



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Artes y Diseño

COMIC NORTEAMERICANO:
GRÁFICA Y NARRATIVA MODERNA APLICADAS.

Tesina

Que para obtener el Título de:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Jorge Armando Barush Díaz Merling

Director de Tesina: Maestro Mario Ivan Silva Díaz

México, D.F., 2014



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.



COMIC NORTEAMERICANO

Gráfica y narrativa moderna aplicadas



1ra Edición

Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

2014 Distrito Federal, México

Jorge Armando Barush Díaz Merling

Director de tesis Mario Ivan Silva Díaz

Sinodal 1 Alfonso Aguilar Jiménez

Sinodal 2 Edgardo Martínez Hidalgo

Sinodal 3 Edith Geraldine Ruiz Lozada

Sinodal 4 Angel Uriel Pérez López

IMPRESO EN MÉXICO

PRINTED IN MEXICO

Todos los nombres, logos, imágenes, personajes, etc. usados en este libro son propiedad de sus correspondientes autores y/o dueños; han sido empleados sin fines de lucro y con objetivos meramente educativos. Por lo tanto esta publicación no puede ser reproducida en forma total, ni parcial, ni ser registrada o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma, ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia, o cualquier otro, sin consentimiento del autor.

Índice

INTRODUCCIÓN	9
I EL CÓMIC	11
1.1 Historia	15
1.1.1 Orígenes	16
1.1.2 La Era moderna del cómic	17
1.1.3 Trascendencia y aportes	21
1.2 Elementos	23
1.2.1 Elementos gráficos	24
1.2.2 Elementos dentro de una página	28
1.2.3 Portada	28
1.2.4 Estilos del cómic	30
1.2.5 El guion	33
1.2.6 La narrativa	34
1.2.7 Procedimiento de Elaboración	42
II REFERENCIAS	47
2.1 The Dark Knight Returns	49
2.1.1 La historia, los autores y DC comics	50
2.1.2 Análisis formal: Narrativa y arte	51
2.1.3 Perfil del lector	53
2.2 The Flash "New 52" serie regular #1-9	55
2.2.1 La historia, los autores y DC comics	56
2.2.2 Análisis formal: Narrativa y arte	57

2.2.3 Perfil del lector	58
2.3 Punk Rock Jesus	61
2.3.1 La historia, el autor y Vertigo	62
2.3.2 Análisis formal: Narrativa y arte	62
2.3.3 Perfil del lector	62
2.4 Civil War	63
2.4.1 La historia, los autores y Marvel comics.	66
2.4.2 Análisis formal: Narrativa y arte	67
2.4.3 Perfil del lector	68
III "THE LAST GUARDIANS"	71
3.1 El Proyecto	73
3.1.1 La historia	74
3.1.2 Primeras ideas.	75
3.2 La Elaboración	79
3.2.1 El guión	80
3.2.2 Diseño de personajes	81
3.2.3 Técnicas de representación gráfica	84
3.2.4 Técnicas de narración gráfica	86
3.2.5 Portada	87
3.2.6 Logotipo	88
3.3 Presentación final	91
CONCLUSIÓN	115
BIBLIOGRAFIA	117

Introducción

El medio del comic está pasando por una transformación muy importante en estos tiempos. Gracias a los diferentes medios que han volteado su atención hacia las páginas de las historietas, mucha gente se da cuenta de cómo el mundo de los comics es más grande e importante de lo que se creía. No es reciente que muchos estudios ya se hayan llevado a cabo para teorizar este importante medio de comunicación y expresión artística. Simplemente es necesario voltear a ver la retroalimentación entre ellos y las grandes superproducciones cinematográficas, literatura, televisión y demás adaptaciones, así como parafernalia creada en base a personajes y universos extraídos también de ellos para notar el impacto que los comics pueden tener a nivel social.

Pero a pesar de todo lo anterior parece que en nuestro país no se ha podido dar ese pequeño salto demandado por el comic para ser verdaderamente valorado y tomado en cuenta, ya no mencionar para ser una industria siquiera sino simplemente poder comenzar a establecer un mercado de historias creadas por talento nacional y no solamente uno en el que se muevan mercancías traídas de otros países.

Es a esa necesidad que responde este escrito; no para sentar las bases de algún conocimiento, o para buscar trascender en el mundo de la teoría de realización de un comic, sino para reafirmar lo más evidente: si se quiere hacer que este medio crezca, como en todo, solo se debe trabajar.

Este es simplemente un pequeño esfuerzo por hacer más grande y notorio dicho mundo.



ship
killing
New York City
Along suitably
jarring tea poison.
ry of marvels
reck
non. But... a boost?
gritless through the
let's, dispersing it in a
Midnight
et...

THE WALKING DEAD
A NEW ORIGINAL SERIES
SUNDAY OCT 31 9 PM



EL COMIC

SIN DUDA TODOS LO HEMOS LEÍDO, PERO A PESAR DE ELLO LA MAYORÍA DE LA GENTE NO SABE QUE ES UN CÓMIC; ES DECIR, LO "SABEN", LO HAN VISTO, LO HAN HOJEADO Y PUEDEN HASTA DESCRIBIRLO, HABLAR DE SU CONTENIDO E INCLUSO EMOCIONARSE Y DIVERTIRSE CON ÉL, PERO REALMENTE MUY POCOS PODRÍAN DECIR LO QUE VERDADERAMENTE ES, LO IGNORAN. LA REALIDAD NOS MUESTRA AL CÓMIC COMO, POR DECIR LO MENOS, UN MEDIO DE COMUNICACIÓN EN CRECIMIENTO (EFECTO YA ESPERADO POR UNOS, INIMAGINABLE PARA OTROS) DESDE LOS AÑOS 60 CUANDO SE CREÍA EMPEZARÍA A MORIR. ACTUALMENTE, CINCO DÉCADAS DESPUÉS, EL CÓMIC NO SOLO SE NIEGA A MORIR SINO QUE POR MEDIO DE CIERTAS MENTES ÚNICAS Y ESPECIALES, SE RENUEDA, SE REINVENTA ADEMÁS DE CRECER RADICALMENTE. LAS POSIBILIDADES OFRECIDAS POR EL CÓMIC SON, COMO HAN SIDO Y SERÁN SIEMPRE, INFINITAS.

