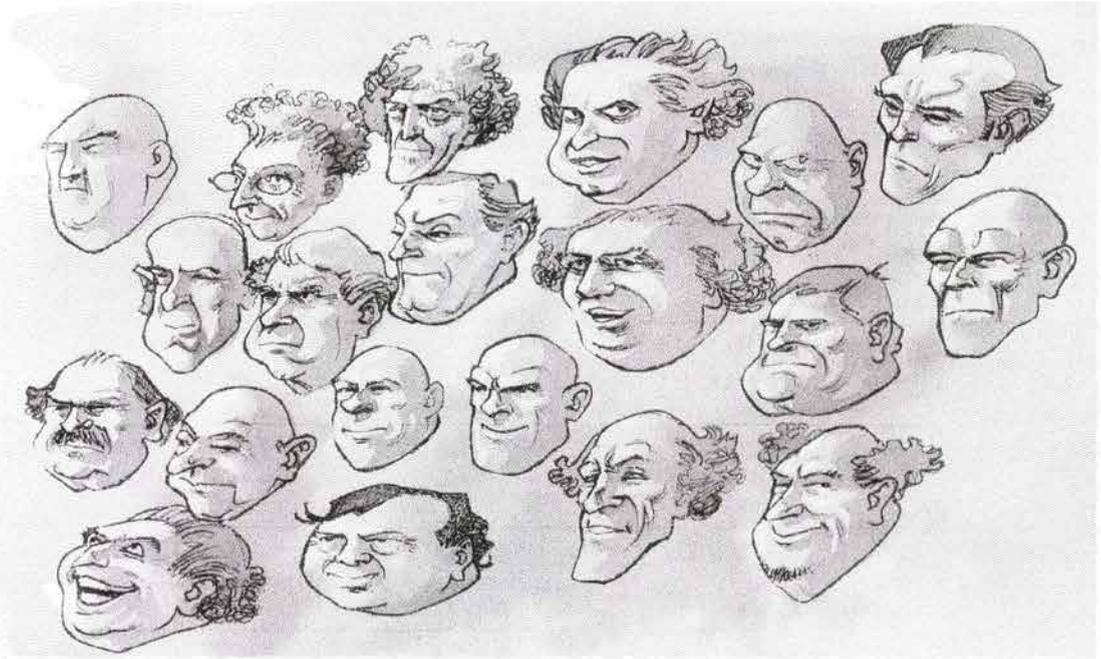
5.1.4. Estudio de Personajes

El estudio de personajes es un conjunto de dibujos de cada uno de los protagonistas que permiten saber todo acerca de los integrantes del cómic. ¿Cómo es esto?. Primero se debe tener una idea general de cómo es y después personificarlo en todas las posibles caras (frente, lado, por arriba, gesticulaciones básicas, etc.), lo que permitirá conocer más de los personajes y sus posibles movimientos, así como la forma de representar su estado de ánimo.

Los personajes que se crean son los encargados de desarrollar una historia. Para inventar un personaje se puede recurrir a diversas técnicas:

- a.- La creación de personajes a partir de figuras geométricas.
- b.- La creación de figuras a partir de formas isomorfas, sobre todo, a la hora de concretar conceptos abstractos que quieran visualizarse.
- c.- La creación de personajes a partir de la figura humana o de animales.
- d.- La creación de figuras a partir de la utilización de técnicas mixtas.





5.1.5. El Guión

El guión narrativo es un escrito esquemático que sirve como guía para desarrollar el tema o idea de lo que después será un cómic. Es un texto que contiene todo el desarrollo en forma descriptiva de las locaciones, así como diálogos y el desarrollo de la historia.

En primer lugar se busca la idea, el argumento, lo que queremos contar. En esa búsqueda caracterizamos a los personajes que van a intervenir (principales y secundarios), los lugares y ambientes donde transcurre la historia así como la época en la que se va a desarrollar la acción.

Una vez que hemos definido estos elementos, hay que establecer la forma como va a contarse esa historia, teniendo en cuenta los recursos narrativos que se disponen:

- 1.- Acción lineal, es decir aquella que sigue un orden cronológico de los hechos.
- 2.- Acción paralela, es aquella que permite alternar dos o más acciones que ocurren simultáneamente en dos espacios.
- 3.- Acción cortada, es aquella en que la acción se puede cortar para evocar el pasado o anticipar el futuro (flash back o forward).

REALIZACIÓN DEL GUIÓN:

Cada uno de los elementos que hemos descrito va a constituir el guión propiamente dicho. La estructura del guión puede ser la siguiente:

- 1.- Se pone el número de la página, ejemplo. Página nº 1.
- 2.- Después se pone el número de viñeta, ejemplo. Viñeta nº 1.
- 3.- Se pone el tipo de plano, ejemplo: Plano General.
- 4.- La descripción de la escena.
- 5.- Se añaden los diálogos de los personajes
- 6.- Y por último el texto de la viñeta.

Una vez terminada esta viñeta, se continúa con la siguiente y así sucesivamente con el resto de las páginas.

Ésta es la manera más común y se llama guión literario. Para darnos una idea de esto hemos puesto el siguiente ejemplo, tomando al personaje "Cuto" de Jesús Blasco Monterde.

FIG 1

PLANO: PPP

DESCRIPCION: 1er plano de la fotografía en la mano de Rob. Es un retrato inconfundible, a gran tamaño, de Fernández.

TEXTO NARRATIVO: Era una fotografía de nuestro extraño compañero de clase Fernández.

FIG 2

PLANO: PG

DESCRIPCION: Dibujo del grupo. Ham mira a Rob, fijamente y resentido, frotándose el tobillo. Rob habla serenamente a los dos hombres que lo miran desconfiados. Big Jim mira sin sospechar lo que ocurre.

TEXTO NARRATIVO: Me sobrepuse y hablé a aquel individuo aparentando tranquilidad. Rob: lo siento pero no es amigo nuestro.

TEXTO NARRATIVO AL PIE: ... cosa que era del todo cierta. Nadie podía llamar a Fernández amigo nuestro.

FIG 3

PLANO: PM

DESCRIPCION: Los dos hombres se acercan a los muchachos, con aire amenazador éstos parecen dispuestos a responder al ataque, mientras Big Jim cambia su actitud de calma por una expresión interesada y activa.

TEXTO NARRATIVO: Pero el mal ya estaba hecho. Aquellos hombres venían hacia nosotros, con mirada turbia, con gesto amenazador...

TIPO 1: ¡ Eres un embustero! Tu amigo reconoció al momento al muchacho de la foto, pero tú tratas de ocultarnos algo.

TIPO 2: Más vale que no trates de engañarnos.

EXPRESIONES ANÍMICAS Y FACIALES

A partir de ciertos elementos pueden determinarse los sentimientos de los personajes. Por ejemplo el cabello erizado da sensación de miedo, terror, cólera. Las cejas altas dan sensación de sorpresa; la boca sonriente, alegría, etc.

EL LENGUAJE

A través del lenguaje se conoce la manera de pensar y de hablar de cada personaje, así como su ideología.

El lenguaje complementa la información que se está ofreciendo a través de la imagen hasta tal punto que conforman una unidad indisoluble entre sí, es decir, que las imágenes requieren ese texto y viceversa.

Pero hay historietas mudas que no requieren el lenguaje, a través de una serie de viñetas pueden mostrarse procesos, situaciones o determinadas actitudes.

5.2. Lenguaje Visual

El lenguaje visual son los elementos y características con las que debe contar un cómic y que deben ser utilizados de manera adecuada.

5.2.1. La Viñeta

La viñeta es la unidad mínima de la significación de la historieta. Unidad espacio-temporal, unidad de significación y unidad de montaje; y al tiempo, unidad de percepción diferencial. Se distingue en la viñeta un continente y un contenido.

Continente.- Está formado, normalmente, por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página del cómic. Cabe destacar tres aspectos del continente de la viñeta:

- 1.- Las características de las líneas constitutivas, rectas, curvas, ligeramente onduladas, etc.
- 2.- La forma de la viñeta, la más frecuente es la rectangular, aunque también existen cuadradas, triangulares, etc.
- 3.- Dimensiones de la viñeta.

Contenido.- Se puede especificar como contenido icónico y verbal. El icónico puede estudiarse en su dimensión sustantiva y adjetiva. La sustantiva significa que se representa y la adjetiva son características tales como el movimiento, la expresividad derivada de la información icónica.

El contenido verbal se puede dividir como anteriormente hemos señalado en; contextual o de transferencia, globos y onomatopeyas.



5.2.2. El Encuadre

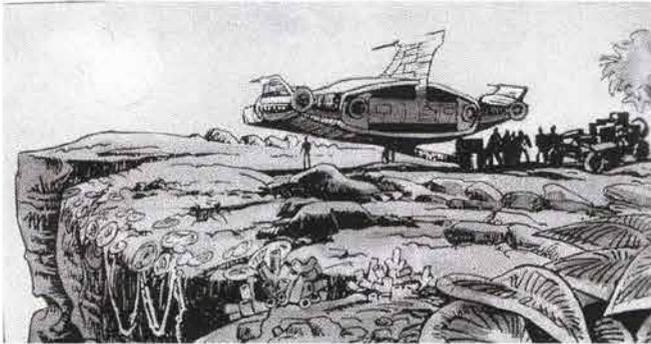
A la limitación del espacio real donde se desarrolla la acción de la viñeta, se denomina encuadre. Se distinguen diferentes tipos de encuadre de acuerdo al espacio que se seleccione de la realidad (planos), al ángulo de visión adoptado ó al espacio que ocupe en el papel (formato).

5.2.3. Planos Fotográficos y Perspectiva

Los planos fotográficos influyen directamente en el cómic y son un recurso que nos brinda variantes en lo que es el acercamiento y el alejamiento de los objetos y personajes.

Los planos fotográficos más utilizados en la historieta son los siguientes:

1. Plano general extremo (PGE): Como indica su nombre es un plano general muy amplio en el que los objetos y personajes aparecen muy alejados, fundiéndose con el paisaje y generalmente sirven para describir un lugar o ambiente.



2. Plano general (PG): Es la visión amplia pero detallada, tomada a una distancia determinada en que los personajes y los objetos no son puntos y toman forma apreciándose así sus características.



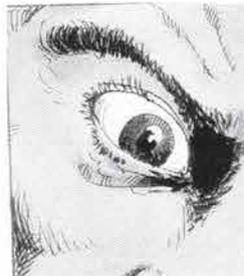
3. Plano Medio (PM): En el plano medio las figuras y los personajes aparecen con todos sus detalles incluyendo sus actitudes, por lo general un personaje aparece de las rodillas hacia arriba.



4. Primer plano (PP): Se destacan las cabezas de los personajes llegando hasta los hombros, se ven los rasgos faciales y se distinguen claramente las expresiones, el primer plano se usa también para manos, pies y objetos que se quieran ampliar.



5. Primerísimo Plano (PPP): Como indica su nombre este plano es el más detallado y amplifica todas las características de los objetos y personajes.



Por otra parte tenemos lo que es la perspectiva la cual se puede traducir como el ángulo de visión el cual puede reflejar intenciones diversas como puede ser el de grandeza usando una perspectiva de ojo de hormiga, o el de pequeñez utilizando una perspectiva de ojo de pájaro.

5.2.4. Angulos

El ángulo de visión es el punto de vista desde el que se observa la acción. El ángulo de visión permite dar profundidad y volumen a la viñeta, así como sensación de grandeza ó pequeñez según el punto de vista adoptado.

TIPOS DE ANGULOS

- En el ángulo de visión normal o ángulo medio, la acción ocurre a la altura de los ojos.
- En el ángulo de visión en picado la acción es representada de arriba hacia abajo. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de pequeñez.



- En el ángulo de visión en contrapicado la acción es representada de abajo hacia arriba. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de superioridad.



- El ángulo cenital es el ángulo picado absoluto y ofrece una visión totalmente perpendicular de la realidad.
- El ángulo nadir es el ángulo contrapicado absoluto.
- Angulado: Desorienta ligeramente al lector y puede añadir cierto sobresalto a la escena.



La elección de un plano o de un ángulo de visión va a producir efectos expresivos determinados

5.2.5. Formatos.

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

5.2.6. El Color

El color es un elemento que juega un papel importante en la composición de la viñeta, de la página, etc. El color puede cumplir diferentes funciones: figurativa, estética, psicológica y significativa. El significado del color no está estandarizado y en cada situación pueden realizarse combinaciones que den lugar a nuevas interpretaciones. Un mismo color puede utilizarse para significar cosas distintas.



5.3. Lenguaje Verbal

El texto que se utiliza en el cómic para representar todo tipo de sonido cumple las siguientes funciones:

- Expresar los diálogos y pensamientos de los personajes.
- Introducir información de apoyo en la cartelera.
- Evocar los ruidos de la realidad a través de onomatopeya.

5.3.1. El Bocadillo o Globo

El bocadillo o globo tiene la finalidad de ser un envolvente para los diálogos que dicen los personajes, siendo una parte vital en el cómic, ya que es el contenedor de la parte narrativa, guión o diálogo.

Se han creado varios tipos de globos, según el capricho del artista con la finalidad de darnos una intención de que el diálogo está envuelto por otra circunstancia, como podría ser de miedo, terror, sorpresa o dar la intención de pensamiento o sueño.

Una parte importantísima en el globo es la dirección de la boquilla, que nos expresa el destino de donde proviene el diálogo, y qué personaje lo dice.

El bocadillo o globo consta de dos partes: la superior que se denomina globo y el rabillo o delta que señala al personaje que está pensando o hablando.

La forma del globo va a dar al texto diferentes sentidos:

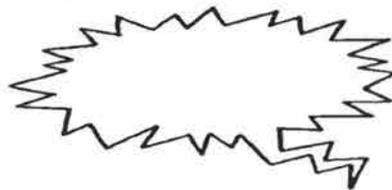
- a. El contorno en forma de nubes significa palabras pensadas por el personaje.



- b. El contorno delineado con tornas temblorosas, significa voz temblorosa y expresa debilidad, temor, frío, etc.



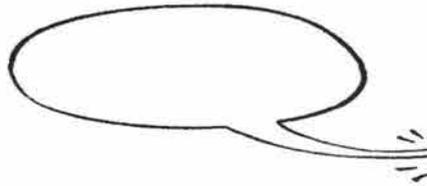
- c. El contorno en forma de dientes de serrucho, expresa un grito, irritación, estallido, etc.



- d. El contorno con líneas discontinuas indica que los personajes hablan en voz baja para expresar secretos, confidencias, etc.



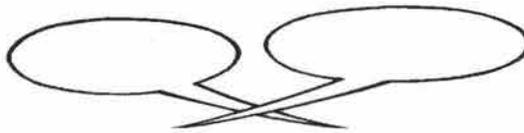
- e. Cuando el rabillo del bocadillo señala un lugar fuera del cuadro, indica que el personaje que habla no aparece en la viñeta.



- f. El bocadillo incluido en otro bocadillo indica las pausas que realiza el personaje en su conversación.



- g. Una sucesión de globos que envuelven a los personajes expresa pelea, actos agresivos.



- h. El globo con varios rabillos indica que el texto es dicho por varios personajes.



5.3.2. La Cartela y el Cartucho

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

El cartucho es un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas. En este caso el espacio de la viñeta está ocupado por el texto.



Cartela o Cartucho

5.3.3. La Onomatopeya

La onomatopeya aparece como la necesidad de sonido en el cómic, en algunas ocasiones es acompañada por globos y en otras no. La onomatopeya ha encontrado apoyo a través de la teoría de Bow Haws, la cual se remonta a los orígenes de la raza humana y se basa en la imitación del mundo externo a través de los sonidos, muy comúnmente esto es visto en los niños pequeños

BOOM! **¡UAAAAAAAA!**

ROAR!

CRONCH!

PAF!

5.3.4. Letras

El tipo de letra más usado es el de imprenta. Según las características de los personajes y el tono de voz empleado se usarán letras de otro tipo. Por ejemplo, si grita el personaje se usará letras mayores, si canta las letras tienen un ritmo ondulante, etc.

Los rasgos de escritura tradicional de textos en un cómic son los siguientes:

- Todos los textos son dibujados en mayúsculas.
- Las letras son de forma cuadrada, de tipo arquitectónico.
- Entre las letras debe existir el menor espacio posible.
- Se debe de cuidar que el texto esté bien distribuido.

VOUS TENEZ
TOUJOURS A LES
SENSIBILISER PAR-
TICULIEREMENT A
LA COULEUR ROUGE
GENERAL ?

QUÉ FATALIDAD!
HE PERDIDO
A TODOS MIS
HOMBRES.

JE RELEVÉ LE DÉFI DE VALDI !!!
MAIS ESTOIT-CE BIEN CECI EN
LES NOBLES REGLES
DE LA CHEVALERIE ?!!?

SU OJO
ESTÁ MUY BIEN,
PERO SERÁ MEJOR
QUE LE CAMBIE SU DIETA:
UN FILETE CRUDO LE
SENTARÁ MEJOR
QUE EL WHISKY...

¿ NI ABOGADO ?
CLARO... VERE-
MOS QUÉ ME
ACONSEJA

MOI
IRMGAAAL
JE CHOISIS
CETTE !!
VOIE !!

COUPER !! MAGNIFIQUE !!
LES CRITIQUES VONT EN
RAFFOLER !!

5.4. Signos Convencionales

A) METÁFORA VISUAL

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

B) FIGURAS CINÉTICAS

Son las respuestas gráficas a la naturaleza inmóvil de las imágenes fijas que tratan de reflejar una realidad dinámica.

C) MONTAJE

Es una selección tanto del espacio como del tiempo con el fin de crear un ritmo determinado. Los recursos que utiliza el montaje son:

- La panorámica, movimiento de rotación de cámaras sobre su eje. En el cómic consiste en dibujar en viñetas sucesivas los diversos momentos significativos de ese movimiento.
- La sensación de travelling en el cómic la logramos cuando se representa en viñetas sucesivas un mismo personaje, bien acercándolo o bien alejándolo.
- El fundido consiste en la alteración progresiva de los tonos de imagen.
- En el encadenado se produce una degradación de la imagen al mismo tiempo que va apareciendo otra con un valor semejante.

5.5. Equilibrio y Composición Gráfica

Este punto se refiere al orden y a la distribución armónica de los elementos en un cartón, así como en un cuadro. Se debe equilibrar la página o cartón con relación a los tonos, claros y oscuros, lo cual también debe de hacerse con relación al color.

Se dibuja a un tamaño mayor del que se va a reproducir porque resulta más fácil y porque al reducir los dibujos ganan en calidad. Si se dispusieran todas las viñetas simétricamente y del mismo tamaño, un cómic tendría problemas de ritmo y sería sumamente aburrido. Es aconsejable variar el tamaño y la disposición de los cuadros conservando la armonía de cada página.

El cómic puede representar las siguientes variantes: la tira, la página, los libros y álbumes.

1.- La Tira.- Es una situación o una historia desarrollada en tres, cuatro o cinco viñetas. Si el episodio es de humor acabará con un chiste.

2.- La Página.- Está formada por una serie de viñetas cuyo número es variable. La extensión del argumento es de una, dos, tres o más páginas.

3.- Los Libros y Álbumes.- Son historias completas que se desarrollan en un volumen o son una recopilación de historietas cortas.

Una vez realizado el guión se realizan los siguientes pasos:

1.- Distribución de la página con el formato más apropiado para cada viñeta.

2.- Dibujar con lápiz las viñetas teniendo presente que la expresión anímica del rostro de los personajes va a condicionar el significado de la historia.

3.- El espacio que va a ocupar el bocadillo se deja en blanco calculando de antemano su lugar.

4.- Se rotulan los dibujos, se trazan las onomatopeyas y las figuras cinéticas.

5.- Se procede a pintar, es conveniente usar rotuladores para los personajes y lápices de colores para los fondos, de esta forma se logra que las figuras se destaquen.

6.- Se rotulan los textos de los globos, las cartelas y los cartuchos. A la hora de escribir el texto en los globos se sugiere:

a.- Trazar previamente las líneas horizontales con lápiz que van a servir de guía para el tamaño de las letras.

b.- Escribir el texto teniendo en cuenta los espacios entre letra y letra, palabra y palabra, línea y línea.

c.- Delinear el contorno del globo.

Este procedimiento evita un resultado frecuente cuando se produce a la inversa: que el texto sea excesivo para el espacio que habíamos delineado.

Un error usual es cambiar el orden de los globos alternando el diálogo. El afán de rellenar todo el espacio con imagen y/o texto sin dejar nada en blanco asfixia a la página.

La búsqueda de formatos originales, a veces, provoca confusión al lector. Un maestro como Rius enuncia un principio que es aconsejable tener en cuenta. "Lo más sencillo es lo más legible"

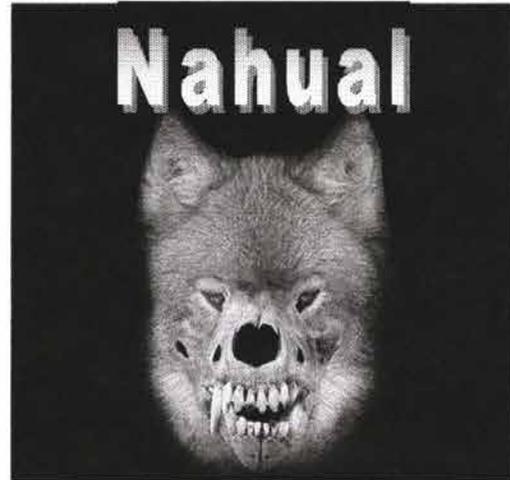
Capítulo Seis

Seis

La inocencia del alma no se pierde nunca...

