



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**“El Mundo de Chili:
Una visión personal dentro del comic”**

Tesis

**Que para obtener título de:
Licenciado en Artes Visuales**

Presenta

Santiago Casares Charles

Director de Tesis: Lic. José Miguel González Casanova

México, D.F., 2007



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS

Primero que nada quiero agradecer a mis padres, quienes me han apoyado en todo momento. Pablo, Mer, ustedes siempre me empujan a crecer, a buscar nuevos caminos, a encontrarme a mí mismo. Estoy en una deuda eterna con ustedes, los quiero mucho, y no habrá palabras suficientes para terminar de darles las gracias por todo lo que han hecho por mí.

Quiero agradecer también a mi hermano, a mi *bro*, Juan. Me gustaría poderte explicar todo lo que me has enseñado, pero esa sería una tesis completa... Je. Te quiero *bro*, eres mi hermano todos los sentidos y aún en más. Espero poder estar para ti de la misma manera que tu lo has hecho para mí. Tienes una familia increíble, muchas gracias a Elvira por apoyarme y a los tres diablillos que me robaron mi corazón: Julia, Daniel y Paula.

Muchas gracias a mi familia, en especial a Cris, Ale, Diego, Ana, Gabriel... ustedes son los mejores primos que cualquiera puede desear. Los traigo siempre en mi corazón.

Mamane, no sé de qué manera darte gracias por todo lo que has hecho por todos nosotros, eres como un roble que nos cobija bajo sus ramas... gracias por estar siempre ahí y querernos incondicionalmente.

Quiero agradecer con mucho cariño a Enrique, Panchisco, Iván, Ana Carolia, Basti, Pollo, Marcos, Christian, Dan, Helena, Jordi, Eneas, Valeria, Jimbo y Julia, los amigos siempre alimentan al alma, y ustedes me han acompañado desde siempre, y de la misma manera siempre estaré con ustedes.

También quiero darles las gracias a Tony, Bef, Rulo, Llarena, Campillo, Pato, Sopelana, y Sobreiro por ayudarme a creer en los comics, en los monos, por ser compañeros de viaje en este recorrido a través del arte secuencial. A Beto, Mario, Mauricio, Chamaco, Rodman, Puma, Niteboy, Magui, Paquito, y a la banda del 4Headz por sacar el (no tan) pequeño *geek* que llevo dentro.

Quiero darle un especial agradecimiento a Paty Soriano y a José Miguel González Casanova, por ayudarme a arrancar el proyecto de tesis, por empujarme, por hacer esta tesis lo que es. No pude haberlo logrado sin ustedes.

De la misma manera quiero darle gracias a los maestros Beatriz Buberoff, Rosario García Crespo y Carlos Cañedo por ayudarme a pulir el trabajo y limar sus asperezas.

Muchas gracias Chili, Lenny, Mac, Alicia, Casiopea, Hormiga y demás personajes que me han acompañado por tanto tiempo. Ustedes hicieron posible esto.

A Neil Gaiman por mostrarme que los sueños pueden vivirse.

A Pal, por todo.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. TEORÍA DEL COMIC.....	3
2.1 Definición	3
2.2 El comic como lenguaje.....	5
2.3 La intención	6
2.3.1 La intención de los comics	6
2.3.2 La intención del Mundo de Chili	7
2.4 La lectura	8
2.4.1 La lectura de los comics.....	8
2.4.2 La lectura del Mundo de Chili.....	9
2.5 La narrativa.....	9
2.5.1 La narrativa de los comics	9
2.5.2 La narrativa en El Mundo de Chili.....	10
2.6 Temas	10
2.6.1 Temas de los comics.....	10
2.6.2 Temas de El Mundo de Chili.....	11
3. TÉCNICA DEL COMIC.....	12
3.1 Elementos.....	12
3.1.1 Elementos del comic.....	12
3.1.2 Elementos del Mundo de Chili	14
3.2 Dibujo.....	14
3.2.1 El dibujo de los comics	14
3.2.2 El dibujo de El Mundo de Chili.....	16
3.3 Argumento	16
3.3.1 El argumento en los comics.....	16
3.3.2 El argumento en El Mundo de Chili	17
3.4 Lenguaje	17
3.4.1 El lenguaje de los comics.....	17
3.4.2 El lenguaje en El Mundo de Chili	18
3.5 Formato.....	18
3.5.1 Los formatos de comics.....	18
3.5.2 El formato de El Mundo de Chili.....	20
4. LOS GLOBOS.....	21
4.1 Características del globo	21
4.1.1 La forma	21
4.1.2 La unión del texto con la imagen	22
4.1.3 Lo que se dice (o piensa)	22
4.1.4 El espacio virtual.....	23
4.2 Los globos en El Mundo de Chili	23
5. DESARROLLO DEL COMIC.....	25
5.1 Personajes	25

5.1.1 Desarrollo de los personajes.....25

5.1.2 Los personajes de El Mundo de Chili26

5.2 Realización.....28

5.2.1 Escritura y bocetos29

5.2.2 Dibujo29

5.4 Reproducción29

5.4.1 Método de reproducción de los comics29

5.4.2 Reproducción de El Mundo de Chili30

6. CONCLUSIONES.....31

7. EL MUNDO DE CHILI.....33

8. BIBLIOGRAFÍA.....72

1. INTRODUCCIÓN

¿Por qué me interesan los comics?

Uno de los pocos recuerdos que tengo de casa de mis abuelos, es la de ir a escondidas al closet del cuarto de mi tío, y sacar unos libros que contaban historias con imágenes y con letras. Esos libros eran distintos volúmenes de *Tintin*, un comic belga, que se encontraban escritos en francés. Esa limitación del lenguaje, no impidió que regresara una y otra vez a leer esos libros, ya que las viñetas me contaban la historia.

Podría decirse que desde que tengo memoria, los comics han estado presentes de alguna u otra manera en mi vida. Desde las colecciones de *Mafalda* que había en casa de mis padres o los volúmenes de *Asterix* que nos regalaron a mi hermano y a mi de pequeños, pasando por el *Asombroso Hombre Araña* que leía en mi adolescencia, hasta llegar al *Sandman* que marcó mi juventud. Por ello siento que los comics me han acompañado en todo momento.

Algunos comics sirvieron para divertirme, otros para pasar el rato. A veces los leía como escapismo, para preocuparme más de lo que le pasaba a los personajes del comic y olvidarme de mis propios problemas. Otros los leía porque me había quedado picado con el episodio anterior (de la misma manera que las radio y tele novelas lo hacen), y quería saber que era lo que seguía.

Pero sin importar la razón por la cual los leía, poco a poco los fui apreciando por lo que son, es decir, por ser un medio maravilloso y único para contar historias.

Cuando salí de la preparatoria y tenía que inscribirme al examen de la UNAM, dudaba entre cuatro carreras: Comunicación Gráfica, Letras Inglesas, Letras Hispánicas y Artes Visuales. Todas ellas son carreras que manejan imágenes o letras. Los dos elementos que caracterizan a los comics.

Puedo decir que mi interés por los comics ha existido casi toda mi vida. Las razones de ese interés cambiaron con los años y con las experiencias de vida. Pero hoy en día, ese interés es más fuerte que nunca, pero con la diferencia que ahora tengo conocimientos que enriquecen la experiencia de la creación o lectura de un comic.

El Mundo de Chili

Originalmente, realicé el fanzine *El Mundo de Chili* entre 1996 y 1999, de manera casera (como lo es la realización de muchos fanzines, en fotocopias). Era un comic de carácter cómico, tratando cuestiones que eran importantes para mí. Pero fue un proyecto que fui abandonando poco a poco, haciendo menos tiras cada mes, cada año...

Es por eso que la realización de esta tesis ha sido como un reencuentro con viejos amigos, que estaban ahí, esperando a mi regreso.

Hay tiras que todavía me hacen sonreír, otras en las que no entiendo lo que estaba pensando cuando las realicé, y unas más en las cuales me doy cuenta que todos tenemos ideas buenas y malas... pero creo que eso siempre sucede cuando uno ve para atrás, uno puede ver de manera más objetiva el trabajo que realizó.

Objetivos:

Los objetivos de esta tesis son los siguientes:

- Con el apoyo de la lectura de textos de diversos autores, comprobar que el comic es un lenguaje.
- Recopilar la teoría y técnica de los comics, para exponer los diversos elementos que las conforman de manera sistemática, ordenada y sencilla.



- Analizar a *El Mundo de Chili* para ver cómo se comporta con relación a los diversos elementos de la teoría y técnica del comic.
- Hacer un análisis teórico sobre el papel que desempeñan los globos dentro de los comics.

Hipótesis:

Las hipótesis sobre las cuales está basada esta tesis son:

- El comic es un lenguaje.
- El conocimiento a fondo de la teoría y técnica del comic enriquece la labor del creador porque le brinda herramientas con las cuales puede aprovechar al máximo el lenguaje del comic.
- *El Mundo de Chili* está sustentado con diversos elementos de la teoría y técnica del comic.
- Los globos son un elemento que enriquece el lenguaje del comic.

2. TEORÍA DEL COMIC

• 2.1 DEFINICIÓN

Para hablar de los comics, primero tenemos que entender qué son y cómo funcionan.

Muchos autores han dado sus propias definiciones de los comics, aquí revisaremos lo que han dicho algunos de ellos, para obtener una definición propia que nos sirva a lo largo de la tesis.

A la hora de definir a los comics, muchos de los autores revisados coinciden en un aspecto que puede parecer sencillo y obvio, pero que es importante remarcar, pues nos servirá como punto de partida.

Los comics manejan dos lenguajes distintos para comunicar: el lenguaje escrito y la imagen.

Pero esta es una característica que no es exclusiva de los comics dado que se encuentra también en otros medios de comunicación como son los carteles, el cine mudo y los cuentos infantiles.

En el caso de los comics lo interesante es que ambos lenguajes se entremezclan, siendo difícil separar uno del otro. Se podría decir que se crea un nuevo lenguaje, una nueva manera de narrar las cosas, como si se tratase de un tercer lenguaje en el cual el texto y la imagen dependen el uno del otro para funcionar y comunicar.

Pero los comics son más que la unión de dos lenguajes distintos. Por eso revisaremos qué más se ha dicho sobre ellos a la hora de definirlos.

“La historieta o comic... puede definirse a nivel operativo como una historia narrada por medio de dibujos y textos interrelacionados, que representan una serie progresiva de momentos significativos de la misma, según la selección hecha por un narrador. Cada momento, expresado por medio de una ilustración, recibe el nombre genérico de viñeta. Los textos, que pueden existir o no según las necesidades narrativas, permiten significar todo aquello que los protagonistas de la acción sienten, piensan o verbalizan.”¹

Esta definición de Antonio Martín es muy completa, pero puede generar confusión. Quiero hacer énfasis en algo que menciona: los comics pueden o no tener textos según las necesidades narrativas. ¿Esto qué quiere decir? Que así como hay cuentos en los cuales no existe ninguna conversación y que son a fin de cuentas descriptivos, hay comics similares en los cuales no es necesaria ninguna conversación ni narrador, en otras palabras, que no existe texto dentro de la historia.

Puede parecer que hay una contradicción con lo que habíamos dicho anteriormente con respecto a la combinación de lenguajes de texto e imagen, pero mostraré que no existe tal incongruencia.

El lenguaje escrito no sólo está presente de manera explícita, plasmándose en globos, sino que, prácticamente todos los comics están basados en un guión (así como el cine, el video, la televisión y el radio), de manera tal que el lenguaje literario está “escondido” en aquellos que sólo contienen imagen.

Además, la sucesión de imágenes, como sucede en los comics, puede ser considerada en sí misma como un lenguaje similar al que se realizaba en la antigüedad con los ideogramas. A lo que me refiero es que existe una lectura secuencial de distintas imágenes, y esto es algo similar a lo que sucede cuando uno lee una sucesión de palabras: el todo que se ha leído es más que sus partes, y crea un todo en sí mismo.

Orlando Ortiz define al comic como una “literatura de la imagen”², cuestión que refuerza el concepto del comic como lenguaje.

Josep M. Beà nos introduce un nuevo jugador dentro del lenguaje de los comics: el lector, como podemos ver en su propia definición:

1 MARTÍN, Antonio, cit. en RODRÍGUEZ, J.L., El comic y su utilización didáctica, Barcelona, Gustavo Gili, 1991, p. 21.

2 ALFIE, David, et al. El comic es algo serio, México, Ediciones Eufe, 1982, p. 31

“El comic tal como es concebido actualmente puede ser definido como un medio de comunicación de ideas. Un sistema de proyección de impresiones, criterios, y planteamientos personales o ajenos, que el autor trata de transmitir al lector a través de un sistema narrativo de imágenes y textos, configura el lenguaje del comic propiamente dicho.”³

El lector

Will Eisner también menciona al lector dentro de la siguiente definición, aunque ya le da un papel definido: el de interpretar el comic.

“El formato del comic book presenta un montaje tanto de palabra como de imagen, y el lector es así requerido a ejercer habilidades de interpretación tanto visual como verbal. Los regímenes del arte (perspectiva, simetría, pincelada) y los regímenes de la literatura (gramática, trama, sintaxis) se sobreponen unos a otros. La lectura del comic book es un acto, tanto de percepción estética, como de búsqueda intelectual.”⁴

Ahora, ¿qué es lo que diferencia al lector de comics de un observador de películas o un radioescucha? El lector de comics tiene un papel más activo dentro de la lectura, ya que es él quien une una serie de imágenes y les da una coherencia dentro de su mente; es él quien completa lo que sucede entre un panel y otro.

Últimas definiciones

La siguiente definición es de Scott McCloud, “Ilustraciones y otras imágenes yuxtapuestas en una secuencia deliberada, con intención de transmitir información y/o de producir una respuesta estética en el observador.”⁵

Es curioso que McCloud no haya mencionado dentro de su definición la combinación del texto con la imagen. El sugiere más adelante que la mayoría de los comics modernos contienen palabras e ilustraciones combinadas, pero que al hacer una definición del comic resulta un poco restrictivo.

Como éstas, hay muchas otras definiciones⁶. Después de leer y analizar varias versiones llegamos a nuestra propia definición:

3 BEÀ I FONT, Josep M. La técnica del Comic, Barcelona, Interimagen, 1985, p. 74

4 EISNER, Will. Comics & Sequential Art, Florida, Poorhouse Press, 1991, p. 8

5 McCLOUD, Scott. Understanding Comics, USA, Kitchen Sink Press, 1993, p. 9

6 En su tesis la Historieta como vehículo expresivo autónomo, Mauricio Gómez Hernández da la siguiente definición: “Historieta.- Sistema gráfico narrativo integrado por imágenes icónicas y escritas articuladas en una secuencia deliberada que comunica e informa ideas, y es utilizada con diferentes intenciones sociales y estéticas.”

Esta definición es un poco redundante con las que hemos expuesto y un poco obvia: ¡Claro que va a tener distintas intenciones estéticas!... cada artista tiene una manera distinta de expresarse, y lo de diferentes intenciones sociales, no creo que todos los autores hayan leído a Mattelart y su Cómo leer al pato Donald y consideren al comic como un medio exclusivo de manipulación (pero eso lo discutiremos en otra ocasión).

Y Kenneth Luis Treviño Cassilly define en su tesis, Manual gráfico para el diseño de historietas, al comic así: “Se puede decir que es una narración gráfica, expresada mediante series de cuadros o viñetas dibujados, basada en el guión previamente escrito en el que existe un personaje central, alrededor del cual gira un argumento que se explica mediante diálogos, que son rotulados en cada cuadro, y a través de los dibujos de personajes y diseño de la composición general.”

Yo opino que un comic no necesita basarse en un guión, ni tener a un sólo protagonista (existen comics maravillosos como Stray Bullets de David Lapham en los cuales cada número cambia de protagonista). Y al igual que el cine o la televisión, puede llegar a prescindir de un protagonista en el sentido estricto de la acepción. La historia puede estar formada por diferentes historias paralelas y/o complementarias, cada una de las cuales contaría con su(s) propio(s) protagonista(s). Énfasis en el plural. Además, el protagonista no necesariamente tiene que ser un personaje, sino que puede tratarse de un objeto o lugar.

Comic: Es una narración gráfica, realizada por medio de imágenes yuxtapuestas que pueden o no ser acompañadas por un texto, y que requiere de la interpretación del lector.

Solamente quiero agregar que por lo general se ha estereotipado a los comics como un medio masivo de comunicación barato y de poca calidad. Pero el hecho que se haya desaprovechado como medio, no implica que no sea tan válido como la televisión, el cine o la literatura. Barbieri afirma tal teoría diciendo que “el lenguaje del cómic forma parte del lenguaje general de la narrativa, así como el cine y muchos otros lenguajes que nos son familiares.”⁷

Así, de la misma manera que hay malos programas de televisión, películas de ficheras y literatura del corazón, existen comics de mala calidad, con historias y dibujos malos. Sin embargo, también hay algunos que han ganado premios literarios importantes, como el Pulitzer⁸, y otros que han sido exhibidos en galerías de arte y museos.

Existe una gran variedad de estilo de comics, que van desde obras poco trascendentales hasta verdaderas obras de arte, es por esto último que en España y otros países europeos se considera a los comics el 9º Arte.

• 2.2 EL COMIC COMO LENGUAJE

Para mí el lenguaje es un método de expresión que tenemos los seres humanos, que tiene una serie de reglas que sirven para que el mensaje que quiera comunicarse pueda entenderse, ya que se comparten una serie de convenciones entre el emisor y el receptor.

Edward Sapir comparte de cierta manera esta visión, al decir que “el lenguaje es un método... de comunicar ideas, emociones y deseos por medio de un sistema de símbolos producidos de manera deliberada”.

Por otro lado, después de definir lo que es para ella el lenguaje¹⁰, Donis A. Dondis nos habla de que el lenguaje “puede utilizarse para componer y comprender mensajes situados a niveles muy distintos de utilidad, desde la puramente funcional a las elevadas regiones de la expresión artística.”¹¹

También, en *El lenguaje del comic* Román Gubern nos habla de cómo la manera de narrar cosas solamente con imágenes, incluso precede a la escritura.¹²

Más adelante, Gubern plantea cómo los comics operan basados en el previo aprendizaje de un código convencional (que incluye la manera de leer los comics, los significados de los gestos de los personajes y

7 BARBIERI, Daniele. *Los lenguajes del Cómic*, Barcelona, Paidós, 1993, p. 14.

8 Como en el caso de Art Spiegelman con *Maus*, una novela gráfica que narra lo ocurrido a su padre durante la Segunda Guerra Mundial antes, durante y después de su estancia en Auschwitz.

9 SAPIR, Edward. *El lenguaje: introducción al estudio del habla*. México, Fondo de Cultura Económica, 2004, p.14.

10 “El lenguaje es, sencillamente, un recurso comunicacional con que cuenta el hombre de modo natural y ha evolucionado desde su forma primigenia y pura hasta la alfabetidad, hasta la lectura y la escritura.”

DONDIS, Donis A. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1976. P.10

11 DONDIS, Donis A. P.11

12 “...el pictograma constituye históricamente la forma más primitiva de escritura y se define como un ‘conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar’. Como estadio lingüístico, el pictograma precedió al invento de la ‘escritura fonética’, sistema comunicativo mucho más abstracto y que reproduce, uno a uno, los elementos sonoros que constituyen las palabras.” P. 108

las onomatopeyas, entre otros). Y continua explicando la complejidad que lleva la lectura de un comic, que abarca desde la lectura dentro de un panel, la interrelación entre distintos paneles hasta los diálogos y demás textos.¹³

Por su parte, Umberto Eco habla ya del comic como un lenguaje propio, en su libro *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Comenta que el comic tiene una iconografía con instrumentos gráficos propios, y posee una semántica¹⁴ derivada del uso de los símbolos y convenciones (como lo son los ideogramas y metáforas visuales)¹⁵. Siendo un elemento fundamental de esta semántica el globo. Menciona Eco que “los elementos semánticos se componen de una gramática del encuadre”¹⁶, y que al hablar de los encuadres, los factores semánticos se articulan en la relación entre texto e imagen.

La sintaxis del comic como lenguaje puede encontrarse en la manera en la cual se acomodan los distintos paneles (y los encuadres que se encuentran dentro de ellos).

Concluye Eco diciendo que la lectura de los comics nos enfrenta con la existencia de un “género literario” autónomo, con elementos estructurales propios, de una técnica comunicativa original, fundada en la existencia de un código que se comparte con el lector y a la cual el autor se remite para articular un mensaje que se dirige tanto a la inteligencia, como a la imaginación y el gusto de los mismos lectores.¹⁷

El lenguaje de los comics está compuesto por distintos elementos convencionales que mencionaremos a detalle más adelante, en el capítulo Técnica del comic.

• 2.3 INTENCIÓN

2.3.1 LA INTENCIÓN DE LOS COMICS

Los comics tienen básicamente dos intenciones, la primera es ser un medio masivo de comunicación, y la segunda buscar ser una obra artística.¹⁸

El comic como medio masivo de comunicación

Para hablar de los comics como un medio masivo de comunicación, tenemos que saber qué significa este término. Éstos son aquellos medios que envían mensajes a un público amplio.

Los comics generalmente son publicados por empresas que buscan generar ganancias y, para lograrlo, tienden a abarcar como público a la mayor cantidad de personas posibles. Así, podemos afirmar que la mayoría de los comics están dirigidos a las masas, al público en general.

Por lo general tienen historias sencillas, personajes estereotipados y dibujos no muy elaborados. *La ley del revólver*, *El sensacional de traileros*, *El libro policíaco*, etc. son solamente algunos ejemplos de los comics masivos mexicanos.

13 GUBERN, P.176

14 Comenta Eco (p.170) que al hablar de una semántica dentro del comic, tiene que hacerse de manera metafórica, dado que los comics emplean lenguaje común.

15 En el capítulo de Técnica del comic, vimos ejemplos de estos, tales como lo son estrellas (para mostrar dolor), corazones (enamoramiento), notas musicales (música), foco prendido (idea), etc.

16 ECO, p.171

17 ECO. P. 176

18 Quiero hacer la aclaración que esto no es blanco/negro, que existen tonalidades de gris, que pueden llegarse a encontrar comics realizados con ambas intenciones: ser un medio masivo de comunicación, y a la vez tener una intención artística.

En México, inclusive el tamaño ha sido reducido para que este comic quepa en el bolsillo de cualquiera de sus lectores, facilitando su transporte. Cada página cuenta a lo más con tres paneles, simplificando la lectura.

El comic como obra artística

Por otro lado, existen comics a los que llamaremos artísticos, que se diferencian de los masivos porque la intención principal del autor no es vender la mayor cantidad posible de ejemplares, sino poder representar, utilizando el lenguaje del comic, cosas que le son importantes. Por lo general, la historia es más compleja y las ilustraciones son de un nivel superior.¹⁹

Los comics artísticos no tienden a ser de lectura sencilla como es el caso de los masivos, por lo que se requiere un involucramiento más cercano y profundo por parte del lector, así como una comprensión mayor de lo que se diga. Es por ello que se dirigen a públicos restringidos.

Una característica de este estilo de comics es que generalmente hay una intencionalidad estética por parte del autor, y tiende a ser un trabajo más personal – no es un trabajo por encargo como es el caso de muchos de los artistas de los comics masivos.

2.3.2 LA INTENCIÓN DEL MUNDO DE CHILI

Estaba buscando una manera de poder expresar a través de los comics distintas cosas que traía dentro: inquietudes, miedos, amores. Pero quería hacerlo de una manera continua, como una especie de diario, tener una caja de juguetes a la cual pudiera regresar una y otra vez para tratar las cosas que traía en mi cabeza, quería tener un lugar donde pudiera dar rienda suelta a la imaginación.

Originalmente pensé en trabajar este proyecto a manera de *comic strip*²⁰. Con tiras de máximo cinco paneles, ordenados de manera horizontal. Pero entonces, reencontré un libro que juntaba las mejores tiras de *Life in Hell*, el proyecto en comic de Matt Groening (mejor conocido por la caricatura *Los Simpsons*), donde dejaba a un lado el formato tradicional de tira, y usaba la página completa, en un formato cuadrado.

Entonces decidí hacer algo similar, realizar mis dibujos originales en una hoja completa. Descubrí que si los trabajaba en tamaño carta, podía facilitar su reproducción en manera de fotocopias, y de hecho así fue. Además, el formato dejaba que pudiese experimentar en la manera de contar las cosas. Desde las imágenes de página completa de los lemmings²¹ corriendo al

19 Hay que aclarar que hay autores que con una simpleza de trazos pueden transmitir de manera más clara la historia que un dibujo realista, como son el caso de Usagi Yojimbo de Stan Sakai o Bone de Jeff Smith que pueden parecer engañosamente simples. Así como se tiene que considerar la intención estética del autor. La complejidad puede quedar oculta en el contexto o subtexto de la historia, dependiendo entonces del nivel de interpretación usado por cada lector.