Explicar esto no es el tema principal, ni el objetivo de este tratado pero me parece muy importante empezar con un poco de eso: realmente **¿Qué es un cómic?**

*“Cómico” es la palabra genérica en cuanto al medio impreso se refiere y no a un objeto específico como “comic book”, “manga” o “tira cómica”*¹. El maestro Will Eisner se refiere al cómic con el término de arte secuencial. Esta es una de las definiciones más importantes otorgadas a los cómics, aún es muy popular entre aficionados, profesionales y se sigue usando con frecuencia. Pero después de décadas de desarrollo y evolución de artes muy ligadas con la historieta, como el cine, televisión, la animación (y el cómic mismo) tal parece que dicha definición no es suficiente para dejar claro lo que es un cómic e incluso hasta podría ser confusa. De manera rápida podemos referirnos al cómic o historieta como una serie de dibujos los cuales constituyen un relato, con texto o sin él, así como al libro o revista en la cual está contenido. Hasta hoy, para los especialistas que se han dedicado a estudiar profusamente el universo del cómic, la definición más aceptada además de ser considerada como la mejor descripción es la de Scott McCloud: *“Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector”*.²

Aun así no podemos englobar en una sola frase lo que es un cómic, o más importante, aquello que no es. Quedan muchísimos aspectos sobre este arte, los cuales no pueden ser englobados en una definición de un par de líneas: Los temas, el público meta, los materiales para realizarlo en incluso los formatos en los que se presenta. Esto abre campo para que, el cómic siga desarrollándose y creciendo en formas inimaginables para nosotros, así como no podemos decir exactamente en qué manera viviremos en diez años.

Dejando de lado los intentos para dar una definición como objeto específico a un cómic, es muy importante saber lo que es para mucha gente: un medio de comunicación masivo; para algunos es una forma sutil de manipulación, también hay quien lo considera simplemente un negocio



WILL EISNER: PIONERO DE LA NARRATIVA GRÁFICA



SCOTT McCLOUD: TEÓRICO MODERNO DE LA NARRATIVA GRÁFICA

1. McCLOUD, Scott. *Entender el cómic*. 2005, p. 4.

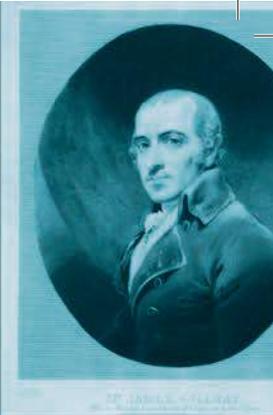
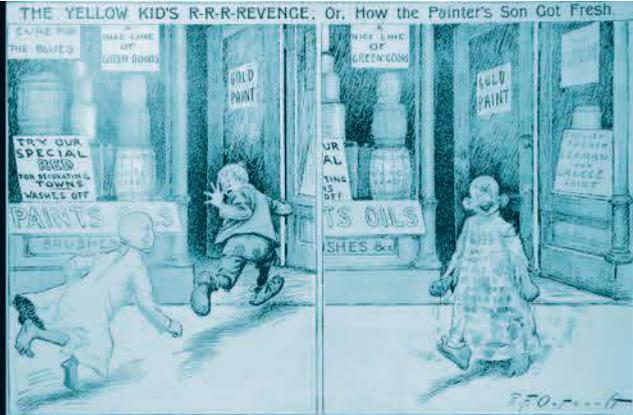
2. McCLOUD, Scott. *Entender el cómic*. 2005, p.18.

y debemos decir que para otros es simplemente una estafa, pues lo ven como un engaño intelectual, una pieza sin verdadero contenido cultural. Sin embargo yo mismo he notado a través del tiempo, estudiando sobre el tema, viendo como la sociedad se ha transformado y como el mismo medio del cómic es algo totalmente diferente cada año, que también una de las funciones más importantes adjudicadas por las personas al cómic es la de una inigualable expresión artística.

Aunque el cómic cuenta con sus “adversarios” quienes lo han relegado de la cultura actual, es precisamente por el hecho de considerarlo como un arte, asimismo por lo que significa a nivel personal este medio, será desde ese ángulo que estudiaremos y aplicaremos al cómic: una gran pasión, un magnifico híbrido entre ilustración y literatura, proveedor de infinidad de formas para expresarse como ningún otro medio puede, por lo cual son dignas de analizarse y exponerse.

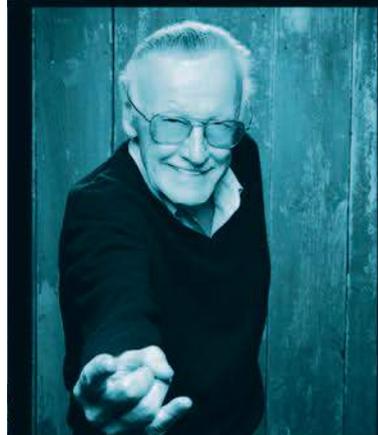
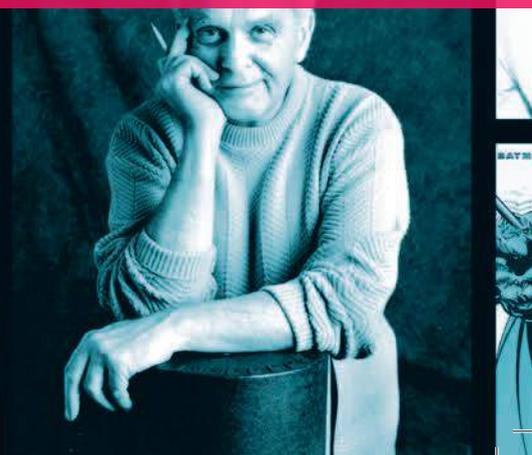


CALVIN & HOBES: TIRA CÓMICA ESCRITA Y DIBUJADA POR BILL WATTERSON



1.1 **HISTORIA**

EL CÓMIC EN LA ACTUALIDAD ES EL RESULTADO DE LA EXPERIMENTACIÓN QUE SE DIO DURANTE VARIOS SIGLOS. COMO FORMA DE REPRESENTACIÓN DEBEMOS ASOCIARLO A LA CULTURA DE MASAS, POR CONSIGUIENTE LOS CONSIDERAREMOS UN PRODUCTO INDUSTRIAL, ESTO DE MANERA INDEPENDIENTE DE SU VALORACIÓN ESTÉTICA O SEMIÓTICA.