Anónimo

La propuesta del cómic **La Leyenda del Nahuatl** está basada en una historia de Ficción y Fantasía, así como aspectos Sobrenaturales. La idea es original de **Juan Antonio Ramírez**, basada en una antigua leyenda de México, Los Nahuales, que cobra vida en un pequeño rancho llamado Carbonera, retomando el concepto de que los seres humanos se pueden transformar en lobos, éste tipo de leyenda tiene su origen de las culturas primitivas donde "... el lobo ha sido catalogado como un ser demoníaco, símbolo de brujería, maldad, perversión y depravación sexual..."¹ y que utiliza como medio de comunicación los aullidos, gestos, ladridos cortos y posiciones del cuerpo, pero de éstos medios, el aullido es el que provoca más terror en el hombre. Y así con estos antecedentes surge **La Leyenda del Nahuatl** sobre un mito de Hombres-lobos.



"Gente de todas las partes y de todos los tiempos han escuchado y seguirán escuchando con una ligera ingenuidad, los relatos, las tradiciones, las leyendas y las antiguas crónicas; unas que apenas obviaron ojos ávidos y torpes en antiguos códices ideográficos, esotéricos y misteriosos, otras que aún yacen olvidadas en polvosos y húmedos archivos, entre pergaminos carcomidos, en escritura de tinta desleída y caracteres dibujados por acuciosos monjes y "lenguas" que llegaron al conocimiento de los dos idiomas que en su tiempo prevalecieron en lo que hoy es América"²

Y aún nos queda la herencia que hoy tratamos de registrar y rescatar, que es el relato de los viejos, las tradiciones y mitos orales que se han venido repitiendo de generación en generación en un legado cultural que de ningún modo debemos esquivar y desaprovechar.

"Tradiciones, leyendas y mitos, una mitología asombrosa de hechos increíbles en los que se mezclaban hombres y dioses, estrellas y animales, elementos y movimientos telúricos, con el devenir de los antiguos pobladores prehispánicos, se han ido eslabonando estas hermosas cuentas de abalorio, esta encajería de una urdimbre que aún nos deleita y nos asombra y nos pone a pensar si en verdad han ocurrido tantos hechos, unos sombríos y sobrenaturales otros, y el motivo por el cual ya no ocurren"³.

¹ <http://www.furnation.com/lobo/forest/wbosque.htm>

² mexico.udg.mx/historia/leyendas/Leyendas.html

³ *Idem*

La Leyenda del Nahual sirve como un antecedente para la creación del cómic, que utiliza los elementos técnicos y teóricos para la elaboración del mismo, así como todos y cada uno de los elementos de comunicación gráfico, tomando así el cómic como medio Comunicación Gráfica

Y así cobra vida La leyenda del Nahual con base en una antigua leyenda. "...narraciones o relatos de sucesos fabulosos, a veces con una base histórica, que se transmiten por tradición oral o escrita"⁴ de esta manera La Leyenda del Nahual se vuelve una serie de historias cortas con un comienzo, desarrollo, clímax y desenlace en cada una de ellas. El Principio y el Fin es el primer numero de esta serie.

La siguiente información es una recopilación de distintas paginas de Internet, que se utilizan para fundamentar y reforzar de manera teórica algunos rasgos del guión.

alebrije.uam.mx/campus/entorno/4_Trad/4_Ley/A44_06.htm

<http://www.iespana.es/felino/ultratumbas.htm>

<http://www.furnation.com/lobo/forest/wbosque.htm>

⁴ *Idem*

6.1 El Nahuatl

Teorías ocultistas sobre el origen de la raza humana sugieren que el hombre debe haber evolucionado pasando por diferentes formas minerales, vegetales y animales antes de alcanzar su estado actual. Esta es una forma primitiva para explicar el origen de las criaturas mitad hombre, mitad animal.

"El Naoalli propiamente se llama brujo que de noche espanta a los hombres y chupa a los niños. Al que es curioso de este oficio, bien se le entiende cualquier cosa de hechizos, y para usar de ellos es astuto, aprovecha y no daña. El que es maléfico y pestífero de este oficio, hace daño a los cuerpos con los dichos hechizos, saca de juicio y ahoga, es embajador o encantador.

-(Sahagún, libro X, cap. IX)-¹

México es conocido, entre otras cosas, por sus shamanes, hechiceros y "curanderos" (médicos de la tribu), a veces llamados Nahuales o Naguales. Todos los pueblos y ciudades en México tienen al menos un Nahuatl. "...La imaginación popular lo representaba bajo figuras espantosas y extravagantes... Se dice que era un indio viejo transformado en animal por los años, un anciano de ojos escoriados y sin pestañas, de rostro despellejado, dientes blanquísimos, sonrisa diabólica, grandes uñas y cubierto de plumas (la gente vulgar afirmaba que le salían en lugar de cabello)."²

"La palabra azteca para Nahuatl es "Nahualli", que significa "lo que es mi vestidura o piel", y se refiere a la habilidad del Nahuatl de transformarse en una criatura mitad hombre, mitad animal (lobo, jaguar, lince, toro, águila, coyote...). Ese vocablo también se refiere a la nigromancia, ocultismo y malicia.



Antes del apogeo de las grandes civilizaciones prehispánicas como la Azteca o la Maya, los indígenas Yakis, Tarahumaras y Seris que vivían al norte de México y el sur de los Estados Unidos (cerca del 900 d.C.) tenían nahuales. Estas civilizaciones se hallaban asentadas en parte de lo que hoy son los estados americanos de California, Nuevo México y Arizona Texas, y los estados mexicanos de Chihuahua, Baja California, Sonora y Sinaloa. Ellos creían que si un hombre puede llegar a conocer su espíritu primitivo o nahuatl, entonces lo podía usar para curar a la gente y practicar la magia. Muchos dibujos primitivos en viejas cuevas muestran a personas como hombres-lobo.

En el Imperio Azteca los nahuales eran protegidos por Tezcatlipoca, el dios azteca de la guerra y el sacrificio. La leyenda contaba que un nahuatl podía desprenderse de su piel y

¹ <http://www.iespana.es/felino/ultratumbas.htm>

² *Idem*

transformarse en una de estas criaturas. Muchos cazadores aztecas y colonizadores decían que durante la noche habían matado a un animal y al amanecer el cadáver se había transformado en el de un hombre.

"EL Nahuatl sólo puede transformarse durante la noche y ataca a nuestros hijos con hechizos infernales" -dicen las personas desde la época de la Colonia hasta el día de hoy. La Santa Inquisición (el tribunal católico que castigaba a los judíos, brujas, y quien no fuera católico) persiguió a los nahuales durante mucho tiempo. Pero la gente creía en su poder y a veces los protegían, especialmente en las comunidades indígenas.

En nuestros días, Carlos Castañeda, un antropólogo sudamericano que estudia a los nahuales, ha publicado muchos libros acerca del tema desde 1960: *Las Enseñanzas de Don Juan*, *Una Realidad Aparente* y *Viaje a Ixtlán*. Pero como nadie se ha tomado la molestia de verificar su investigación, muchos dicen que es sólo un fraude.

Tan sólo muestra una parte de los rituales secretos y hierbas utilizadas para transformarse en una de estas criaturas, y la manera de contactar nuestro nahuatl interno. Los libros son muy confusos y tienen menos información que la que es conocida públicamente. Un nahuatl puede tener varios espíritus que lo protejan, a la manera de los indios norteamericanos. Básicamente todos los ritos de las civilizaciones americanas se parecen.

El día de hoy mucha gente, especialmente en las comunidades rurales de México, cree en los Nahuales. El tema ha cobrado interés a partir de 1982, porque el genetista Frank Greenberg de la Universidad Baylor de Medicina descubrió a una familia mexicana con una afección que los hace verse como `hombres-lobo`: sus cuerpos estaban cubiertos de pelo de un modo muy parecido al hombre-lobo de la clásica película de Hollywood "The Wolfman" (1945).

Esa familia fue segregada de la sociedad, forzada a esconderse en su hogar en el pueblo de Loreto, pudiendo hallar empleo sólo en un circo.

La leyenda de los Nahuales tiene partes oscuras, perdidas en el pasado, en la mágica cosmología mexicana. Tal vez sus verdades sean halladas, pero, hasta ese momento, todo puede ser posible. "³

³ <http://www.furnation.com/lobo/forest/wbosque.htm>

6.2. Sinopsis

La Leyenda del Nahual

En un principio fuimos una especie pacífica, coexistíamos con todas las especies del mundo, con todas menos con una...la humana.

Ellos poco a poco conforme evolucionaban, al igual que nosotros, fueron invadiendo nuestro territorio, ya no mataban animales para aprovechar su carne, ahora lo hacían por deporte, por diversión, casi exterminan a los búfalos, a nuestros hermanos de tasmania... a decir verdad ya no queda ninguno de ellos.

Fue entonces cuando evolucionamos en muy poco tiempo a razón de miles de años, ahora, es decir en ese entonces, pensábamos que podríamos exterminarlos a ellos también, pero nos equivocamos también nos persiguieron y vilipendiaron durante muchos años.

Así que nos dividimos, algunos clanes éramos muy pacíficos, de algún modo aprendimos a confundirnos con los humanos, hasta que llegaron a mezclarse licantropos con... humanos

Hubo tiempos de paz en que todo cuanto ocurrió en el pasado se convirtió en leyenda, los diferentes clanes y tribus se habían separado y esparcido por diferentes partes del mundo, algunos eran guerreros, otros eran mercenarios, mis padres se dedicaban a la magia y hechicería. Yo era muy pequeño entonces, no era de raza pura, pero el espíritu del nahual, fluía muy, muy fuerte en la familia.

Pasó el tiempo y aparentemente sin ninguna razón, los líderes de los clanes fueron asesinados por humanos, luego siguieron sus lugartenientes y así comenzaron a cazarnos como antaño. Finalmente supimos que era un grupo de hechiceros, que le vendieron su alma al diablo y.... también eran de nuestra especie, licántropos. ¿Por qué? ...querían ser inmortales, ser superiores a los humanos y a nosotros también.

Había que reparar el daño, debíamos nombrar nuevos líderes, pero eso tomaría años, no podía ser cualquiera debíamos hacerle frente a la nueva amenaza que se cernía sobre nosotros, se nos encomendó a los practicantes de magia

exiliarnos, vivir solos y sobrevivir de igual forma; era la única manera que había de hallar solución y sin darme cuenta me hice mayor, vivía en un lugar apartado que los humanos llamaban rancho, todo era muy rústico y primitivo. Cierta noche llegó a mi casa uno de los nuestros, venía mal herido, como pude lo atendí, me reveló que los otros magos habían sido asesinados y quedaban muy pocos sobrevivientes en los clanes que en mi infancia conocí.

Sin embargo mis días estaban contados, el enviado había muerto días antes con trabajos y pude mantenerlo con vida algún tiempo, pero fue inútil. En la casa un niño trabajaba para mi, Canoac, hacía las tareas duras que para mi ya eran difíciles de realizar debido a mis años, ya era una anciana, apenas si me podía sostener en pie, esa noche le revelé quién era y cuál era el motivo de mi existencia además que en adelante todo dependía de él

-¿Pero yo?, que tengo de especial, dijo Canoac. Nada realmente nada, es por eso que te elegí, ellos no pensarían que tú estás de nuestro lado y por eso, ...entre otras cosas debes de irte ya -replicó la anciana-, yo sabré defenderme bien de ellos.

- Esta bien, ¿estás segura de que estarás aquí mientras vuelvo?-

- Sí, no te preocupes, aquí estaré-

Rápidamente bajó al sótano y lo atrancó con algunas estacas que ya tenía rasgadas y al mismo tiempo que reforzaban los polines, parecía mentira que una persona tan frágil tuviera tanta fuerza física, pero una vez segura de haber ganado tiempo, se hincó y comenzó a rezar de una manera muy extraña, más bien sonaban a gruñidos y débiles aullidos, se encontraba a semi oscuras, sólo unas cuantas velas la iluminaban a su alrededor, no había algún altar, ídolo al que pareciese rezar, solo dijo por último: Dios mío perdóname por lo que voy hacer pero esto es para salvar a la humanidad.

Al momento, arriba se escuchó el crujir de madera seca y corroída por los años y las polillas: "ellos" como los había nombrado ya estaban aquí, no eran demonios pero parecían haber salido del infierno, semejaban a coyotes erguidos y además poseían alas, al parecer eran sólo tres, pero no hacían falta más. Tenían una fuerza sobrenatural, olfateaban buscando a su presa, tenían la consigna de matar a la curandera, como queriendo evitar algo; y fue entonces cuando un resplandor los dejó estáticos, parecía venir del sótano,

cinco destellos sin forma aparente se desprendieron de aquel resplandor y tomaron direcciones diferentes y finalmente se perdieron en el horizonte.

Las tres criaturas se lanzaron veloces hacia el sótano, al ver tambaleante a la curandera una de las bestias articuló algunas palabras, con una gutural voz

- "ya eres nuestra.

- Mátenla!!, gruñó uno de ellos que parecía ser el líder.

Apenas acababa de decir mátenla, y un brillo cortó el aire y cayó fulminado al suelo. Era Canoac, que tenía en sus manos dos astas de venado, no traía nada más.

- Maldito perro, ¿cómo?, si nada nos puede dañar, a excepción de las balas de plata, y...

- Nada, sin embargo existe algo más, las astas de venado, o de cualquier animal que hayas matado con anterioridad.

- No, sólo mientes, el hecho de haberme tomado por sorpresa y herirme de esta forma no significa nada. Juntas, las bestias se abalanzaron sobre Canoac y la curandera.

Corazón de Perro se incorporó y temblorosa levanta las manos lanzando un hechizo el cual presenta a sus elegidos (cinco infantes), esto agotó las fuerzas que le quedaban y cae muerta ante los ojos de los endemoniados y de Canoac.

Canoac, cae de rodillas llorando y es atacado por uno de los demonios, que es interrumpido por el líder

-No tiene caso es un desperdicio... tenemos cosas más importantes que hacer, ¿o qué?¿no te diste cuenta?

-Es cierto, maldita bruja, finalmente lo hizo, debemos irnos ya!!!

esta historia continuará...

6.3. Estudio de los Personajes

Corazón de Perro: Seudónimo de una curandera o bruja blanca de 106 años de edad, su estatura es de 1.70 cm., de tez blanca y su cabello le llega a los hombros y está cubierto de canas, vive en un rancho llamado Carboneras ubicado en Pachuca Hidalgo.

Tiene muchos valores humanos desarrollados durante su vida como son el amor hacia los demás, el deseo de ayudar sin esperar nada a cambio y sobre todas las cosas ser fiel a sus convicciones y a ella misma. Pero a pesar de todo, su excesiva confianza la pone en muchos problemas.

Corazón de Perro, de nombre YAOLXOCHITL (Significa flor de la noche, nombre de una persona imaginaria). Nahuatl que lucha por preservar su especie (clanes pacíficos que lograron confundirse con los humanos), ella es una mujer loba hija de padres dedicados a la magia y a la hechicería, no era de raza pura, sin embargo, el espíritu del Nahuatl fluía muy fuerte en ella. Se transforma a voluntad, ya que gracias a su gran conocimiento de la magia logra controlar su transformación, al momento de cambiar su aspecto físico adquiere una gran fuerza física, YAOLXOCHITL es vidente, su vida se desarrolla a favor de los demás y también en luchar en contra de los endemoniados, Nahuatles que decidieron vender su alma a los seres de ultratumba para ser una raza superior.



Canoac: (Significa delgado, fino, transparente) Campesino de 10 años de edad, moreno de cabello corto de baja estatura que se encarga de ayudar a Corazón de Perro en sus labores cotidianas, un niño sin nada especial, respondón, travieso, pero con un gran corazón, con el cual supo ganarse la confianza de la anciana. Canoac se vuelve parte importante de la historia ya que es el encargado de buscar a los elegidos. El niño siempre se hace acompañar de sus astas de venado para su protección en contra de los endemoniados.

Demonio TZITZIMITL: (Significa ser misterioso que se encuentra en el aire y es de carácter malvado) Demonio con alas, con una altura de 2.50 mts. Con grandes colmillos y garras, sus orejas son grandes y en forma de pico, con un gran mechón, mantiene las características del lobo, ya que posee ojos que en la semi- oscuridad se hacen amarillos, cauteloso para poder atacar a sus presas. Nahuatl de raza pura, pero que por obtener el poder y la inmortalidad fue capaz de vender su alma al diablo, logrando obtener una fuerza física superior y grandes poderes, consiguiendo convertirse en un ser con gran ambición de superioridad, con el único fin de acabar con los clanes pacíficos, su pasión por la destrucción y la lucha por su liderazgo lo hacen superior a cualquiera de su raza. Su maldad, su sed de sangre y su odio lo hacen un ser capaz de realizar cualquier acto con tal de conseguir lo que quiere.



Demonio 1 YOATL: (Significa enemigo) Demonio de alas, con grandes garras y colmillos mide 2.60 mts. de altura un poco más robusto que TZITZIMITL, aunque es menos cauteloso y más agresivo, se distingue por una gran cicatriz que atraviesa el ojo izquierdo, con gran fuerza física obteniendo sus poderes gracias a la ayuda de los espíritus de los animales.

Demonio 2 YOALLI EHECATL: (Significa: Como la noche, como el viento, es decir invisible) Demonio también con alas que mide 2.40 mts. se guía más por la razón que por la fuerza, es cauteloso y su inteligencia la retoma de la grandeza de los dioses como Xochiquetzal (dios del fuego)



6.4. Guión

Página 1

Cuadro 1

PLANO: PP

DESCRIPCIÓN: Rostro de Corazón de Perro y de unos lobos vistos en distintos planos. A lo lejos se ve la luna.

TEXTO NARRATIVO: En un principio fuimos una especie pacífica, aunque hubo diferencias que lograron dividirnos de algún modo...aprendimos a confundirnos con los humanos hasta que llegamos a mezclarnos licántropos con...humanos

Cuadro 2

PLANO: PP

DESCRIPCIÓN: Rostro de un lobo de perfil, al fondo se ve selva.

Cuadro 3

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Paisaje de un bosque en el fondo, en primer plano aparece una loba con sus cachorros

TEXTO NARRATIVO: En un principio fuimos una especie pacífica, aunque hubo diferencias que lograron dividirnos de algún modo.... Aprendimos a confundirnos con los humanos hasta que llegamos a mezclarnos licántropos con... humanos.

Página 2

Cuadro 1

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Cazador esquimal (al fondo) en actitud amenazante con un garrote en la mano, al frente un bebé de foca intentando escapar.

ONOMATOPEYA: auun (como lamentos de la foca.)

TEXTO NARRATIVO: Ellos poco a poco conforme evolucionaban al igual que nosotros, fueron invadiendo nuestro territorio...

Cuadro 2

PLANO: PP

DESCRIPCIÓN: Rostro de cazador esquimal de manera amenazante

Cuadro 3

PLANO: PP

DESCRIPCIÓN: Rostro de la bebe foca con expresión de dolor

ONOMATOPEYA: AUU !! AUU!!

Cuadro 4

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Manada de búfalos corriendo de manera apresurada, tratando de escapar.

Página 3

Cuadro 1

PLANO: PP

DESCRIPCIÓN: Rostro de un búfalo con expresión de desesperación y dolor

ONOMATOPEYA: ¡Bang!!! ¡Bang!!!

Cuadro 2

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Llanura desértica, aparecen búfalos americanos muertos y un cazador en su caballo con un rifle en la mano, en primer plano se ven dos lobos escondiéndose, observando la escena.

TEXTO NARRATIVO: ... ya no mataban animales para aprovechar su carne, ahora lo hacían por deporte, por diversión

CAZADOR: ... Ya llevo tres, y los que faltan

ONOMATOPEYA: BURT (relincho del caballo) SNIFF!! (llanto de uno de los lobos)

Página 4

Cuadro 1

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Se ve un búfalo sangrando sin cabeza y a lo lejos una loba que gruñe.

ONOMATOPEYA: GRRRRRR!!

TEXTO NARRATIVO: Casi exterminan a los búfalos y a nuestros hermanos de tasmania...

... A decir verdad ya no queda ni uno de ellos

Cuadro 2

PLANO: PP

DESCRIPCIÓN: Rostro de un lobo aullando con gran dolor

Cuadro 3

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: El cazador se aleja en su caballo con la cabeza del búfalo, en primer plano se ve el rostro de un lobo viendo como se aleja.

ONOMATOPEYA: TAPATAPA!! TAPATAPA! (ruido de la cabalgata del caballo)

Cuadro 4

PLANO: PP

DESCRIPCIÓN: Rostro de un lobo con actitud amenazante

TEXTO NARRATIVO: ...fue entonces cuando evolucionamos en muy poco tiempo a razón de miles de años.