20 Los comic strips, o tiras cómicas, aparecieron en los periódicos a finales del siglo XIX, y son los precursores directos de los comics modernos. En la actualidad se publican de manera diaria (seis ediciones a la semana en blanco y negro, y una a color que suele salir los domingos). Constan por lo general de cuatro paneles, y suelen manejar un pequeño chiste.

21 “Un lemming es un roedor que habita en las tundras y praderas árticas... Su ciclo de reproducción se caracteriza por ser bastante corto, lo que unido a la gran fertilidad de las hembras produce frecuentes explosiones demográficas de la especie que se compensan en parte por la actuación de depredadores y por la escasez de alimentos en determinadas épocas.

“Existe el mito de que los lemmings se suicidan en masa como parte de un mecanismo de autorregulación de la naturaleza. Sin embargo, semejante cosa no está demostrada y se considera que dichas muertes se producen accidentalmente, debido a la impronta genética que posee este roedor y que determina su sentido de la orientación durante las migraciones. Su instinto biológico le induce a desplazarse invariablemente en una dirección o ruta concreta... Esto provoca a veces situaciones en las cuales los grupos de lemmings se precipitan invariablemente hacia un río, un despeñadero o cualquier otro accidente sobre el terreno.”

precipicio o de cosas que le caen encima a Chili, hasta los 16 cuadros que comprenden las expresiones de una hormiga; el formato se dejaba manipular con respecto al interés de lo que se quisiera contar.

A lo largo del proyecto realicé ocho números del fanzine “*El Mundo de Chili*”, en un tamaño de un cuarto de tamaño carta (14x10.75 cm). De esta manera, los originales eran fotocopiados en un 50%, dando así el tamaño final de su reproducción.

• 2.4 LA LECTURA

2.4.1 LA LECTURA DE LOS COMICS

Por convención, los comics se leen de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, tal y como se lee cualquier texto escrito. Desde pequeños se nos ha enseñado a leer de esa manera, en un comic (aunque se trate de imágenes), la manera de leerlo es la misma que la de las palabras de un enunciado: cuando acabas un renglón, bajas la vista al siguiente y la retrocedes al comienzo (la izquierda) para continuar con la lectura.

Existen comics experimentales que rompen con la lectura normal de un comic, ya sea para expresar algo distinto, como expresión artística o para jugar con el tiempo. De esta manera, podemos encontrar un acomodo en espiral de los paneles, donde incluso tiene que girarse el comic para seguirlo leyendo.

Hay autores que utilizan el acomodo de los globos para inferir en el orden de la lectura, o que incluso utilizan flechas para llevar al lector en la dirección correcta.

En oriente, los comics se leen de derecha a izquierda y de arriba para abajo. Otra vez, tal y como se lee un texto en esa región del mundo. Los libros están armados de la misma manera inversa, así que lo que para nosotros es la cuarta de forros para ellos es la portada y viceversa. Esto es importante resaltar, ya que actualmente se traducen comics orientales en occidente manteniendo este formato.

Hay dos elementos que existen dentro de los comics que son fundamentales para que sean leídos de manera correcta: la elipsis y el tiempo.

La elipsis

Como hemos mencionado anteriormente, el comic se construye con los momentos más significativos o importantes de la historia.

Como lo explica Catalina Durán en *Historieta*: “Se habló de que la historieta se construye con los momentos significativos o importantes de la historia; es precisamente la viñeta con la que representaremos estos momentos e iremos construyendo la narración, pudiendo omitir una o más imágenes cuyo sentido se sobreentiende, ya que el lector construye mentalmente; a este hecho se le llama Elipsis.”²²

En otras palabras, la elipsis es el fenómeno por medio del cual el lector va formando la historia solamente con algunas viñetas, sin la necesidad que le sea mostrado cada momento que sucede entre éstas.

Es gracias a la elipsis que podemos ver distintas imágenes y rellenar dentro de nuestra mente todo lo que sucede entre cada imagen. Y es en ese pequeño espacio en blanco que se llama *gutter*²³, en medio de los paneles, donde sucede este fenómeno asombroso.

Tomado de wikipedia.org

22 DURÁN, Catalina, et. Al. *Historieta*, México, UAM, 1985, p.16

23 McCLOUD, Scott. *ibid*, p. 66

El tiempo

El tiempo en los comics es muy subjetivo. Si consideramos que los paneles dentro de un comic ocupan un espacio determinado dentro de una página (generalmente impresa), podríamos afirmar que en el panel en el que se encuentra el ojo es el presente, todo lo ocurrido antes es el pasado y los paneles que vendrán son el futuro.

Con esto nos encontramos con un caso muy curioso, ya que mientras leemos un panel podemos adelantarnos en el tiempo y ojear algo que sucederá más adelante, o podemos regresar con facilidad a una página anterior; esto contrasta drásticamente con el cine ya que su manera de mostrar el tiempo es lineal y en una sola dirección, uno siempre comienza a ver la película en el inicio y sigue viéndola hasta llegar al final (esto cambia a la hora del video y DVD, ya que el usuario puede manipular la proyección).

2.4.1 LA LECTURA DE EL MUNDO DE CHILI

Estructuré *El Mundo de Chili* de distintas maneras, lo cual afecta su lectura. Para empezar, se compone de distintas páginas autoconclusivas (es decir, que se puede leer sólo una página, y se obtiene una experiencia completa), pero que si se leen en conjunto, el lector obtiene una experiencia más enriquecedora.

Dentro de estas páginas se pueden encontrar chistes o *gags* repetitivos, esto se hace, porque se vuelve un elemento recurrente, y porque la repetición de un chiste –con variantes– hace que éste sea más gracioso (por ejemplo, hay páginas que se componen de Chili distraído mientras algún objeto o cosa está a punto de aplastarlo). De la misma manera hay temas recurrentes que, a pesar de no ser variaciones de un mismo tema, dan continuidad y profundidad a los personajes (por ejemplo, las meditaciones filosóficas del lemming).

Además de este estilo de páginas, realicé otras que son un tema en sí mismo, que no vuelvo a tocar en comics posteriores (por ejemplo, las 30 facetas de una hormiga).

Y finalmente, existen páginas que, en conjunto, van contando una historia más amplia (por ejemplo, la carrera de la liebre y la tortuga), pero donde buscaba al mismo tiempo que cada comic fuera autoconclusivo de cierta manera.

Así, sin importar que lea una página o más, el lector ya obtuvo algo completo.

• 2.5 LA NARRATIVA

2.5.1 LA NARRATIVA DE LOS COMICS

La estructura de un comic narrativamente hablando tiene las mismas bases que un texto escrito. Un texto se comienza a leer en la parte superior izquierda. La lectura se realiza hacia la derecha, y llegando al final del renglón, uno continúa en el renglón inferior, una vez más del lado izquierdo.

La narrativa dentro de un comic es similar.

La cuestión es que siendo el comic también un medio visual, el tamaño de los paneles puede afectar dicha estructura. Los paneles no siempre son del mismo tamaño, ni tienen la misma importancia dentro de una historia, y pueden incluso haber paneles que se despliegan más allá de una página, por lo cual la lectura dentro de un comic no siempre es la más clara. Y esa falta de claridad es algo que se debe evitar a toda costa. Si la lectura no es clara, no se está transmitiendo la información de manera adecuada. Es como si se agarraran todos los párrafos dentro de un texto y se cambiaran de orden aleatoriamente: lo que se quiere comunicar, se pierde en medio de la confusión.

Cómo dice Jeff Smith, animador y creador del comic *Bone*: “La claridad de la historia lo es todo... es la clave para que el lector o el público sea un participante”. Por ello, la labor del autor es comunicar usando imágenes secuenciales de la manera más clara posible. Usando la composición, el acomodo y el

diseño para mejorar la forma de narrar visualmente, no a su costa.

Refuerza esta idea de la claridad dentro de la narrativa Durwin S. Talon al decir que: “el diseño es el medio para ir de un panel a otro, y mientras este flujo sea más efectivo, será más sencillo comunicar la historia. Esa debe ser la meta de todos los narradores, asegurar la claridad a la hora de comunicar.”

Y Will Eisner vuelve a integrar el elemento del diseño: “Para mí, el diseño es el resultado de la composición, de componer y acomodar los elementos que sirven para contar una historia, y éste es esencialmente un medio para contar historias. La composición de cada panel está al servicio de la historia.”

Eisner menciona además que: “los paneles y su acomodo son esenciales para la narrativa visual”. Continúa más adelante, hablando del poder que tiene el arte secuencial para mostrar de manera efectiva una historia: “Primero está la visión del artista sobre cómo contar una historia. Hay que recordar que el arte secuencial es una historia que se está desarrollando de manera interesante y visual.”

El acomodo y diseño de los paneles tienen que estar subordinados a la historia que se quiere contar, haciendo una vez más énfasis en la claridad. Por ejemplo, en el caso que se encuentren tres paneles, el primero del doble de alto que los otros dos, y esos dos, uno encima del otro, si el más alto se pone antes que los otros dos la lectura es sencilla. Uno lee primero el primer panel, y pasa a leer el que sigue, es decir el superior de los otros dos, y luego el inferior (siguiendo la lectura de izquierda a derecha, y de arriba hacia abajo). Pero si primero se encuentran los dos paneles más pequeños y luego el grande, la lectura puede ser confusa y el panel pequeño inferior pasará desapercibido.

La transición entre paneles

Como menciona McCloud²⁴, existen seis distintos estilos de transición entre paneles:

1. De instante a instante, mostrando prácticamente lo que sucede de un segundo a otro.
2. De acción a acción, donde se muestran los momentos claves de una acción.
3. De hecho a hecho, a pesar que se mantiene dentro de una misma escena o idea, se necesita del involucramiento de un lector para darle sentido.
4. De escena a escena, donde la transición transcurre en una distancia significativa de tiempo y/o espacio.
5. De aspecto a aspecto, mostrando aspectos distintos de una idea o de un ambiente.
6. De cosas que no tienen nada que ver, donde se ven cosas que no tienen absolutamente ninguna relación lógica entre ellas.

2.5.2 LA NARRATIVA EN EL MUNDO DE CHILI

Algo que busqué a la hora de hacer *El Mundo de Chili* fue que su lectura fuera lo más sencilla posible. Es por ello que no existen diseños complejos de paneles, ningún acomodo de éstos es extravagante y el flujo de la lectura es fácil.

Dentro de *El Mundo de Chili* los paneles siempre están acomodados en hileras horizontales (no hay un panel que sea más alto que el que se encuentra a su lado), y cuando se termina de leer una hilera, uno pasa a la que sigue, leyendo así toda la página.

Claro que existen excepciones, como cuando todo lo que se va a contar se cuenta en un solo panel. Pero aún así, en el caso de las páginas donde algo le cae encima a Chili o los lemmings corren hacia el acantilado tienen una continuidad entre cada tema.

• 2.6 TEMAS

2.6.1 TEMAS DE LOS COMICS

²⁴ McCLOUD, Scott. Idem, p.70-72

El comic, como cualquier otro arte en el que se narra una historia, tiene distintos temas (según lo que quiera contar el autor); aquí he clasificado aquellos que considero los más importantes.

Cómicos: presentan situaciones graciosas y divertidas, tiene dibujos e historia que todos pueden entender y su función principal es la de divertir a la gente.

Aventura: muestran historias donde suceden hechos poco usuales y donde el peligro acecha en cada momento. Las historias son un poco más complejas, por lo que los niños pueden no acabar de comprender lo que sucede.

Sentimentales: tienen una temática de amor y sentimentalismo, ligeramente estereotipada hacia las mujeres.

Novelizaciones: son las adaptaciones en este medio de novelas conocidas (y en la actualidad se podría incluir al cine). Es una manera de acercar la cultura a la gente.

Históricos: relatan hechos históricos o la vida de personajes que influenciaron en la historia de la humanidad.

Religiosos: presentan la vida de santos o de algún pasaje de la vida de Cristo o de la Biblia. De la misma manera existen comics dedicados a Buddha y a dioses de otras religiones.

Underground: surgen en los 60's como una contrapropuesta al comic comercial, generalmente tienen una temática adulta e involucran historias de drogas (no hay que confundirlas con las de narcos) y sexo libre.

Maduros: muestran historias serias, con temáticas complejas.

Políticos: critican hechos políticos de la actualidad.

Eróticos: muestran situaciones eróticas y/o pornográficas.

Educativos: ayudan a enseñar utilizando la facilidad de lectura del comic.

Técnicos: enseñan a hacer algo en específico, y abarcan desde como debemos abrocharnos el cinturón en un avión, hasta las instrucciones completas para armar un librero.

2.6.2 TEMAS DE EL MUNDO DE CHILI

A pesar que el tratamiento de las distintas historias de *El Mundo de Chili* es cómico, no considero que éste sea el tema central que manejo dentro del comic. Siento que utilizo lo cómico como base, como un fundamento encima del cual se pueden manejar distintos temas. De esa manera, encontramos temas sentimentales, filosóficos y maduros.

Manejé estos temas adicionales dentro de un contexto cómico para no romper con el estilo que se maneja dentro del comic, así como para poder hablar de temas serios sin que parezca que quiero imponer mi punto de vista.

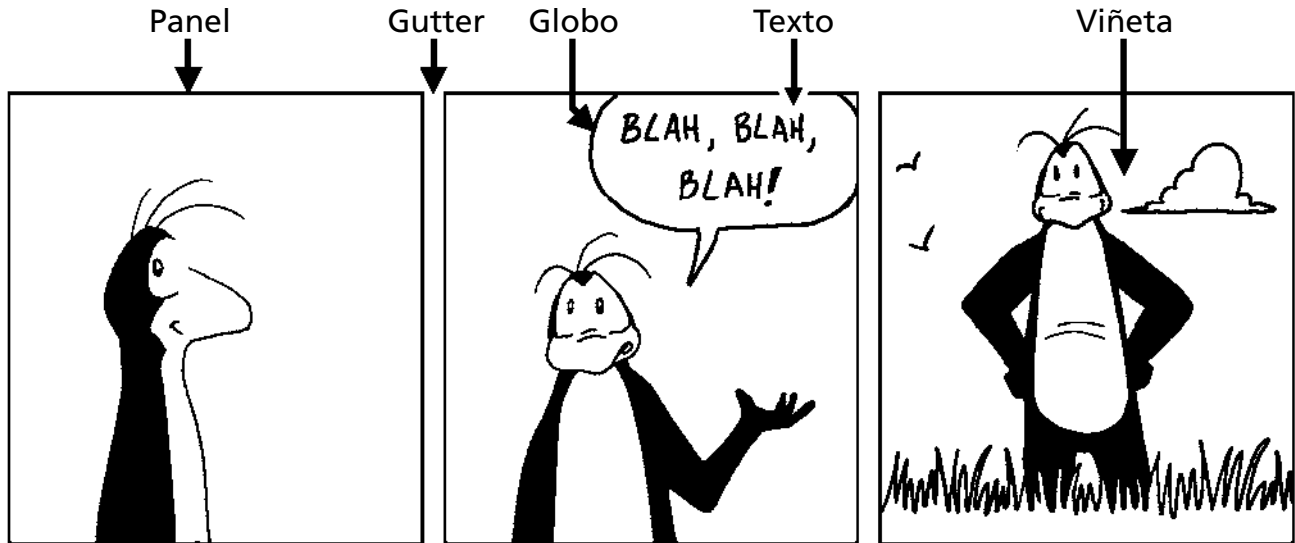
Si tuviera que escoger un tema principal de *El Mundo de Chili*, creo que sería el amor, dando como resultado final una comedia romántica.

3. TÉCNICA DEL COMIC

• 3.1 ELEMENTOS

3.1.1 LOS ELEMENTOS DEL COMIC

Existen cinco elementos que encontraremos en común dentro de los comics: el panel, la viñeta, el gutter, el globo y el texto. Los primeros tres son necesarios, mientras que los últimos dos no son indispensables, ya que puede haber comics que carezcan de textos. Analizaremos ahora cada uno de ellos para comprenderlos con mayor claridad.



Paneles²⁵:

Juan Acevedo define al panel como: “La representación mediante la imagen de un espacio y un tiempo de la acción narrada. Podemos decir que [el panel] es la unidad mínima de significación de la historieta”²⁶.

El panel abarca un momento de la historia que se cuenta dentro de sí, es un instante tanto en el tiempo como en el espacio. En la mayoría de los casos, el panel tiene un límite marcado por una línea negra, mas no siempre es así.

Este borde es uno de los elementos más reconocidos en el comic, sin embargo puede ausentarse (no encontrarse la línea negra), o bien, la imagen puede llegar a “romper” este límite para agregar dramatismo a una escena en particular. Los paneles tienden a ser rectangulares, aunque su forma puede variar para darle cierto ambiente o tono a una historia.

Como habíamos mencionado, un panel representa un momento en el tiempo, encapsulado por cuatro paredes. Su tamaño nos hablará del tiempo que transcurre dentro de él; así, un panel más pequeño nos mostrará un pequeño lapso de tiempo, y uno más grande, un mayor paso del tiempo²⁷. En el caso de que se encuentren globos dentro de un panel, el tiempo que transcurre podrá medirse por el texto leído.

25 Existen muchos autores que llaman al borde “viñeta”, pero esto se contrapone con la idea de una viñeta como un dibujo; es por ello que utilizo el término en inglés panel para referirme al borde.

26 ACEVEDO, Juan, cit. en RODRÍGUEZ, J.L. El comic y su utilización didáctica, Barcelona, Gustavo Gili, 1991, p. 18.

27 Una explicación gráfica de este fenómeno se puede encontrar en Understanding Comics, Pp.95-97

Viñetas:

Las viñetas son las ilustraciones que nos muestran la imagen. Existen muchas maneras de dibujar un comic. Existen los que dibujan caricaturizando, otros que pintan en estilo abstracto, e incluso aquellos que dibujan en forma hiper-realista. En fin, hay tantas maneras distintas de dibujar un comic como dibujantes del medio.

Las imágenes, dentro de lo que consideramos historia de los comics, se remontan a la primera intención del hombre de contar historias con representaciones pictóricas. Esto quiere decir, que tenemos que remontarnos a algunas pinturas de los egipcios, o códices prehispánicos, donde claramente nos cuentan historias o narraciones ayudadas de palabras.

Gutters²⁸ :

Primero que nada, ¿qué es un gutter? Es aquel espacio que se encuentra entre dos paneles, y entre éstos y el borde de la página.

Es en estos espacios en blanco (entre panel y panel) donde ocurre toda la acción de un comic. Los paneles nos muestran momentos definidos en el espacio, y si vemos una secuencia, nos enseñan distintas imágenes detenidas en el espacio. Es aquí donde entran los gutters, ayudados de la imaginación del lector. La función de éstos es la de unir los distintos momentos mostrados en los paneles, haciendo que la acción fluya, y no sean simplemente ilustraciones de una historia.

Textos:

El texto es todo aquello que incluye el lenguaje escrito dentro de un comic, desde las palabras que dicen los personajes o la explicación del narrador, hasta las onomatopeyas.

El texto sirve para explicar lo que sucede en cierta imagen, con el fin de expandir lo que dice al agregar nuevos elementos y comprender a los personajes ya sea por medio de lo que dicen o piensan dentro de sus globos.

Los textos se comenzaron a mezclar con las imágenes desde el tiempo de los faraones, donde con iconogramas explicaban las pinturas murales de las tumbas de los reyes. Más adelante, los monjes incorporaban el texto para explicar las pinturas que mostraban la vida de Cristo o de algún santo; y antes de la Revolución Francesa aparece la caricatura política, lo que significó la primera vez que de manera impresa se juntan texto e ilustración.

Es con la introducción de los globos cuando por fin llegan a acoplarse el texto y la imagen como unidad. Cuando se comienza a utilizar las onomatopeyas se reafirma esta unión, ya que en muchos casos la manera cómo están escritas hace que se integren completamente al dibujo.

Globos:

Los globos son esas burbujas que encierran al texto, plasmando lo que dicen los personajes o el narrador. Ellos son un elemento característico de los comics. La primera aparición de este recurso se puede encontrar en pinturas del siglo XVI, donde los personajes dentro del cuadro cuentan cosas, en el interior de rollos de pergamino pintados que salen de sus bocas.

Dentro de la historia de los comics, fue el *Yellow Kid* quien en la imagen mezcló directamente el texto con la ilustración (este personaje mostraba los textos de lo que decía dentro de su camión amarillo); en comics posteriores, el texto se separó ligeramente y se comenzaron a utilizar los globos como los conocemos en la actualidad.

Estos globos son caracterizados como una burbuja (usualmente blanca) que contiene en su interior el texto o las palabras que va a decir un personaje en particular. Luego se señala a quien dice tales palabras con una extensión llamada Delta.

28 Al no encontrar una definición en español, se utilizó el nombre en inglés.

Existen distintos estilos de globos, y estos pueden ser utilizados para mostrar que el personaje está hablando, pensando, soñando, hablando en secreto, gritando, llorando... en fin, como los comics son un medio literario - visual, se puede utilizar el diseño de los globos para comunicar datos adicionales al lector.²⁹

3.1.2 LOS ELEMENTOS DE EL MUNDO DE CHILI

Una vez vistos los cinco elementos que maneja la técnica del comic, veremos como se aplican en *El Mundo de Chili*.

Panel: Los paneles son fundamentales para la estructura de *El Mundo de Chili*, desde el hecho de que en cada uno de los cartones hay un “macro panel” que en algunos casos sirve simplemente como panel, pero que en otros casos envuelve al resto de los paneles de la página.

Viñeta: Las ilustraciones que se manejan dentro de *El Mundo de Chili* son simples y caricaturizadas.

Gutter: A pesar que de primera instancia podría parecer que no se manejan gutters dentro de *El Mundo de Chili*, esto no es así. Es cierto: no existe el tradicional espacio en blanco que suele separar los paneles del comic. Pero de todas maneras las paredes de los paneles que son compartidas hacen la misma función que un gutter tradicional.

Texto: El texto es una parte integral de *El Mundo de Chili*. Desde las onomatopeyas, hasta el “¡;?!” que suele acompañar a la hormiga, pasando por los mismos diálogos de los personajes.

Globos: El manejo de los globos en *El Mundo de Chili* refleja una vez más algo que busqué lograr: claridad. Utilizo pocas variedades de globos para no confundir al lector nuevo y los que uso son universalmente reconocidos.

• 3.2 DIBUJO

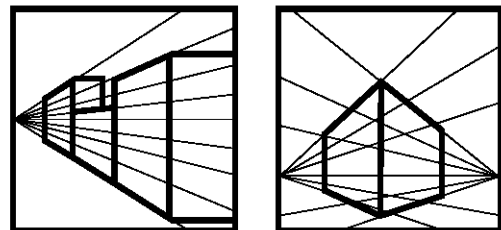
3.2.1 EL DIBUJO DE LOS COMICS

Hablaremos ahora de las ilustraciones que forman el contenido visual de un comic.

Aunque los elementos formales de una ilustración no son necesarios para realizar comics, los explicaremos a continuación; hay que recordar que un comic puede ser realizado con dibujos sencillos (como monos de palo), pero de cualquier manera mostraremos estos elementos que son esenciales para que una ilustración se sienta convincente:

La Perspectiva:

La perspectiva es la manera de representar en dos dimensiones un campo de profundidad tal y como es percibido desde un punto de vista. La manera más común para representar la perspectiva es por medio de puntos de fuga, que son puntos donde confluyen líneas paralelas simuladas y con ellos se logra simular la tercera dimensión o profundidad de los objetos, construcciones, calles, etc.



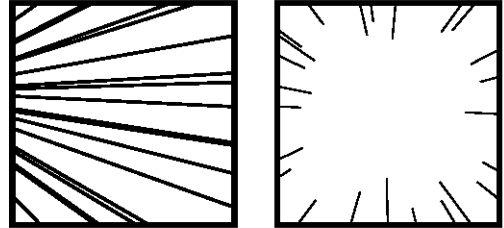
²⁹ Para mayor información de los distintos estilos de globos, y sus aplicaciones, existe un capítulo dedicado a ello dentro del libro: GASCA, Luis y GUBERN, Román *El Discurso del Comic*, Madrid, Ediciones Cátedra, 1988, pp. 422-479.

Las Líneas Cinéticas:

Cuando dentro de una imagen queremos mostrar movimiento nos encontramos con un problema ya que se utilizan dibujos que congelan el tiempo.

Para resolver este problema se necesita simular el movimiento de alguna manera, y es un problema con el cual también lidiaron los pintores futuristas italianos.