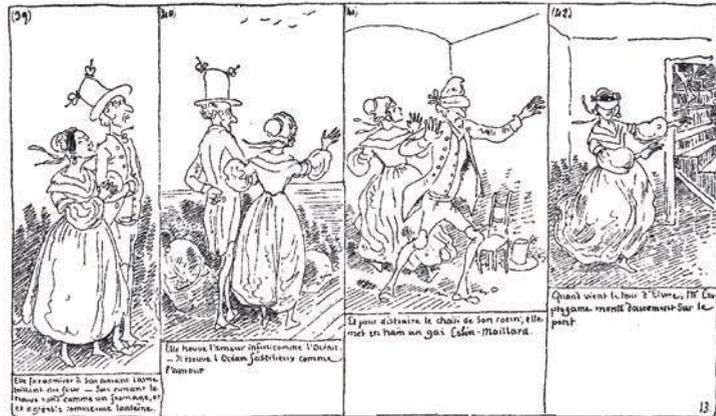


1.1.1 ÓRIGENES



AUTORETRATO, RODOLPHE TÖPFFER.

Pueden considerarse los primeros intentos de crear un cómic como lo conocemos hoy día (obviamente sin llamarle aún de esta manera) a las caricaturas satíricas del ilustrador James J. Gillray en el siglo XIX. Sin embargo es Rodolphe Töpffer, un pedagogo, escritor, pintor y caricaturista suizo, a quien la mayoría de teóricos considera el padre de la historieta moderna debido a la semejanza de sus obras con la novela gráfica más que a las manifestaciones posteriores del género.



CRYPTOGAME, RODOLPHE TÖPFFER

Debemos de mencionar también entre los primeros ejemplos claros que impulsaron de manera significativa al cómic para ser lo que hoy en día conocemos, el trabajo del caricaturista alemán Wilhelm Busch, quien en 1865 crea Max und Moritz, dos niños que, con sus travesuras, siempre están peleando y faltando el respeto a los adultos a su alrededor; ellos serán quizá los dos primeros personajes de historieta.

Sin embargo, sería hasta 30 años después que aparecería en Nueva York una viñeta del dibujante Richard F. Outcault quien sentaría las bases de la historieta actual: *The Yellow Kid*.

El Chico Amarillo era un niño con los dientes desviados y una tonta sonrisa, el cual vistiendo, de forma desaliñada, una camisa de dormir amarilla, compartía un callejón con otros personajes igualmente desarreglados. Dentro de estas viñetas, las cuales aparecieron primero de manera ocasional en la revista *Truth* en 1894 y posteriormente en el periódico *The New York World* en 1895 para después ser editadas a color el mismo año gracias a su popularidad, sería donde se establecerán las tres condiciones principales para que el cómic sea como hoy lo conocemos:

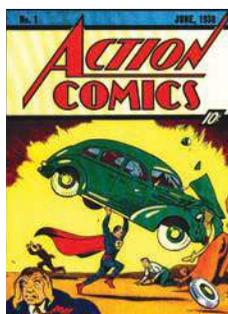
- 1- Secuencias de imágenes inmediatas para articular un relato.
- 2- Un personaje estable (por lo menos) a lo largo de una serie.
- 3- Integración del texto dentro de la imagen.



EL CHICO AMARILLO USUALMENTE SE COMUNICABA A TRAVÉS DE FRASES QUE APARECÍAN IMPRESAS EN SU CAMISA.

A partir de este momento la mayoría de las historias narradas mediante cómics estaban basadas en la exaltación de la vida cotidiana. Fue hasta un par de décadas después cuando se empieza a conformar el género de aventuras (el cual es el foco principal de este escrito), con piezas como *Tarzan*, *Bulk Rogers* y *Dick Tracy*.

La primera revista con el formato actual de Comic-book con material original sería producida hasta el año de 1929 llamada *Famous Funnies*, pero no será hasta mediados de la década de los 30 cuando surgirían pequeñas compañías como *All Star Comics*, *Action Comics* o *Detective Comics* (*DC Comics*) y sus historias comiencen a aumentar en calidad, todo esto en Estados Unidos.



1.1.2 LA ERA MODERNA DEL CÓMIC

A partir de aquí nos enfocaremos -tanto en aspectos teóricos, históricos y técnicos- sobre todo en las características del cómic norteamericano, con el cual yo crecí y el que más ha influido en mi forma de trabajar. Pero primero estudiaremos un poco de su cronología. El cómic estadounidense durante su historia y para su estudio se ha dividido en cuatro etapas principales:



CÓMIC EDAD DE ORO

- Edad de oro (1939 - mitad de los 50's)
- Edad de plata (finales de los 50's – inicios de los 70's)
- Edad de bronce (principios de los 70's – 1985)
- Edad moderna u oscura (1985- actualidad)

El legado que se dejó durante las primeras etapas es de extrema importancia, pues sin sus aportaciones el cómic de hoy en día seguramente no sería como lo conocemos. Aun así, será en el periodo de la Edad Moderna sobre el cual recaiga nuestra atención, pues han sido obras pertenecientes a esta etapa las que más han servido de ejemplo en mi forma de ver los cómics y han inspirado mi método de trabajo.