Página 5

Cuadro 1

PLANO: PP

DESCRIPCIÓN: Un lobo cachorro escondido, solos se ven sus ojos con expresión de interrogación (viendo como el cazador corta la cabeza del búfalo)

ONOMATOPEYA: SHIKT!! (Movimiento del machete)

TEXTO NARRATIVO: ... Ahora es decir en ese entonces

Cuadro 2

PLANO: PP

DESCRIPCIÓN: Mismo lobo cachorro un poco mas visible pero ahora su rostro es de temor

ONOMATOPEYA: SHIKT!! (Más fuerte y expresivo el sonido del machetazo, la cabeza ha sido cortada)

Cuadro 3

PLANO: PP

DESCRIPCIÓN: mismo lobo pero ahora su rostro cambia a dolor

ONOMATOPEYA: SNIF!! SNIF!!! (llanto del lobo cachorro)

TEXTO NARRATIVO: pensábamos que podíamos exterminarlos a ellos también

Cuadro 4

PLANO: PP

DESCRIPCIÓN: se ve el rostro de un lobo adulto gruñendo con actitud amenazante

ONOMATOPEYA: TAPATAPA!!! TAPATAPA!! TAPATAPA!!! (se escucha como se aleja nuevamente el caballo con el cazador) GGGGGRRR!!! (Gruñido del lobo)

Cuadro 5

PLANO: PM

DESCRIPCIÓN: Lobo cachorro, su rostro ahora es de tristeza y dolor

ONOMATOPEYA: IHUUUUU!! (Dolor)

TEXTO NARRATIVO:Pero nos equivocamos

Página 6

Cuadro 1

PLANO: PA

DESCRIPCIÓN: Un lobo en posición imponente

Cuadro 2

PLANO: PP

DESCRIPCIÓN: Rostro del lobo con expresión colérica

TEXTO NARRATIVO: Del mismo modo nos persiguieron y vilipendiaron durante años tratando de exterminarnos.

Había que corregir el daño, debíamos nombrar nuevos líderes, pero eso tomaría años, no podía ser cualquiera...

Cuadro 3

PLANO: PD

DESCRIPCIÓN: El ojo del lobo

ONOMATOPEYA: SNARRLL!!!

Página 7

Cuadro 1

PLANO: PGE

DESCRIPCIÓN: Se ve parte del rancho y una pequeña cabaña de madera

TEXTO NARRATIVO: A los practicantes de magia se nos encomendó exiliarnos, yo vivía en un lugar apartado que los humanos llamaban rancho,... todo era rústico y primitivo

Cuadro 2

PLANO: PM

DESCRIPCIÓN: Corazón de perro gritando.

CORAZON DE PERRO: Canoac la leeeñaaaa!!!

Cuadro 3

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Se ve parte del rancho y un niño cargando leña por la parte de atrás

CANOAC: Que lata todos los días lo mismo

Cuadro 4

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: El niño de frente (más cercano) cargando leña

CANOAC: Ya parezco su burro me lleva la

TEXTO NARRATIVO: En la casa un niño trabajaba para mi, hacía las tareas duras que para mi ya eran difíciles

Página 8

Cuadro 1

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Se ve la casucha de la anciana a lo lejos y en primer plano la silueta de un Nahual (es de noche)

NAHUAL: Debo llegar.... Yaolxochitl debe saberlo....

TEXTO NARRATIVO: Cierta noche llegó a mi casa uno de los nuestros, venía mal herido, como pude lo atendí me reveló que los otros magos habían sido asesinados y quedaban muy pocos sobrevivientes en los clanes que en mi infancia conocí.... pude mantenerlo con vida algún tiempo... pero fue inútil.

Cuadro 2

PLANO: PP

DESCRIPCIÓN: Rostro del Nahuatl herido

NAHUAL: Ayúdame Corazón de Perro!!! (lamento)

Cuadro 3

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: La anciana abriendo la puerta y el niño asomándose

NAHUAL: Todo terminó... Los endemoniados... Ayúdame!!!

CORAZÓN DE PERRO: ¿Qué pasa?

CANOAC: eh!! (Pensando)

Página 9

Cuadro 1

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: El rostro de la anciana, y distintos Nahuales en segundo plano, en primer plano también el rostro del niño

TEXTO NARRATIVO: Esa noche le revelé a Canoac quién era y cuál era el motivo de mi existencia

CORAZÓN DE PERRO: ... Soy una Nahuatl.... Una gran hechicera, tengo la facultad de transformarme en Licántropo ... mi padre era el gran Shaman de la tribu.... yo fui designada para heredarle mi poder a los elegidos... que eran capaces de exterminar a los endemoniados.

CANOAC: ¡Qué queeee?

Página 10

Cuadro 1

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: La anciana en primer plano y en segundo plano se ve el niño con las astas de venado en la mano

CORAZÓN DE PERRO: Estas astas te protegerán y te guiarán donde están los elegidos

CANOAC: Órale!!!

Cuadro 2

PLANO: PPP

DESCRIPCIÓN: los ojos de la anciana

CORAZÓN DE PERRO: Debo protegerlo y... él se encargara de encontrar a los elegidos

PLANO: PPP

DESCRIPCIÓN: Rostro del niño asombrado

CANOAC: ...Pero yo... ¿qué tengo de especial?

CORAZÓN DE PERRO: Nada... realmente nada, es por eso que te elegí... ellos no pensarían que tú estás de nuestro lado y por eso... entre otras cosas.

Cuadro 2

PLANO: PPP

DESCRIPCIÓN: Rostro de la anciana alterada

CORAZÓN DE PERRO: ¡¡Debes irte ya!! ...yo sabré defenderme bien de ellos....lárgate de una vez

Cuadro 3

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Se ve el niño alejándose y despidiéndose en primer plano se ve el rostro de la anciana

CANOAC: estás segura que estarás aquí cuando regrese??

CORAZÓN DE PERRO: ...no te preocupes aquí estaré (voz baja)

Página 11

Cuadro 1

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: el niño corriendo a través del rancho

CANOAC: ... pensé que lo de los Nahuales era sólo una leyenda

TEXTO NARRATIVO: Canoac definitivamente no tenía nada de especial... pero ahora tenía una misión que cumplir.

Cuadro 2

PLANO: PPP

DESCRIPCIÓN: Rostro del niño

TEXTO NARRATIVO: Pero ... nos encontramos en un momento crítico ... ahora todo está en nuestra contra.

Cuadro 3

PLANO PPP

DESCRIPCIÓN: Ojos de los demonios centelleantes se puede agregar un close-up de los ojos del lobo.

ONOMATOPEYA: GGRIARRR!! (GRUÑIDO)

Página 12

Cuadro 1

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Se ve entre sombras el niño corriendo entre las yerbas

Cuadro 2

PLANO: PD

DESCRIPCIÓN: Rostro de un Nahual gruñendo y en la parte de arriba un demonio volando

TEXTO NARRATIVO: Nuestro enemigo con el paso del tiempo se había hecho ...más letal.

Página 13

Cuadro 1

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: El niño corriendo en el bosque y arriba de él, en el cielo sobre los árboles aparecen 3 siluetas aladas de demonios volando sin que él se percate.

DESCRIPCIÓN NARRATIVA: Debíamos hacer frente a la amenaza que se cernía sobre nosotros.

Cuadro 2

PLANO: PD

DESCRIPCIÓN: Rostro del niño sudando por ir corriendo con expresión de asustado.

Cuadro 3

PLANO: PP

DESCRIPCIÓN: Los ojos de uno de los demonios

Cuadro 4

PLANO: PP

DESCRIPCIÓN: Rostro del niño asustado viendo hacia arriba, presintiendo algo
CANOAC: AHHHH!!! (asustado)

Página 14

Cuadro 1

PLANO: PP

DESCRIPCIÓN: Rostro del niño, que cambia su expresión de susto a asombro

DESCRIPCIÓN NARRATIVA: Debido a las astas de venado, Canoac tuvo un mal presentimiento

Cuadro 2

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: El niño muestra una actitud de trance....

TEXTO NARRATIVO: Pero tenía una misión que cumplir

CANOAC: Ehhh!!

Cuadro 3

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: El niño se ve molesto y preocupado

DESCRIPCIÓN NARRATIVA: Algo estaba pasando

CANOAC: Carajo... ¡¡ cómo le hago?!!

Cuadro 4

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Se ve que el niño regresa corriendo

CANOAC: Debo regresar!!

Página 15

Cuadro 1

PLANO: PGE

DESCRIPCIÓN: Se ve parte del rancho y una pequeña cabaña de madera, en primer plano se ven las patas de un demonio

Cuadro 2

PLANO: PD

DESCRIPCIÓN: Puerta de la casa

Cuadro 3

PLANO: PD

DESCRIPCIÓN: Se ve una puerta que va hacia el sótano, que se está cerrando.

TEXTO NARRATIVO: Corazón de perro rápidamente bajó al sótano y atrancó la puerta, ... debía ganar tiempo.

ONOMATOPEYA: Krash!!!!

Página 16

Cuadro 1

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Se ve la anciana sentada de espaldas con una fogata frente a ella, toda la recámara se ve oscura. Corazón de Perro comenzó a rezar de una manera muy extraña

CORAZÓN DE PERRO: ZAN YEHUAN, I DAL NEDUHOA NINENTLAMATIC
¿AC AZO AIC IC? NENAHUIZA IN TEMAHUACAN...

(Solamente el, el dolor de la vida, vana sabiduría tenía yo, ¿Acaso alguien no lo sabía? Acaso alguien no...

Cuadro 2

PLANO: PPP

DESCRIPCIÓN: Rostro de la anciana, se ve cansada...

CORAZÓN DE PERRO: ... Dios perdóname por lo que voy hacer, pero es para salvar al mundo. (Pensando...)

Cuadro 3

PLANO: PPP

DESCRIPCIÓN: Se ve el rostro de la anciana con expresión de asombro.

CORAZÓN DE PERRO: Ya están Aquí

ONOMATOPEYA: Trass!!!

Página 17

Cuadro 1

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Los tres demonios se ven de frente

TEXTO NARRATIVO: ...No eran demonios, pero parecían haber salido del mismo infierno...

Cuadro 2

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Se ve la anciana de frente y en primer plano se ve un demonio

Cuadro 3

PLANO: PPP

DESCRIPCIÓN: La transformación de la anciana en Nahual, (distintos pasos)

CORAZÓN DE PERRO: Grruuachh!!

TEXTO NARRATIVO: Corazón de perro inició su transformación de Nahual.

Página 18

Cuadro 1

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: De frente la anciana totalmente transformada en lobo abarcando toda la pagina. (Agregar onomatopeya iiggriaaarr!! En forma espectacular)

TEXTO NARRATIVO: Corazón de Perro debía acabar con ellos...

ONOMATOPEYA: Griooarr!!

Página 19

Cuadro 1

PLANO: PM

DESCRIPCIÓN: La imagen de los tres demonios en distintas perspectivas, en primer plano y de espaldas se ve la anciana convertida en Nahual.

DEMONIO 1: Ya eres nuestra
DEMONIO 2: Ahora somos un ejército

Cuadro 2

PLANO: PP
DESCRIPCIÓN: Medio rostro de un demonio enfurecido
DEMONIO 1: Mátenla!!!

Cuadro 3

PLANO: PP
DESCRIPCIÓN: Aparecen los tres demonios de tres cuartos lanzándose sobre la anciana loba., se ve la expresión de uno de los demonios que es herido.
ONOMATOPEYA: ARCC!!

Página 20

Cuadro 1

PLANO: PP
DESCRIPCIÓN: Se presenta de cuerpo completo al demonio y tras él en forma imponente, el niño indígena atravesando el cuerpo del demonio con las astas de venado.

Cuadro 2

PLANO: PP
DESCRIPCIÓN: Cara de uno de los demonios aullando de dolor (agregar onomatopeya)
DEMONIO 1: Maldito perro cómo?... si nada nos puede dañar

Cuadro 3

PLANO: PP
DESCRIPCIÓN: Rostro de Canoac alterado
CANOAC: Sólo las astas de venado

Cuadro 4

PLANO: PP
DESCRIPCIÓN: Rostro de dolor y de enojo del demonio
DEMONIO 1: Mientes me tomaste por sorpresa. Infeliz vas a morir!!!

Página 21

Cuadro 1

PLANO: PG
DESCRIPCIÓN: Aparece la anciana sangrando, tirada sobre el suelo (como fondo) y en primer plano los dos demonios en actitud amenazante.
DEMONIO 1: Acaben con él.

Cuadro 2

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Canoac se presenta de manera imponente con las astas de caribú ensangrentadas blandiéndolas en las manos con actitud amenazante y la expresión del rostro enfurecido.

CANOAC: Inténtalo!!!

Página 22

Cuadro 1

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Aparece anciana que intenta incorporarse de espaldas, en segundo plano se ven los demonios.

CANOAC: Déjenla ya!!

DEMONIO 1: Ella ya no puede hacer nada!!

DEMONIO 3: Estás acabada

CORAZÓN DE PERRO: Noooo!!

Cuadro 2

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Acercamiento de la anciana que intenta incorporarse, ilustrarla temblorosa, levantando las manos (se ven varios rayos y estallidos)

CORAZÓN DE PERRO:iiiEsto... no ha terminado!!!

ONOMATOPEYA: ¡Zuashh!!

Página 23

Cuadro 1

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Vista aérea del cuadro anterior con la variante de que salen destellos de luz del cuerpo, de forma espectacular (onomatopeyas BAKOOM!!), se presentan varios cuadros en los que se ven los rostros de los demonios deslumbrados por la luz.

DESCRIPCIÓN NARRATIVA: ... fue entonces cuando un resplandor los dejó estáticos

ONOMATOPEYA: (AAHHH!!) (NOOO!!) De forma dispersa dentro del cuadro

Página 24

Cuadro 1

PLANO: PM

DESCRIPCIÓN: Vista de la anciana con sus manos levantadas, sobre ella de frente aparecen visiones de 5 diferentes nahuales u hombres lobo infantiles, entre luz y estruendos.

DESCRIPCIÓN NARRATIVA: ... eran sus elegidos

ONOMATOPEYA: AAHHUUUU!!

Página 25

Cuadro 1

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Vista aérea de la anciana con sus brazos levantados, de donde salen destellos de luz.

DESCRIPCIÓN NARRATIVA: ...Sus fuerzas se habían terminado

Cuadro 2

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: Vista de la anciana de cuerpo completo, y a su alrededor se ve la transformación de loba a anciana... y termina muerta. PLANO: PPP

CORZÓN DE PERRO: IN OTIN IHUAN IN TONALTIN NICAN TZONQUICH (Aquí terminan los caminos y los días)

Página 26

Cuadro 1

PLANO: PM

DESCRIPCIÓN: El niño indígena cae de rodillas llorando (onomatopeya de dolor del niño)

Cuadro 2

PLANO: PPP

DESCRIPCIÓN: El rostro de uno de los demonios de manera amenazante.

TEXTO NARRATIVO: Pero.....

Página 27

Cuadro 1

PLANO: PPP

DESCRIPCIÓN: El rostro del niño con un rasguño que atraviesa su rostro, el niño con expresión de dolor

ONOMATOPEYA: (ZUAAS!!) (RAAAASS!!)

Cuadro 2

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN: el niño aparece derribado en el suelo. Se observan heridas en su espalda , un demonio con actitud amenazante en segundo plano.

CANOAC: AGGGKKK!!

DEMONIO 1: Terminaré contigo

Cuadro 1

PLANO: PGE

DESCRIPCIÓN: Garra de uno de los demonios amenazante

DESCRIPCIÓN NARRATIVA: Tzitzimitl no permitió que terminara con Canoac.

DEMONIO 1: Detente

Cuadro 2

PLANO: PPP

DESCRIPCIÓN NARRATIVA: Rostro del demonio 3 asombrado y molesto por la orden

DEMONIO 3: Por qué??

Cuadro 3

PLANO: PG

DESCRIPCIÓN NARRATIVA: Se visualiza en un plano PM el demonio 1 y en el segundo plano se ve el demonio 3 disgustado.

DEMONIO 3: No tiene caso es un desperdicio... tenemos cosas más importantes, ¿o qué? ¿no te diste cuenta...?

DEMONIO 1: ..Es cierto, maldita bruja, finalmente lo hizo, debemos irnos ya!!

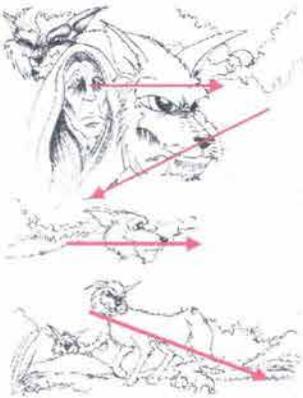
ESTA HISTORIA CONTINUARÁ ...

6.5. Bocetos Preliminares

El boceto es el mapa de lo que se plasmará en la página del cómic, se puede considerar la etapa más entretenida de la creación, es el momento en que se establecerá la disposición de las viñetas y las secuencias entre éstas, para que favorezca la lectura de la página.

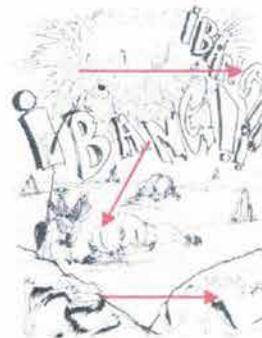
El boceto funciona como una primera prueba para dar la posibilidad de hacer arreglos antes de iniciar su acabado. En el cómic, el proceso de bocetaje es el instrumento indispensable que permite ver la relación imagen - texto, capaz de transmitir la narración y captar la atención del lector.

Para esto tiene que disponer la página con el conocido sistema de lectura en Z, es decir, la atención debe ser dirigida de izquierda a derecha, luego bajar a la próxima secuencia de viñetas y comenzar nuevamente por el extremo izquierdo; y así se continúa hasta que el foco de atención abandone la página por el extremo inferior derecho de la hoja. A esta manera de llevar la atención del lector se le llama El Recorrido Visual. Para controlar este recorrido se utilizan diversos elementos de la página como la forma de las viñetas, la disposición de los globos de diálogo o los textos en off; también la disposición de los elementos dentro de las viñetas (ángulos de cámara, masas en movimiento, dirección de mirada, líneas cinéticas, etc.) Todo esto ayuda a crear un recorrido más claro.



La página anterior lleva al lector a una secuencia de imágenes con dos viñetas. La primera es el rostro de un búfalo, el cual nos lleva hacia la escena del cazador, y los cuerpos de los búfalos muertos, así como los lobos escondidos.

En este boceto el recorrido comienza con el personaje de la anciana donde su mirada lleva al lector hacia el texto narrativo, una vez leído el texto, el lector continúa en dirección a las siguientes viñetas de acuerdo al recorrido visual antes mencionado para llevarnos al final de la página.



Dentro del diseño del cómic, el trazado a lápiz corresponde a la que será en primera instancia la forma final del cómic. Los lápices ofrecen una amplia gama tonal, con la ventaja añadida de que puede modificar el dibujo según se va realizando. El boceto se trabajó con un lápiz HB y B, por ser lápices medios dentro de su graduación. Es muy común que las áreas de sombras extensas no se sombreen con el lápiz, sólo son marcadas con pequeñas equis (x). El entintador sabe que eso significa que debe cubrir el área con tinta. El papel que se utilizó para los primeros bocetos fueron hojas blancas bond con un gramaje de 90 g., con una medida de 216 x 280 mm.



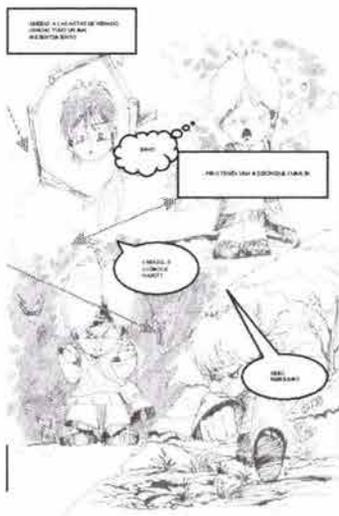
6.6. Viñetas o Cuadros

Lo importante dentro del proceso de bocetaje, es el diseño de las viñetas. Durante el dibujo a lápiz se debe dejar el suficiente espacio libre de información para colocar los globos de diálogos y las cajas de texto en off.

Las viñetas sirven para indicar el paso del tiempo, mostrar una serie de imágenes enmarcadas y en movimiento implica la presencia de pensamientos, ideas, acciones y lugares o emplazamientos. La creación de viñetas se realizó dando

Las viñetas dentro de esta página se encuentran designadas por formas irregulares pero bien definidas, como es el caso de las viñeta en forman trozos de madera, también se encuentran viñetas rebasadas, viñetas sin recuadros; varias viñetas en una hoja, etc.. En cada viñeta se tomo en cuenta que cuando el lector pasa de una viñeta a otra o de una página a otra, esto permite un cambio de tiempo, un salto de escenario, una oportunidad para controlar la atención del lector. Aquí se juega con la retención tanto como la atención. La página, al igual que la viñeta, debe montarse como una unidad de contención, aunque en el fondo no sea más que una parte del todo que forma la historia.

En la primera viñeta se encuentra entre trozos de madera, el segundo y tercer cuadro se encuentran definidos por manchas y líneas que delimitan finalmente el contenido de esa viñeta.