Dentro de los comics se suelen utilizar unas líneas que siguen la trayectoria del movimiento simulado. Éstas son llamadas líneas cinéticas.³⁰



Dentro de los comics japoneses se pueden encontrar inclusive distintas maneras de utilizar las líneas cinéticas: puede verse a un personaje estático y el fondo “borroso” para simular el movimiento; casi cualquier acción utiliza líneas cinéticas para darle dramatismo, ya sea para seguir la trayectoria de un golpe o darle atención a la expresión de un personaje.³¹

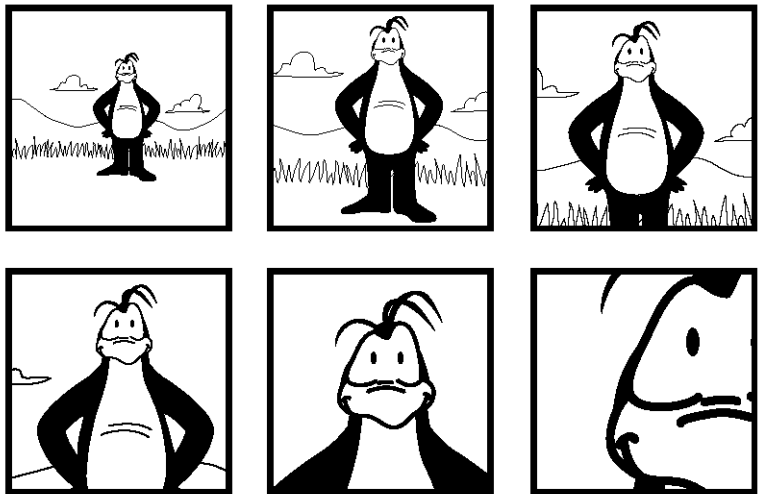
El Entorno:

Cuando hablamos de entorno nos referimos a todo aquello que rodea a nuestros personajes y nos sirve para observar la ubicación del lugar donde sucede la acción del comic. Si fuera una película podría llamarse escenografía.

Encuadres:

Dentro de los comics se manejan encuadres similares a los encontrados en el cine, que sirven para manejar el ambiente de la historia.

- Plano General: Es el encuadre que sitúa el espacio donde ocurre la acción.
- Plano Completo: Es cuando el encuadre abarca a una figura completa.
- Plano Americano: Recorta el espacio a la altura de las rodillas de la figura.
- Plano Medio: El encuadre se cierra a la cintura de la figura.
- Primer Plano: Centra el encuadre a la altura de los hombros.
- Plano de Detalle: Es un gran acercamiento a algún detalle en particular.



Ángulos:

- Normal o Media: Es cuando la acción es vista de frente.
- Picada: Es el punto de vista, visto desde arriba.
- Contra picada: Es el punto de vista de abajo hacia arriba.

30 Otra manera de simular el movimiento es a través de la repetición de un objeto o persona dentro de un mismo panel, mostrando de esta manera la trayectoria del movimiento.

31 Para mayor información de los Manga, o comics japoneses, revisar el libro: SCHODT, Frederik L. Dreamland Japan, Writings On Modern Manga, Berkeley, Stone Bridge Press, 1996, 360 p.

La Figura³²:

Como ya hemos dicho hay gran diversidad de estilos de dibujo, aunque en el caso de los personajes encontramos que entre más icónicos sean, la gente suele identificarse más.

Esto se debe a que mientras se van eliminando los detalles que caracterizan a un dibujo realista, nos vamos enfocando en los detalles comunes. Y así reducimos la imagen a su significado esencial, y entre más sencilla sea esta imagen, más gente se identificará con ella.

Es por esta razón el éxito de los comic strips (o tiras cómicas).

Los japoneses en particular tienen una manera muy peculiar de dibujar sus Mangas (comics): dibujan a los personajes como caricatura y sus fondos o entornos de manera realista.³³

3.2.2 EL DIBUJO DE EL MUNDO DE CHILI

Los dibujos de *El Mundo de Chili* son sintéticos y no son realistas. Son caricaturas de distintos animales y humanos cuya simpleza y carácter icónico ayuda a que los lectores se puedan identificar con los personajes.

Se manejan encuadres poco complejos dentro de los paneles, excepto cuando se necesita hacer un énfasis dramático donde se puede cambiar el ángulo de donde se ven los personajes.

Al ser tan simple el dibujo, se manejan pocos elementos de la perspectiva (por ejemplo, que un objeto más cerca tape a uno más lejano), el entorno es –una vez más– sencillo (manejando pocos elementos... incluso reduciéndolos a su mínima expresión) y las líneas cinéticas se manejan escasamente, ya sea para mostrar velocidad o para darle énfasis a algún panel.

• 3.3 ARGUMENTO**3.3.1 EL ARGUMENTO EN LOS COMICS**

A pesar que los comics son un medio primordialmente visual, la columna vertebral de ellos es la historia. Es lo que sostiene al cuerpo de las ilustraciones, las acomoda, les da forma y es lo que ayuda a que el comic cuente algo.

La manera más común de preparar una historia de comic es a través de un guión, aunque existen otras (como puede ser ir creando la historia mientras se va dibujando... o incluso ha habido casos de dibujantes que ilustran primero algo y después buscan crear una historia con los elementos que han creado).

Guión: De la misma manera que existen elementos visuales parecidos a los utilizados en el cine, los guiones de comics también son similares a los utilizados en ese arte.

Por lo general³⁴, los guiones se estructuran por lo que sucede en cada página y en cada panel. Así, se escribe lo que sucede tanto en términos de acción como en cuestión de diálogos (que puede ser desde una línea como “Juan entra a la habitación” hasta una descripción detallada de una página³⁵), así como los diálogos, onomatopeyas y especificaciones especiales. Por ejemplo, hay escritores que indican al dibujante el acomodo que buscan de los paneles, o que pueden solicitar un cambio en el estilo del dibujo.

32 A pesar que generalmente hablaríamos de la figura humana, hay varios casos donde se podría hablar de la figura de animales e incluso objetos, al ser estos personajes dentro del comic.

33 Esto crea un efecto en el cual el lector se identifica más con el personaje, y a la vez le da validez a la realidad por tener un entorno de carácter auténtico. Para saber más de este efecto de la caricatura, leer: McCLOUD, Scott, *Ibid.*, p 24-59.

34 No existe una sola manera de realizar un guión de comic. Los escritores de comics encuentran la forma que mejor les acomoda a cada uno de ellos, por lo que los guiones de dos escritores distintos pueden no parecerse en nada.

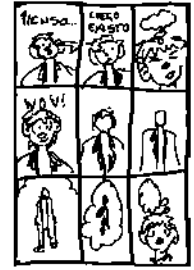
35 El escritor inglés Alan Moore es famoso por esta aproximación. Un guión suyo suele ser más largo en extensión que el comic terminado.

3.3.2 EL ARGUMENTO EN EL MUNDO DE CHILI

La estructura del comic *El Mundo de Chili* hizo que mi manera de escribir la historia fuera por medio de bocetos, es decir, iba estructurando el dibujo y la imagen al mismo tiempo. Ya después pasé en limpio cada uno de los cartones, una vez que estaba conforme con lo que se contaba.

En la mayoría de las ocasiones llegaba a la hoja de papel con una idea poco definida, y a base de bocetos, refinaba una que creía que, por un lado, era graciosa, y por otro, era visualmente atractiva.

Además, la estructura de *El Mundo de Chili* se prestaba para que mi concentración fuera limitada, al tan solo tener que enfocarme en solucionar una página. Y a pesar que hay una historia que avanza a través de muchas páginas, el no tener que preocuparme por el todo de un sólo golpe me ayudó a que ésta fuera saliendo naturalmente.



• 3.4 LENGUAJE

3.4.1 EL LENGUAJE DE LOS COMICS

Hablaremos aquí de los elementos visuales que tienen que ver directamente con el lenguaje, es decir la tipografía, las onomatopeyas y los iconos (que aunque no son formalmente elementos de escritura, si son un elemento gráfico que puede llegar a remplazar las palabras inclusive dentro de globos).

Tipografía: Hablamos de tipografía refiriéndonos a los tipos de letra que se utilizan dentro de un comic, ya sea dentro o fuera de los globos.

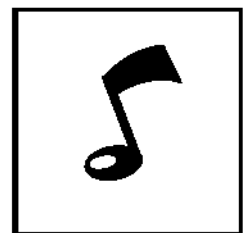
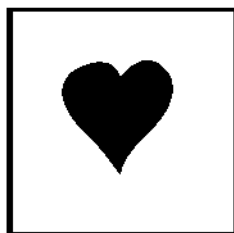
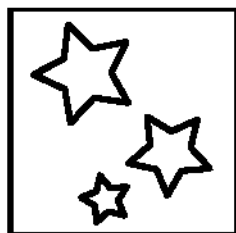
La tipografía con la cual se encuentran escritas estas palabras nos puede ayudar a comprender más la historia. Por ejemplo, en *Ásterix*, cuando hablan los godos la tipografía utilizada es la gótica para remarcar el acento extranjero de ellos.

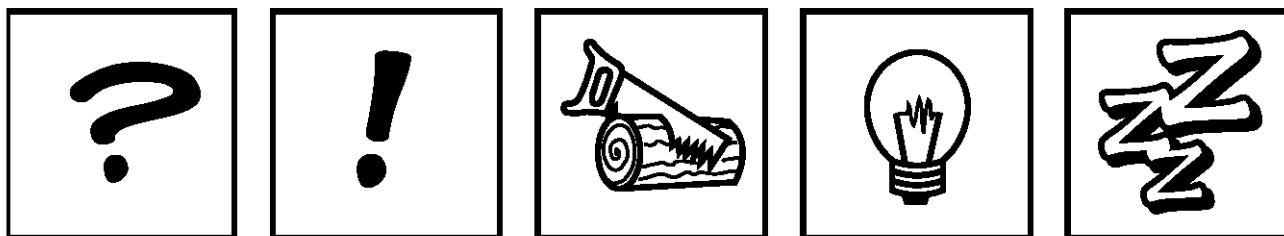
Onomatopeyas: Como todos sabemos, las onomatopeyas tienen la función de representar los sonidos con palabras de manera convencional. En el caso de los comics, se representan todos aquellos sonidos que suceden dentro de una imagen que no son hablados.

Curiosamente, ya que la mayoría de los comics que nos han llegado provienen de Estados Unidos, se han convencionalizado algunas onomatopeyas provenientes del inglés. Así nos encontramos con el *Slam* (cerrar golpeando), *Sigh* (suspiro), *Bang* (golpear con violencia), *Splash* (salpicar), *Roar* (rugido), *Crack* (romperse) y *Ring* (sonar).

Según su importancia, las onomatopeyas pueden ocupar desde un pequeño espacio hasta todo un panel. Y la manera en la cual se encuentran escritas, así como el resto del texto, puede influenciar y acentuar el significado de lo que se quiere transmitir al lector.

Ideogramas y metáforas visuales: Existen ciertas imágenes o ideogramas que han sido utilizados desde hace mucho tiempo, al grado que se han vuelto convencionales dentro del lenguaje de los comics. A continuación haremos una lista de algunos de los signos metafóricos más usuales.





- Nube negra: enojo.
- Estrellas: desconcierto o dolor.
- Corazón: enamoramiento o amor.
- Rayo, arroba, calavera, gato y estrella: grosería.
- Nota musical: silbido.
- Símbolo de admiración: asombro.
- Símbolo de interrogación: sorpresa e incertidumbre.
- Tronco serruchándose: ronquido.
- Foco prendido: idea.
- Zetas: sueño.

3.4.2 EL LENGUAJE EN EL MUNDO DE CHILI

Dentro de *El Mundo de Chili* manejo los elementos visuales del lenguaje con bastante frecuencia.

Tipografía: Dentro del comic manejo una tipografía para representar los diálogos de todos los personajes, escribiendo todas las letras en mayúsculas.

Pero existen tres casos que utilizan una tipografía particular:

- Mac: mi intención es representar a través del uso de letras mayúsculas y minúsculas, la incoherencia del personaje.
- Casiopea: al hacer las letras más cortas de altura y alargadas, busco representar la lentitud con la cual se mueven las tortugas, especulando que hablarían igual de lento.
- Las chicas: para diferenciar a las chicas de las cuales se suele enamorar Chili, utilicé una tipografía manuscrita para diferenciar a estos personajes (los cuales solamente conocemos a través de la representación de su voz).

Onomatopeyas: Dado que las onomatopeyas ayudan a representar sonidos de manera visual, es un elemento fundamental del lenguaje visual, y en mi caso las usé para representar desde un aparente corazón roto, hasta el sonido que sucede a la hora de morder.

Ideogramas y metáforas visuales: Dado que el estilo del *El Mundo de Chili* es de carácter cómico, pude utilizar con tranquilidad ideogramas (en mi opinión, en el caso de comics de carácter más serio, las metáforas visuales pueden distraer la lectura).

Además que le agregan al comic un caracter lúdico, como un buen condimento a un platillo.

• 3.5 FORMATO

3.5.1 LOS FORMATOS DE LOS COMICS

Román Gubern dice algo muy importante, que los comics “... pueden estar divididos en tiras o episodios que se publican en los sucesivos números de un periódico o revista, o presentarse como historietas completas en un solo cuaderno o *comic-book*.”³⁶

Esto quiere decir que hay distintas maneras de hacer comics, incluyamos también al que hace el

36 GUBERN, Román, cit. en RODRÍGUEZ, J.L., *El comic y su utilización didáctica*, Barcelona, Gustavo Gili, 1991, p. 18.

adolescente dentro de su cuaderno de matemáticas, el *fanzine* (revista hecha por un fan o aficionado), las tiras cómicas de los periódicos, los *comic books* (que son serializados) y la novela gráfica (la historia completa en sólo un volumen).

Veamos ahora con mayor detenimiento los tres formatos usuales de los comics impresos.

Comic Strips:

Las *comic strips* fueron creadas con el paso del siglo XIX al XX. La competencia entre las grandes compañías de periódicos tanto en Europa como en Estados Unidos era muy fuerte, surge así una nueva manera de atraer clientela por medio de las tiras cómicas que salían diariamente (o *daily strips*).

“... La *daily strip* puede definirse como una ‘estructura de montaje horizontal peculiar de ciertos comics, que constituye una unidad de publicación’³⁷.

En la actualidad siguen siendo publicadas dentro de los diarios, y se caracterizan por contar con un número limitado de paneles, en los cuales se narra un pedazo de historia que puede o no continuar en otra strip. Generalmente tienen un toque de humor, aunque no siempre fue así: en los inicios de los comics, existían unas tiras que no eran cómicas, si no de aventura y drama, pero que en la actualidad básicamente han sido reemplazadas por los *comic books*.

Gubern menciona que las *comic strips* se pueden clasificar en cinco modalidades distintas:

1. Las series que aparecen únicamente en el ejemplar del domingo.
2. Las series que aparecen todos los días de la semana (salvo el domingo), en blanco y negro. No es infrecuente que su éxito acabe por valerles su incorporación a las páginas en color dominicales.
3. Las series que aparecen cada día de la semana, en blanco y negro, y cuyo episodio del sábado se continúa en la página en color del domingo. Esta fórmula no era satisfactoria para el público que se abstenía de comprar el diario del domingo, por lo que fue abandonada, y para superar este problema se idearon dos soluciones:
4. Las series cotidianas y en blanco y negro en las cuales el episodio del sábado es continuado por el del lunes, mientras los episodios dominicales en color continúan independientemente otra historia, de domingo a domingo.
5. Los ‘comics sincronizados’, fórmula mixta y virtuosa creada por el ‘*Chicago Tribune*’, en la cual la serie se continúa (incluyendo el domingo), pero con tal habilidad que puede ser leída, sin lagunas ni merma de comprensión, tanto por los lectores que no compran el ejemplar dominical como por los que únicamente compran los ejemplares dominicales.³⁸

Dentro de la definición de *comic strips* se pueden incluir las páginas dominicales, que abarcaban originalmente toda la plana de un periódico y solamente eran publicadas los domingos (cuando los periódicos incluían páginas a color), y sus historias continuaban de domingo a domingo. Lamentablemente hoy en día los comics han perdido constantemente espacio dentro de los periódicos, por lo que los *comic strips* de plana completa se han reducido de tamaño.

Comic Books:

Los *comic books* comenzaron como recopilaciones de distintas *comic strips* en un formato de revista. Más adelante comenzaron a realizar historias nuevas que salían periódicamente en las revistas, y como dicen, “el resto es historia”.

Se caracterizan por narrar una historia en fragmentos (o episodios) que van saliendo regularmente en revistas. Existen básicamente dos distintos tipos de *comic books*: el regular y la antología.

El primero es el más conocido, en el cual dentro de una revista se va contando solamente una historia.

37 GUBERN, Román. *El lenguaje de los comics*, Barcelona, Península, 1972, p. 39

38 GUBERN, Román. *Ibid*, p. 42

Se le conoce también como panfleto o sencillo, y un ejemplo claro de este estilo es *Spiderman*. El segundo tipo se caracteriza por incluir distintas historias que pueden o no continuar en números posteriores de la revista, cómo es el caso de la revista *Metal Hurlant*.

Novela Gráfica:

La novela gráfica, como su nombre sugiere, es una historia completa (de ahí la parte de novela) narrada por medio de un comic (es decir, gráficamente). Por lo mismo, el total de páginas de una novela gráfica con respecto a los *comic books* es mucho mayor.

Se ha caracterizado por experimentar con distintas técnicas tanto de ilustraciones como de narrativa, así como el formato. La novela gráfica surgió en Europa, donde los comics son realizados en entregas y aparecen en revistas de antología. Cuando una historia es completada, se juntan las distintas partes o capítulos y se reúnen en un solo álbum.

En la actualidad pueden encontrarse también historias creadas exclusivamente para ser publicadas en el formato de novela gráfica, aunque todavía es más numerosa la recopilación de capítulos para presentarlos en un volumen, ya sea juntando episodios que hayan sido presentados dentro o fuera de antologías.

3.5.2 EL FORMATO DE EL MUNDO DE CHILI

En mi opinión *El Mundo de Chili* maneja un formato como el de los Comic Strips, específicamente el de las tiras dominicales, donde se cuenta con un mayor espacio para contar la historia o chiste.

El uso de este formato estuvo inspirado en el manejo que tiene Matt Groening en su tira *Life in Hell*, donde utilizando un espacio cuadrado, acomoda el número de paneles que más le convenga para contar su historia.

Este formato en particular me ayudó a tener más libertad a la hora de concebir las historias que tendrían los comics individuales, además que me permitió experimentar con el formato y número de paneles dentro del marco que permitía la hoja.

Pero al mismo tiempo, planeé *El Mundo de Chili* desde sus inicios contemplando una futura compilación como *fanzine*. Siguiendo de alguna manera los pasos que se dieron al crearse los primeros *comic books*. Por ello lo realicé en un tamaño de hoja carta, lo cual me facilitaría más adelante en el momento de su reproducción.

4. LOS GLOBOS

Más allá del carácter icónico que tienen los globos para representar a los comics (y que irónicamente, son un elemento prescindible de los mismos), son una parte de la narrativa gráfica con características muy particulares, que revisaremos con detalle.

Los globos son representaciones gráficas para indicar que algo se está diciendo³⁹, y contienen en su interior el texto de lo dicho. De esta manera le dan un carácter sonoro a lo que se lee.

Según Eisner⁴⁰, la forma actual de los globos remite a que cuando alguien habla en clima frío, se crean pequeñas nubes de vapor. Y de esa manera al combinar lo que se ve (la nube de vapor) con lo que se escucha (las palabras) se crea una representación gráfica del acto de hablar.

Pero se puede apreciar en pinturas antiguas que se representaban diálogos que decían personajes dentro de la imagen por medio de pergaminos que salían de lugares cercanos a la boca de quien hablaba. Y existió una evolución natural de esos pergaminos a los globos como los conocemos ahora.⁴¹

Al respecto de este elemento, comenta Catherine Khordoc, "...el globo es una fuente muy densa de información. Aún antes de leer el texto que se incluye en él, el lector recibe información de la posición del globo dentro del panel, y aún de manera más inmediata, por la misma presencia del globo. Esto indica que un personaje está hablando, y siendo más específicos, en primera persona."⁴²

• 4.1 CARACTERÍSTICAS DEL GLOBO

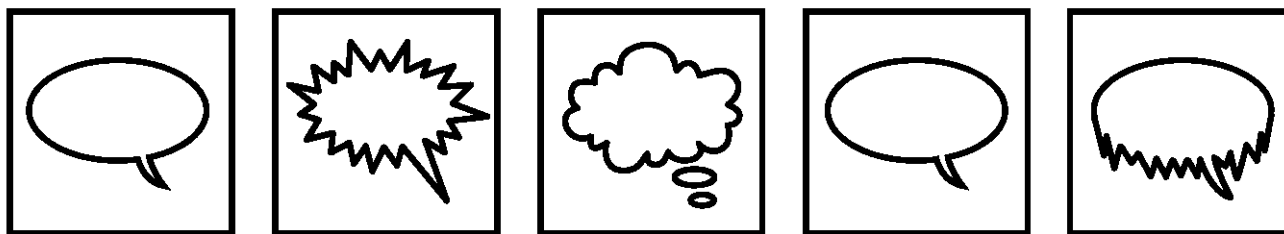
4.1.1 LA FORMA

Los globos no funcionan solamente como contenedores para las palabras que dicen (o piensan) los personajes.

La forma que tienen afecta de manera directa la lectura de sus contenidos. De esta manera, si se altera la forma de un globo normal, implica que se está hablando de distinta manera. Por ejemplo, un globo redondo representa a alguien hablando, un globo formado con picos representa a alguien gritando, el globo que parece nube representa los pensamientos del personaje, etc.

La delta es la parte del globo que nos indica de manera visual, quién está hablando. Incluso si varios personajes dicen algo al mismo tiempo, pueden utilizarse dos o más deltas en un globo para indicarlo.

A diferencia de las deltas utilizadas en los globos de conversación, las deltas de los globos de pensamientos están conformadas por distintas burbujas que unen lo que se piensa con el personaje. Al cambiar la forma de la delta, el lector entiende inmediatamente que lo que lee no es lo que dice un personaje, sino lo que piensa.

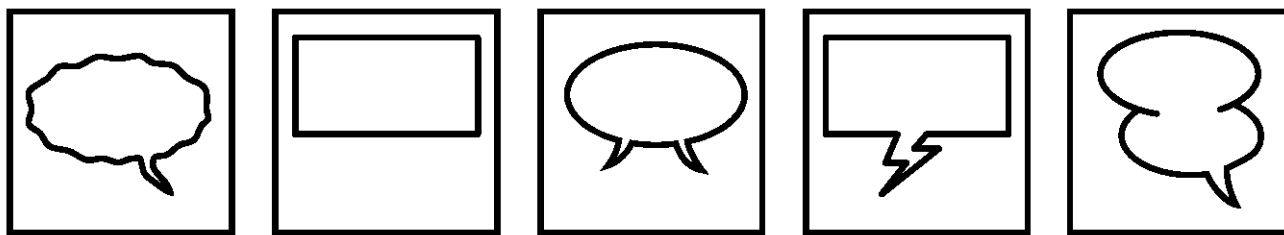


39 Ya sea un personaje el que esté hablando, o la voz que se utilice es la de un narrador.

40 EISNER, Will. Comics and Sequential Art. Op cit. P. 26

41 Lo cual contradice un poco la versión romántica que expone Eisner, dado que la evolución que se dio con la forma de los globos, fue consecuente a las necesidades de representar claramente lo que se estaba diciendo, y de señalar al interlocutor.

42 KHORDOC, Catherine, THE COMIC BOOK'S SOUNDTRACK. En VARNUM, Robin, et. al. The Language of Comics. Mississippi, University Press of Mississippi, 2001.



4.1.2 LA UNIÓN DEL TEXTO CON LA IMAGEN

Un elemento característico de los comics, los globos, cumple una función única dentro de este lenguaje, dado que crea una unidad entre el texto y la imagen.

Esta unión además ayuda a distinguir a los comics de los cuentos ilustrados, donde también se encuentran tanto elementos gráficos como textos. La gran diferencia entre ambos casos, es que los cuentos ilustrados pueden prescindir de las ilustraciones, más no así en los comics.

Los globos tienen un carácter pictórico que le transfieren a las palabras que contienen en su interior⁴³, y de esta manera ayudan a que se unan de manera natural las palabras con la imagen.

“Uno *lee* un libro pero *ve* una pintura”⁴⁴, sin embargo al hablar de los comics se realiza algo más que hacer ambas actividades al mismo tiempo.

La lectura de un comic se ve afectada por el juego que existe entre la palabra y la imagen, es por ello que uno no puede leer un comic de manera lineal. Al leerlo, uno tiene que estar saltando del texto a la imagen y de regreso para poder absorber la información que se nos está presentando, reforzando de esta manera la idea de que imagen y texto tienen una relación simbiótica.

Los comics utilizan tanto el texto como las imágenes para contar una misma historia, y estos elementos se mantienen unidos mientras todos y cada uno de ellos contribuya a ese fin.

4.1.3 LO QUE SE DICE (O PIENSA)

Los globos pueden incluir texto y/o imágenes, o bien pueden estar completamente en blanco, para indicar que un personaje no tiene nada que decir, o que tiene la mente en blanco.

En este caso la tipografía juega un papel muy importante, dado que afecta el significado de lo que un personaje está diciendo. Simplemente hablando del tamaño de la misma, si se escribe algo más pequeño da la impresión que está susurrando, y si se escribe más grande, que está gritando.