CÓMIC EDAD DE PLATA

La Edad Moderna de los cómics es un nombre informal para un periodo en la historia de los principales cómics estadounidenses generalmente considerado desde mediados de la década de 1980 hasta nuestros días. Se plantea su comienzo con la publicación de las dos obras que tuvieron mayor impacto en el medio del cómic mainstream esa década: *Watchmen* y *The Dark Knight Returns*.

La atención generada hacia los medios de comunicación masivos por este tipo de relatos, así como a la crítica generalizada, combinadas con el cambio en los gustos de los lectores, hicieron que las historias en este periodo se caracterizaran por sus tonos oscuros, el aumento de la complejidad en las personalidades de los personajes y las relaciones de los protagonistas. A comienzos de los ochenta el género de terror, (que había estado casi totalmente ausente desde los años cincuenta) empezó a ganar terreno creando historias más complicadas, además de colecciones con protagonistas continuos. Marvel Comics había empezado este movimiento desde finales de la década de los setenta con *Conan: The Barbarian* y *The Tomb of Dracula*.



CÓMIC EDAD DE BRONCE

Sería DC Comics la que definiría este género con Alan Moore y su *Swamp Thing*, donde elementos de ciencia ficción y fantasía fueron incluidos al género de terror, así como el esfuerzo por fijar un estándar más artístico. La colección fue un éxito propiciando el surgimiento de nuevos títulos del mismo estilo como *Sandman* de Neil Gaiman y *The Preacher* de Steve Dillon. El Suspense Sofisticado, como se le bautizó a este nuevo género, había llegado para quedarse. DC Comics ante este nuevo género decidió crear una nueva editorial para albergar a estos nuevos números, siendo así que en 1993 lanzaron Vertigo, como una alternativa al género de superhéroes.



CÓMIC EDAD MODERNA

No solo llegaron personajes nuevos con esta psicología y personalidad más profunda; también se hicieron cambios notables de dichas características en personajes ya establecidos como *Wolverine*, *Punisher* y *Daredevil*. Los anti-héroes habían llegado. El dotar a estos personajes de dichas esencias fue algo progresivo, lo cual comenzó desde mediados de la década de 1970, lo que desembocó en la "evolución" de los lectores, quienes ya no concebían el modelo del superhéroe alegre, bienhechor y humanitario como algo real. Después de unos años, más que ser una opción, los anti-héroes pasaron a ser una regla en el mundo del cómic, creando personajes como *Venom*, *Cable* y *Spawn*.

Dar una psicología más profunda a los personajes no se limitó solo a los héroes, sino que afectó también de una manera importante a los villanos. Fue así como *Joker*, más allá de ser un criminal preocupado por robar bancos, se convirtió en un psicópata incapaz de controlar sus actos; *Galactus* fue transformado en una fuerza de la naturaleza, la cual no tenía conocimiento del bien o del mal al momento de devorar planetas y como ejemplo final *Magneto* de los *X-men*, dejó de ser un villano común para convertirse en un personaje más empático y benévolo, quien lucha por un pueblo oprimido, aunque a través de medios que para muchos son inaceptables.

Tanto escritores como dibujantes se volvieron más reconocidos, editoriales independientes surgieron con bastante éxito y las grandes editoriales se volvieron "más comerciales". Muchos lectores empezaron a crear colecciones no basadas en el personaje o el título, sino en los autores que trabajaban en ellos. Si bien en la década de los 60 Stan Lee y Jack Kirby revolucionaron el mundo del cómic cuando empezaron a dar crédito a los artistas y guionistas en cada edición, fue en los años noventa que la popularidad de dichos equipos creativos alcanzó un nivel inimaginable. Esta nueva fama adquirida por los artistas de cómics los catapultó a ser más independientes además de exigir mejores contratos. Alan Moore y Frank Miller, por ejemplo, decidieron lanzarse con publicaciones propias, alejadas del género súper heroico como *From Hell* o *Sin City* e incluso otros partieron para crear su propia editorial.

De igual forma, en la Edad Moderna se dan otro tipo de cambios además de los ya mencionados, concernientes a las características físicas de los personajes. En 1985 *Marvel Comics*, con la saga *Secret Wars* le dio a Spider-Man un nuevo traje de color negro proveniente del espacio, el cual resultó ser un ente vivo simbiótico. El éxito fue tal que propició la decisión de ampliar el concepto: *Iron Man* empezó a usar un traje rojo y plateado, *Hulk* volvió a su original color gris y el *Capitán América*, al ser despedido por el Gobierno, empieza a usar una versión en negro de su traje.

DC Comics no se quedó atrás y utilizó estas alteraciones pero llevándolos al extremo, dando inicio a esta época de modificaciones con la muerte de *Superman*: en 1992 un poderoso extraterrestre llamado *Doomsday* llegó a la Tierra, contra el que el "*Hombre de Acero*" debió de combatir; *Superman* logró derrotarlo pero murió en la batalla. Después de su caída surgieron cuatro nuevos "*Supermanes*" para llenar el vacío. La idea no gustaría del todo a los aficionados y se decidió traer de vuelta al *Superman* original, no sin antes darle un nuevo "*look*" con el pelo largo.

Algo similar sucedió con *Batman*. El encapotado quedó paralizado gracias a una fractura en la columna a manos del villano *Bane*; teniendo que cederle el manto al justiciero *Azrael*, quien convirtió el bati-traje en una especie de armadura. Nuevamente los planes no fueron tan fructíferos para la editorial, ya que después de un tiempo *Bruce Wayne*, el *Batman* original, regresaría para tomar la identidad del Hombre Murciélago. Otros aspectos que sufrieron cambios significativos fueron el reemplazo de *Diana* por *Artemisa* como *Wonder Woman* así como la transformación de *Hal Jordan* en el villano *Pharallax*. Además de las modificaciones superficiales y psicológicas ya mencionados, durante la Edad Oscura se han realizado cambios que una



EJEMPLOS DE EDITORIALES INDEPENDIENTES

SPIDER-MAN OBTIENE UN NUEVO TRAJE, EL CUAL LE APORTA UNA NUEVA ACTITUD



vez hechos no pueden deshacerse (en teoría) y esos fueron los cambios en la continuidad.