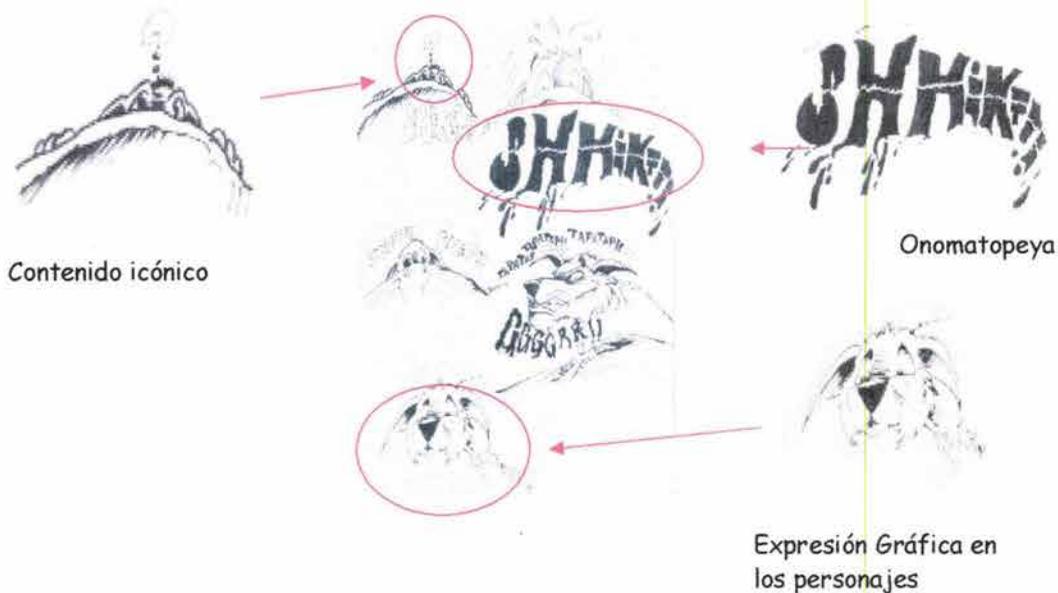


Por ultimo la cuarta viñeta que se encuentra dentro de esta página toma una forma de triangulo en función del mismo corte de la hoja, marcada con un trazo de línea irregular. Dentro de los cuadros que se manejan como ejemplo se está utilizando como una unidad espacio temporal, unidad de significación y unidad de percepción diferencial.

El contenido de cada una de las páginas está considerado líneas reales y/o imaginarias que delimitan el espacio total del cómic. La dimensión que toma cada una de las viñetas dentro de este cómic está definida por la importancia de cada uno de los cuadros y lo que se quiere expresar dentro de ellos.

6.7. Globos y Onomatopeyas

Dentro de la proyección y elaboración de las páginas del cómic "La leyenda del Nahuatl", el cómic tuvo como principal prioridad que en cada uno de los cuadros y de los dibujos se reflejara una intención bien definida, siempre reforzada con las onomatopeyas, así como con los globos y sus posibles representaciones. Esto fue de gran ayuda para poder facilitar la lectura y comprensión de la historia, de la misma manera los escenarios sirvieron para comunicar al espectador la ubicación de cada uno de los cuadros.



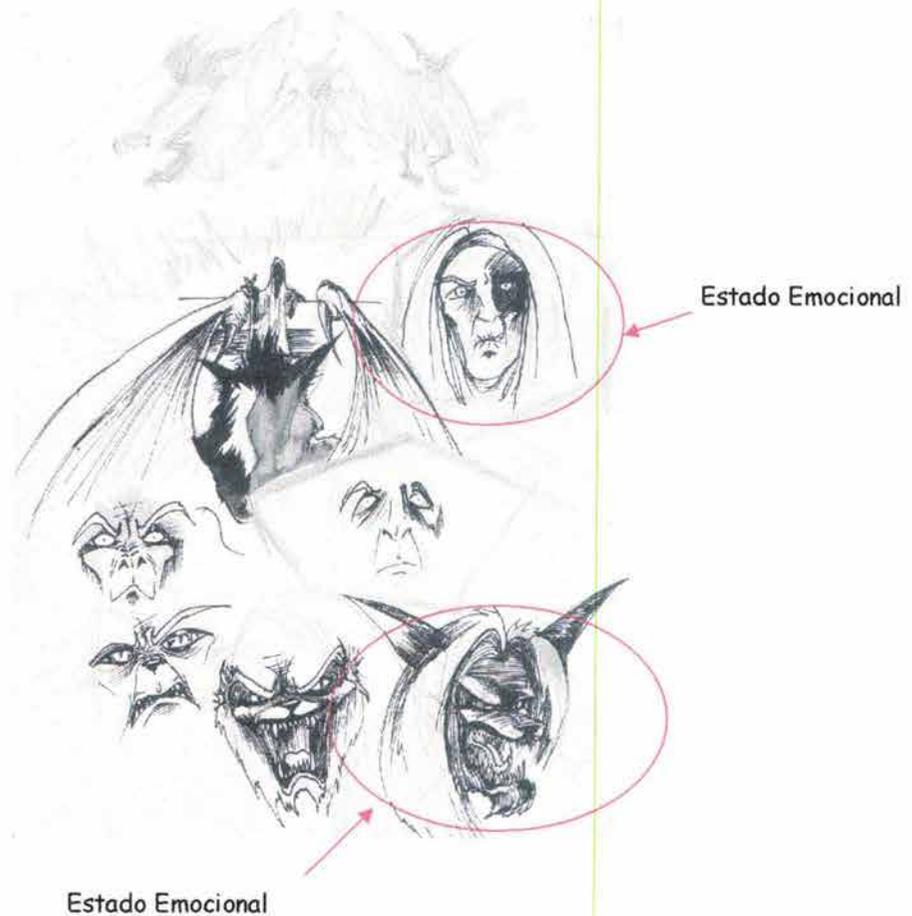
El cómic la Leyenda del Nahuatl está conformado por líneas cinéticas. Formados por los trazos dibujados para crear la sensación de movimiento. A veces son acompañadas de signos gráficos de apoyo (como pequeñas nubecillas), onomatopeyas, etc.

El lenguaje del cómic se basa en una serie de elementos expresivos que permiten al lector trasladarse al espacio ideal en el que se desarrolla el argumento, desde el espacio real (la página, viñetas y el conjunto narrativo). Conforman dicho lenguaje una serie de convenciones preestablecidas entre emisor (dibujante y guionista) y receptores (los lectores), que permita que se establezca una comunicación entre ambos.

Existen convenciones para expresar distintas sensaciones del movimiento de personajes y objetos.

Signos gráficos de apoyo: Son recursos extralingüísticos convencionales que sirven para enfatizar las expresiones de los personajes o para remarcar las características de algunos objetos. Pueden ser líneas rectas, onduladas, rayos, líneas quebradas, gotas, etc., pretendiendo crear distintas sensaciones (como alegría, miedo, sorpresa,...).

Ideogramas: Constituyen verdaderas metáforas visuales (en el caso del cómic, la idea se convierte en ideograma). Son imágenes convencionales que expresan el estado emocional de los personajes. Se representan dentro y fuera a los globos o bocadillos. Las asociaciones más empleadas, entre una idea y su representación mediante un ideograma, son las siguientes: asombro, duda, confusión, etc.: representado por signos de administración o interrogación.



6.7. Tipografía

La tipografía dentro del cómic es de tipo **COMIC SAN** en mayúsculas, ya que es el estándar utilizado; sin embargo, se utiliza la tipografía **BARD** en algunas secciones del cómic, siendo este tipo de letra una fuente pretende que caractericé al cómic La Leyenda del Nahual.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

El cómic La Leyenda del Nahual respeta en todo momento la distribución, el interlineado y el espacio entre caracteres proporcionando al lector una fácil y mejor lectura.



6.8. Público

El cómic La leyenda del Nahual está dirigido a un perfil de lector de tipo adolescente-adulto, sin dejar fuera a los niños mayores de 8 años en adelante, que por las características de uno de los personajes principales, puede haber una identificación con Canoaac.

Las características del tema requieren de experiencia y cultura, por lo que también se toma el perfil de público adolescente-adulto. El tipo de lenguaje para la realización del cómic es coloquial, narrativo y visual, y gracias a ésta, mantener un control en el lector, que por el manejo y secuencia de la historia y sus variantes es una historia que entretiene y sorprende en el desarrollo de la misma.

El control del lector se mantiene mediante dos fases: La atención, que se logra mediante las imágenes provocativas y atractivas y la retención que se consigue por medio de la disposición lógica de cada una de las imágenes.

El cómic como medio impreso tiene una desventaja, que el lector pudiera ir enseguida a ver el final, por eso el interés del lector debe mantenerse, por lo que las imágenes y la secuencia son llamativas y pretenden mantener la atención del lector.



6.9. Portada

Dentro del estudio y realización de la portada cada uno de los elementos utilizados dentro de ella tienen una función específica, la forma, el fondo, la tipografía y el color funcionan como parte importante, para poder mandar al receptor un mensaje claro y así el producto sea funcional.

La orientación de la portada está de manera vertical, ya que es un estándar utilizado en los cómics, además de que sirve para reforzar el acomodo de cada uno de los personajes dentro de esa superficie.

El diseño para la portada No. 1 del cómic *La Leyenda del Añual* (El principio del Fin), la imagen cuenta con una atmósfera oscura; en la parte central superior se encuentra el rostro del líder de los demonios nahuales (Tzitzimitl), al lado izquierdo se encuentra Yoalli y al lado derecho Yoatl, cada uno mirando hacia afuera de los límites de la portada. Los tres demonios se distinguen por sus rasgos y expresiones que son reforzados por los colores utilizados. En el siguiente plano se encuentra Corazón de Perro, con una vara en una de sus manos y la otra levantándola protegiendo a sus elegidos. En el siguiente plano se encuentran los elegidos, que son niños transformados en lobos, los cuales, a pesar de su apariencia de nahuales, se distinguen de los demonios por el color de su ropa, que está representado por colores primarios y sus combinaciones. Los rasgos de sus rostros, a pesar de su apariencia no reflejan odio. Y en primer plano se encuentra Canoac con sus astas de venado en su mano, corriendo en dirección al nombre del Cómic, *La Leyenda del Nahuatl*.

El fondo está conformado por el cielo, nubes y la luna, símbolo de la noche, oscuridad, hombres lobos... Nahuales.



El logo utilizado como imagen de la revista es un lobo simplificado, el cual toma distintas formas, pero respetando las características del mismo. El logotipo está conformado por la imagen de la cabeza del lobo y el texto de "La leyenda del Nahuatl" en altas y bajas, utilizando la fuente tipográfica Bard. Todo el logotipo se encuentra envuelto en una corteza de árbol, reforzando la idea del lugar donde se desarrolla la historia (rancho Carboneras).



El título de este primer número es "El principio del fin", en tipografía en altas y bajas de tipo Tempos Sans ITC, el título cuenta con un efecto degradado del color naranja y amarillo de arriba hacia abajo, logrando un contraste con el fondo negro. El color se definió ya que es un conjunto de colores cálidos que proporcionan al espectador un impacto visual con relación al contraste con el fondo.

El Principio del fin

El logotipo sugerido para la publicación de la revista tiene como nombre **Val Comic**, que retoma la primera letra de los nombres de Verónica y Antonio, pero que también da una expresión cotidiana de los jóvenes Val, que quiere dar al receptor la idea de un nuevo cómic que camina, anda, marcha hacia una nueva idea para los posibles consumidores de la propuesta de cómic "La Leyenda del Nahuatl". La tipografía se encuentra envuelta por un globo que logra capturar y hacer visible un elemento sutil: el sonido. En la parte inferior se colocó la abreviatura de M. P. Marca Patito... (no por que sea mala la publicación, simplemente por que no está registrada), simulando el M. R. (de marca registrada). La tipografía cuenta con cierto movimiento, líneas delgadas y gruesas, que simulan sombras. El signo de admiración se integra a la palabra cómic en el punto del signo y de la I.





Conclusión

Conclusiones

A partir de los aspectos revisados y del trabajo desarrollado en la presente tesis y sobre todo, al realizar el proyecto de cómic La Leyenda del Nahual, se puede concluir, en primer lugar, que el Diseñador Gráfico encuentra dentro del ámbito del cómic un fértil campo de desarrollo laboral y un espacio en donde aplicar los conocimientos y habilidades propias de esta disciplina de una manera integral; aunque hay que resaltar que dentro de la práctica o campo laboral, el Diseñador Gráfico goza de un sin número de posibilidades, sin perder en ningún momento que el cómic tiene una función determinada como medio de Comunicación Gráfica.

Como cualquier proyecto de diseño se requirió un estudio que permitió conocer el sector hacia el cual quería dirigirse el mensaje, llevando posteriormente a cabo el proceso de bocetaje, utilizando como base los conocimientos adquiridos durante el proceso de investigación y recopilación de información, para así poder definir los elementos, personajes, tipos de viñetas y tipografía que finalmente se consideraron los más adecuados, logrando un juego completo de cada uno de los elementos. Este proceso es necesario a fin de proyectar una imagen de intencionalidad clara.

En el proceso de bocetaje se retomaron muchas de las facilidades que brinda el cómic en la actualidad, rompiendo con muchas de las reglas establecidas por los hombres que dentro de la historia dieron forma a lo que hoy conocemos como cómic. Pero además el proyecto está basado en lo que se conoce como un cómic alternativo; el cual retoma características de todos o

algunos géneros, lo mismo que los estilos que se marcan en los distintos países, así como técnicas diversas.

En la actualidad, el dibujante puede salirse de las viñetas, establecer formas diversas e inclusive omitir las líneas que encierran una escena dentro del cómic, logrando así un mayor impacto visual, dentro de la secuencia y la lectura para el receptor, por lo que en este cómic se retoma esa posibilidad logrando un juego continuo entre cuadros, viñetas y páginas sin perder la continuidad e importancia que se le tiene que dar a las escenas de mayor impacto e importancia dentro de la historia.

El uso de la tipografía también permitió jugar y utilizar no solo la letra de tipo arquitectónica, sino, utilizar una fuente tipográfica que sea parte representativa de este cómic. Todo esto sin olvidar el espacio entre caracteres y la distribución correcta entre líneas que permitan una clara y buena lectura al receptor.

Todos estos elementos anteriores se valoraron para poder definir la forma, fundamentos, efectos proyecciones y contexto informativo, logrando de esta manera el Proyecto de Diseño "La Leyenda del Dabual"

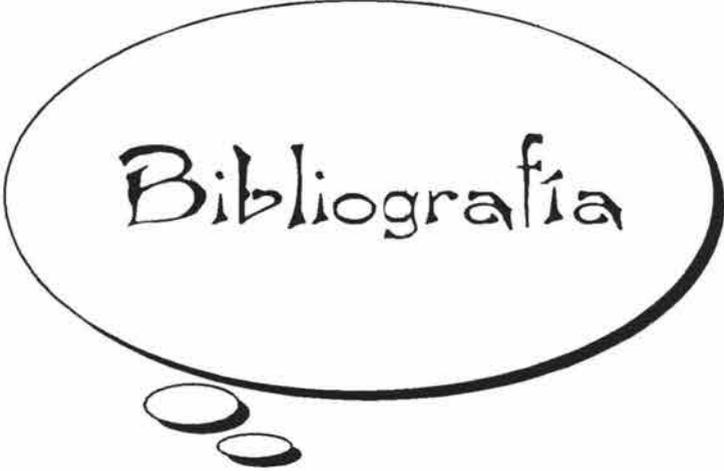
Por todo esto, se puede decir finalmente que el Diseñador Gráfico puede participar en el desarrollo de cada una de las partes del proceso editorial del cómic. Su labor podría ser importante dentro de la participación y realización del dibujo, pero no solamente tiene habilidad en esta labor, sino que puede integrar los elementos comunicativos adquiridos en su formación, a fin de propiciar que los mensajes cumplan su función. Asimismo, la disposición de viñetas y el diseño del cómic en sí se vera enriquecido con la colaboración y participación del Diseñador Gráfico considerando que su formación es la apropiada para ese fin. Otro elemento importante a considerar dentro de la

realización del cómic es la portada, que finalmente es la presentación principal del producto donde no sólo se contó con el uso de imagen y texto, sino que se puso en juego el color, la tipografía y la imagen, tratando de dar un mayor impacto visual al receptor, como la puerta a la lectura del cómic.

Elementos propios del Cómic como el color, la tipografía, el acomodo de viñetas o, inclusive de fotografías, adquieren un significado más completo cuando son realizados por el Diseñador Gráfico. Por ejemplo, un dibujante puede tener mayor habilidad para el dibujo que un diseñador gráfico, pero éste último puede usar los elementos de diseño de una manera más profesional y consciente, a efecto de darle mayor fuerza al mensaje.

De esta manera, podemos estipular que el diseñador gráfico es el profesional idóneo para realizar un cómic, ya que puede participar fácilmente en cualquier segmento de su producción. La gama de habilidades del diseñador gráfico es tan amplia y dada la visión integradora que posee, puede cumplir una función directiva (o editorial) en la cual tiene la capacidad de supervisar todas las etapas de realización del cómic.

Para finalizar podría decir que los conocimientos adquiridos durante mi formación profesional me permitieron visualizar este proyecto como un reto a cumplir; poderme demostrar que el cómic es un medio impreso de comunicación gráfica, pero antes que eso, una alternativa de trabajo para los diseñadores.



Bibliografía

Bibliografía

- Vives, Jordi. *Dibujemos Cómic*, Barcelona, Labot, 1986 111 p.,il.
- Curiel, Fernando. *Mal de ojo*, México, UNAM, 1989 218 p.,il.
- Aurrecocha, Juan Manuel, *Puros Cuentos* (La historieta de México 1874-1834) México, Consejo Nacional Para la Cultura y las Artes, 1988, 98 p.,il.
- Rodríguez Diéguez, J. L. *El Cómic y su Utilización Didáctica* (Los Tebeos en la enseñanza) Barcelona, Gustavo Gill, 1987 156 p.,il. (Colección Medios de Comunicación en la Enseñanza)
- Gubern, Roman, *El lenguaje de los Cómic*, Barcelona, Ediciones Península, 1981, 184 p.,il.
- Río, Eduardo Rius del, *La vida de Cuadritos*, México, Grijalbo, 1984 207 p.,il.
- Artes de México No. 158 Año XIX Revista Mensual 1960. *La Historieta en México*
- Revista de Revistas *El Boom del Cómic*, Semanario de Excélsior No. 4349 7 de Junio de 1993
- Revista de Revistas *El Boom del Cómic*, Semanario de Excélsior No. 4350 14 de Junio de 1993
- Biblioteca del Diseño Gráfico* Ilustración I y II Naves Internacional de Ediciones S.A.
- Biblioteca del Diseño Gráfico* Diseño Gráfico I y II Naves Internacional de Ediciones S.A.
- Enciclopedia Quiller Activa* Ed. Hachette latinoamericana México 1999 Tomo 2
- Curso de Orientación Familiar *Psicología Infantil y Juvenil* Ediciones Océano, Barcelona 1986
- Hart, Chrstohper, *Animation*, Watson Guptill, New York 1997, 144p.,il.
- Ortiz, Georgina *El Significado del Color*. Ed. Trillas. P., 279, il.

Mc Cloud, Scott, *La Revolución de los Cómicos*. Norma Editorial, 256 p., il.

Eisner, Will. *La Narración gráfica*, Norma Editorial. 164 P., il.

Eisner, Will. *El cómic y el Arte Secuencial*, Norma Editorial. 165 P., il.

Grant, John y Tiner, Ron. *Ciencia Ficción y Fantasía* (Manual completo de técnicas Artísticas), Celeste Ediciones, Madrid, 2000 175 p. il.