Así, al ser dibujado el texto de cierta manera, se le da un significado simbólico, haciendo que la diferencia que existe entre el texto y la imagen se borre.

Se puede escribir el texto en una tipografía particular para representar que un personaje habla en otro idioma, reflejar su estado de ánimo, o para representar su personalidad.

También el uso de signos de puntuación, como lo son los de admiración e interrogación es bastante común. Al ser utilizados es claro que los personajes no están diciendo palabras, sino que están representando cómo se sienten, sorprendidos, confundidos o perplejos.

Además de los símbolos tipográficos, se pueden utilizar imágenes para representar lo que un personaje está diciendo. Generalmente se utilizan imágenes simbólicas, como un corazón para representar que alguien está enamorado, o calaveras, rayos y centellas para representar un insulto.⁴⁵

⁴³ En el caso de que las palabras que están dentro del globo fueron escritas a mano, éstas ya contienen dentro de sí este carácter pictórico.

⁴⁴ CARRIER, David. *The Aesthetics of comics*. Pennsylvania, The Pennsylvania State University Press, 2000. P 61

⁴⁵ Dice Catherine Khordoc “Estas imágenes son simbólicas más que icónicas, dado que no se refieren a los objetos que están representados si no a ideas asociadas a ellos.”

La ubicación de un globo dentro de un panel también nos está diciendo algo. Dado que en la lectura de un comic se siguen las bases de la lectura de textos (de arriba a abajo, de izquierda a derecha), se aplican estas mismas reglas a la lectura de los globos.

Pero los globos también tienen que representar una conversación de manera clara. Es por ello que en el caso que hayan más de un globo (léase: una conversación) dentro de un panel, el primer globo que se lee dentro de un panel tiene que ser también lo que se dice primero dentro de la conversación (generalmente el globo estaría posicionado en la parte superior izquierda del panel).

De esta manera, al pensar en una claridad de lectura, también se altera la planeación de la imagen dentro del panel. Procurando así que el personaje que hable primero se encuentre del lado izquierdo y quién hable después del derecho.

Y como bien lo dice Khordoc, los comics tienen la habilidad de crear la ilusión del sonido a través de elementos visuales⁴⁶.

Creo que es importante señalar que pueden incluirse textos de diálogo sin la necesidad de utilizar globos⁴⁷. Y que de la misma manera, al no incluir diálogos se puede crear una narración silenciosa.

4.1.4 EL ESPACIO VIRTUAL

Los globos son el único elemento gráfico que se encuentra en un panel, que no ocupa un espacio real dentro de lo que se está representando.

Al estar representando sonidos los globos tienen un carácter de transparencia dentro del espacio pictórico. A pesar de que están ilustrados con un fondo blanco⁴⁸, y tienen un carácter pictórico, los globos no afectan su entorno. Los personajes no reaccionan al aspecto visual de los globos: no los ven, los están escuchando.

Incluso si dentro de un panel que se encuentra completamente negro, queriendo representar una escena de obscuridad, algún personaje habla, el globo se ve con claridad. Pero no influencia a esa obscuridad, no ilumina la escena⁴⁹.

Corresponde al lector el papel de interpretar los códigos visuales del comic. Es él quién puede ver los globos y leer sus contenidos. A pesar que el globo bloquea parte de la imagen para quién lo está leyendo, el lector mismo es quien los aísla de su entorno y les da ese carácter de transparencia, y que evita que afecten dentro de su mente a los demás elementos ilustrados.

• 4.2 LOS GLOBOS EN EL MUNDO DE CHILI

Como autor, al estar creando un comic no suelo pensar de manera conciente la teoría de los comics, incluyendo la teoría que existe detrás de los globos.

Utilizo los globos de manera tradicional, para representar que alguien habla. Pero por mucho tiempo,

46 KHORDOC, Catherine. Ibid. P. 173.

47 O la insinuación de los mismos. Existen autores que ponen los diálogos en el pie de la ilustración, como Hal Foster en *El Príncipe Valiente*, otros que ponen el diálogo flotando enfrente de la persona que habla como Guido Crepax en *Valentina*, etcétera.

48 Aunque el color de fondo de los globos suele ser blanco, puede cambiarse para dar un carácter especial a lo que se está diciendo. O bien, como licencia artística del autor.

49 Claro que si el autor quiere romper las reglas, podría hacer que un personaje pensara una idea y que se le “prendiera el foco” textualmente, y utilizar la luz de ese foco virtual para iluminar la escena.

dentro de El Mundo de Chili la tipografía flotaba, sin encontrarse enmarcada dentro de globos, para mostrar que uno de los personajes hablaba. Al utilizar este recurso, podía saltar de pensamiento a habla, cuestión que podía hacer las cosas confusas para los lectores.⁵⁰

La forma de los globos que utilizo es en su mayoría la tradicional: redonda para representar lo que se está diciendo, y como nube para representar lo que se está pensando. Pero además de estos estilos, he utilizado variantes de los globos para representar sueños y gritos.

Me gusta utilizar elementos simbólicos, como el corazón o un tronco serruchándose, porque le da un elemento lúdico a lo que se está diciendo y me parece un gran acierto el representar de manera gráfica un sonido⁵¹. Además, me gusta que es una manera de comunicar expresiones que hasta recientemente sólo era utilizada dentro de los comics⁵², y era algo que hacía única la lectura de los comics.

También utilizo elementos tipográficos de manera simbólica, principalmente los signos de admiración/interrogación (que utilizo como lo único que expresa la hormiga).

Quise tratar de reforzar ciertos aspectos de los personajes de manera tipográfica, y de esa manera busqué darle personalidad a la chica de la cual está enamorada Chili, al escribir con mayúsculas y minúsculas⁵³ para tratar de representar su carácter femenino. De la misma manera, al representar gráficamente la manera de hablar de Mac, alterno aleatoriamente mayúsculas y minúsculas para tratar de mostrar que el personaje está un poco loco.

También un elemento que he utilizado, es el mostrar globos que representan lo que se está diciendo fuera del panel, simplemente al mostrar al delta del globo apuntando hacia el borde del panel.

E incluso, he aprovechado el recurso visual de los globos para hacer chistes, como utilizar un globo de pensamiento flotando con texto adentro para representar que se puede pensar sin existir.

50 Que tenía tanto ventajas como desventajas. Finalmente decidí dejar este recurso y utilizar los globos –tanto del habla como del pensamiento– para una mayor claridad de lectura.

51 Bueno, esto es sin considerar que en sí, las palabras son representaciones gráficas de lo que se dice.

52 Actualmente en los programas de mensajero instantáneo de internet, y de correo electrónico, se utilizan emoticons que representan de manera icónica o simbólica distintas cosas.

53 Al escribir los diálogos de la mayoría de los personajes dentro de El Mundo de Chili utilizo solamente mayúsculas.

5. DESARROLLO DEL COMIC

• 5.1 PERSONAJES

Toda historia requiere de uno o más personajes para ser contada. Hay un dicho que comenta que “no existe historia sin un personaje, y que no existen personajes sin una historia”⁵⁴. Que no se puede tener uno sin el otro, y que esto sucede por una simple razón: la trama es la acción de la historia y la acción es lo que hacen los personajes. Por ello, lo que hacen los personajes para resolver conflictos determina el curso de lo que se está contando.

El escritor de guiones cinematográficos Rober McKee menciona: “Un personaje es... una metáfora de la naturaleza humana. Nos relacionamos con ellos como si fueran reales, pero son superiores a la realidad.”⁵⁵ McKee comenta esto porque los personajes están diseñados para ser simples, y que se pueda entender su motivación, mientras que las personas reales son difíciles de entender.

Aquí describiré el proceso del desarrollo de los personajes para una historia, y su aplicación específica dentro de *El Mundo de Chili*.

A la hora de tener los personajes bien establecidos las historias pueden llegarse a dar solas, ya que son estos quienes exigen que cuentes sus historias.

5.1.1 DESARROLLO DE LOS PERSONAJES

Hay dos aspectos que tienen que considerarse a la hora del desarrollo de un personaje, uno es el diseño y el otro la personalidad.

Diseño

Hablamos de diseño de los personajes como la apariencia física representada gráficamente. Como hemos visto con anterioridad hay distintas maneras de ilustrar un personaje, puede ser en estilo realista, de manera icónica, y todos los estilos que se encuentran en medio.

Cómo menciona Scott McCloud, “cuando ves una foto o una ilustración realista de una cara, la ves como la cara de alguien más. Pero cuando entras al mundo de la caricatura, te ves a ti mismo”. Es decir, que mientras más sintética sea la ilustración o representación, va a ser más sencillo que el lector se identifique con ella.

La personalidad

Para entender la personalidad de un personaje, hay que observar dos aspectos principales, la caracterización y el verdadero personaje.

La caracterización: “La caracterización es la suma de todas las cualidades observables, una combinación de lo que hace único al personaje: la apariencia física, los manierismos, cómo habla, etc.”⁵⁶

El verdadero personaje: Para saber como es un personaje en realidad, solamente tiene que verse cómo reacciona en momentos de presión. Y de esta manera, entre más tensa sea la situación, más se podrá dejar entre ver la esencia real del personaje.

54 O'NEIL, Dennis. *The DC Comics Guide to Writing Comics*. Watson-Gutpill Publications, Estados Unidos, 2001. P. 60

55 McKEE, Robert. *Story*. Regan Books, Nueva York, 1997. P. 375.

56 McKEE, Robert. *Idem*, p. 375

5.1.2 LOS PERSONAJES DE EL MUNDO DE CHILI

El diseño

Una de las razones principales por la cual los personajes de *El Mundo de Chili* son caricaturas es por la facilidad del lector a identificarse con ellos⁵⁷.

Además, la mayoría de los personajes en este comic son antropomórficos, es decir que son animales con características humanas. Comenta Baribieri que el origen de los animales humanizados dentro de los comics proviene de las fábulas de Esopo y de La Fontaine, agregando que “además de presentarse fácilmente a la caricaturización, esta mezcla de aspectos animales y humanos permite también caracterizar a los personajes a través de la atribución de las cualidades del animal del que adoptan los rasgos.”⁵⁸

Algunos ejemplos de comics⁵⁹ con personajes antropomórficos son *Little Bears* de James Swinnerton (1892)⁶⁰, *Krazy Kat* de George Herriman (1911), *Uncle Scrooge* de Carl Barks (1947), *Peanuts* de Charles M. Schulz (1950), *Fritz the Cat* de Robert Crumb (1965), *Maus* de Art Spiegelman (1972), *Garfield* de Jim Davis (1978), *Bloom County* de Berke Breathed (1980), *Calvin & Hobbes* de Bill Watterson (1985) y *Liberty Meadows* de Frank Cho (1996).

La personalidad

McKee habla de los personajes cómicos (como son el caso de los personajes de *El Mundo de Chili*), diciendo que suelen estar marcados por una obsesión que los ciega, y que en el centro del personaje suele haber una manía.

Creo que de cierta manera eso sucede dentro de *El Mundo de Chili*, pero no diría que tienen una manía en sí. Tienen una característica que es destacada y se explota una y otra vez para efectos cómicos. Por ejemplo, el hecho que Chili esté perpetuamente enamorado, las reflexiones del lemming, la incoherencia de Mac, etc.

Además, me he dado cuenta que la mayoría de los personajes tienen como punto de partida ya sea otro personaje existente (Chili de *Chilly Willy*, Mac de *Félix el Gato*, Alicia de *Alicia en el País de las Maravillas* y Casiopea de *Casiopea* –de Momo–), pero que utilizo esto como un lugar de inicio. De cierta manera, creo que es una manera de no comenzar con una hoja en blanco con respecto a como son los personajes, de tener una guía inicial.

Yo utilizo las distintas personalidades que tienen los personajes para reflejar distintos aspectos de mi propia personalidad. De esta manera, si quiero plantear una situación sentimental, utilizo a Chili; si requiero hacer un comentario filosófico, el comic lo protagoniza el lemming; y así sucesivamente.

Además que esto mismo me permite poder dialogar conmigo mismo desde distintos puntos de vista.

57 Comenta McCloud en *Understanding Comics*: “La habilidad de las caricaturas para enfocar nuestra atención en una idea es, yo creo, una parte importante del poder de la caricatura, tanto en los comics como en los dibujos en general. Otra es la universalidad de las imágenes caricaturizadas. Entre mas caricaturizada sea una cara, por ejemplo, podría decirse que describe a más personas... El hecho que nuestra mente sea capaz de agarrar un círculo, dos puntos y una línea y los convierta en una cara es algo increíble.”

58 BARBIERI, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Ediciones Paidós, España, 1991. P.79

59 No se están incluyendo comics con personajes creados originalmente en dibujos animados, como lo son *Felix the Cat* de Otto Mesmer (1919), *Mickey Mouse* de Walt Disney (1928), *Daffy Duck* de Tex Avery (1937) o *Wile E Coyote* de Chuck Jones (1949).

60 Se dice que estas caricaturas pudieron ser los primeros comics publicados en Estados Unidos (en el San Francisco Examiner, 1892), pero a pesar de que manejan elementos de los comics, no manejan secuencias de imágenes.

Los personajes

Ahora describiré a cada uno de los personajes que aparecen dentro de *El Mundo de Chili*, hablando tanto del origen de cada uno de ellos, como de su personalidad.

Chili.

El pingüino Chili es el eje de la tira, y representa la personalidad romántica que tengo. Por ello, constantemente está enamorando, y por ende le rompen el corazón una y otra vez, para de la misma manera volverse a enamorar. También atrae toda clase de objetos del cielo, que le caen como castigo divino.

Chili comenzó como una apreciación de mi apodo de secundaria (*Chilly Willy*, por el pingüino de la caricatura de *El Pájaro Loco*), y terminó por convertirse en mi alter ego dentro de la historia en lo que corresponde a las relaciones.

Por mucho tiempo dentro de las tiras buscaba que todas sus relaciones no fueran exitosas, para explotar el desamor, y enamoramiento del personaje una y otra vez. Pero como sucede con la vida, el personaje fue cambiando dentro de mi cabeza, y las cosas que me quería contar ya no entraban en ese eterno círculo vicioso. Es por ello que dentro de las últimas tiras ya tiene una relación.

Chili también protagoniza los chistes de página completa donde una infinidad de cosas le caen encima, como homenaje a las caricaturas de Chuck Jones (director de Warner Brothers, creador de personajes como el Coyote y el Correcaminos), de la misma manera que sirven como una especie de contrapunto a lo cursi que puede llegar a ser como personaje..



Lemming.

Me gustó la idea de crear un personaje que fuera un lemming porque yo veía un potencial cómico intrínseco en este tipo de animales (que realiza migraciones en las cuales no se detienen ni siquiera por un acantilado).



A pesar que no tiene un nombre (curiosamente es de los pocos personajes que en el *fanzine*, no lo tiene⁶¹), el lemming es un personaje que es distinto a los demás roedores de su especie.

Se separa del resto de los lemmings al no poder aventarse del acantilado como ellos. Puede ser miedo a la muerte, o amor a la vida. Lo que sí aprovecho de esta situación, es que me da pie a que el personaje se cuestione la vida, y reflexione sobre ella.

Por ello aprovecho al personaje del lemming para representar mi faceta filosófica, que proviene de mis inquietudes de ese sentido. De la misma manera, lo utilizo como una manera de reflexionar sobre los sueños (que suelen en sí representar a nuestro subconciente).

Además, retomo las migraciones, para mostrar en chistes de página completa distintos pretextos por los cuales los lemmings se encuentran a punto de caer por un acantilado (como variaciones de un mismo tema).

Mac.

Mac comenzó como un homenaje a las primeras caricaturas blanco y negro que existieron, como el Conejo Oswald, o particularmente Félix el gato. Este último fue un personaje que me impresionó por tener aventuras surrealistas.

Entonces en un principio traté de imitar estas características que me gustaban de Félix, desde en su apariencia física (que remite a los dibujos animados de los años veinte), hasta por las situaciones

61 Al momento de hacer la transición de fanzine a webcomic, el personaje fue finalmente bautizado como Lenny.

incoherentes en las cuales lo puse. Lo vi como una manera de poder representar las partes de la vida que carecen de una explicación lógica.

Pero el peso del personaje original era demasiado.

Es por ello que hice un esfuerzo conciente de que primero que nada, Mac reconociera estas similitudes, y entonces cambiar un poco su apariencia física para alejarlo de su influencia. Así se puede pararse con sus propios méritos (pero sin que dejara de ser un homenaje a los personajes de las caricaturas blanco y negro de los años veinte).



A pesar de este cambio, sigue funcionando como un personaje que me ayuda a reflejar la faceta que todos tenemos que puede llegar a ser considerada un poco loca, nuestra parte impulsiva e incluso incoherente.



Alicia.

Cómo muchos de los personajes dentro de *El Mundo de Chili*, Alicia comenzó como un homenaje a otro personaje existente, al protagonista de *El País de las Maravillas*. Entonces partí del estereotipo creado por Disney en su versión cinematográfica, para luego romper con esta imagen: deja a un lado el peinado rubio y largo por un peinado más corto y oscuro; se quita el vestido para quedarse en pantalones y una playera; y aún más importante, deja de ser un personaje contemplativo y toma riendas de su vida.

Este es un personaje que incluí por el capricho de introducir a uno de mis personajes favoritos de la literatura en mi comic, pero al mismo tiempo, apropiármelo y dejar que creciera por si mismo.

Alicia sirve como un contrapunto al mundo masculino del resto de los personajes. Es el único personaje regular del comic que es humano, cuestión que en su momento ni siquiera lo pensé.

Casiopea.

La tortuga Casiopea (cuyo nombre jamás aparece en el comic, pero curiosamente bauticé en mi cabeza en honor a la tortuga que aparece en el libro *Momo* de Michael Ende) comenzó solamente como un chiste para burlarme de la teoría de que el mundo era un disco encima de cuatro elefantes encima de una tortuga, pero se negó a quedarse guardada.

Con ella logré explotar de manera cómica la lentitud natural de las tortugas, así como una fábula conocida.



Hormiga.

Aunque no es un personaje como tal, la hormiga siempre sale preguntándose lo que está sucediendo a su alrededor (con un “¿?!” encima de su cabeza). La he utilizado para hacer énfasis en algunos momentos de que algo está fuera de lugar.

Pero curiosamente, a pesar de su carácter de personaje secundario o extra, ha sido protagonista de tiras por ella misma, sin la necesidad de otros personajes.

• 5.2 REALIZACIÓN

5.2.1 ESCRITURA Y BOCETOS

Desarrollo de la historia y bocetos

En el caso de *El Mundo de Chili* la escritura de cada tira está íntimamente relacionada con los bocetos de los dibujos, ya que son realizados al mismo tiempo.

Lo más cercano a un guión que he utilizado, son notas de cómo pienso que pueda ser una conversación que tengan los personajes; el equivalente al bosquejo de un guión. En estas notas, no manejo como van a estar los personajes, el número de paneles, ni indicaciones adicionales.

El momento de creación que utilizo al realizar este comic comienza al agarrar una hoja en blanco, doblada en cuatro, solamente con una idea de lo que quiero contar y una pluma. No hay una técnica en particular de cómo trabajo, simplemente con prueba y error han salido las tiras de *El Mundo de Chili*. Muchas ocasiones tengo el esbozo de una idea en la cabeza, pero no hasta comenzar a trazar un boceto que el comic empieza a tener forma.

Una vez que tengo algunos bocetos de esta manera, se los muestro a algunos amigos para que me den su opinión y ver si funcionan de la manera en que yo espero. En caso de ser necesario, hago correcciones en los bocetos y me dispongo a trabajar en la versión final de la tira.

5.2.2 DIBUJO

Herramientas

Los dibujos originales de El Mundo de Chili son realizados sobre cartulina opalina tamaño carta. Para el dibujo se utiliza un lapicero 0.5 con minas tradicionales de granito (hay quienes dibujan con minas color azul, ya que este color no se reproduce a la hora de hacer fotocopias), plumones Micron 0.2, 0.5 y 0.8, plumones de aceite negro y tinta china.

Desarrollo del dibujo

Una vez seleccionado (y aprobado) un boceto, se comienza la versión definitiva de la tira. Primero que nada, trazo con lápiz (o lapicero) las líneas que separan los distintos paneles, y basándome directamente en el boceto, dibujo los personajes y sus entornos.

Después, procedo a rotular el comic. Para esto, una vez más con lápiz escribo los textos y acomodo los globos. Entonces trazo con un plumón Micron 0.8 tanto los bordes de los paneles, los globos y los textos.

En este momento hago ajustes a los dibujos para que queden lo más claro posible, y que la imagen y letras se complementen adecuadamente.

Entonces con plumones Micron de distintos calibres (generalmente de 0.2, 0.5 y el mismo de 0.8), trazo las figuras. Utilizando el punto más fino para dibujar los detalles y el más grueso para los contornos de las figuras.

El siguiente paso consiste en rellenar los negros. Por esto me refiero a que, utilizando tinta china o un plumón de aceite negro, procedo a llenar de color negro los espacios que van de ese color (por ejemplo, el color negro dentro de Chili).

Finalmente, borro los trazos de lápiz que todavía quedan visibles, para evitar que aparezcan a la hora de la reproducción.

• 5.3 REPRODUCCIÓN

5.3.1 MÉTODOS DE REPRODUCCIÓN DE LOS COMICS

A mano. Este método de reproducción consiste en copiar a mano el original, es poco efectivo y consume mucho tiempo.

Fotocopias. Se tiene un original, que se lleva a un centro de copiado, se sacan copias, y luego se arma a mano. Esto es recomendable para comics de bajo presupuesto, a una sola tinta (blanco y negro).

Digitilización e impresión casera. Una variante de las fotocopias consiste en digitalizar los originales, y luego imprimirlos en una impresora de computadora casera.

Offset. Con la litografía offset se requiere ir a una imprenta, donde a base de uno o más negativos (uno por cada tinta que quiera usarse) se imprime cada página. Se entrega el producto ya armado.

Imprenta digital. Similar a la litografía offset, pero ya no se requiere de negativos, ya que los archivos digitales mandan la información directamente a la impresora. Es de costo menor al offset dado que no se necesita mandar a hacer negativos.

Webcomics. Con el auge del Internet, se ha usado como manera de reproducción del comic. Para esto, solo se necesita tener el archivo digital del comic, y montarlo en una página de Internet.

5.3.2 REPRODUCCIÓN DE EL MUNDO DE CHILI

El Mundo de Chili fue concebido desde un inicio para ser reproducido a través de fotocopias. Tanto por la cuestión económica, como por la facilidad de reproducción de los ejemplares.

Al tener en mente lo anterior, se mantiene un espacio blanco a los alrededores de cada página para que las imágenes no sean mordidas por los márgenes impuestos por las fotocopadoras (para el manejo interno del papel dentro de la máquina).

Los originales tamaño carta son reducidos (en una fotocopadora con esa capacidad) a un 50%, quedando de dimensiones 14 x 10.75 cm. Entonces, una vez juntados los comics para reproducir los armaba tomando en consideración su ubicación dentro del comic final. Si fuera de 8 páginas se armaría de la siguiente manera:

Página 8	Página 1	Página 7	Página 2
Página 4	Página 3	Página 5	Página 6

Una vez que se obtienen los originales para la reproducción, los llevo de nueva cuenta al lugar de fotocopiado. Después corto las hojas de manera horizontal (generalmente en la guillotina del lugar), las doblo a la mitad, monto las páginas, y finalmente las engrapo con una engrapadora de cuello largo.

En ese momento, el nuevo número de *El Mundo de Chili* quedó terminado.

6. CONCLUSIONES

Comencé a escribir esta tesis con la intención de repasar los conocimientos que tenía sobre los comics, para tener un marco teórico en el cual poder enmarcar a *El Mundo de Chili*. Y no sólo logré eso, sino que además los he ampliado, así como que he podido ver a mi comic desde otro punto de vista.

Me he confirmado lo único y especial que es este medio de expresión, y lo bien que se ajusta a las necesidades que tengo para representar lo que tengo que decir y contar. De hecho, antes de comenzar a escribir esta tesis ya casi había dejado a un lado a los comics como medio para expresarme, pero a partir de que comencé a realizar este trabajo los he retomado.

Logré explicar de manera sencilla la información recopilada sobre la teoría y práctica de los comics. Además, me fue muy interesante encontrar en distintos textos la información necesaria para poder respaldar los conocimientos que había adquirido a través del tiempo.

• El comic como lenguaje

A pesar que desde un principio tenía claro que para mí el comic es un lenguaje, después de leer la opinión de distintos autores, como Eco, Dondis y Gubern, reforcé mi manera de ver al lenguaje como un método de expresión, un recurso para poder comunicarnos. De la misma manera, pude comprobar que dentro de ese marco de referencia, se puede hablar del comic como un lenguaje.

El uso de distintos elementos, como lo son los paneles, globos, metáforas visuales, y otros códigos que son una convención compartida, hacen posible la comunicación a través de este medio. Por ello, remarqué mi manera de ver al comic como una vía por medio de la cual uno puede expresarse, y aún más importante, ser comprendido.