En el género de ficción en general, la continuidad se refiere a la coherencia que conservan los personajes, objetos, lugares y en especial la trama. En los cómics la continuidad hace referencia al conjunto de sucesos contiguos que se desarrollan en un mismo "universo," o "tierra". Uno de los primeros ejemplos de los mencionados cambios "irreversibles" es *Crisis on Infinite Earths*, la cual *DC Comics* empleó como una solución definitiva a sus problemas de continuidad. Este método consiste en contar una gran historia –o **macrosaga**– que involucre y afecte casi todos los personajes de la casa editorial en cuestión. Desde entonces este procedimiento ha funcionado muy bien para reparar historias que a los fans o editores no han dejado del todo satisfechos. Más ejemplos de ello son *Zero Hour*, *Infinite Crisis*, *Final Crisis* y más recientemente *Flashpoint*; saga utilizada para poner definitivamente un alto a todas las series de *DC Comics* para, históricamente, relanzarlas desde su número uno en el año 2011, hecho conocido como *The New 52*.

Marvel Comics ha usado también esta estrategia para arreglar errores en sus continuidades pero en menos ocasiones y sin una gran cantidad de cambios. Algunos ejemplos aquí serían: *Age of Apocalypse*, *House of M*, además de la muy odiada por los fans *One More Day*, en la que, gracias a un pacto con el demonio *Mephisto*, se decide que *Peter Parker* y su esposa, la modelo *Mary Jane Watson*, jamás estuvieran casados.

Como era de esperarse, estos cambios en el mundo del cómic atrajeron la atención de actores, directores y productores por igual con la intención de llevar estos personajes a la pantalla grande. No obstante, la mala imagen que había dejado la serie de *Batman* en los años sesenta y las desafortunadas últimas dos secuelas de la saga de *Superman*, el género del cómic no se tomaba en serio como un buen negocio para el cine.

Fue nuevamente gracias a la publicación de la ya mencionada *The Dark Knight Returns*, que Tim Burton decidió realizar la película de *Batman* en 1989 y su secuela *Batman Returns* en 1992, las cuales contaron con el característico tono oscuro del director, el cual las convirtió en un éxito. A pesar de esto, se produjeron dos secuelas más cuyos argumentos rayaron en la ridiculez y apartó el interés de Hollywood en los cómics nuevamente.

Sería hasta los años de 1999 y 2000 que este interés regresaría, pero esta vez por parte de *Marvel Comics*, cuyos personajes como *Blade*, *X-men*, *Spider-Man* y *Daredevil* volvieron a tener importancia y seriedad e hizo al público querer ver más de estas historias adaptadas al cine. Se realizaron a lo largo de la primera década del siglo XXI un gran número de adaptaciones de personajes de historietas, no solamente del género superheróico dando como resultado películas que en más de una ocasión han sido aclamadas tanto por la crítica como por el público en general, como lo son *300*, *Watchmen*, *V for Vedetta* y *The Dark Knight*, solo por mencionar algunas.

Es claro que aún no podemos dar un final a esta etapa de la historia de los cómics, pues la seguimos viviendo, por lo que no sabemos cómo ni cuándo se darán eventos lo suficientemente importantes para dar un giro total a

EJEMPLOS DE
LAS MACROSAGAS



esta era de historias oscuras y complejas. A pesar de ello, algo es cierto: el mundo del cómic se transforma; cada día más personas se interesan por saber de este mundo ligado siempre a la literatura, la ilustración, al cine, animación y un sinfín de medios más, esperando la llegada de nuevos Frank Millers, Stan Lees o Jack Kirbis quienes nos ofrezcan historias y personajes que perdurarán por siempre. 1.2.1 ELEMENTOS GRÁFICOS PRINCIPALES

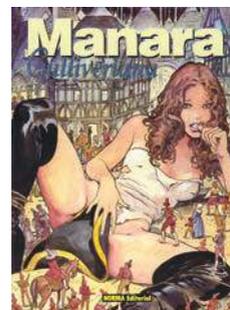
PELÍCULAS EXITOSAS
BASADAS EN CÓMICOS



1.1.3 TRASCENDENCIA Y APORTES

En años recientes primordialmente, del mundo del cómic se han desprendido un sin número de películas, animaciones, novelas e infinidad de artículos comerciales dirigidos a todo público; demostrando que las historias y personajes creados en este medio no tienen por qué quedarse dentro de las páginas del mismo y pueden adecuarse para un mercado totalmente diferente, incluso aquellos supuestamente enfocados a un público en especial. Sin duda el cómic representa un valor inmenso para la cultura popular moderna, al grado de llegar a considerarse como una nueva forma de arte.

Del mismo modo en que las historietas se han abierto para una mayor cantidad de espectadores, muchos artistas han empezado a considerar al cómic como una forma viable de transmitir sus ideas. Cada vez más personas del medio gráfico optan por este camino como una forma eficaz de transmitir un mensaje, ya que este medio no solo se limita a publicaciones mensuales, sino a tiras con una periodicidad variable o incluso ediciones únicas con el propósito de promocionar a algún producto o servicio. Esto no solo se debe a la popularidad adquirida por los cómics, sino también porque ahora es más sencillo dar a conocer el trabajo mediante tecnologías digitales, con lo que el denominado webcomic se ha convertido en medio y herramienta al mismo tiempo tanto para creadores ya establecidos en el ámbito, así como para nuevos talentos en busca de hacer notar su trabajo, compartir ideas, puntos de vista, hacer nuevos contactos, etc.