<http://jubilo.ca/tiras/>

http://www.utopiacomics.com/comic_que_comunica/queescomic.htm

http://www.todohistorietas.com.ar/historia_eeuu.htm

<http://groups.msn.com/mangajuegos/historiadelmanga.msnw>

<http://www.geocities.com/heroesvillanos/>

http://www.mexicoweb.com.mx/Entretenimiento/Anime_y_Comics/home.shtml

<http://www.lamole.com.mx/martin.asp>

<http://www.dreamers.com/dibujando/tutoriales.php>

<http://www.correodelmaestro.com/anteriores/2000/julio/comicmex/comicex.htm>

<http://rofe.dreamers.com/>

<http://www.furnation.com/lobo/forest/wbosque.htm>

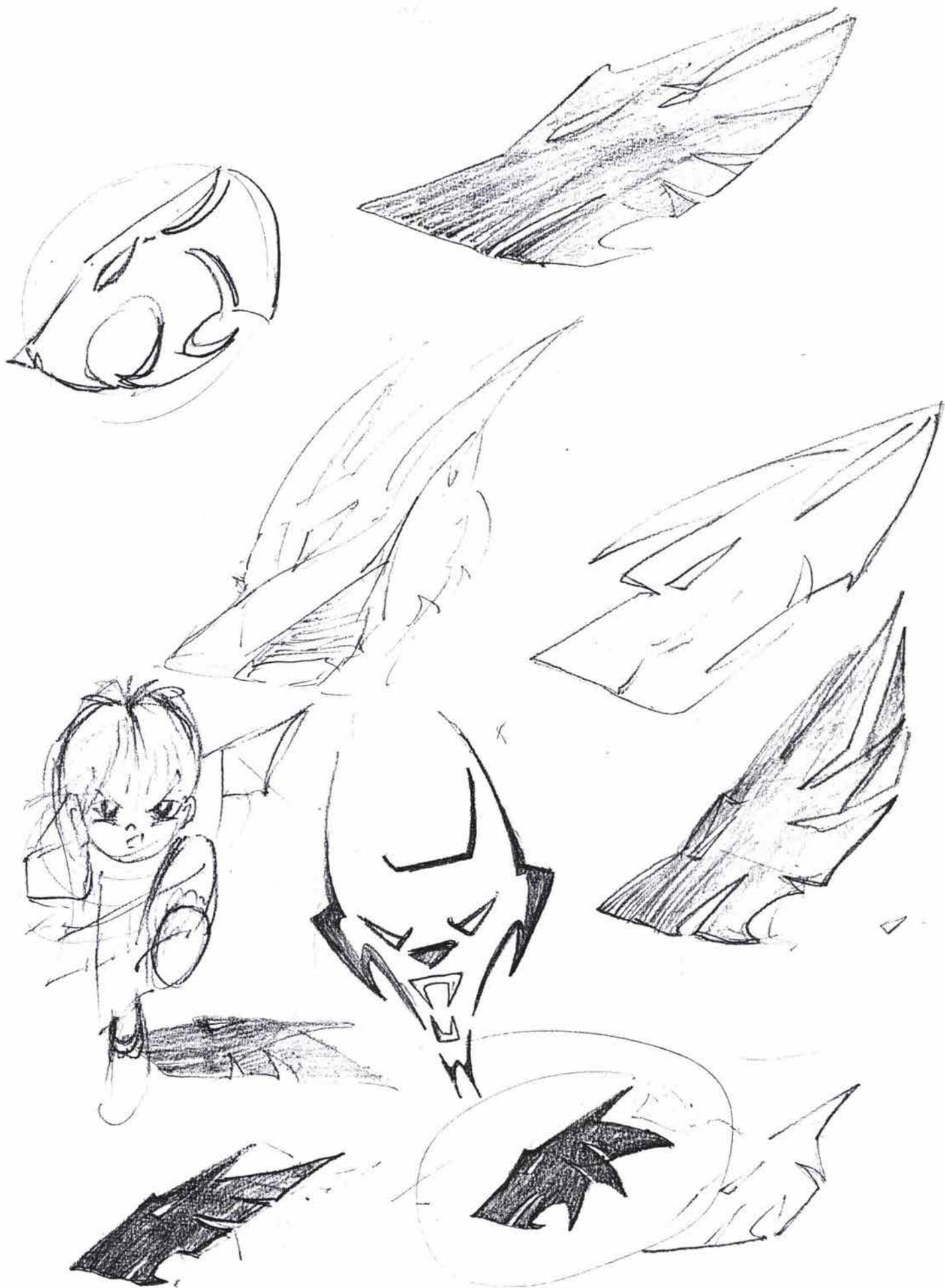
mexico.udg.mx/historia/leyendas/Leyendas.html

alebrije.uam.mx/campus/entorno/4_Trad/4_Ley/A44_06.htm

<http://www.iespana.es/felino/ultratumbas.htm>



Proceso de Bocetaje

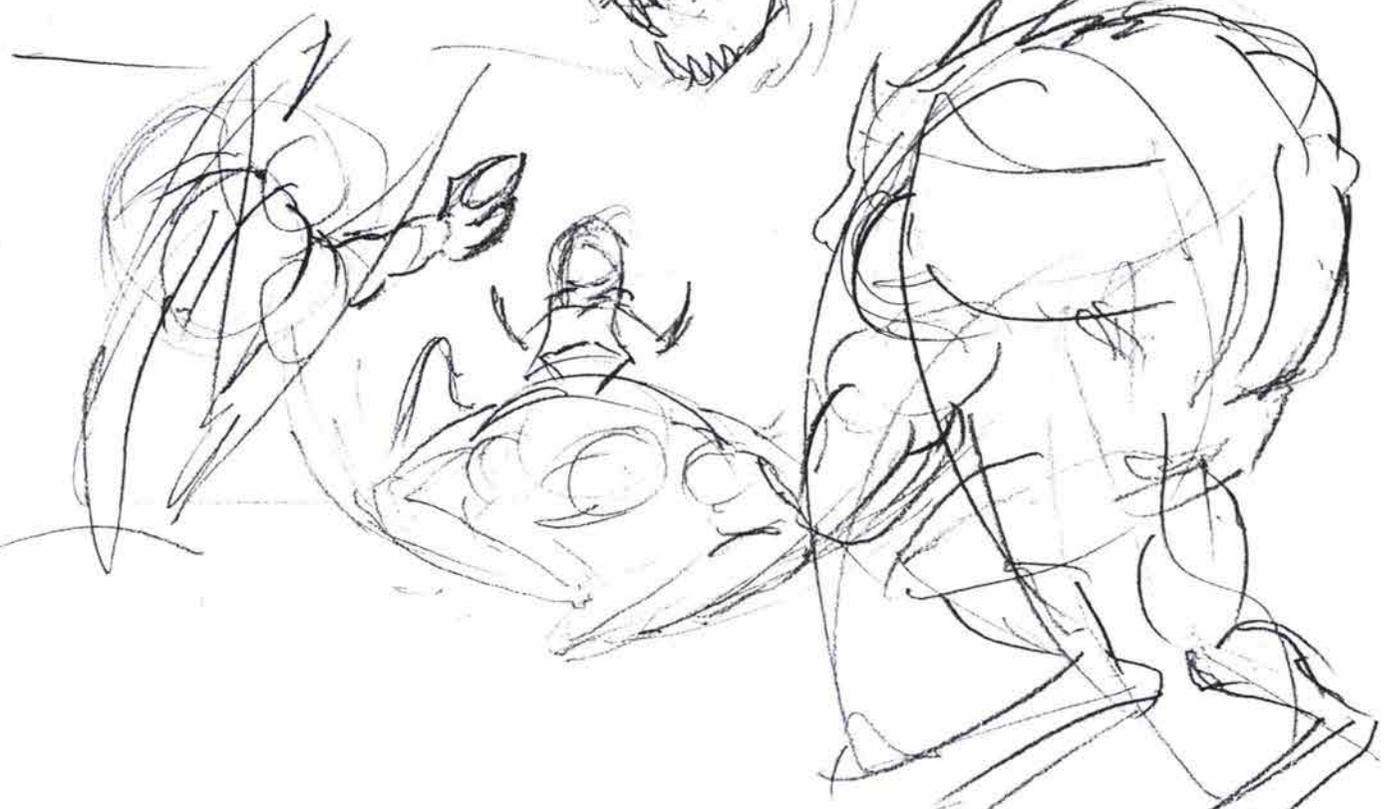
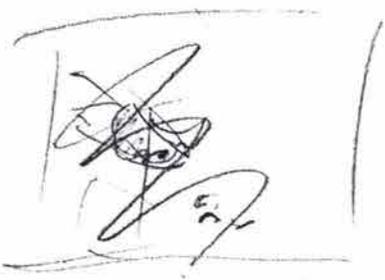
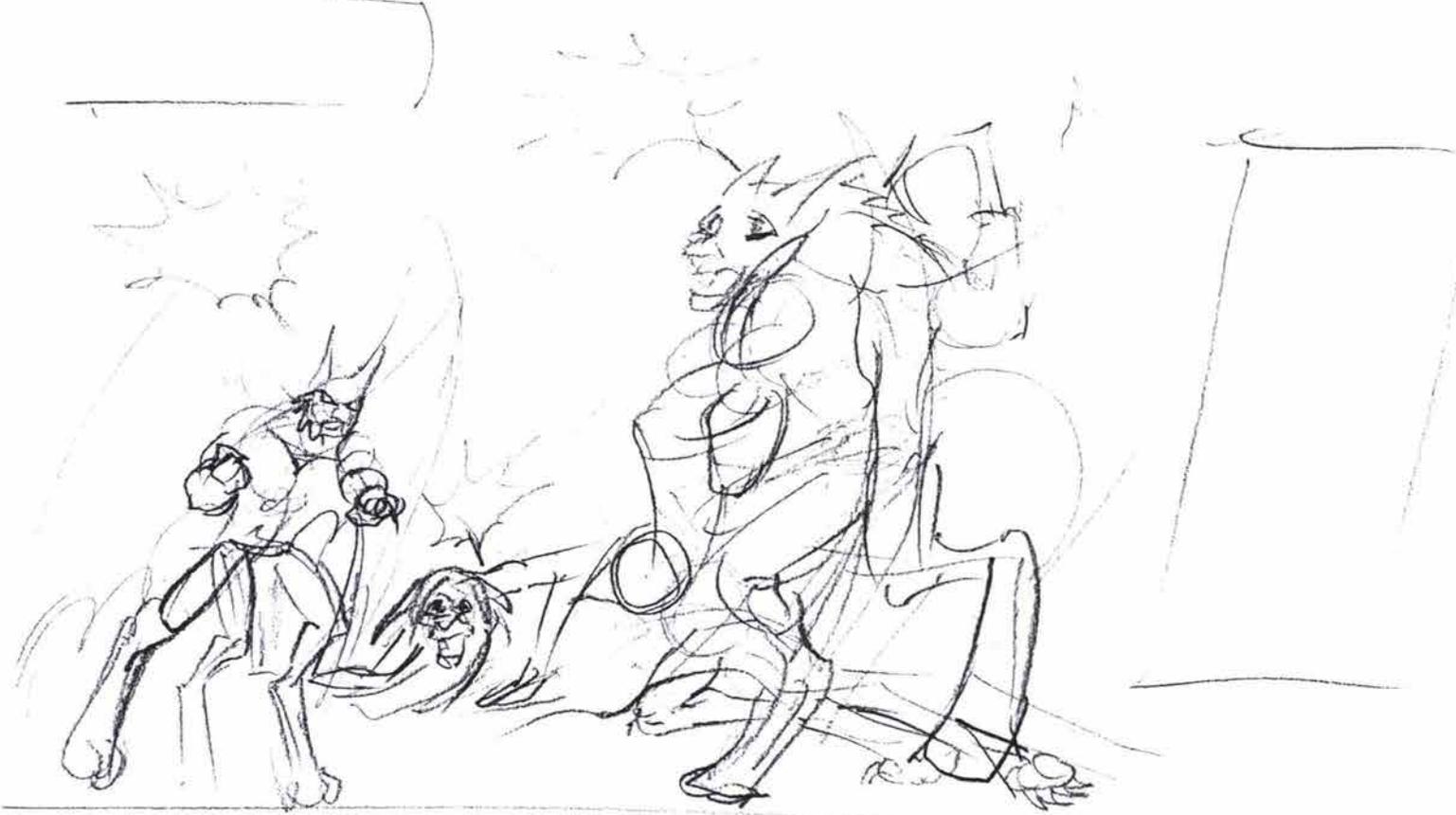


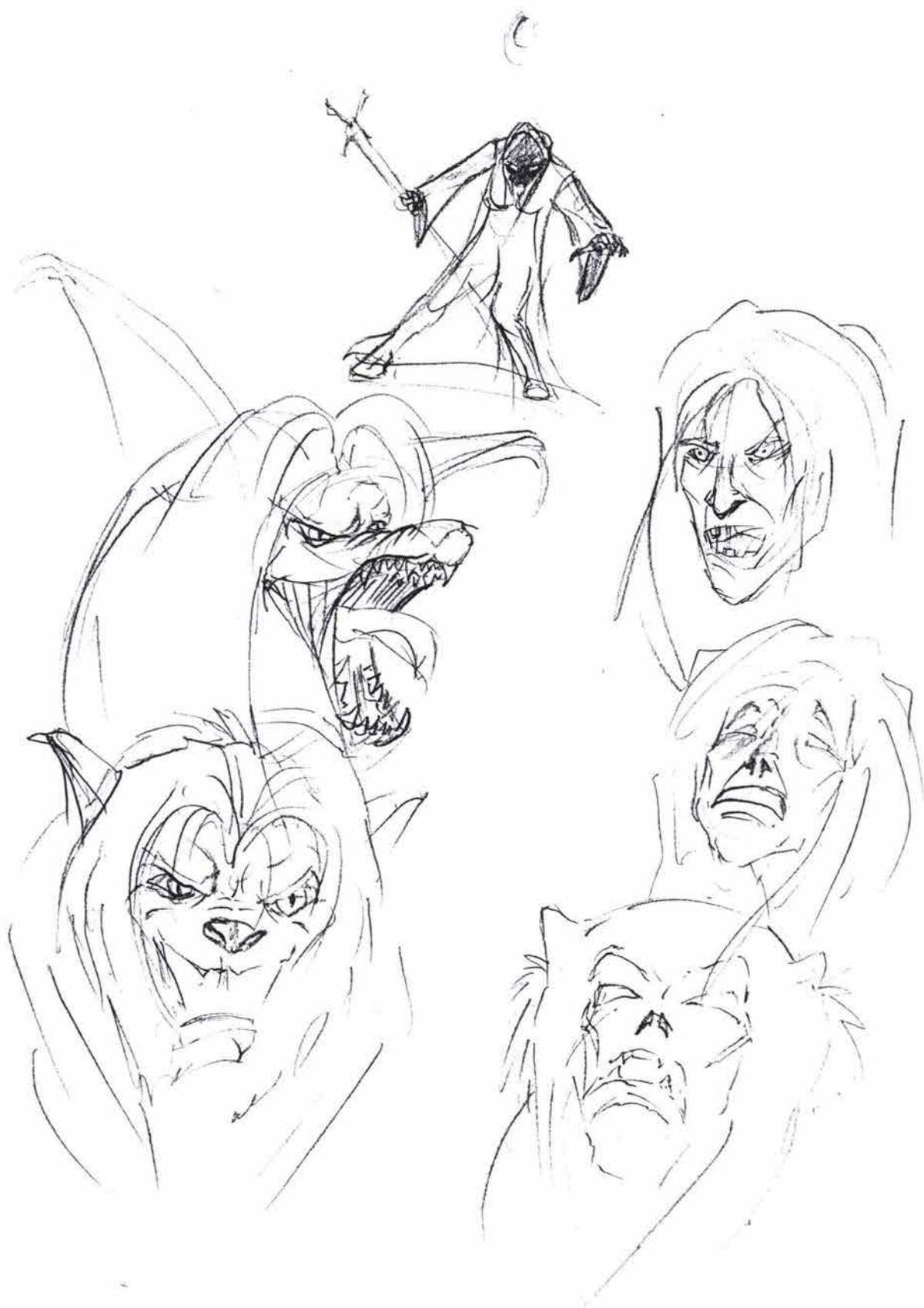


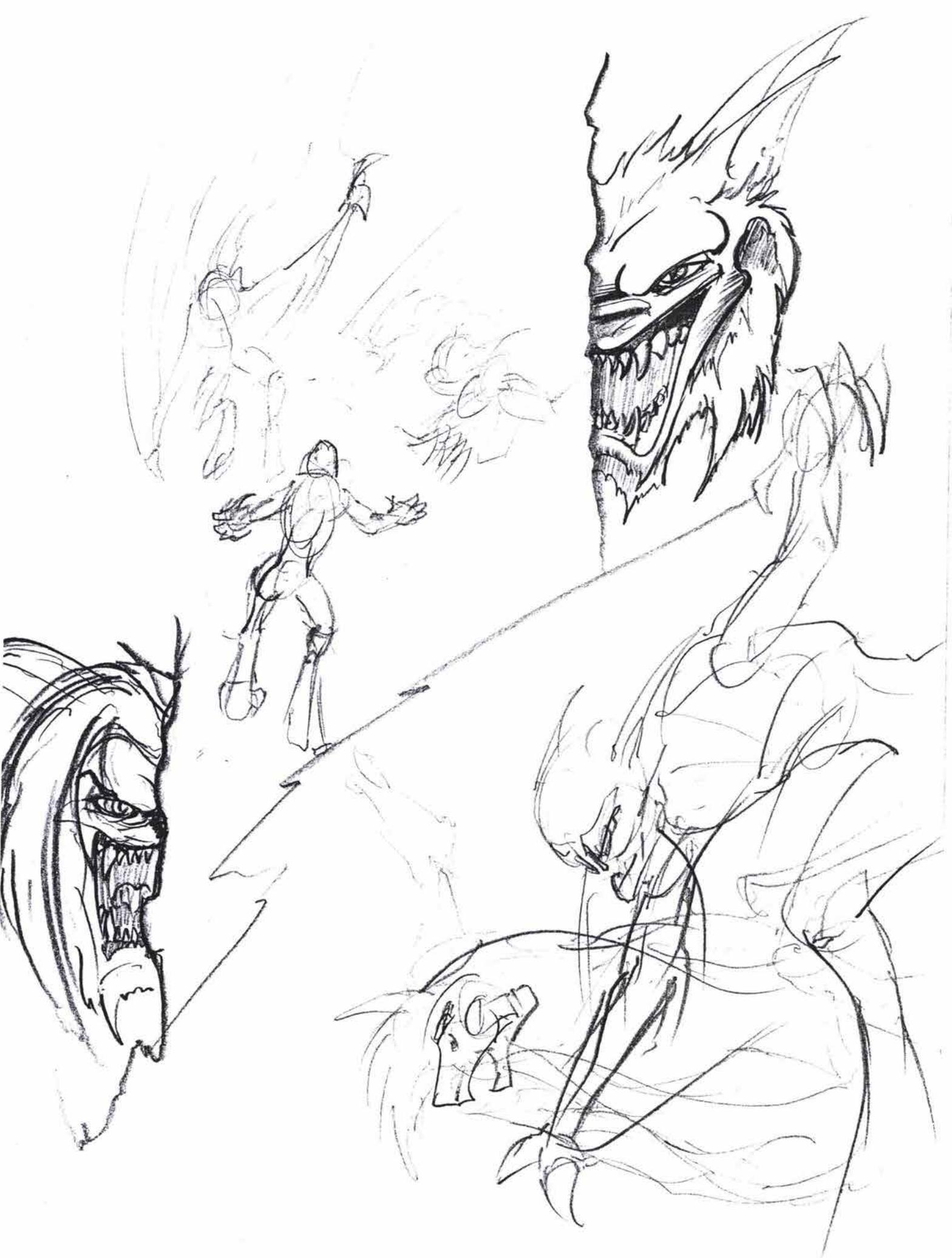


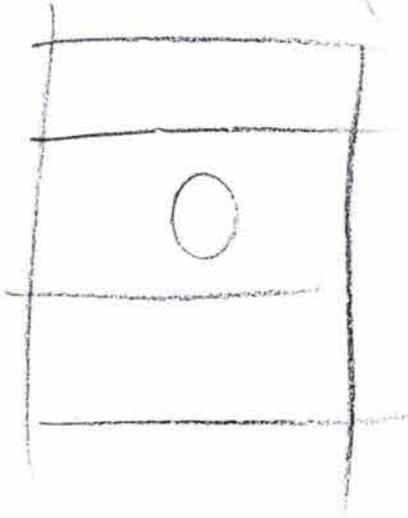
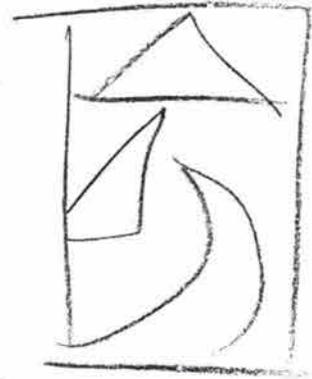