• Análisis de El Mundo de Chili

Al analizar mi trabajo aplicando la información sobre teoría y práctica de los comics, pude ver como muchas cosas que había realizado de manera intuitiva en *El Mundo de Chili* tenían un sustento detrás que yo desconocía al momento de ir haciendo el comic.

En algunos casos, incluso me hizo ver que si hubiera hecho algunas cosas de distinta manera, pude haber sido más claro en lo que quería transmitir, pude haber dibujado las cosas diferente o incluso escrito el *punchline* de otra manera.

Además al revisar los distintos comics que había hecho, pude ver como *El Mundo de Chili* fue una manera para retratarme a mí mismo dentro de un momento específico en el tiempo. Dentro del comic pude mostrar mi punto de vista sobre la vida, sacar las frustraciones que sentía, mostrar el enamoramiento que tenía, el desamor consiguiente, en fin, pude mostrar como era a través de los personajes. Y gracias a esto pude mostrar mi opinión sobre distintos temas como el amor, la filosofía e incluso el arte.

También me di cuenta de que *El Mundo de Chili* refleja una manera inocente o *naive* de ver el mundo: mis personajes no dicen groserías, buscan el amor y consideran que la amistad es un valor muy importante; y que a final de cuentas es un reflejo de mi manera de relacionarme con el mundo.

De la misma manera, me percaté que para mí era importante que cualquier persona pudiera agarrar un número del fanzine y leerlo (a lo mejor retomé eso de la manera en la cual se presentan los *comic strips*, que tienen pensado como público a toda la familia).

Yo tenía claro que los personajes reflejaban algunas facetas de mi personalidad, pero viéndolo en retrospectiva, creo que precisamente, a través de ellos veo reflejado cómo soy, mi manera de pensar, mi manera de enfrentarme a la vida.

• Análisis de la importancia de los globos dentro del comic

Al llegar a mi definición de lo que es el comic, me di cuenta que los globos no son necesarios para hacer un comic.

Pero al realizar el capítulo sobre los globos, pude observar lo especial que es ese elemento visual, y que a pesar que uno puede hacer un comic sin palabras (similar a una película muda), este recurso abre completamente las posibilidades de lo que puede hacerse dentro de los comics.

También descubrí lo complejo que son los globos, en términos de la interpretación del lector y de lo que representan dentro de una imagen.

Gracias a lo que revisé con respecto a los globos, creo que ahora habrá ocasiones en que yo pueda replantear la manera de utilizarlos dentro de los comics que realice desde este momento, así como observar la manera con la cual otros autores de comic los utilizan.

• Conclusiones inesperadas

Desde que comencé a escribir la tesis, retomé el proyecto de *El Mundo de Chili*, en un nuevo formato de acuerdo a los tiempos actuales: como un comic en línea (o *webcomic*⁶²).

Al reencontrarme con el mini comic que solía hacer, y con sus personajes, al analizarlo y explorarlo, nuevas ideas comenzaron a llenar mi mente. Entonces, decidí retomar el comic... comenzar de nueva cuenta. Comencé copiando algunas tiras que había realizado dentro del *fanzine* para volverme a familiarizar con los personajes, y poco a poco fui sintiéndome cómodo haciendo el comic de nueva cuenta.

Hasta la fecha he realizado más de 165 cartones de *Chili's World*⁶³ (el comic lo estoy trabajando ahora en inglés, para que tenga un mayor alcance de lectores –actualmente lo leen 500 personas aprox.), y no sólo he retrabajado algunas tiras que aparecieron originalmente en el mini comic, sino que nuevas historias han surgido⁶⁴.

Me queda claro que de no haber sido por el trabajo desarrollado dentro de la tesis, probablemente jamás hubiera retomado este proyecto tan personal.

Además que, al retomar el proyecto mientras escribía la tesis, me ayudó a comprender distintas cuestiones del lenguaje mismo del comic, a cómo contar más claramente una historia, a utilizar recursos que no conocía del comic, a aprovechar al máximo el medio mismo.

Después de haber escrito esta tesis me siento más preparado para seguir utilizando este medio de expresión para comunicarme con el mundo.



62 El utilizar al internet como medio de difusión, no sólo de comics, se abren las posibilidades de la cantidad de personas que pueden tener acceso a lo que se está mostrando.

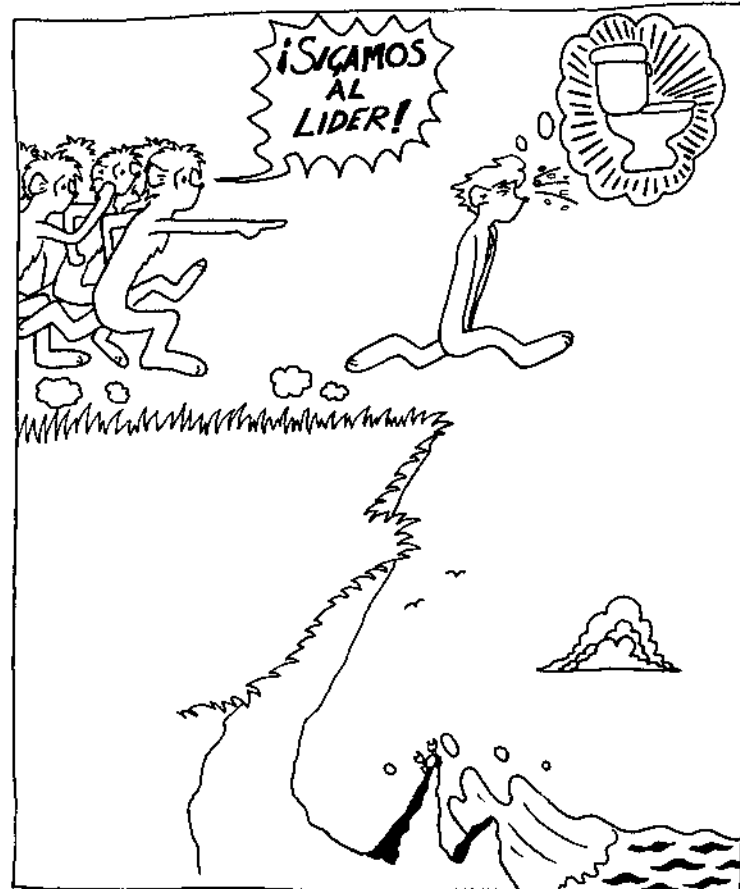
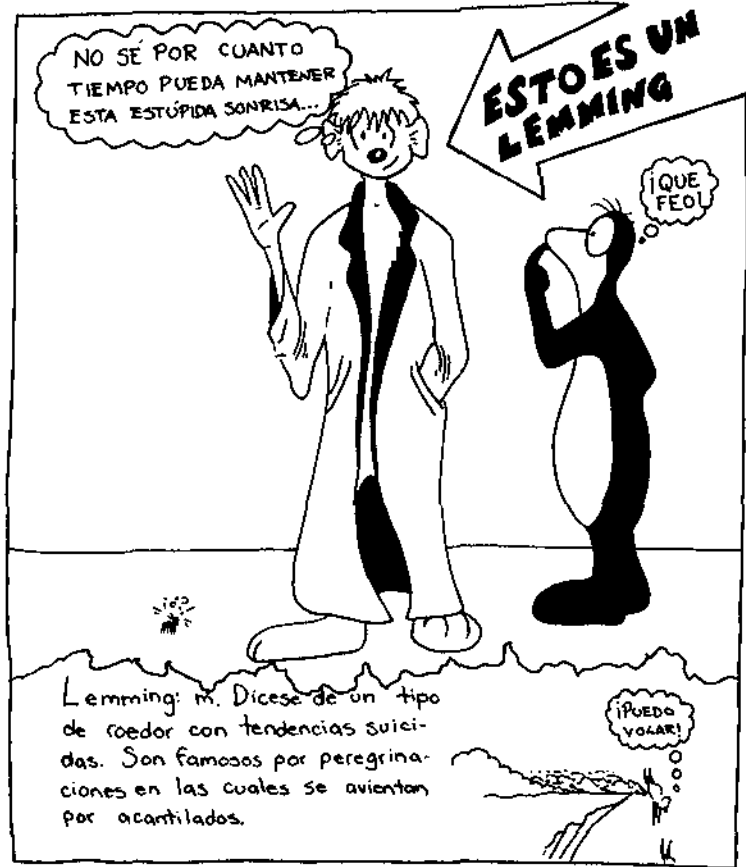
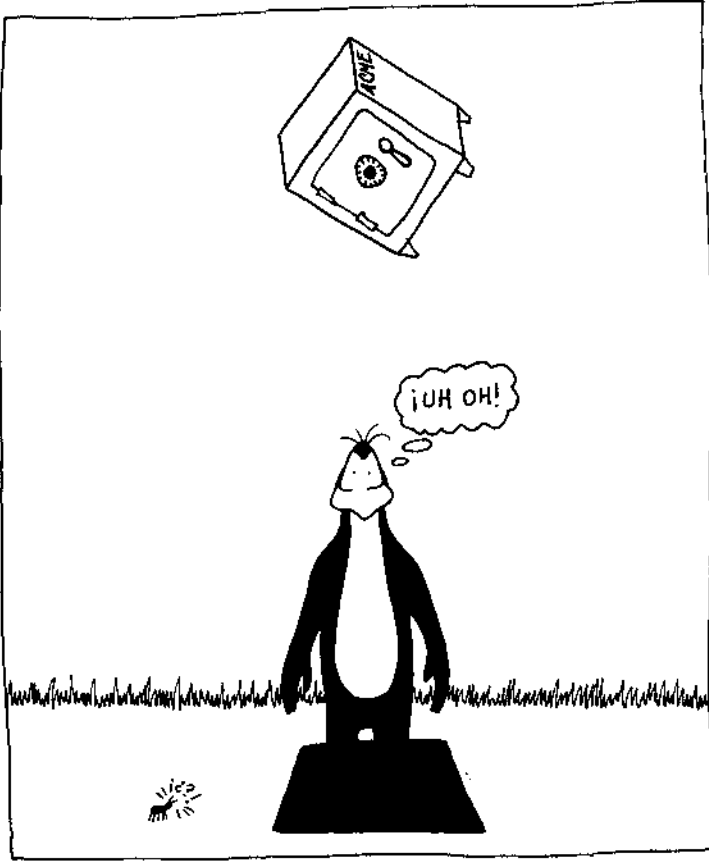
63 El sitio dónde puede visitarse el comic es <http://www.chilisworld.com>

64 Además, el tiraje más grande que hice del minicomic fue de 100 ejemplares. Actualmente visitan el comic en línea más de 700 personas semanalmente.

EL MUNDO DE CHILI



POR SANTIAGO CASARES



EL MUNDO DE CHILI

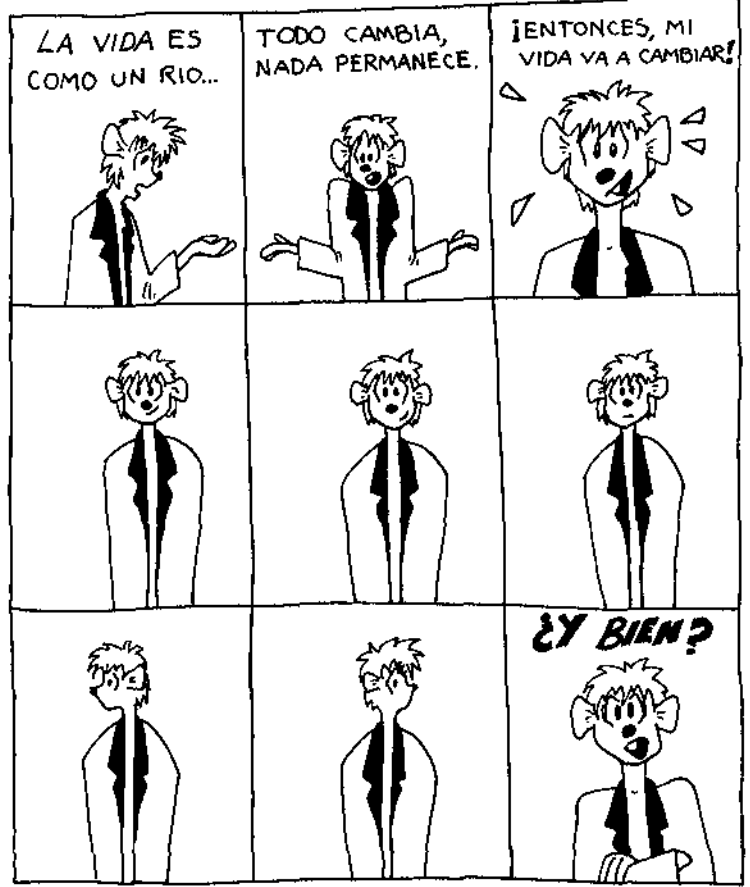
SLASFE © 1996



EL MUNDO DE CHILI

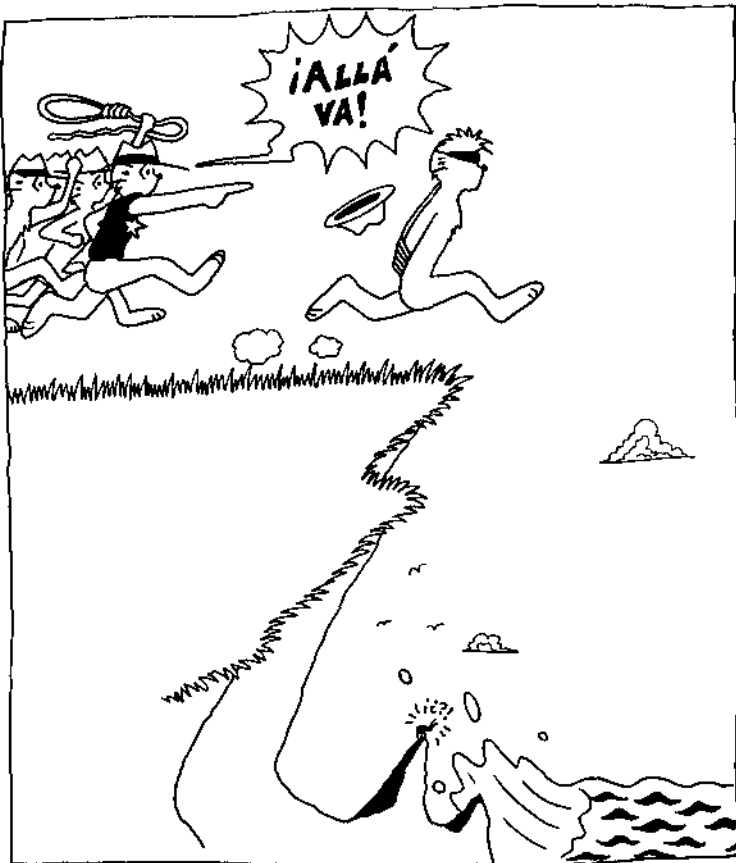
FILOSOFÍA I

SLASFE © 1996



EL MUNDO DE CHILI

SLASFE © 1996



EL MUNDO DE CHILI

MOMENTO DE SHAKESPEARE

SLASFE © 1996



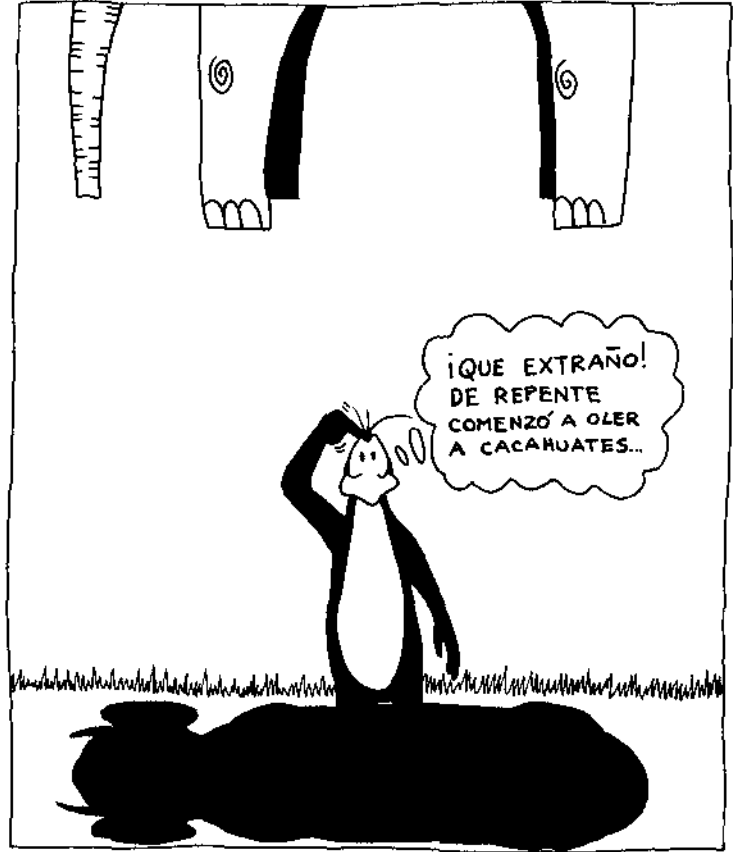
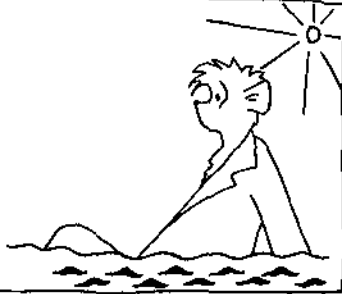
AVENTARTE DEL
PRIMER PISO, DE
UN EDIFICIO DE
DOSCIENTOS PISOS...



ESPERAR A QUE
UNA BICICLETA TE
ARROLLE...



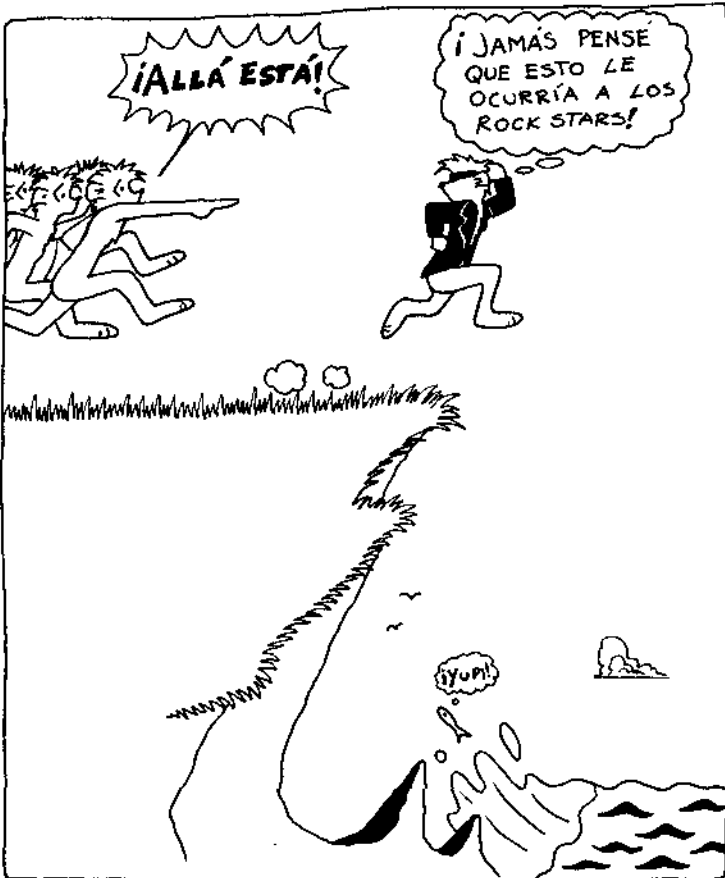
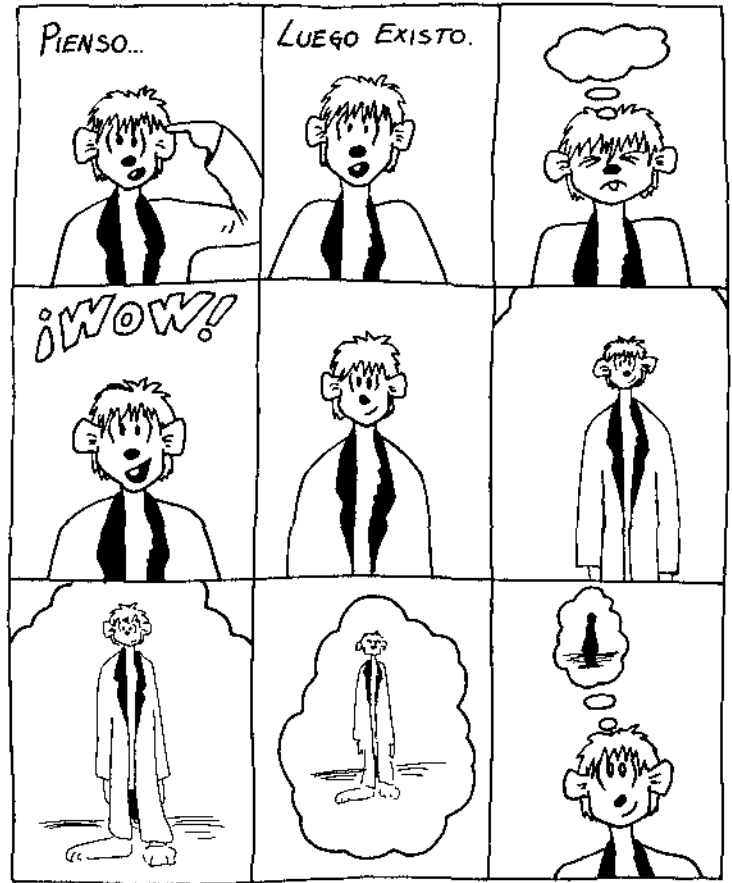
INTENTAR AHO-
GARTE EN UN
CHARCO DE 15cm
DE PROFUNDIDAD...