EL CÓMIC ES UNA HERRAMIENTA PARA TRANSMITIR DIVERSAS IDEAS

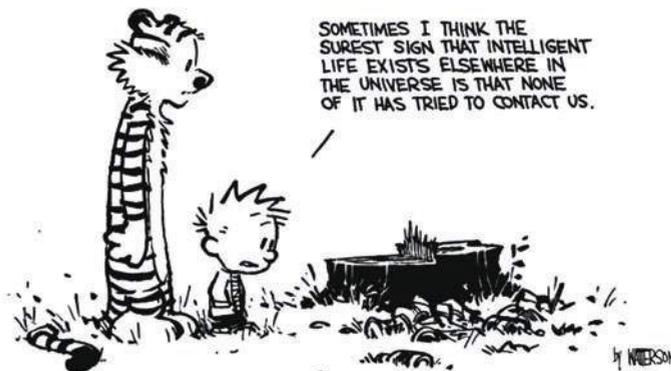
No obstante de la rápida evolución y mayor aceptación obtenida por las historietas durante la última década, es evidente que el cómic aún sigue siendo “el patito feo de la cultura contemporánea”. La mayoría de las personas lo ve, se divierte y entretiene con sus atractivos, ignorando el enorme trasfondo del mismo. Algunos llegan a ver más allá y lo aprecian de una manera más profunda, entendiendo su verdadera función y valor, además de prestarle mayor atención esperando el momento de poder verlo verdaderamente respetado. Otros más, sin importarles lo que es, solo esperan el inicio de su decadencia. Por último están también aquellos a quienes no les causa mayor conflicto si el cómic es algo bueno o malo en sí, lo importante para ellos es que ahí se está, se encuentra vivo y por ende se ha de estudiar para saber exactamente qué es, por qué y para qué.

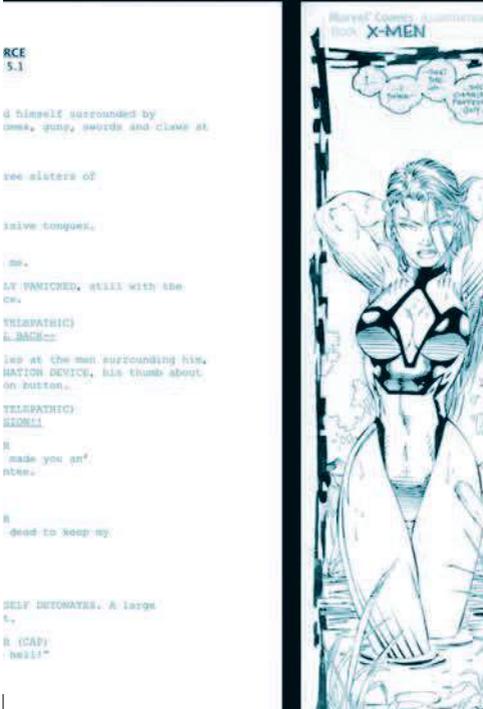
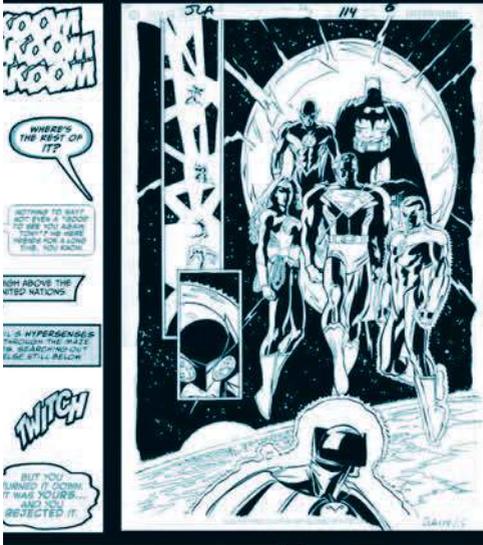
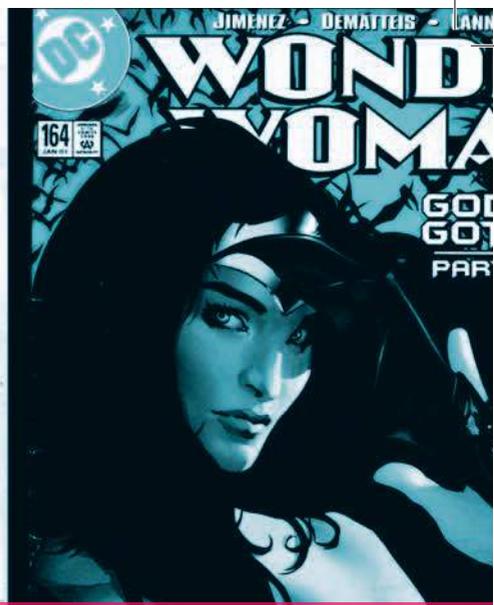
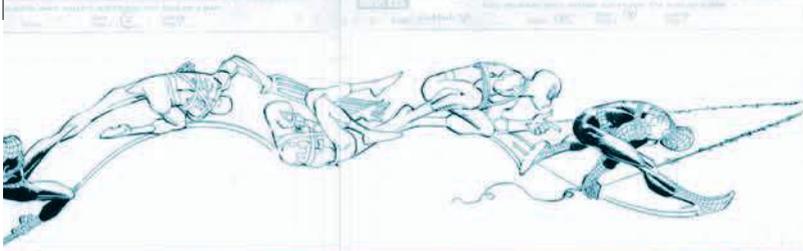
Lo anterior sirve para hacernos reflexionar acerca de todo aquello detrás de las historietas, para entender por qué las personas las leemos y sobre todo cómo se relaciona con nosotros, lo planteado dentro de ellas, lo cual nos lleva, aunque la mayoría de la gente no lo crea así, a una relación sumamente estrecha de historieta-ideología, por lo cual nos damos cuenta de la existencia de pocos estudios detallados y a fondo sobre este tema y aún más; son los mismos estudiosos, burgueses y académicos que, desde cierto ángulo han, con sus torpes además de poco útiles ojos, llegado a calificarle (de mala gana y a regañadientes) con el término de “subgénero”.

Llegamos entonces a la conclusión de que ideología siempre acompaña a la historieta, de hecho no sólo eso, para el cómic la ideología es algo inherente, esencial, significativo y determinante.