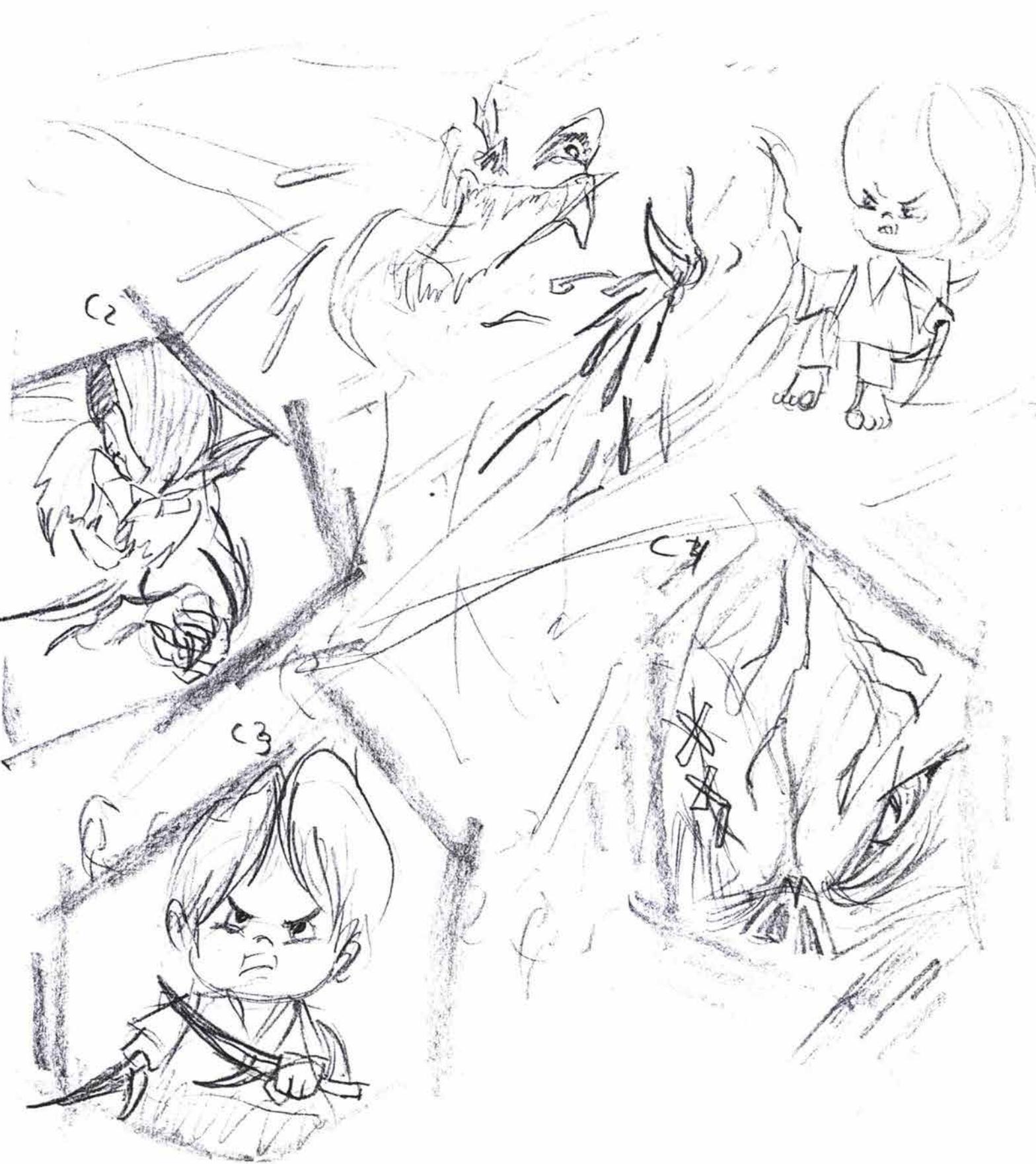








C1



C2

C4

C3

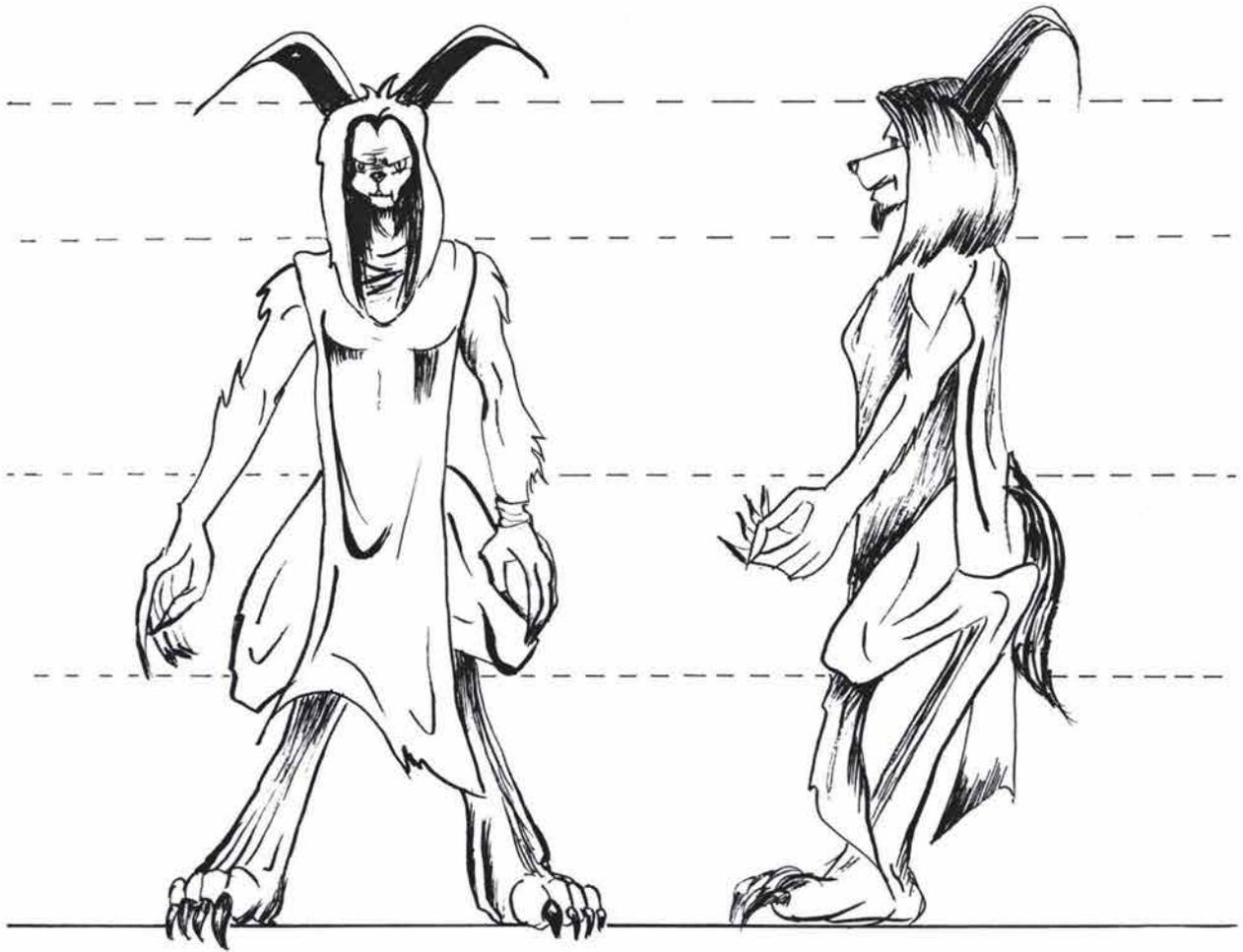




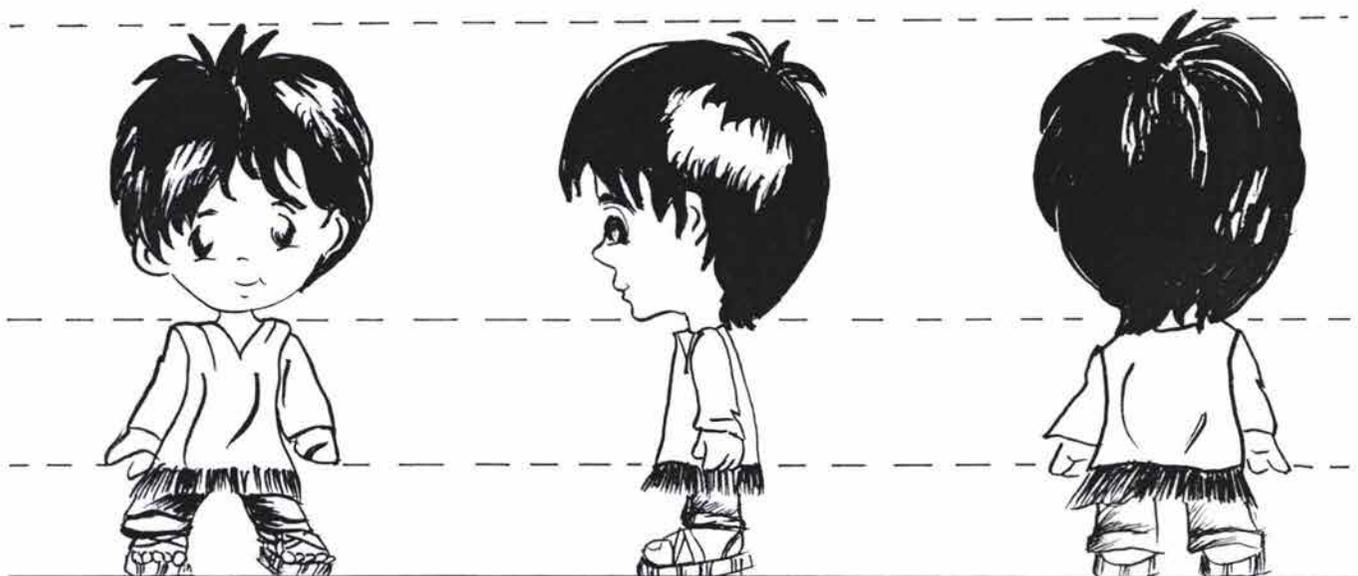
Personajes









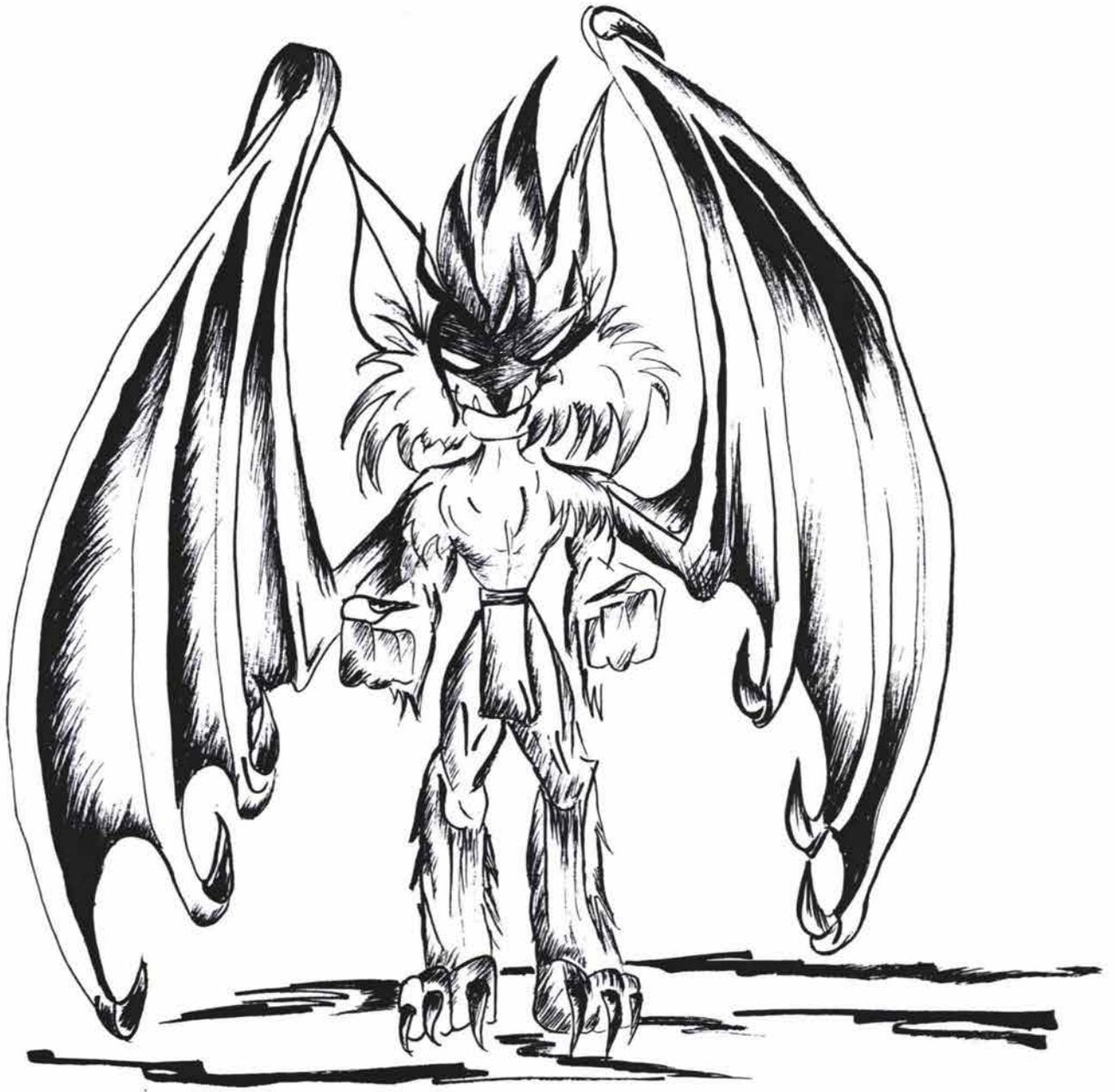


















M.P.



M.P.

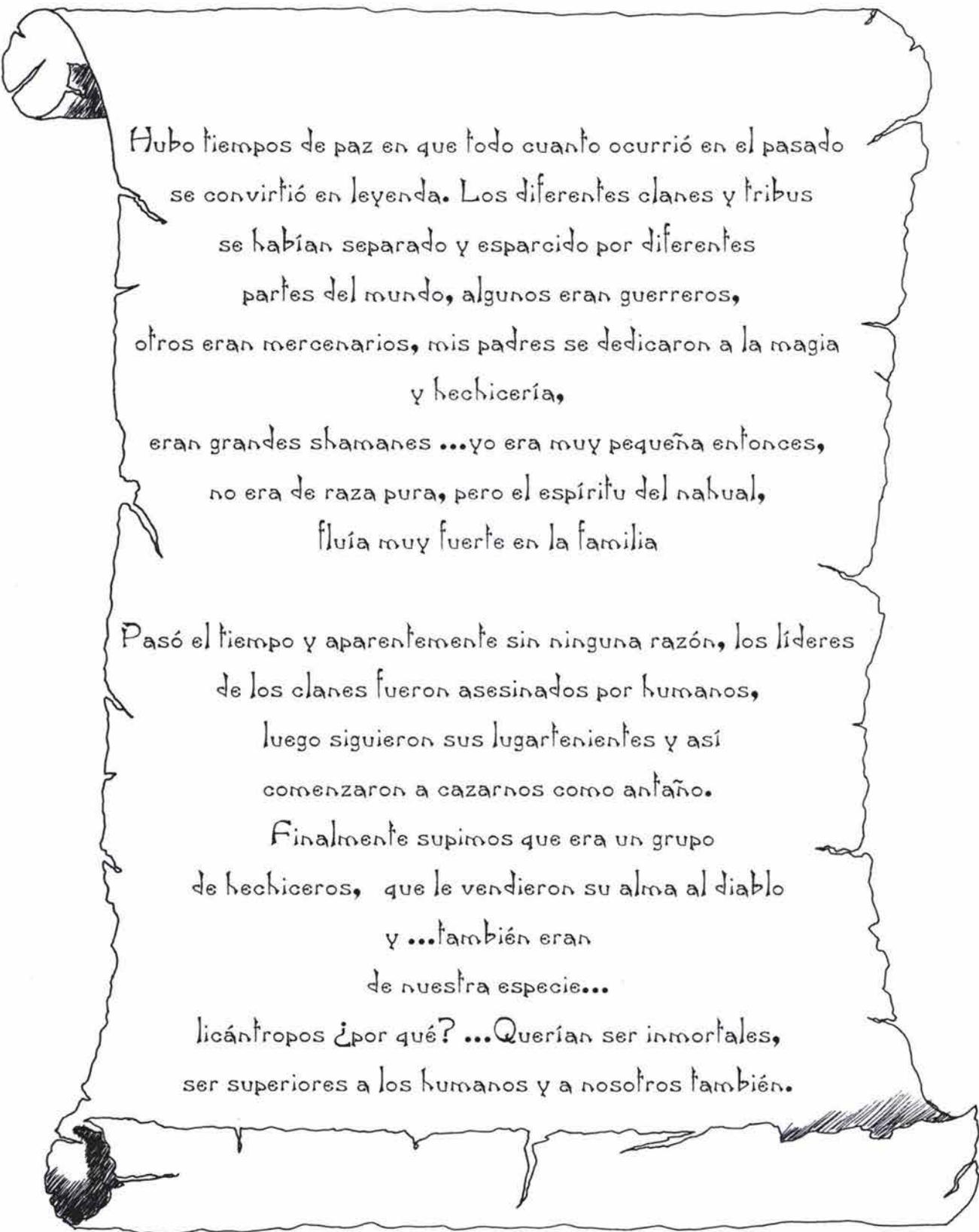


M.P.



Cómic "La Leyenda del Nahual"





Hubo tiempos de paz en que todo cuanto ocurrió en el pasado se convirtió en leyenda. Los diferentes clanes y tribus se habían separado y esparcido por diferentes partes del mundo, algunos eran guerreros, otros eran mercenarios, mis padres se dedicaron a la magia y hechicería, eran grandes shamanes ...yo era muy pequeña entonces, no era de raza pura, pero el espíritu del nahual, fluía muy fuerte en la familia

Pasó el tiempo y aparentemente sin ninguna razón, los líderes de los clanes fueron asesinados por humanos, luego siguieron sus lugartenientes y así comenzaron a cazarnos como antaño.

Finalmente supimos que era un grupo de hechiceros, que le vendieron su alma al diablo y ...también eran de nuestra especie...

licántropos ¿por qué? ...Querían ser inmortales, ser superiores a los humanos y a nosotros también.



EN UN PRINCIPIO
FUIMOS UNA
ESPECIE PACIFICA,
AUNQUE HUBO
DIFERENCIAS
QUE LOGRARON
DIVIDIRNOS DE ALGUN
MODO... APRENDIMOS A
CONFUNDIRNOS CON LOS
HUMANOS HASTA
QUE LOGRAMOS
MEZCLARNOS
LICANTROPOS CON
... HUMANOS

...ELLOS POCO A POCO CONFORME
EVOLUCIONABAN AL IGUAL QUE
NOSOTROS, FUERON INVADIENDO
NUESTRO TERRITORIO.





...YA LLEVO
TRES, Y LOS QUE
FALTAN



YA NO MATABAN
ANIMALES PARA
APROVECHAR SU CARNE, AHORA
LO HACÍAN POR
...DEPORTE, POR DIVERSIÓN.

CASI EXTERMINADA A LOS
BUFALOS Y A NUESTROS
HERMANOS DE
TASMANIA...



A DECIR VERDAD, YA NO
QUEDA NINGUNO DE ELLOS



TAPATAP!!
TAPATAP!!
TAPATAP!!
TAPATAP!!



... FUE ENTONCES CUANDO
EVOLUCIONAMOS EN MUY
POCO TIEMPO A RAZÓN
DE MILES DE AÑOS



...AHORA, ES DECIR, EN ESE
ENTONCES



PENSÁBAMOS QUE
PODIÁMOSEXTERMINARLOS
A ELLOS TAMBIÉN



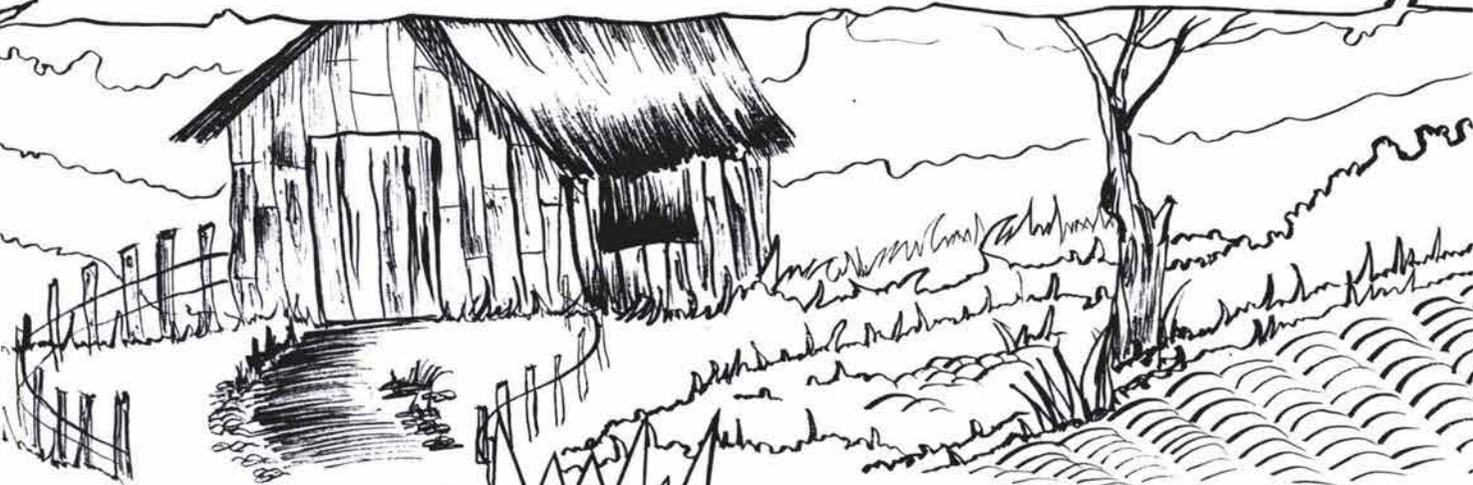
...PERO NOS EQUIVOCAMOS

iHUUU!

...DEL MISMO MODO NOS PERSIGUIERON Y VILIPENDIARON DURANTE AÑOS
TRATANDO DE EXTERMINARON. HABÍA QUE CORREGIR EL DAÑO,
TENÍAMOS QUE NOMBRAR
NUEVOS LIDERES, PERO ESO TOMARÍA AÑOS,
NO PODÍA SER CUALQUIERA...



A LOS PRACTICANTES DE MAGIA SE NOS ENCOMENDÓ EXILIARNOS,
YO VIVÍA EN UN LUGAR APARTADO QUE LOS HUMANOS LLAMABAN RANCHO,
... TODO ERA RUSTICO Y PRIMITIVO.



CANOAC
LA LEEÑAAA!!!



EN LA CASA UN NIÑO TRABAJABA
PARA MI. HACIA LAS TAREAS DURAS
QUE YA ME ERAN DIFÍCILES.



QUE LATA
TODOS LOS DÍAS
LO MISMO

YA PAREZCO
SU BURRO, ME LLEVA...





... DEBO LLEGAR,
YAOLXOCHITL DEBE
SABERLO...

CIERTA NOCHE LLEGO A MI CASA
UNO DE LOS NUESTROS, VENÍA
MAL HERIDO, COMO PUDE LO ATENDÍ,
... ME REVELO QUE LOS OTROS MAGOS
HABÍAN SIDO ASESINADOS,
Y QUEDABAN MUY POCOS
SOBREVIVIENTES EN LOS
CLANES QUE EN MI INFANCIA CONOCÍ...
PUDE MANTENERLO CON VIDA ALGÚN
TIEMPO... PERO FUE IDÚTIL.