EL MUNDO DE CHILI #2



POR SANTIAGO CASARES



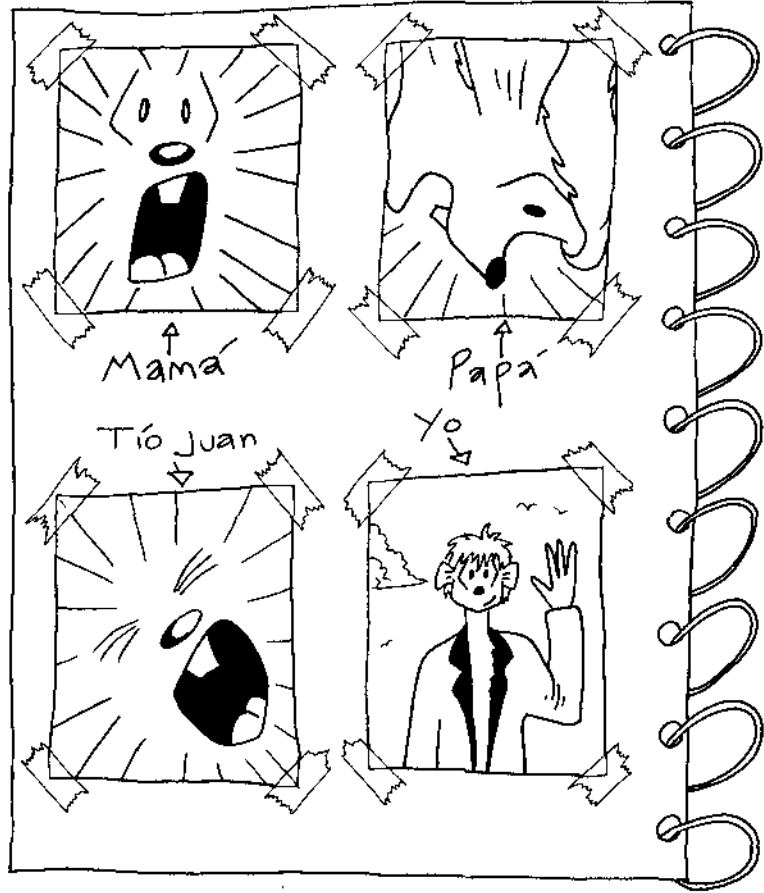
EL MUNDO DE CHILI

S. LASTES
© 1996



EL MUNDO DE CHILI ALBUM FAMILIAR DE UN LEMMING

S. LASTES
© 1996



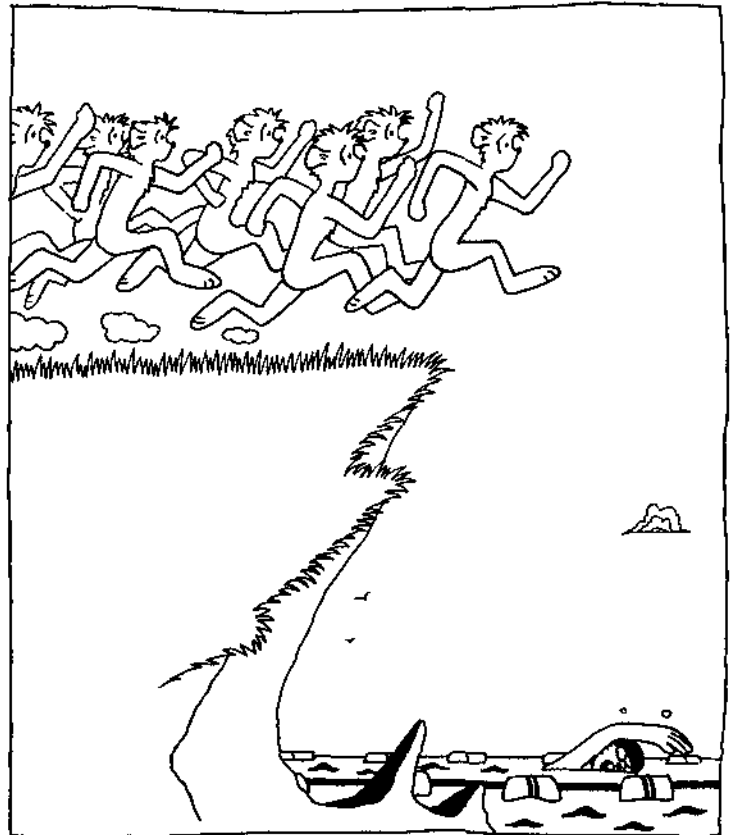
EL MUNDO DE CHILI

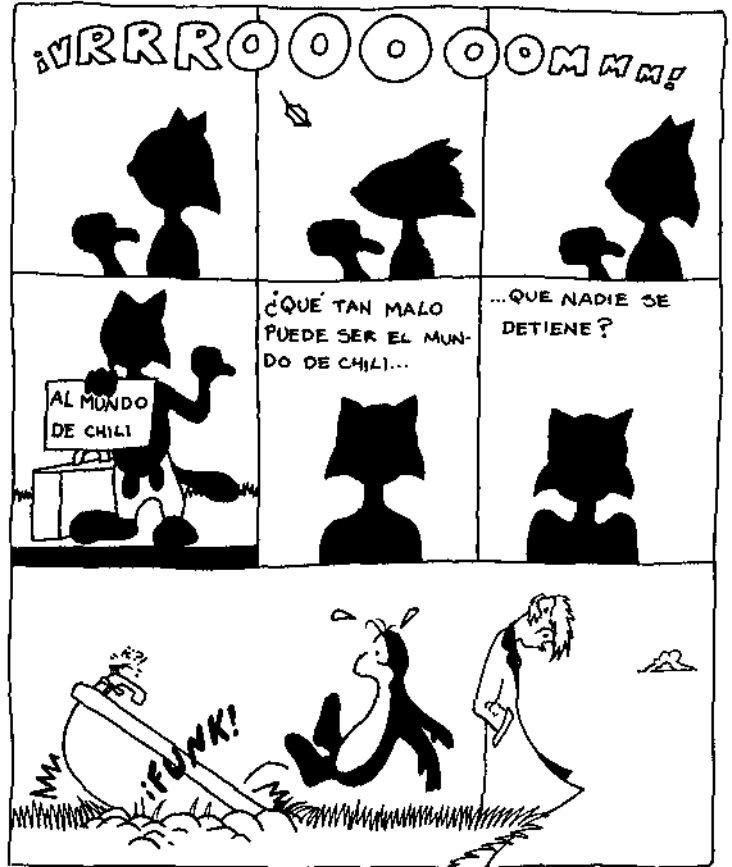
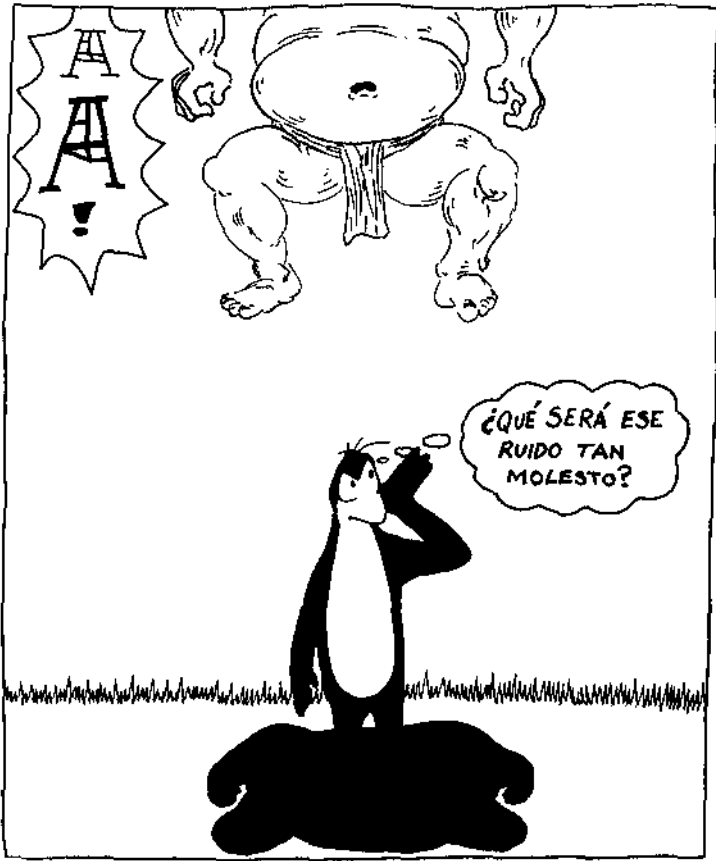
S. LASTES
© 1996



EL MUNDO DE CHILI

S. LASTES
© 1996





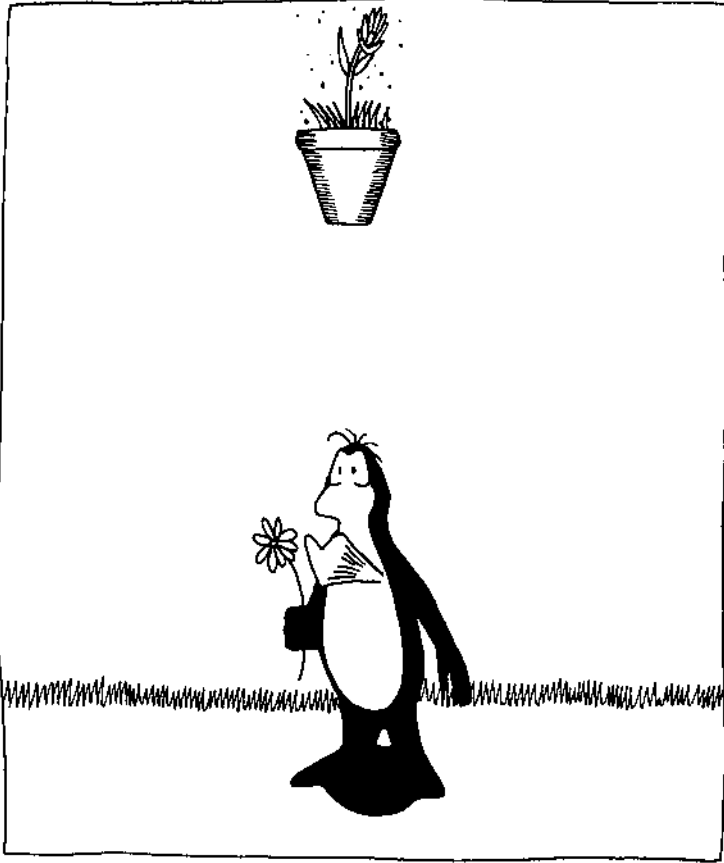
EL MUNDO DE CHILI #3



P. SANTIAGO C.

EL MUNDO
DE CHILI

LAZARUS
© 1996



EL MUNDO
DE CHILI

LAZARUS
© 1996



EL MUNDO
DE CHILI

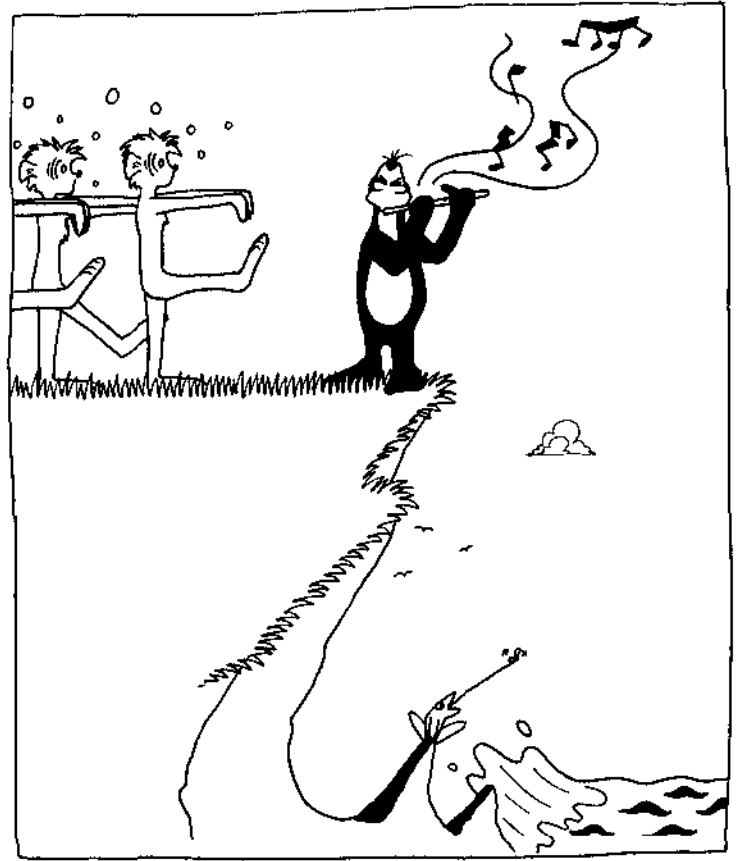
LAZARUS
© 1996



EL MUNDO
DE ~~CHILI~~ MAC

LAZARUS
© 1996





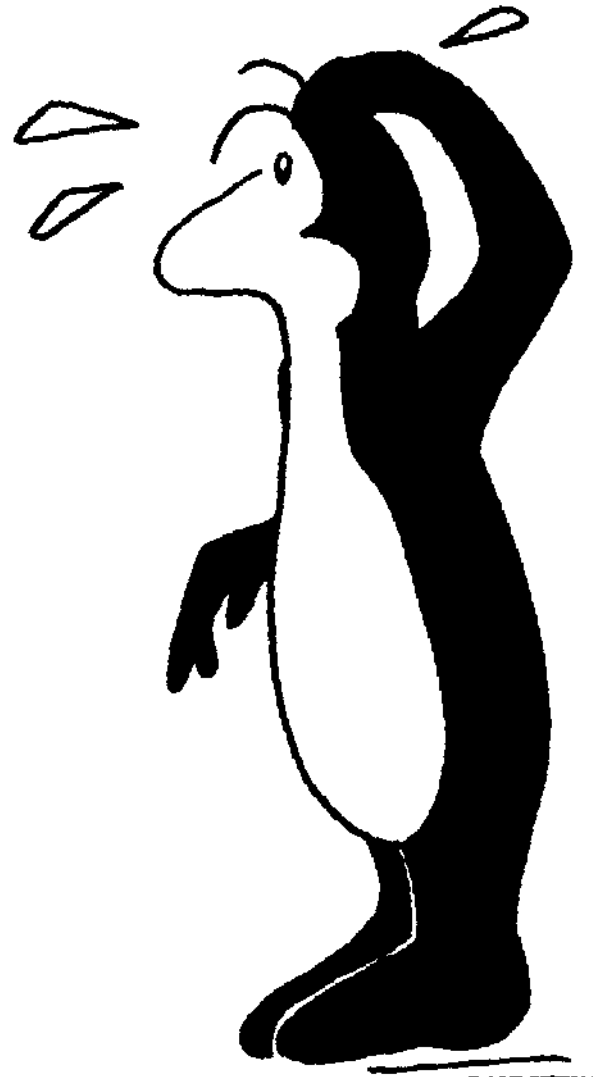


EL MUNDO



DE CHILI

#4



POR

SANTIAGO

CASARES

EL MUNDO
DE CHILI

SLASFE
© 1996



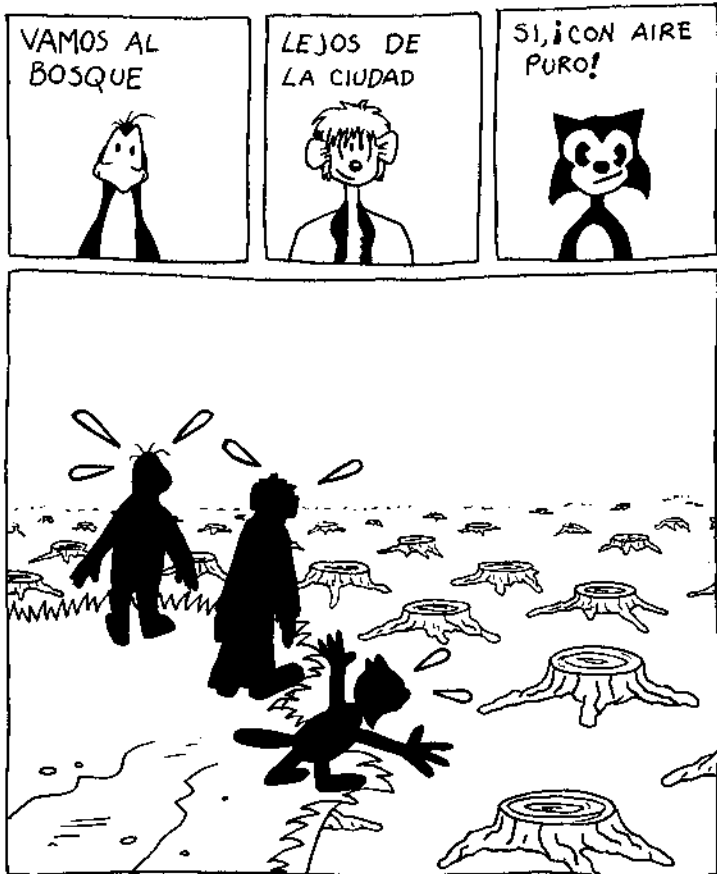
EL MUNDO DE CHILI PRIMERA CITA

SLASFE
© 1996



EL MUNDO DE CHILI

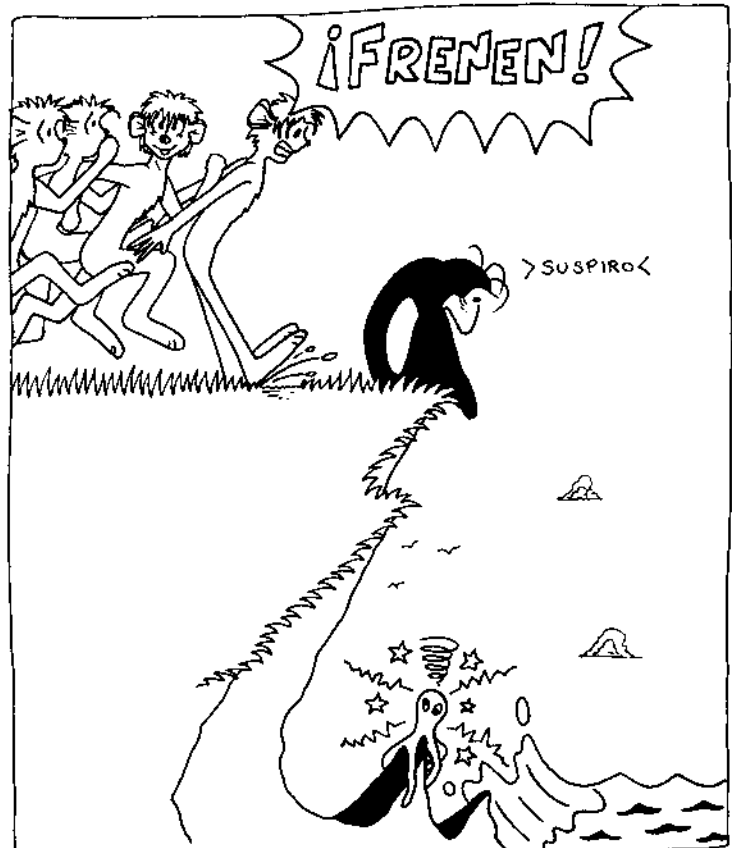
SLASFE
© 1996



EL MUNDO DE CHILI

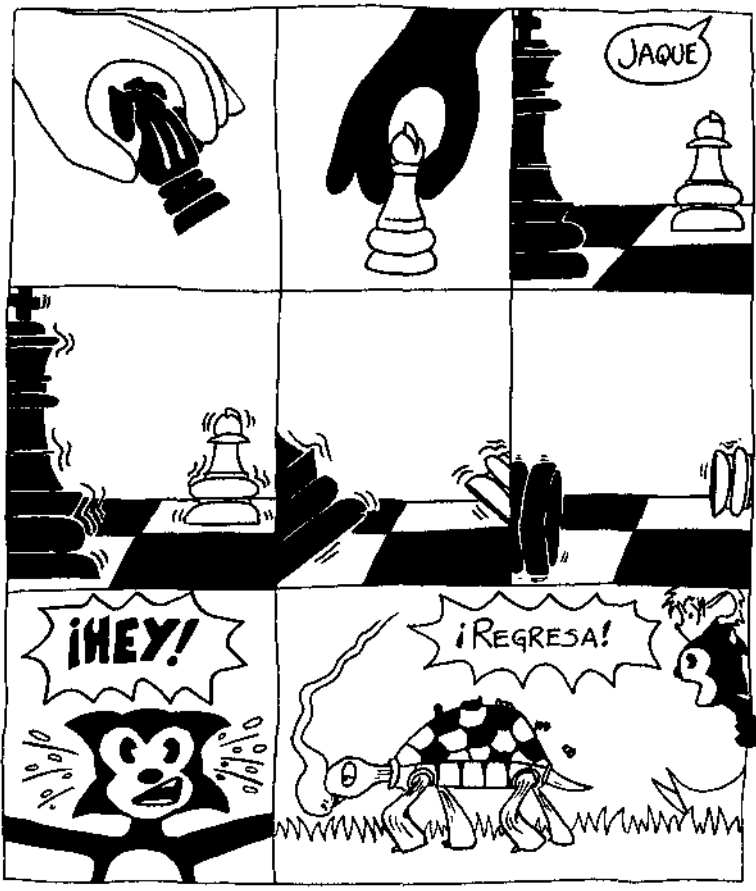
SLASFE
© 1996





EL MUNDO DE CHILI!