LAS DIVERSAS IDEOLOGÍAS DE LOS ARTISTAS SE EXPO-
NEN EN EL CÓMIC





1.2 ELEMENTOS

CUANDO TENEMOS LA INTENCIÓN DE REALIZAR UN CÓMIC EXISTEN CIERTOS ELEMENTOS QUE OBLIGATORIAMENTE HEMOS DE CONOCER. DEBEMOS SABER CÓMO SON, PARA QUÉ SIRVEN Y OBTIAMENTE CUÁL ES EL NOMBRE DE CADA UNO, LO QUE NOS AYUDARÁ A PODER ORGANIZAR MEJOR NUESTRO TRABAJO, EXPRESARNOS Y COMUNICARNOS. ÉSTE ÚLTIMO PUNTO ES DE VITAL IMPORTANCIA, PUES CREAR UN CÓMIC, DIFÍCILMENTE ES TAREA DE UNA SOLA PERSONA; EN ELLA INTERVIENEN DESDE DIBUJANTES, ENTINTADORES, COLOLISTAS, HASTA IMPRESORES Y DISEÑADORES, SIN MENCIONAR QUE, SI YA SE ESTÁ TRABAJANDO CON ALGUNA EDITORIAL ESTABLECIDA, SE TIENE CONTACTO CON DIRECTORES CREATIVOS, EDITORES, GUIONISTAS Y DEMÁS, POR LO QUE CONOCER LOS TÉRMINOS CORRECTOS DE LOS ELEMENTOS DE NUESTRO TRABAJO, EVIDENTEMENTE NOS FACILITARA MUCHAS TAREAS EN EQUIPO.



1.2.1 ELEMENTOS GRÁFICOS PRINCIPALES

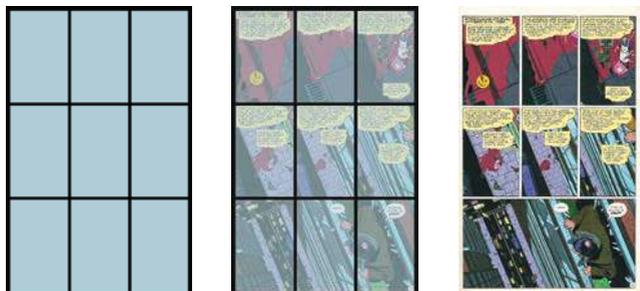
Ariel Olivetti, famoso artista argentino que ha trabajado para importantes editoriales de cómic como Dark Horse y DC Comics, menciona³ los siguientes como los principales elementos gráficos, los cuales a lo largo de los años he visto y considero también son realmente los más importantes a través de todos los cómics que he leído, pues es extremadamente raro no encontrar alguno de ellos en una historieta.

- Plantillas o retículas.

Estas serán la guía principal para realizar nuestra página. Son sumamente importantes pues en ellas se basa la disposición que daremos a nuestras viñetas, las cuales a su vez darán fluidez a nuestro relato. Suelen ser muy flexibles a diferencia de las usadas para otras publicaciones (como periódicos), pero eso no quiere decir que no debemos tener un orden en la disposición de los cuadros. Existen cuadrículas y retículas ya establecidas por su comprobada eficacia para narración gráfica (como las de 9 y 6 paneles) para ayudarnos a crear nuestras plantillas, a pesar de ello conforme ha pasado el tiempo los artistas han dejado influencias creativas que no necesariamente se ajustan al formato de una cuadrícula.



RETÍCULAS DE 9 Y 6
PANELES APLICADAS



3. OLIVETTI, Ariel. *Iniciación al dibujo de historietas*. 2005, p. 9, 10,11.

El punto es planear adecuadamente nuestra página al momento de crear nuestras plantillas y tener en mente lo mejor para el ritmo de la narración en la historia que hemos de contar, de lo contrario podría ser un verdadero desastre.

▪ Cuadro, viñeta o panel

Generalmente son cuadradas o rectangulares, delimitadas por líneas cuya función es marcar un instante de la historia. Los cuadros en los cómics suelen ser muy variables, puesto que están ligados directamente tanto a plantillas como a retículas; son muy flexibles en sus formas y distribución. Igualmente hay ocasiones en las cuales incluso un cuadro puede no tener líneas para delimitarlo y su espacio está dado por las viñetas o ilustraciones que lo rodean. Pero de igual manera, aunque tengan formas y tamaños tan variables no deben interferir o dificultar la lectura.

El espacio entre los cuadros de un cómic (canales o canaletas) suele ser siempre constante, excepto en los mangas, donde, dependiendo de la separación se dan a entender lapsos de tiempo transcurridos.

DIFERENTES TIPOS DE VIÑETAS



▪ Globos de texto o bocadillos

Son una parte fundamental de los cómics, dentro de ellos se plasma lo que hace del cómic un híbrido entre ilustración y literatura. En ellos se expresan los diálogos y pensamientos de cada personaje así como los comentarios del narrador y explicaciones extra. Las "flechas" en los globos que nos señalan quien está hablando se llaman punteros. Existen muchas clases de globos cuyo uso depende de la forma y/o tono en el cual se estén expresando los personajes.



DIÁLOGOS



DIÁLOGOS EN VOZ BAJA



PENSAMIENTOS



GRITOS EXABRUPTOS



VOCES ELECTRÓNICAS



COMUNICACIÓN PSÍQUICA

▪ Cartela, cartucho o didascalía.

Las cartelas son cuadros que recogen información a modo de inciso dentro, fuera o entre dos viñetas cuya posición más frecuente es la horizontal. Su función es dar información adicional o aclarar hechos específicos, así como contener la voz del narrador o “voz en off”. Algunos teóricos otorgan el nombre de cartela específicamente para los cuadros que contienen el discurso del narrador, mientras que el cartucho tiene la función de enlazar viñetas.