**TODO TERMINO...
LOS ENDEMONIADOS..
¡¡AYUDAME!!**

¿QUE PASO?



**¡ AYÚDAME !!...
AYÚDAME CORAZÓN
DE PERRO!!!**

¡EHH!!

... ESA NOCHE LE REVELE A CONOAC
QUIEN ERA Y CUAL ERA EL MOTIVO DE
MI EXISTENCIA.

...SOY UN NAHUAL, UNA
GRAN HECHICERA!! , TENGO
LA FACULTAD DE TRANSFORMARME
EN LICÁNTRORO
MI PADRE ERA EL
GRAN SHAMAN DE LA TRIBU

...YO FUI DESIGNADA
PARA HEREDAR MI PODER
A LOS ELEGIDOS. ...ELLOS SON LOS
ÚNICOS CAPACES DE
ACABAR CON LOS
ENDEMONIADOS!!!

¿QUE??

ESTAS AUSTAS TE
PROTEGERÁN Y TE GUIARÁN
DONDE ESTÁN LOS ELEGIDO

¡¡¡ORALE!!!

DEBO PROTEGERLO Y...
EL SE ENCARGARÁ DE
ENCONTRAR A LOS ELEGIDOS

PERO YO...
¿QUÉ TENGO DE
ESPECIAL?

NADA... REALMENTE NADA,
ES POR ESO QUE TE ELEGÍ...
ELLOS NO PENSARÍAN QUE TU
ESTAS DE NUESTRO LADO
...BUENO, ESO ENTRE OTRAS COSAS.
IDEBES IRTE YA!!

ESTAS SEGURA DE QUE
ESTARÁS AQUÍ
MIENTRAS VUELVO??

...LARGATE DE
UNA VEZ!!

.NO TE PREOCUPES
... AQUÍ ESTARÉ



CANOAC DEFINITIVAMENTE NO
TENÍA NADA DE ESPECIAL... PERO
AHORA TENÍA UNA MISIÓN QUE
CUMPLIR...

...PENSÉ QUE LO DE
LOS NAHUALES ERA SOLO
UNA LEYENDA

... PERO NOS ENCONTRAMOS EN UN
MOMENTO CRÍTICO, AHORA TODO
ESTA EN NUESTRA CONTRA.

DEBÍAMOS HACER FRENTE A LA AMENAZA QUE SE CERNÍA
SOBRE NOSOTROS.





NUESTRO ENEMIGO CON EL
PASO DEL TIEMPO
SE HABÍA HECHO
... MAS PODEROSO Y LETAL.





EHH!!

DEBIDO A LAS ASTAS DE VENADO, CANOAC TUVO UN MAL PRESENTIMIENTO.



CARAJO...
¿¿CÓMO LE HAGO??!!

PERO TENÍA UNA MISIÓN QUE CUMPLIR

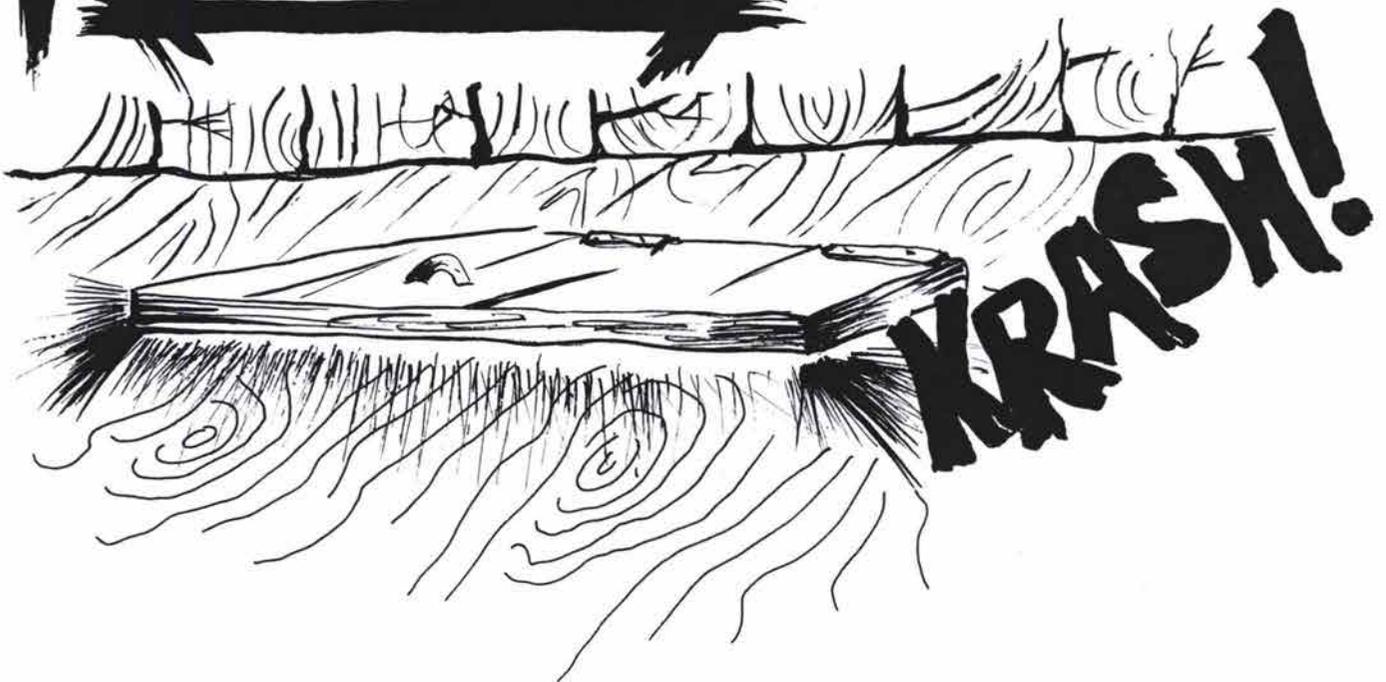
DEBO REGRESAR!!

... ALGO ESTABA PASANDO EN EL RANCHO





CORAZÓN DE PERRO
RÁPIDAMENTE BAJÓ
AL SÓTANO Y
ATRANCÓ LA PUERTA,
... DEBÍA GANAR TIEMPO





* ZAN YEHUAN, I DAL NEDUHOA
NINENTLAMATIC ¿AC AZO AIC IC?
NENAHUIZA IN TEMAHUACAN...

DIOS, PERDONAME POR
LO QUE VOY HACER PERO ES
PARA SALVAR AL
MUNDO



YA ESTÁN AQUÍ!!

¡IRAS!

* SOLAMENTE EL, EL DOLOR DE LA VIDA,
VANA SABIDURÍA TENÍA YO ¿CASO
ALGUIEN NO LO SABÍA?, ACASO ALGUIEN NO...

... NO ERAN DEMONIOS, PERO PARECÍAN HABER SALIDO DEL MISMO INFIERNO.



ENTONCES SIN PERDER TIEMPO
CORAZÓN DE PERRO INICIÓ SU
TRANSFORMACIÓN DE NAHUAL



GRUUUACH!!

CORAZÓN DE PERRO... DEBÍA ACABAR CON ELLOS



¡A ERES NUESTRA!!

AHORA SOMOS
UN EJERCITO...

¡MATELA!!







A G G G !!

MALDITO PERRO...
¿CÓMO? ...SI NADA
NOS PUEDE
DAÑAR

SOLO LAS ASTAS DE
DE VENADO

MIENTES,
ME TOMASTE POR
SORPRESA INFELIZ...
VAS A MORIR!!!



AHHH!!



ACABEN CON

EL

¡INTENTALO!!



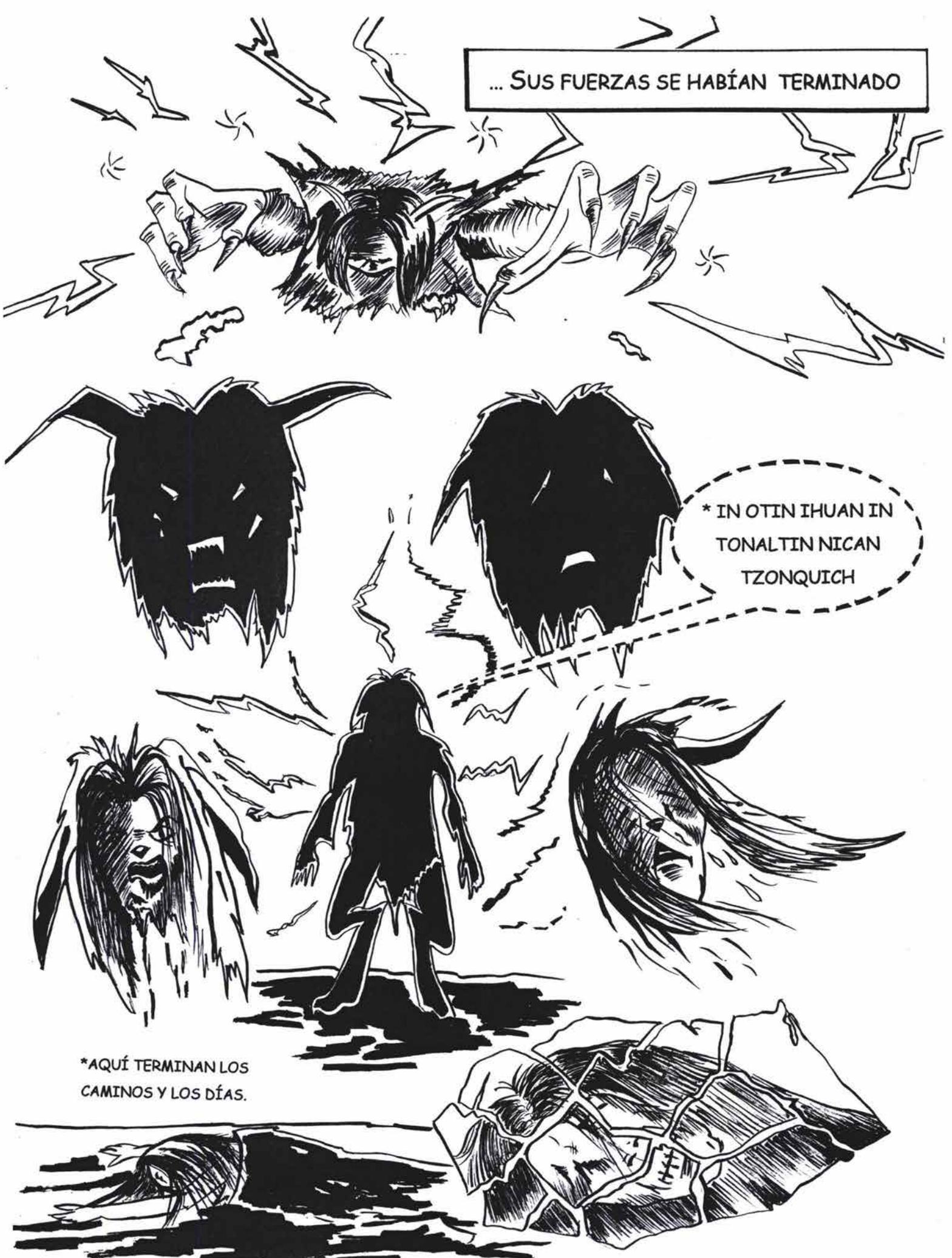




... FUE ENTONCES CUANDO UN RESPLANDOR LOS DEJÓ ESTÁTICOS

... ERAN SUS ELEGIDOS





... SUS FUERZAS SE HABÍAN TERMINADO

* IN OTIN IHUAN IN
TONALTIN NICAN
TZONQUICH

* AQUÍ TERMINAN LOS
CAMINOS Y LOS DÍAS.



PERO...





TERMINARE
CONTIGO!!!

AGGK!!!

ZUAS
FRAAAAS

TZITZIMITL NO PERMITIÓ
QUE TERMINARA CON CANOAC

DETENTE!!!

NO TIENE CASO,
ES UN DESPERDICIO
...TENEMOS COSAS
MAS IMPORTANTES

PORQUE??

¿O QUE!!
¿NO TE DISTE
CUENTA...??

ES CIERTO, MALDITA BRUJA
FINALMENTE LO HIZO,
VAMONOS YA!!!

... ESTAHISTORIA CONTINUARA

VA
MEX. \$ 10"
U.S. \$ 9"
ARGENTINA \$ 3"
CHILE
\$ 975 PESOS



La Leyenda del Nahual

El Principio del fin





Presenta



La Leyenda del Nahual

Juan Antonio Ramírez Ríos
Historia

Juan Antonio Ramírez Ríos
Dibujo

Verónica Galán Soto
Diseño

Verónica Galán Soto
Tinta y Color

Verónica Galán Soto
Tipografía

Verónica Galán Soto
Edición

**ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA**

La Leyenda del Nahual
Vol 1 No. 1 Febrero del 2004
Marca Patito - Derechos Reservados

Hecho e Impreso en México



EDITORIAL

Bienvenidos al primer número del Cómic " La leyenda del Nahual", que a su vez es el primer número lanzado por **Va! Cómic** ...(esperemos que no sea el último), una fusión de dos locos soñadores Verónica y Antonio. Él con la ilusión de ver su historia impresa, y yo... con la de seguir su locura y demostrar que los Diseñadores tenemos las herramientas necesarias para hacer un cómic y mucho más...

De esta manera podemos compartir contigo este sueño.... **Gracias!**

Atentamente:
Verónica Galán Soto

Agradecimiento

Gracias, principalmente a Dios.

Gracias a la Profesora Edith Vazquez por toda su paciencia (...y hay que ver que fue mucha) y sobre todo por su apoyo y conocimientos.

Gracias a Toño por compartir conmigo sus sueños y locuras.

Gracias a mis papis por todo su amor incondicional

Gracias a todos (...y son muchos) mis hermanos por soportarme y confiar en que algún día terminaría "¿Porqué lo creían?"

Gracias a todas esas personas que creen en mí a pesar de todo.

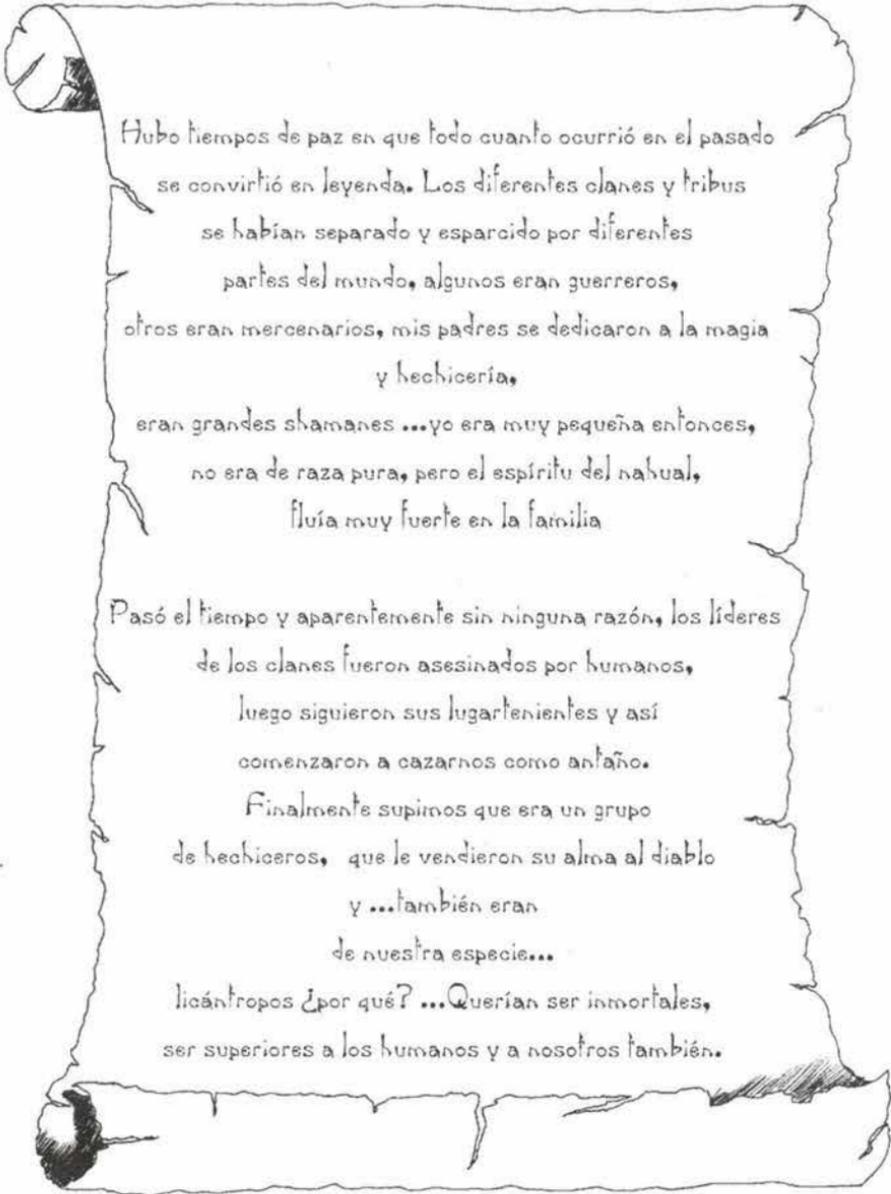
Corazón de Perro de nombre Yaolxochitl (Significa flor de la noche, nombre de una persona imaginaria). Nahuatl que lucha por perseverar su especie (Clanes pacíficos que lograron confundirse con los humanos), ella es una mujer loba hija de padres dedicados a la magia y a la hechicería. Se transforma a voluntad, ya que gracias a su gran conocimiento de la magia logra controlar su transformación, al momento de cambiar su aspecto físico adquiere una gran fuerza..

Canoac (Significa delgado, fino, transparente), Campesino de 10 años de edad, se encarga de ayudar a Corazón de Perro en sus labores cotidianas, un niño sin nada especial, respondón, travieso, pero con un gran corazón, con el cual supo ganarse la confianza de la anciana. Siempre se hace acompañar de sus astas de venado.



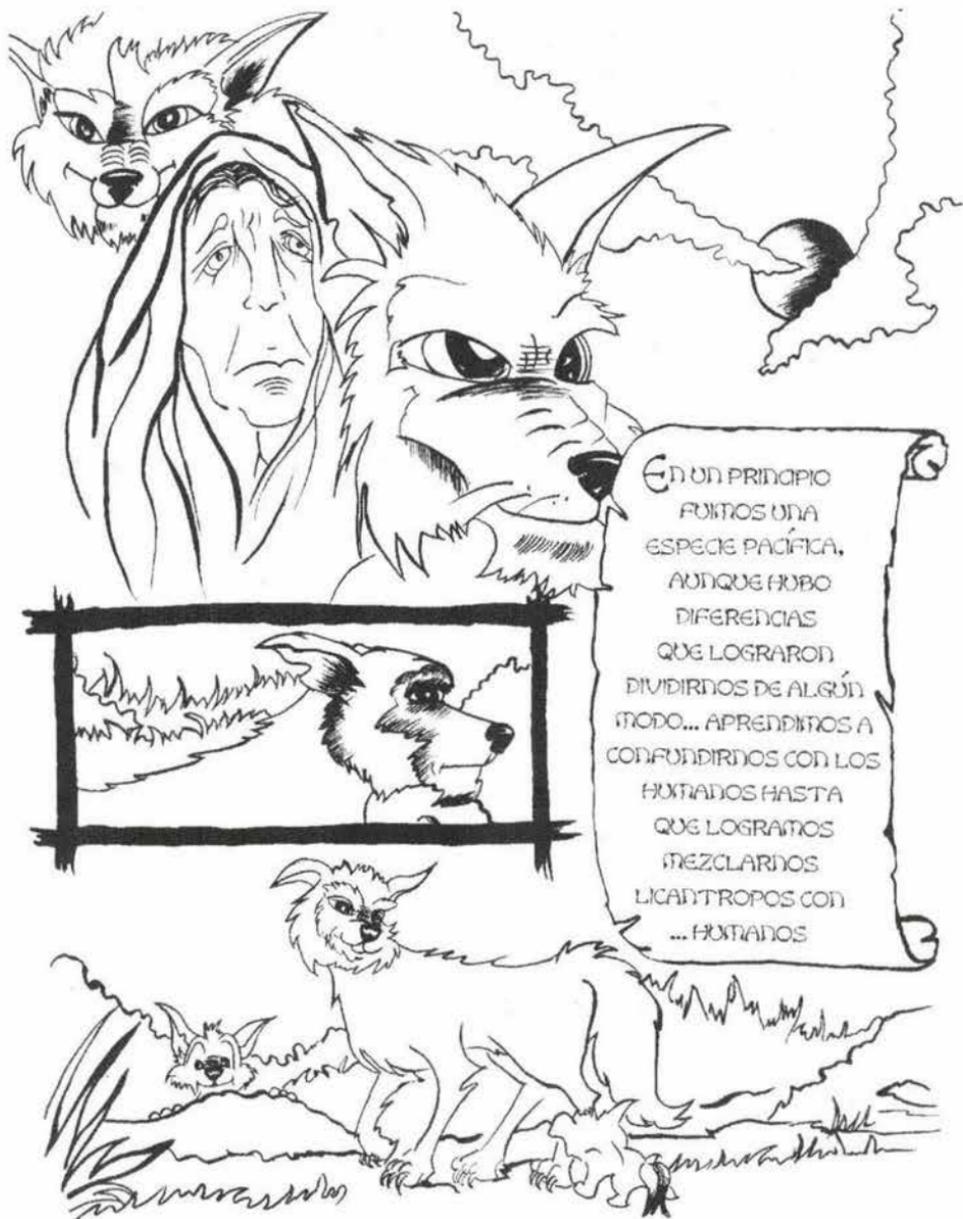


La Leyenda del Nahual



Fubo tiempos de paz en que todo cuanto ocurrió en el pasado se convirtió en leyenda. Los diferentes clanes y tribus se habían separado y esparcido por diferentes partes del mundo, algunos eran guerreros, otros eran mercenarios, mis padres se dedicaron a la magia y hechicería, eran grandes shamanes ...yo era muy pequeña entonces, no era de raza pura, pero el espíritu del natural, fluía muy fuerte en la familia

Pasó el tiempo y aparentemente sin ninguna razón, los líderes de los clanes fueron asesinados por humanos, luego siguieron sus lugartenientes y así comenzaron a cazarlos como antaño. Finalmente supimos que era un grupo de hechiceros, que le vendieron su alma al diablo y ...también eran de nuestra especie... licántropos ¿por qué? ...Querían ser inmortales, ser superiores a los humanos y a nosotros también.