SLASFE © 1996



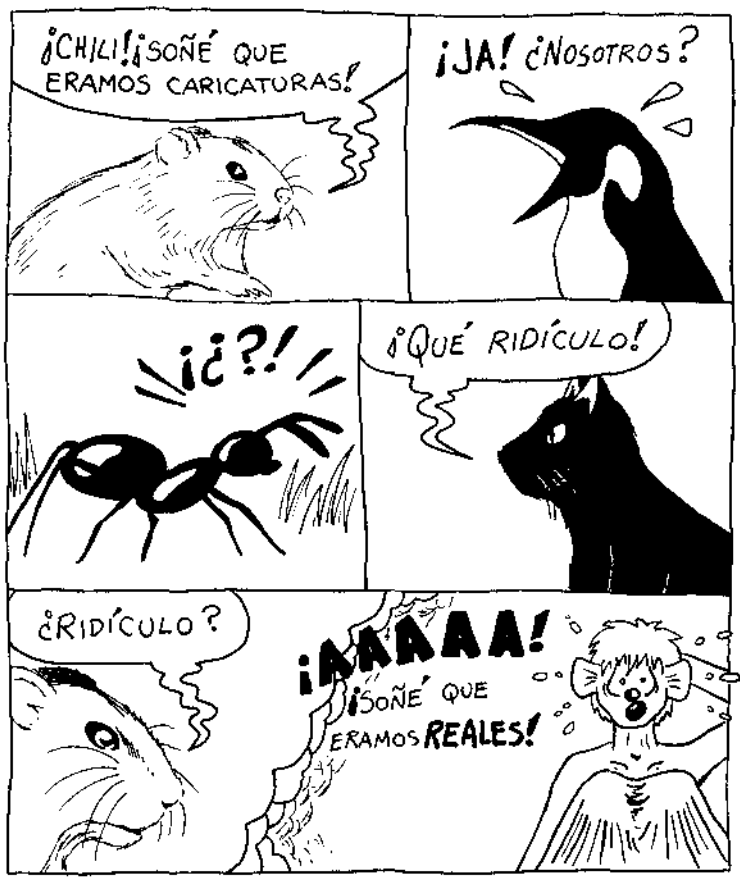
EL MUNDO DE CHILI

SLASFE © 1996



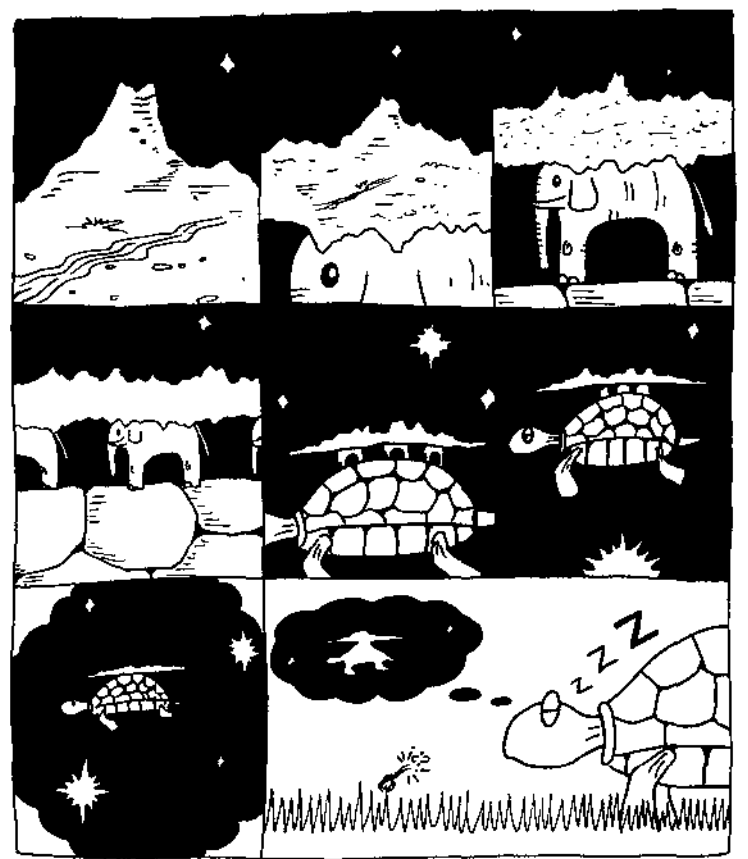
EL MUNDO DE CHILI

SLASFE © 1996



EL MUNDO DE CHILI

SLASFE © 1996

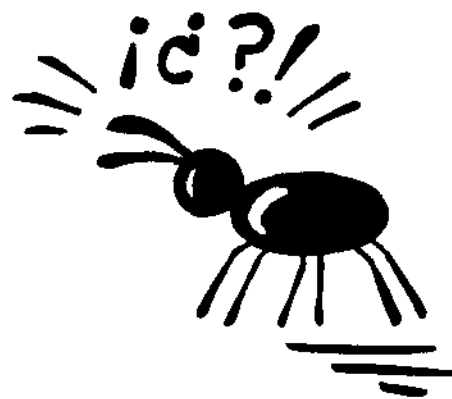


EL MUNDO DE CHILI  FILOSOFÍA III

Las Vegas
©1996



EL MUNDO DE CHILI #5



POR SANTIAGO CASARES

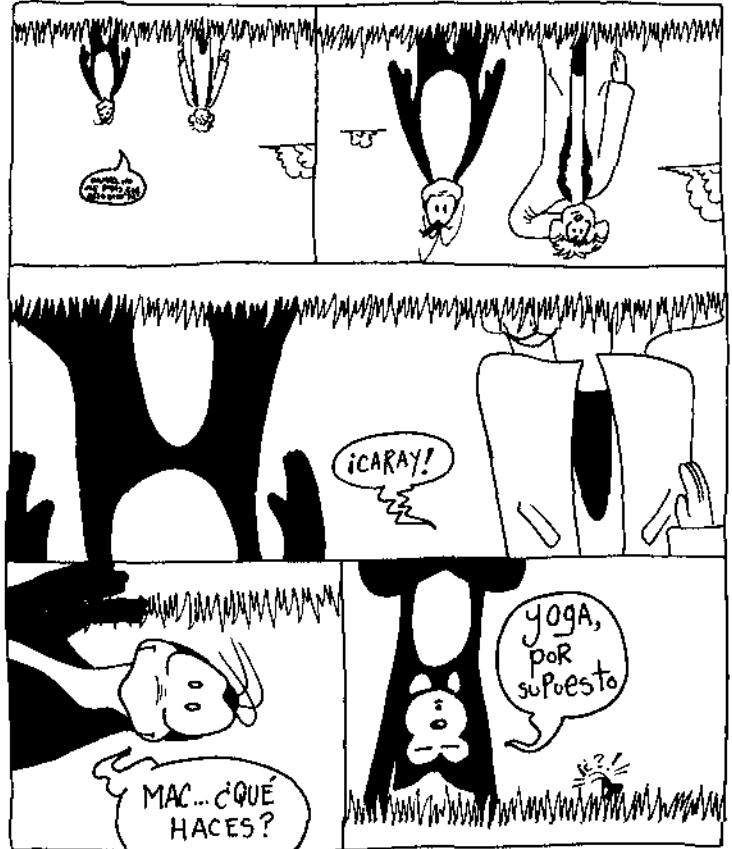
EL MUNDO DE CHI-LI

Las Vegas © 1996



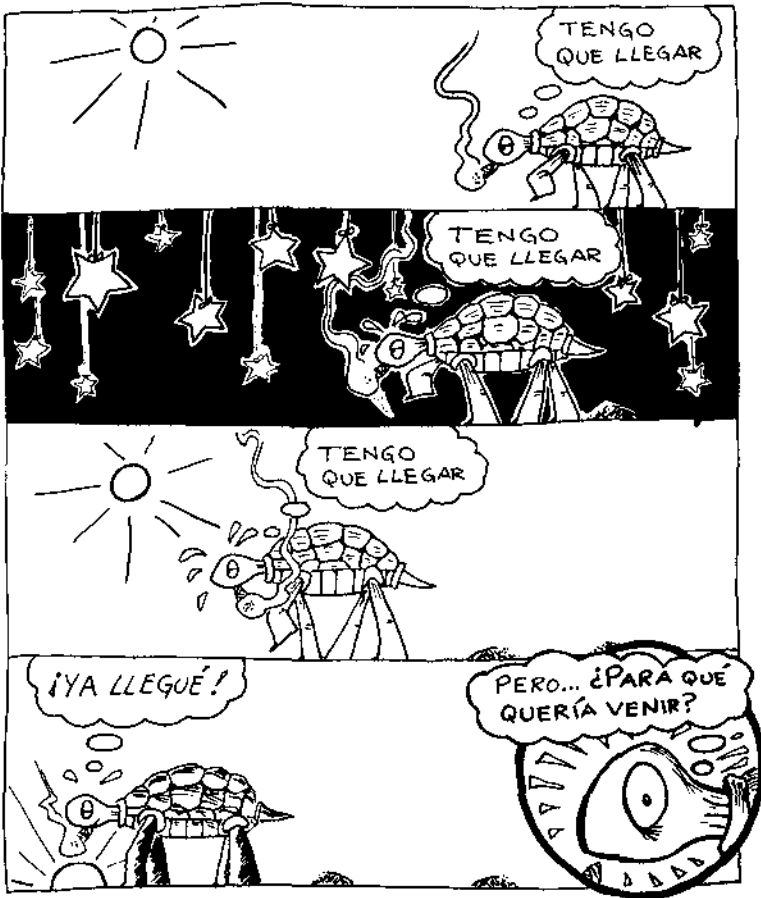
EL MUNDO DE CHI-LI

Las Vegas © 1996



DE CHILI, EL MUNDO

Las Vegas © 1996



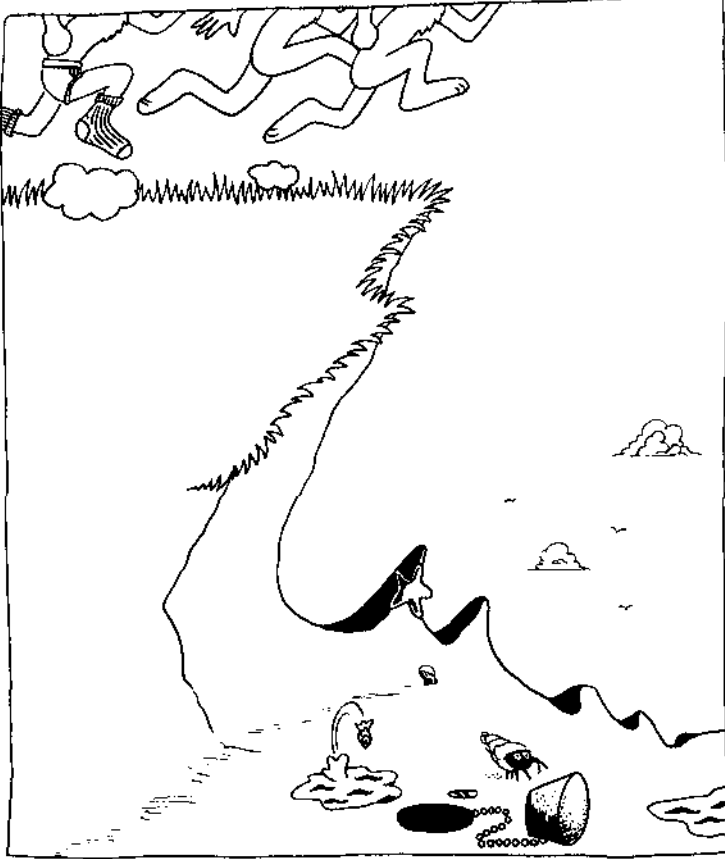
EL MUNDO DE chili

Las Vegas © 1996



EL MUNDÍN DE CHILI

LAFFE ©1996



EL MUNDO DE ¿QUIÉN?

LAFFE ©1996



EL MUNDO DE CHILI

LAFFE ©1996



EL MUNDO DE CHILI

LAFFE ©1996



EL MUNDO DE CHILI

S. L. A. S. ©1996



EL MUNDO DE CHILI

S. L. A. S. ©1997



EL MUNDO DE CHILI

ARTE

S. L. A. S. ©1997



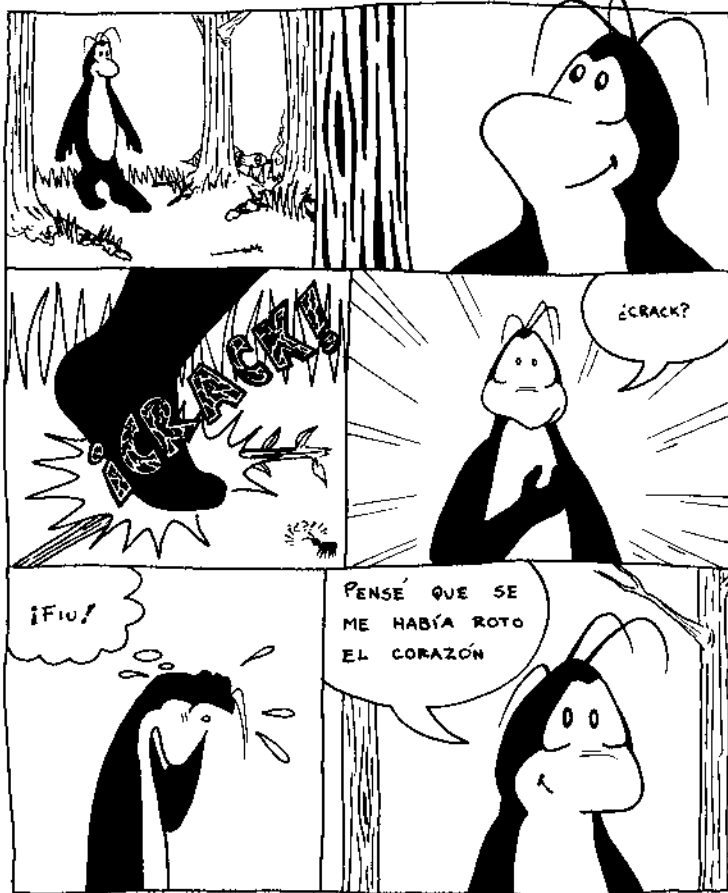
EL MUNDO DE CHILI

S. L. A. S. ©1997



LE MONDE
DE CHILI

S. L. A. S.
© 1997



EL MUNDO DE CHILI #6



POR SANTIAGO CASARES

EL MUNDO DE CHILI



EL MUNDO DE CHILI

SASAS © 1997



EL MUNDO DE CHILI

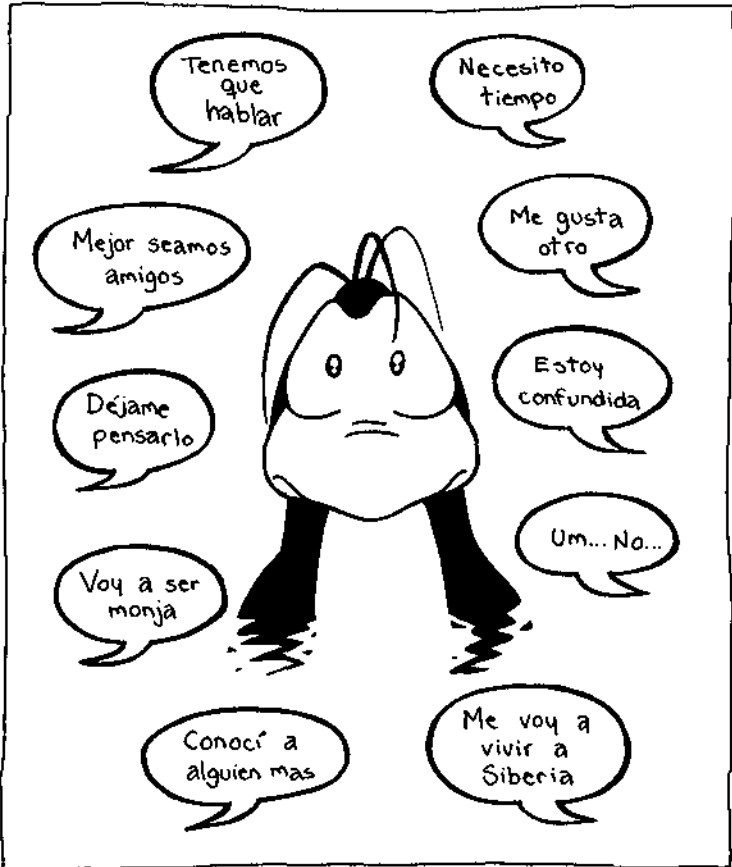
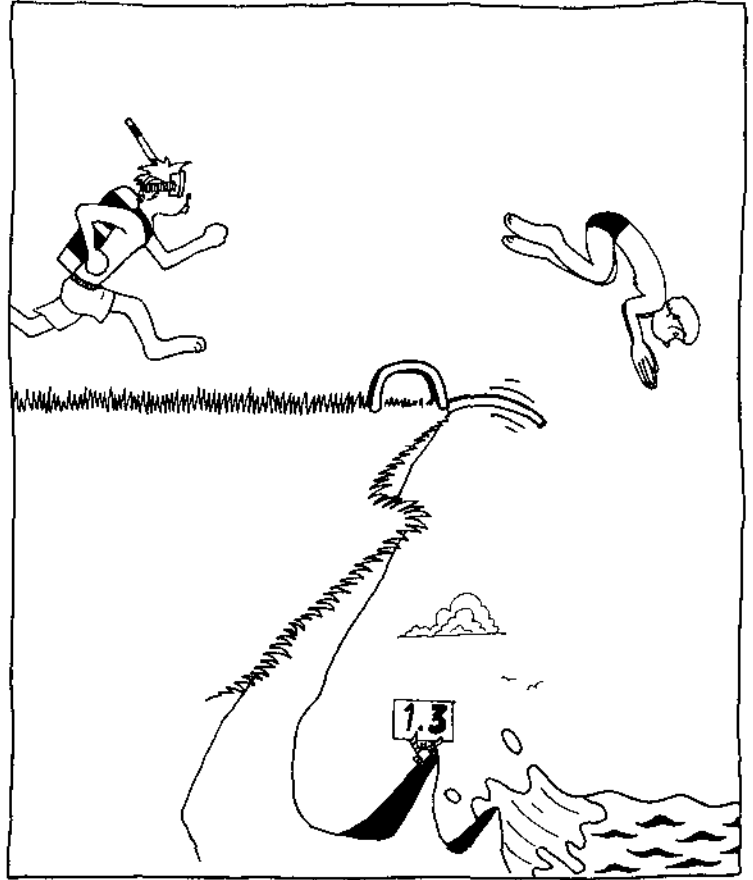
SASAS © 1997



EL MUNDO DE ALICIA

SASAS © 1997







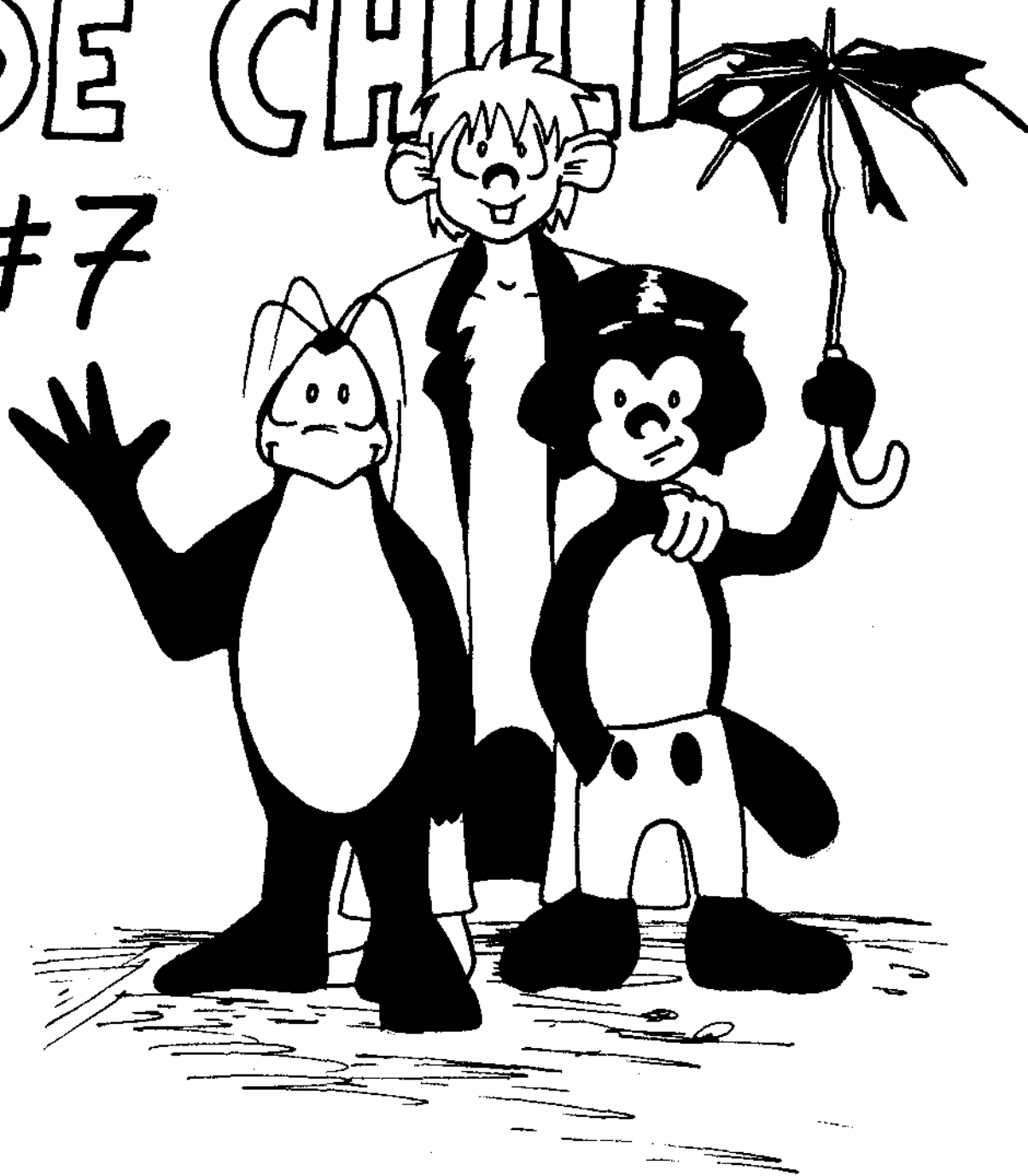
EL MUNDO DE CHILI

S. L. ASPE
© 1997



EL MUNDO DE CHILI

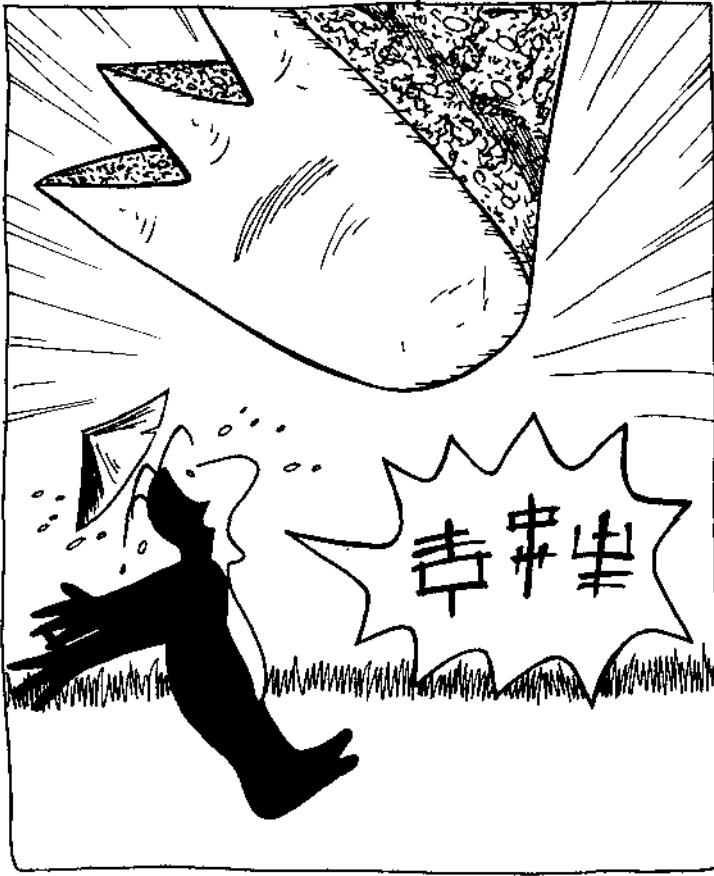
#7



POR SANTIAGO CASARES

EL SUSHI
DE CHI-LI

SLASPE
© 1997



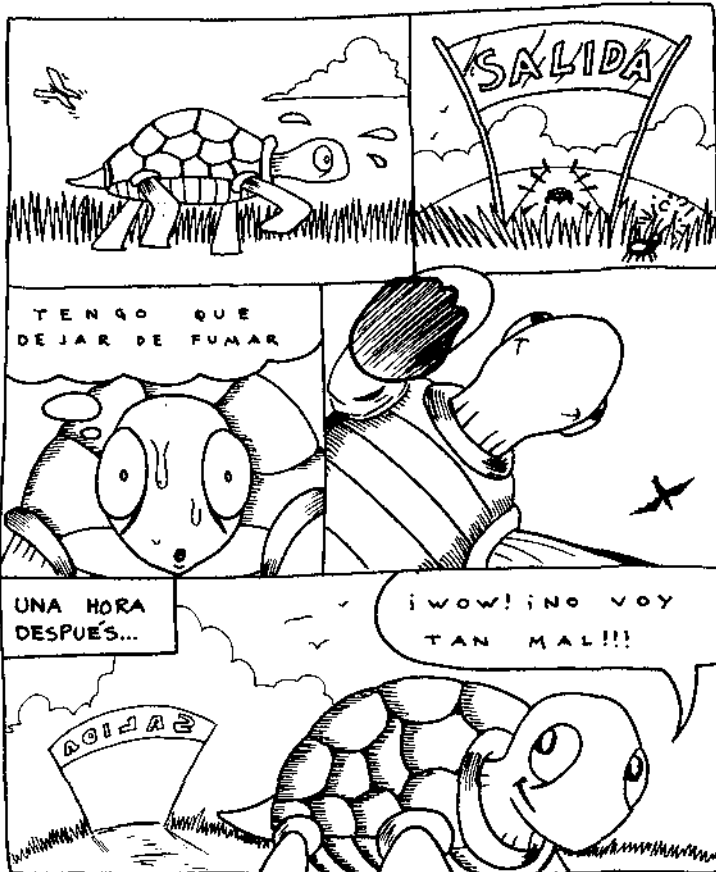
EL MUNDO
DE CHI-LI

SLASPE
© 1997



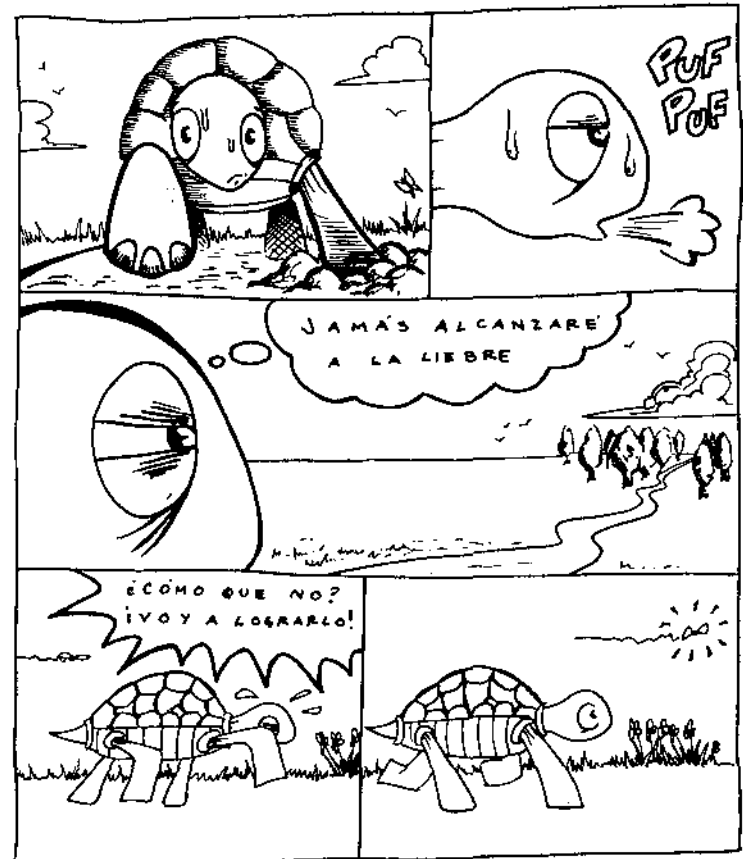
EL MUNDO
DE CHI-LI

SLASPE
© 1997



EL MUNDO
DE CHI-LI

SLASPE
© 1997



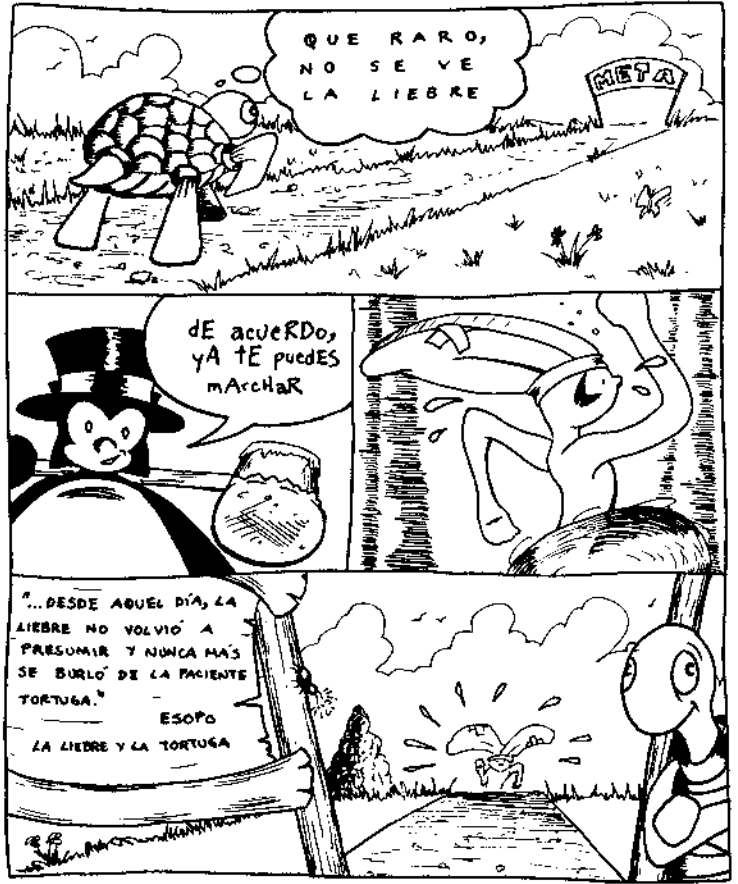
EL MUNDO DE CHILI

S. L. A. S. T. E.
01997



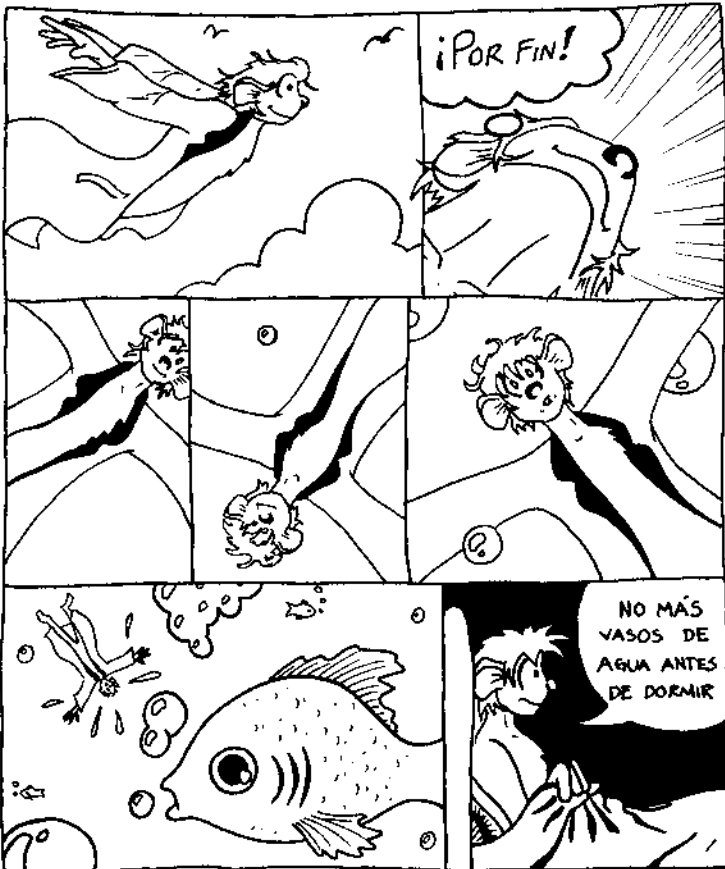
EL MUNDO DE CHILI

S. L. A. S. T. E.



EL MUNDO DE CHILI

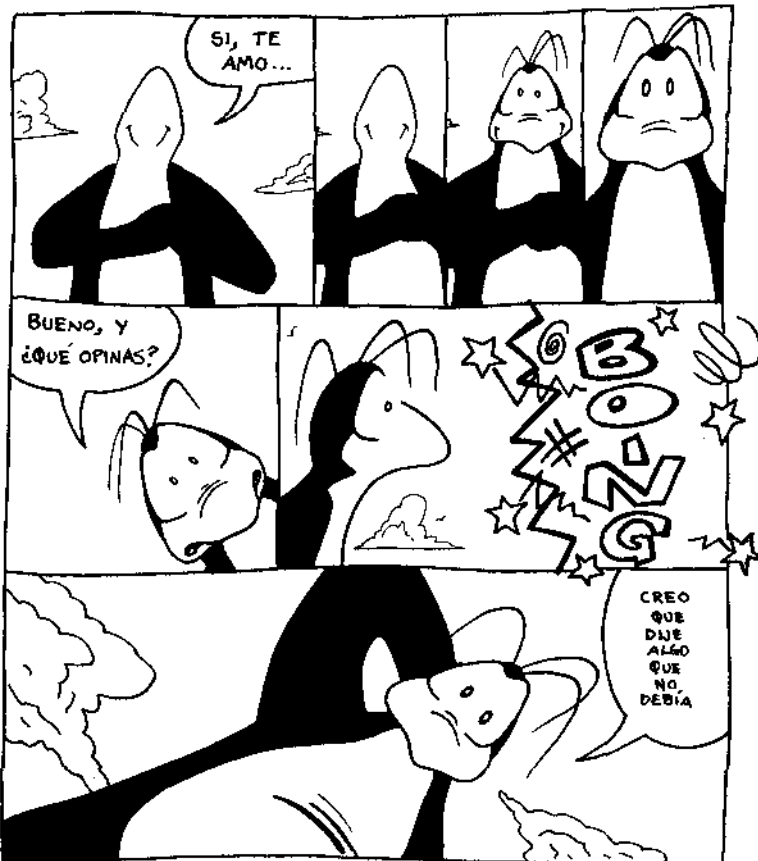
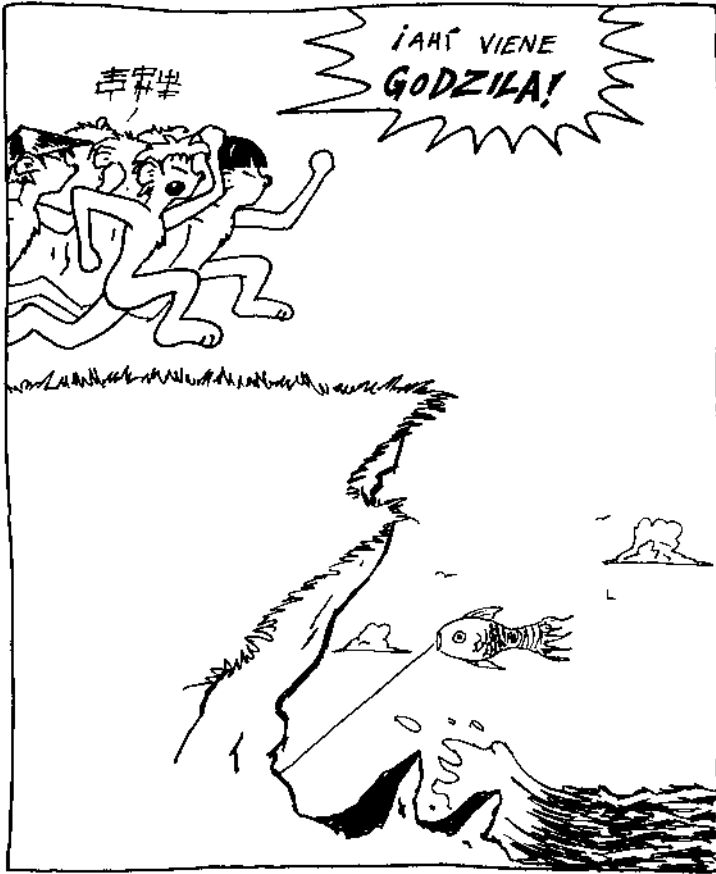
S. L. A. S. T. E.
01997



EL MUNDO DE CHILI LAS 30 FACETAS DE UNA HORMIGA...

S. L. A. S. T. E.
01997

CONTENTA	SERENA	JUBILOSA	TRISTE	ANSIOSA
SENSIBLE	ENOJADA	ENAMORADA	AMIGABLE	CANSADA
GRUÑONA	RESENTIDA	AMARGADA	EXTASIADA	FELIZ
DISTRAIDA	DOLIDA	CALMADA	FURIOSA	PENOSA
FRUSTRADA	DEPRIMIDA	AVERGONZADA	DISTURBADA	DORMIDA
MALVADA	IRÓNICA	AMADA	ALEGRE	SORPRENDIDA

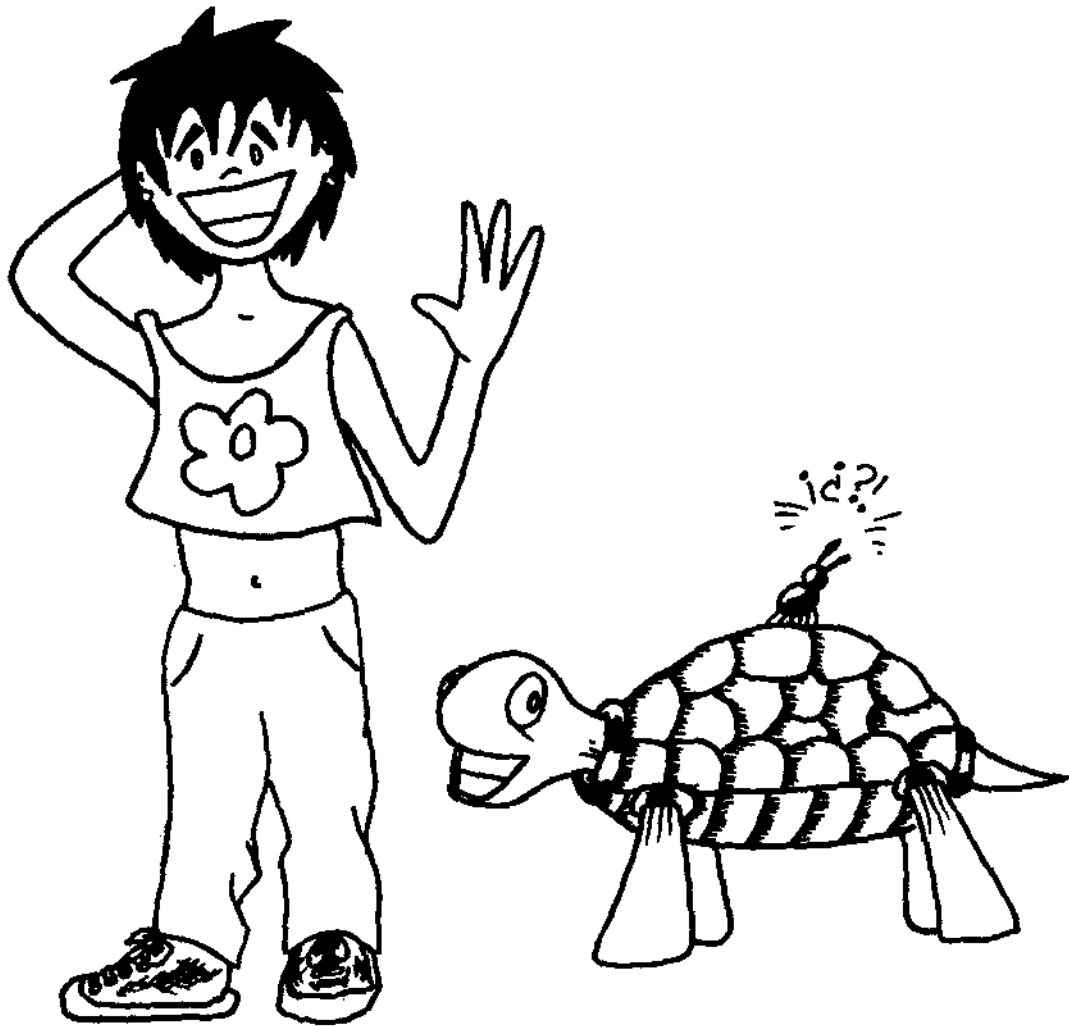


EL AMOR
DE CHILI

S. LASTE
©1997



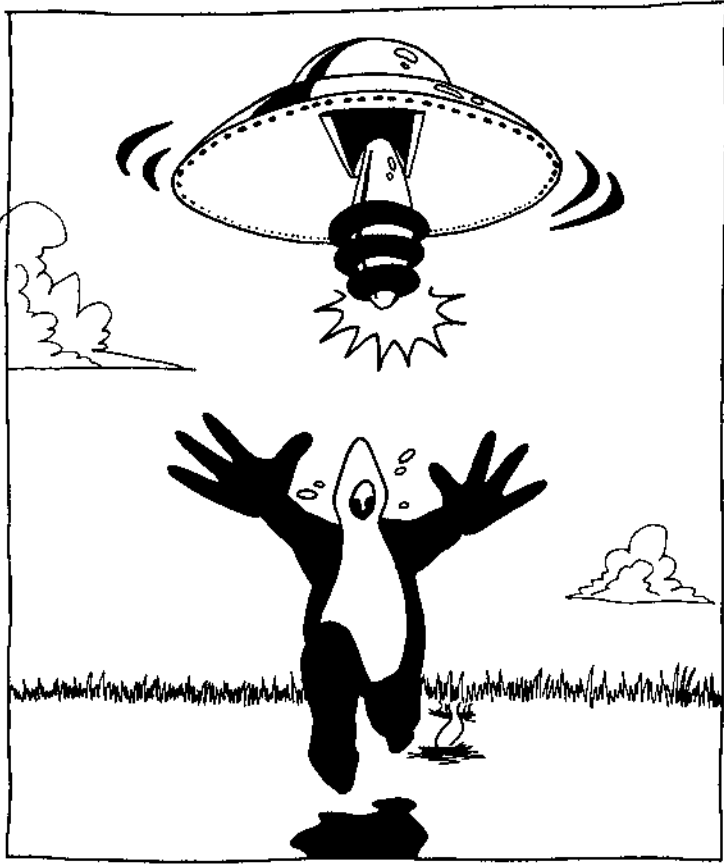
EL MUNDO DE CHILI #8



POR SANTIAGO CASARES

EL MUNDO DE CHILI

Las Vegas ©1998



EL MUNDO DE CHILI

Las Vegas ©1998



EL MUNDO DE CHILI

Las Vegas ©1998



EL MUNDO DE CHILI



EL MUNDO DE CHILI

S. LASTES
© 1998



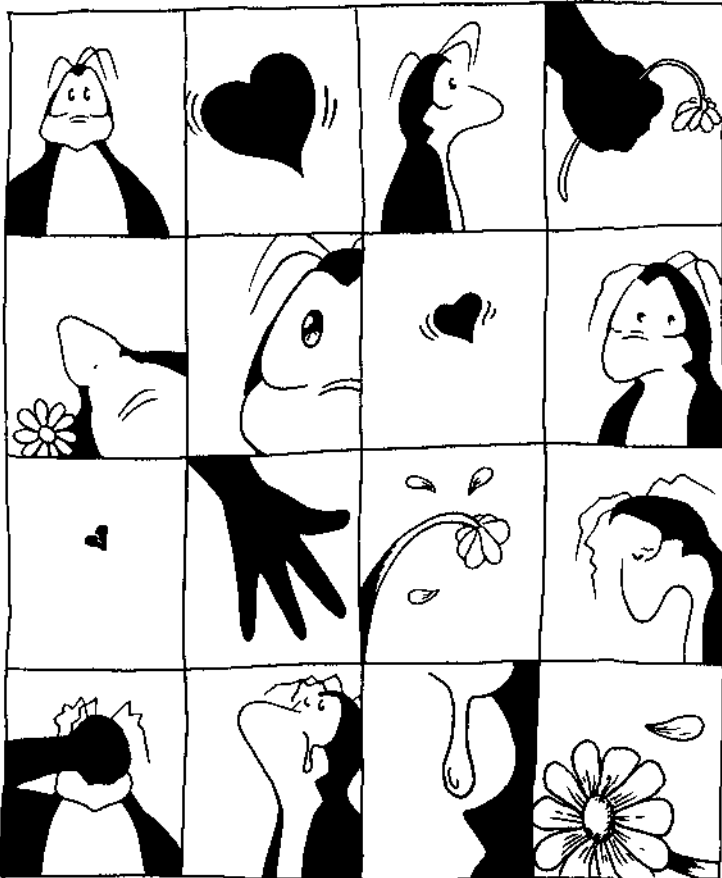
EL MUNDO DE CHILI

S. LASTES
© 1998



EL MUNDO DE CHILI

S. LASTES
© 1998



EL MUNDO DE ZOMBIS

S. LASTES
© 1998



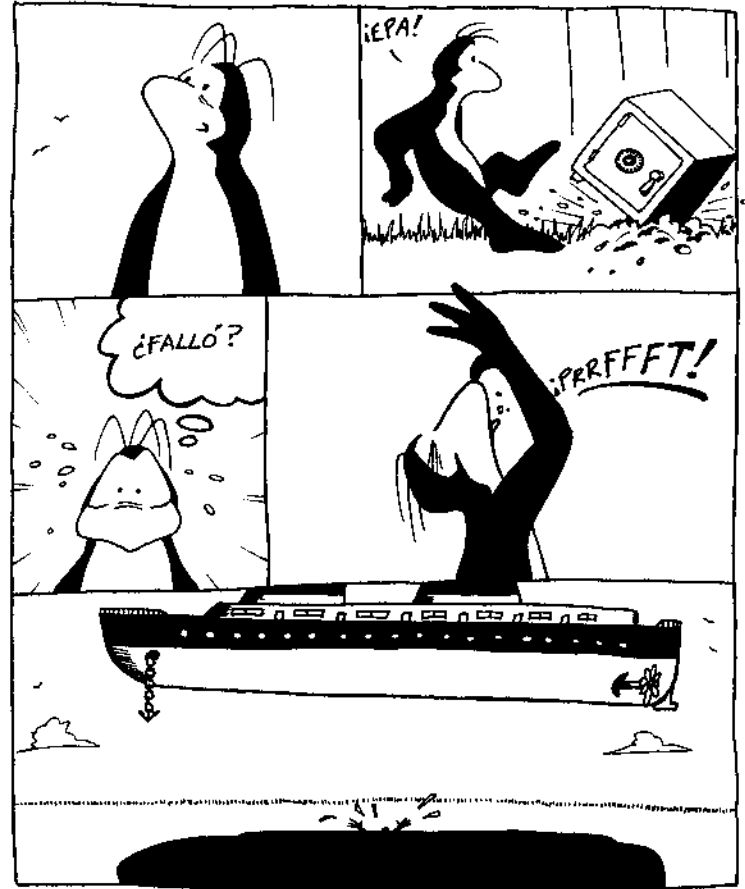
EL MUNDO DE CHILI FILOSOFÍA

S. LASTES © 1998



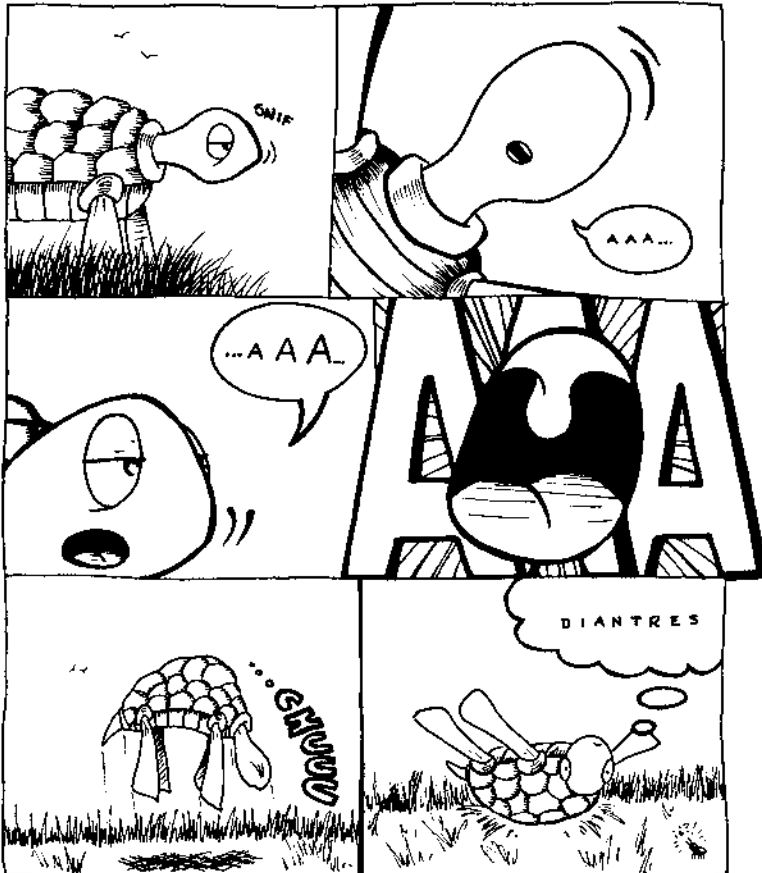
EL MUNDO DE CHILI

S. LASTES © 1998



EL ESTORNUDO DE CHILI

S. LASTES © 1998



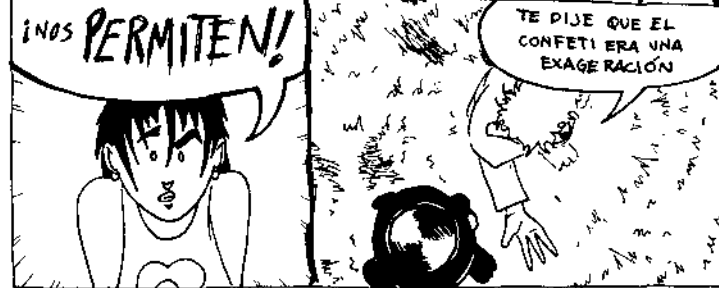
EL MUNDO DE CHILI

S. LASTES © 1998



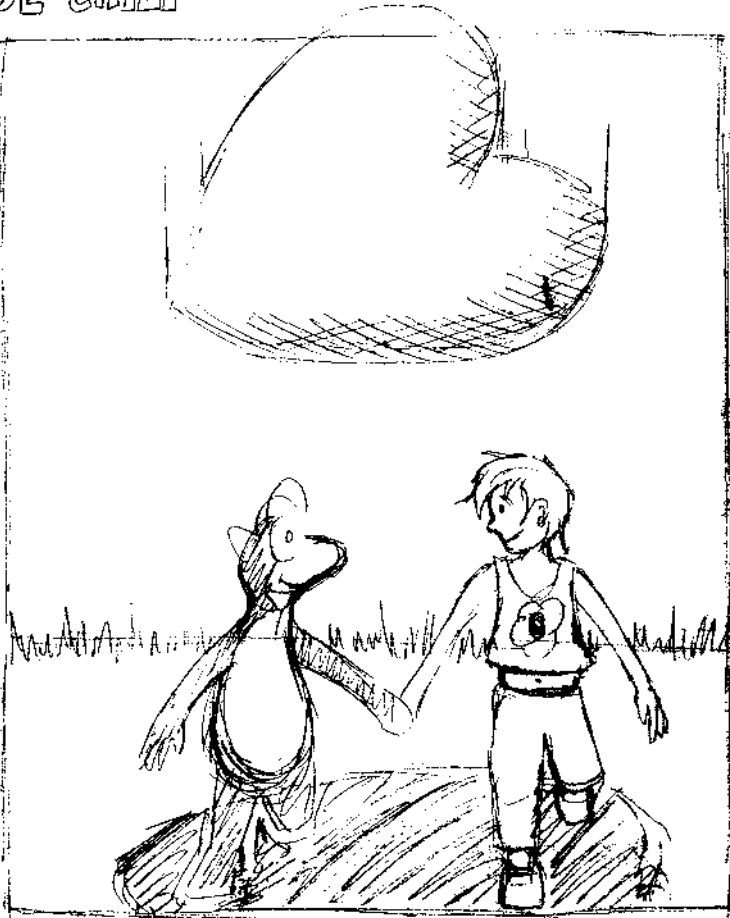
EL MUNDO 
DE CHILI

SLASH
©1998



El Mundo de Chili #9
(número no terminado)

EL MUNDO
DE CHILI



EL MUNDO♀
DE ELLAS

© S. LaFos
-2000-



EL MUNDO DE CHILI

© LAZAR
-2000-



EL MUNDO SIN CHILI

© LAZAR
-2000-



EL MUNDO DE CHILI



FIN
(POR AHORA)

BIBLIOGRAFÍA

- ALFIE, David, et al. El Comic es Algo Serio, México, Ediciones Eufe, 1982
- BARBIERI, Daniele. Los Lenguajes del Cómic, Barcelona, Paidós, 1993
- BARON-CARVAIS, Annie. La Historieta, México, Fondo de Cultura Económica, 1985
- BEÀ I FONT, Josep M. La Técnica del Comic, Barcelona, Interimagen, 1985
- CAPUTO, Tony C. Visual Storytelling, New York, Watson-Gutpill Publications, 2003
- CARRIER, David. The Aesthetics of Comics, Pennsylvania, Pennsylvania State University Press, 2000
- DONDIS, Donis A. La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1976
- DURÁN, Catalina, et. Al. Historieta, México, UAM, 1985
- ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas, Barcelona, Editorial Lumen, 1978
- EISNER, Will. Comics & Sequential Art, Florida, Poorhouse Press, 1991
- EISNER, Will. Graphic Storytelling, Florida, Poorhouse Press, 1995
- GASCA, Luis y GUBERN, Román El Discurso del Comic, Madrid, Ediciones Cátedra, 1988
- GUBERN, Román. El Lenguaje de los Comics, Barcelona, Península, 1972
- GUBERN, Román. La Literatura de la Imagen, Barcelona, Salvat Editores, 1973
- HEER, Jeet, et. al. Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium, Mississippi, University Press of Mississippi, 2004
- McCLOUD, Scott. Understanding Comics, USA, Kitchen Sink Press, 1993
- McCLOUD, Scott. Reinventing Comics, USA, Paradox Press, 2000
- McKEE, Robert. Story. Regan Books, Nueva York, 1997
- RODRÍGUEZ, J.L., El comic y su utilización didáctica, Barcelona, Gustavo Gili, 1991
- SALISBURY, Mark. Artists on Comic Art, London, Titan Books, 2002
- SALISBURY, Mark. Writers on Comics Scriptwriting, London, Titan Books, 1999
- SAPIR, Edward. El lenguaje: introducción al estudio del habla. México, Fondo de Cultura Económica, 2004

SCHODT, Frederik L. Dreamland Japan, Writings On Modern Manga, Berkeley, Stone Bridge Press, 1996

TALON, Durwin S. Panel Discussions, Raleigh, TwoMorrows Publishing, 2002

VARNUM, Robin, et. al. The Language of Comics: Word and Image, Mississippi, University Press of Mississippi, 2001