EN UN PRINCIPIO
FUIMOS UNA
ESPECIE PACÍFICA,
AUNQUE HUBO
DIFERENCIAS
QUE LOGRARON
DIVIDIRNOS DE ALGÚN
MODO... APRENDIMOS A
CONFUNDIRNOS CON LOS
HUMANOS HASTA
QUE LOGRAMOS
MEZCLARNOS
LICANTROPOS CON
...HUMANOS

...ELLOS POCO A POCO CONFORME
EVOLUCIONABAN AL IGUAL QUE
NOSOTROS, FUERON INVADIENDO
NUESTRO TERRITORIO.





...YA LLEVO
TRES, Y LOS QUE
FALTAN



YA NO MATABAN
ANIMALES PARA
APROVECHAR SU CARNE, AHORA
LO HACÍAN POR
...DEPORTE, POR DIVERSIÓN.



...CASI EXTERMINAN A LOS
BUFALOS Y A NUESTROS
HERMANOS DE
TAZMANIA....

A DECIR VERDAD, YA NO
QUEDA NINGUNO DE ELLOS



... FUE ENTONCES CUANDO
EVOLUCIONAMOS EN MUY
POCO TIEMPO A RAZÓN
DE MILES DE AÑOS



GRRRRR!!





...AHORA, ES DECIR, EN ESE
ENTONCES



PENSÁBAMOS QUE
PODIAMOS EXTERMINARLOS
A ELLOS TAMBIÉN



...PERO NOS EQUIVOCAMOS

¡HUUU!

...DEL MISMO MODO NOS PERSIGUIERON Y VILPENDIARON DURANTE AÑOS
TRATANDO DE EXTERMINARNOS. HABÍA QUE CORREGIR EL DAÑO,
TENÍAMOS QUE NOMBRAR
NUEVOS LÍDERES, PERO ESO TOMARÍA AÑOS,
NO PODÍA SER CUALQUIERA...



A LOS PRACTICANTES DE MAGIA SE NOS ENCOMENDÓ EXILIARNOS,
YO VIVÍA EN UN LUGAR APARTADO QUE LOS HUMANOS LLAMABAN RANCHO,
... TODO ERA RUSTICO Y PRIMITIVO.



CANOAC
LA LEEÑAAA!!!



EN LA CASA UN NIÑO TRABAJABA
PARA MI. HACIA LAS TAREAS DURAS
QUE YA ME ERAN DIFÍCILES.



YA PAREZCO
SU BURRO, ME LLEVA...





... DEBO LLEGAR,
YAOLXOCHITL DEBE
SABERLO...

CIERTA NOCHE LLEGO A MI CASA
UNO DE LOS NUESTROS, VENÍA
MAL HERIDO, COMO PUDE LO ATENDÍ,
... ME REVELO QUE LOS OTROS MAGOS
HABÍAN SIDO ASESINADOS,
Y QUEDABAN MUY POCOS
SOBREVIVIENTES EN LOS
CLANES QUE EN MI INFANCIA CONOCÍ...
PUDE MANTENERLO CON VIDA ALGÚN
TIEMPO ... PERO FUE INÚTIL.

TODO TERMINO...
LOS ENDEMONIADOS...
¡¡AYUDAME!!

¿QUE PASO?



¡ AYÚDAME !!...
AYÚDAME CORAZÓN
DE PERRO!!!



¡EHH!!



... ESA NOCHE LE REVELE A CONOAC
QUIEN ERA Y CUAL ERA EL MOTIVO DE
MI EXISTENCIA.

...SOY UN NAHUAL, UNA
GRAN HECHICERA!! TENGO
LA FACULTAD DE TRANSFORMARME
EN LICÁNTROPO
MI PADRE ERA EL
GRAN SHAMAN DE LA TRIBU

...YO FUI DESIGNADA
PARA HEREDAR MI PODER *
A LOS ELEGIDOS. ...ELLOS SON LOS
ÚNICOS CAPACES DE
ACABAR CON LOS
ENDEMONIADOS!!!

¿QUE??

ESTAS AUNQUE TE
PROTEGERÁN Y TE GUARARÁN
DONDE ESTÁN LOS ELEGIDOS

DEBO PROTEGERLO Y...
EL SE ENCARGARÁ DE
ENCONTRAR A LOS ELEGIDOS

¡¡¡ORALE!!!

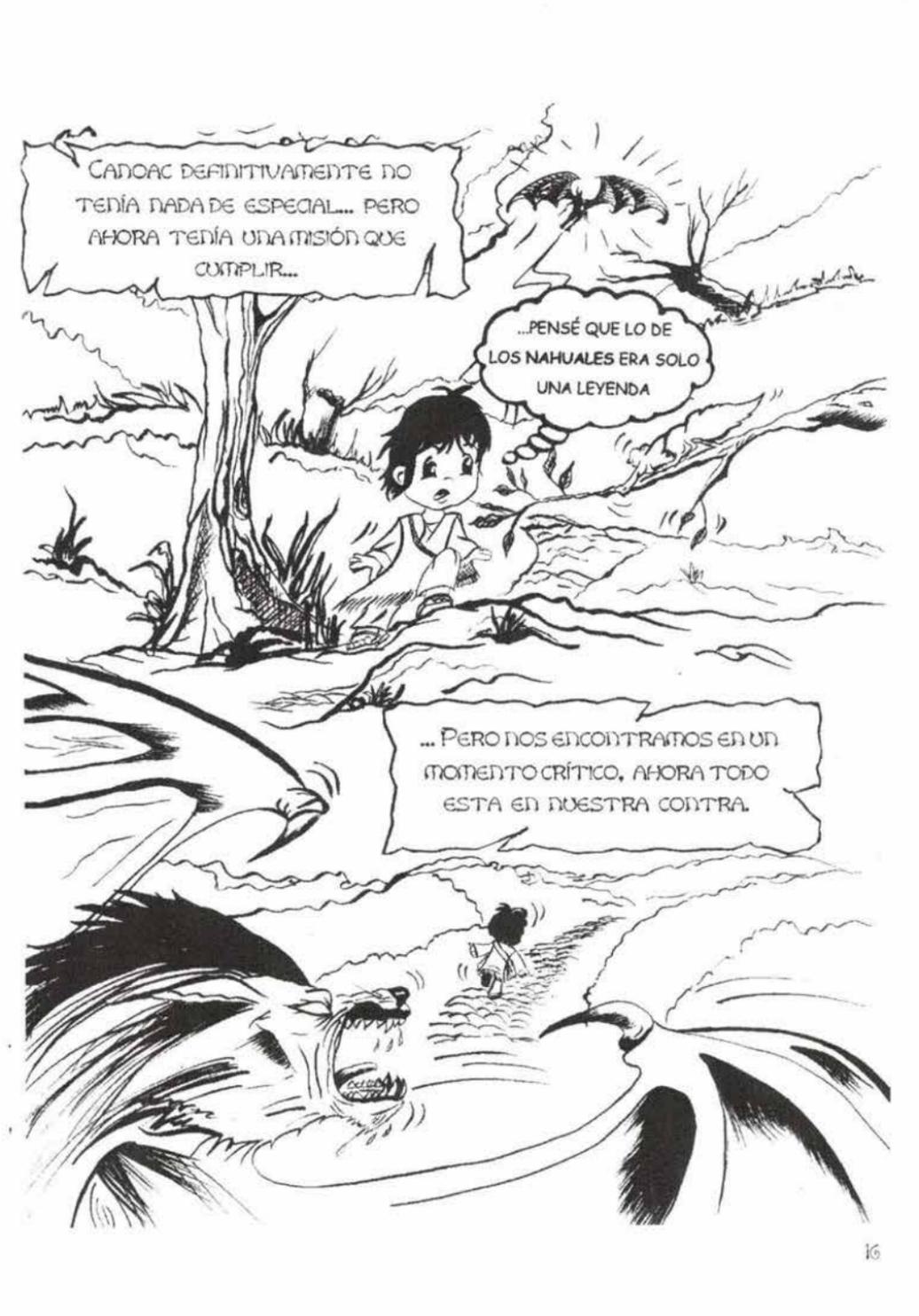
PERO YO...
¿QUÉ TENGO DE
ESPECIAL?

NADA... REALMENTE NADA,
ES POR ESO QUE TE ELEGÍ...
ELLOS NO PENSARÍAN QUE TU
ESTAS DE NUESTRO LADO
...BUENO, ESO ENTRE OTRAS COSAS.
¡DEBES IRTE YA!.

...LARGATE DE
UNA VEZ!!

ESTAS SEGURA DE QUE
ESTARÁS AQUÍ
MIENTRAS VUELVO??

NO TE PREOCUPES
... AQUÍ ESTARÉ



CANOAC DEFINITIVAMENTE NO
TENÍA NADA DE ESPECIAL... PERO
AHORA TENÍA UNA MISIÓN QUE
CUMPLIR...

...PENSÉ QUE LO DE
LOS NAHALES ERA SOLO
UNA LEYENDA

... PERO NOS ENCONTRAMOS EN UN
MOMENTO CRÍTICO, AHORA TODO
ESTA EN NUESTRA CONTRA.

DEBÍAMOS HACER FRENTE A LA AMENAZA QUE SE CERNÍA
SOBRE NOSOTROS.





NUESTRO ENEMIGO CON EL
PASO DEL TIEMPO
SE HABÍA HECHO
MAS PODEROSO Y LETAL.



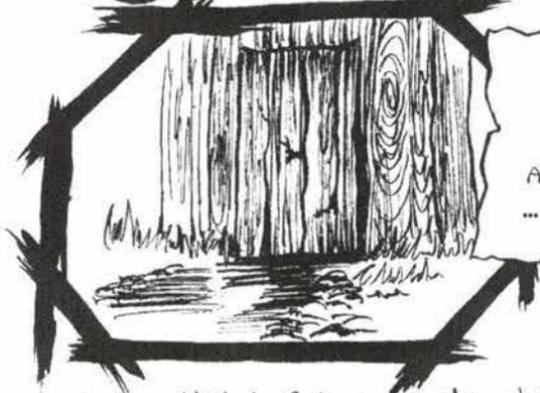
DEBIDO A LAS ASTAS DE VENADO, CADOAC
TUVO UN MAL PRESENTIMIENTO.

CARAJO...
¿CÓMO LE HAGO??!

PERO TENÍA UNA MISIÓN
QUE CUMPLIR

DEBO
REGRESAR!!

... ALGO ESTABA PASANDO
EN EL RANCHO



CORAZÓN DE PERRO
RÁPIDAMENTE BAJÓ
AL SÓTANO Y
ATRANCÓ LA PUERTA.
... DEBÍA GANAR TIEMPO





* ZAN YEHUAN, I DAL NEDUHOA
NINENTLAMATIC ¿AC AZO AIC IC?
NENAHUIZA IN TEMAHUACAN...



DIOS, PERDONAME POR
LO QUE VOY HACER PERO ES
PARA SALVAR AL
MUNDO



YA ESTÁN AQUÍ!!

IRASS!

* SOLAMENTE EL, EL DOLOR DE LA VIDA,
VANA SABIDURÍA TENÍA YO ¿CASO
ALGUIEN NO LO SABÍA?, ACASO ALGUIEN NO...

... NO ERAN DEMONIOS, PERO PARECÍAN HABER SALIDO DEL MISMO INFIERNO.



ENTONCES SIN PERDER TIEMPO
CORAZÓN DE PERRO INICIÓ SU
TRANSFORMACIÓN DE NAHUAL



CORAZÓN DE PERRO... DEBÍA ACABAR CON ELLOS







EHH!!





AGGG!!

MALDITO PERRO...
¿CÓMO? ...SI NADA
NOS PUEDE
DAÑAR

SOLO LAS ASTAS DE
DE VENADO

MIENTES,
ME TOMASTE POR
SORPRESA INFELIZ...
VAS A MORIR!!!





ESTO... NO HA TERMINADO!!





... FUE ENTONCES CUANDO UN RESPLANDOR LOS DEJÓ
ESTÁTICOS

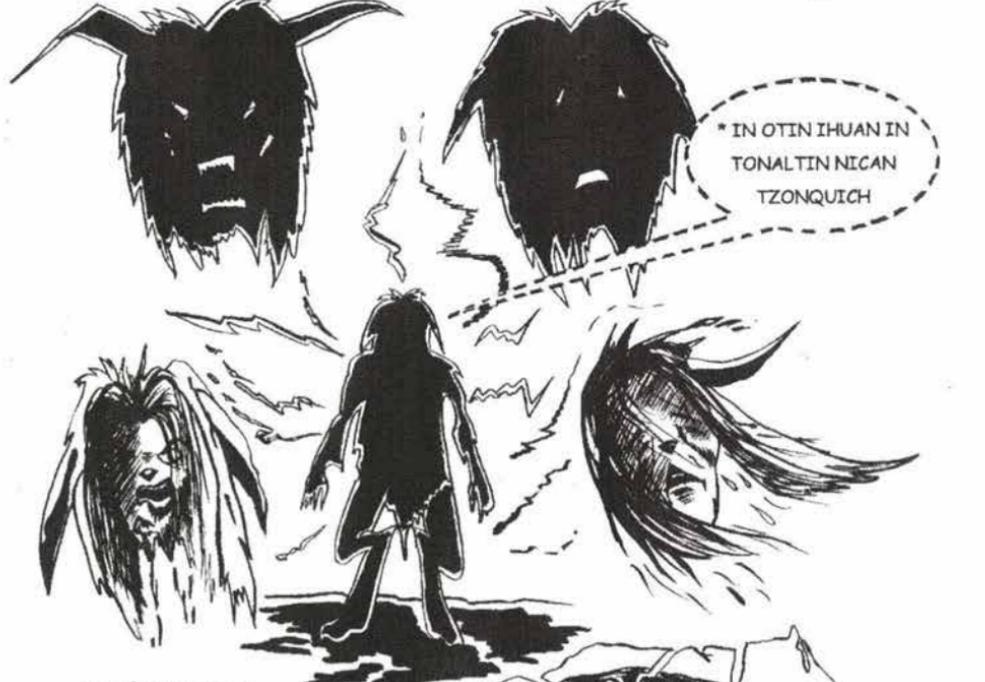


... ERAN SUS ELEGIDOS

¡AAAH!!!



... SUS FUERZAS SE HABÍAN TERMINADO



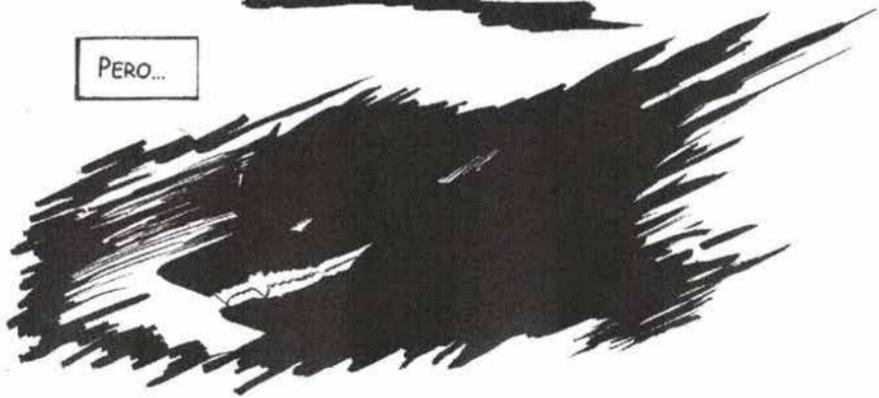
* IN OTIN IHUAN IN
TONAL TIN NICAN
TZONQUICH



* AQUÍ TERMINAN LOS
CAMINOS Y LOS DÍAS.



PERO...





TZITZIMITL NO PERMITIÓ
QUE TERMINARA CON CANOAC

DETENTE!!!

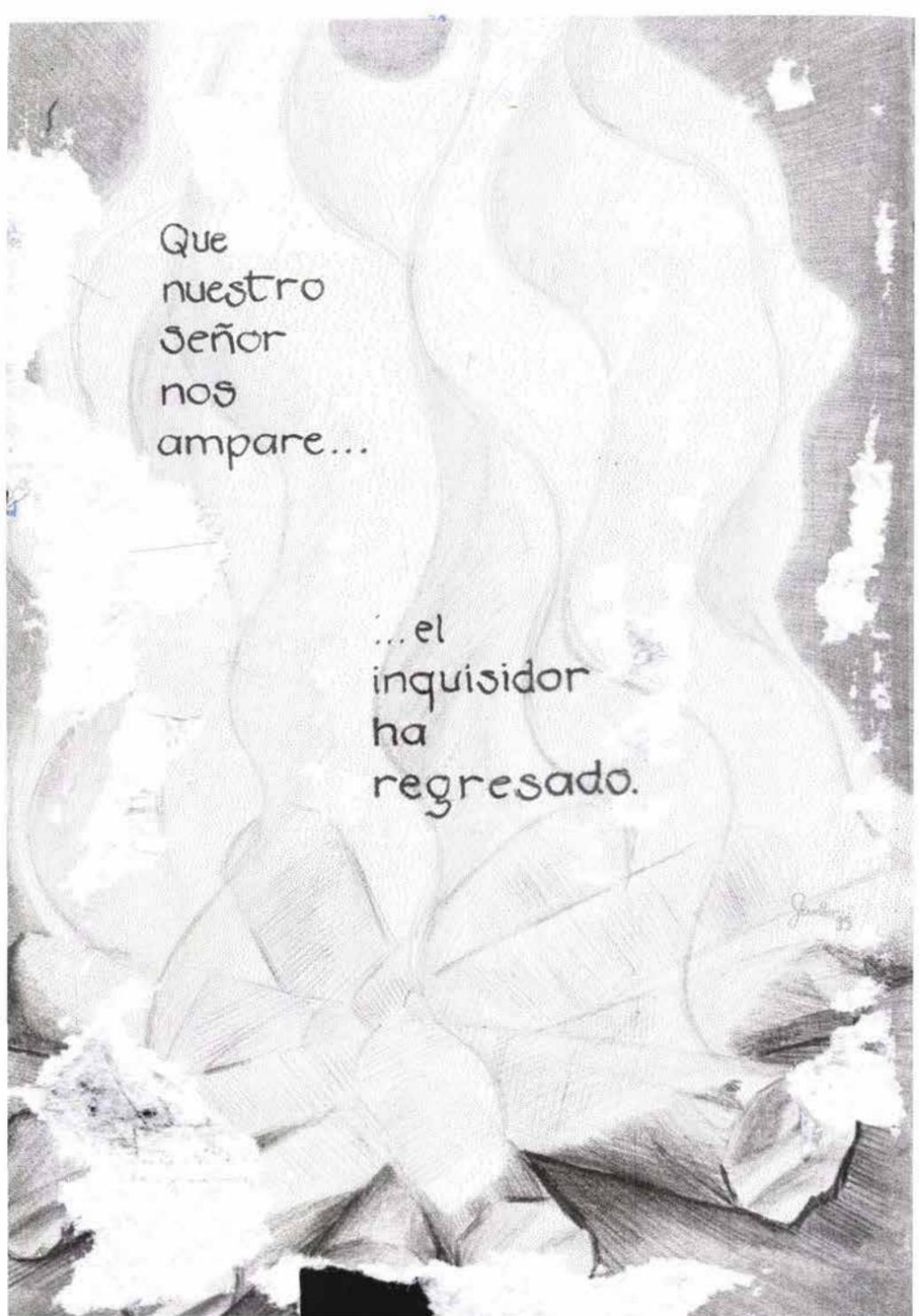
NO TIENE CASO,
ES UN DESPERDICIO
...TENEMOS COSAS
MAS IMPORTANTES

PORQUE??

O QUE!!
¿NO TE DISTE
CUENTA...??

ES CIERTO, MALDITA BRUJA
FINALMENTE LO HIZO.
VAMONOS YA!!!

ESTA HISTORIA CONTINUARA...



Que
nuestro
Señor
nos
ampare...

...el
inquisidor
ha
regresado.

Guerrero