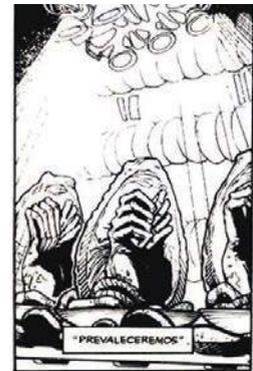


CARTELAS O CARTUCHOS CONTIENEN LA VOZ DEL NARRADOR, VOZ EN OFF O ENLAZAN LAS VIÑETAS.



▪ Rotulado

La tipografía usada en un cómic es de muy alta importancia pues en ocasiones refuerza el trabajo de los globos al transmitir mediante su forma y tamaño la manera en que los personajes hablan (ya sea si su voz es tétrica o muy suave, si gritan o susurran). Durante mucho tiempo el rotulado de los cómics se elaboraba a mano por personas especializadas, pero actualmente suele realizarse casi siempre mediante la computadora, existiendo cientos de tipografías gratuitas en internet, algunas de las cuales llegan a ser bastante buenas.



EJEMPLOS DE DIVERSOS ROTULADOS



▪ Onomatopeyas.

Estas son gráficas que expresan, mediante el uso de tipografías libres, generalmente dibujadas por el propio artista, crujidos, gritos, golpes y todo tipo de ruidos considerados prudentes por el dibujante para un mejor entendimiento del relato. Las onomatopeyas suelen ser muy comúnmente verbos del idioma inglés o ligeras variaciones de ellos.

EJEMPLOS DE ALGUNAS ONOMATOPEYAS



1.2.2 ELEMENTOS DENTRO DE UNA PÁGINA

Existen otros elementos gráficos que se usan en las historietas además de los mencionados antes que no siempre aparecen en ellas, pues son complementarios y no son vitales para la narración de una historia; me limitaré a señalarlos en el siguiente ejemplo:

Algunos comics suelen empezar con una imagen a página completa o "splash page".

Palabras en **negritas**, usadas para dar cierta importancia a algunas frases.

Las palabras que suelen dar pie o introducen al título se llama texto de apertura.

Los textos en los que se dirige al lector, pero que no forman parte de la narración se llaman leyendas.

El nombre de la historia es, desde luego, el título. No tiene un lugar específico en el cual aparecer, aunque lo más común es encontrarlo en las primeras o últimas páginas del cómic.

Los nombres de los realizadores de la historia al igual que en las películas, se llaman créditos. No tienen un lugar específico para aparecer a lo largo del número, pero es casi imposible encontrar un ejemplar sin estos.

Los textos técnicos en los que se escribe quién, cuándo y dónde se publica la revista así como cualquier otra cuestión legal, es llamado "indicia" (plural del latín *indicium* y se pronuncia in-deé-shah).

1.2.3 PORTADA

¿Por qué es fundamental la portada de un cómic? Según palabras de Joe Quesada, la portada es aquello que va a vender el ejemplar. Una portada fallida puede evitar a un cómic genial el llegar a su público potencial⁴. No hace falta decir entonces que mientras mejor sea y mayor calidad tenga nuestra portada mayor probabilidad tendrá de ser un éxito. Sea lo que sea hayamos decidido dibujar para nuestra portada (protagonista-s-, escenarios donde se desarrolla la historia, villanos, combates, etc.) debemos tener en cuenta que no siempre un dibujo "bonito" será la mejor solución; al contrario se puede obtener un mejor resultado gracias a la composición, el uso de espacios negativos, la disposición de los negros y el uso (o incluso ausencia) del color.

Para la ejemplificación de este proceso tomaré el trabajo del artista Terry Dodson para la publicación X-Men #4 de Marvel Comics:

4. QUESADA, Joe; Kirkman, Robert; et al. *Aprende a dibujar cómics*. Volumen 6, p. 58.



1 Bocetos en escala de grises con marcadores, enfocándose en la composición principalmente.



2 Escaneados y limpiados en photoshop para dejar mas clara la idea para los editores.



3 Lapices finales.



4 Procedimiento de entintado tradicional por Rachel Dodson.



5 Escaneado y limpiado en photoshop del entintado final.



6 Procedimiento del coloreado digital.



7 Pieza con coloreado final.



8 Versión final con títulos y créditos.

1.2.4 ESTILOS DEL CÓMIC

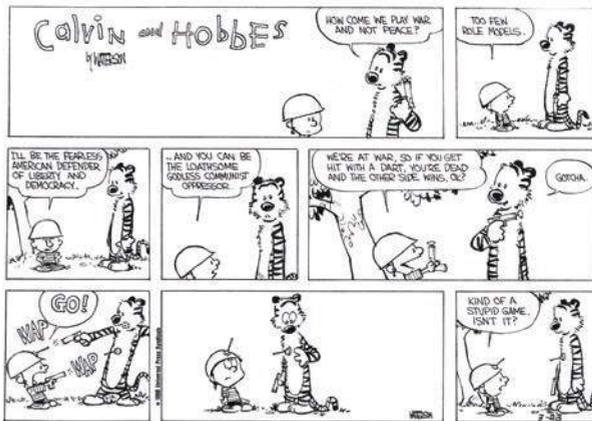
A través del tiempo y dependiendo del lugar donde se realice, existen diferentes formas de hacer un cómic, y aunque la palabra estilo en el mundo de las historietas y de la ilustración en general hace referencia sobre todo al aspecto personal que cada artista imprime en su trabajo, por ahora llamaremos a estas variantes geográficas y temporales de esa manera.

▪ Tira cómica o Comic Strip.

Podemos llamar a las tiras cómicas como la forma más antigua de hacer cómics.

Estas, como lo dice su nombre, están formadas por una sola línea de cuadros en dirección horizontal que pueden contar historias de temas muy variados, pero siendo su principal tono el humorístico, por ello, lo más común es narrar historias autoconclusivas, es decir, no si siguen una trama seriada en la cual se tenga que seguir la publicación de manera frecuente para entender la historia. Aun así, también es una buena forma de narrar historias las cuales los lectores pueden seguir por días, semanas, e incluso meses.

Las tiras cómicas eran publicadas sobre todo en los periódicos y se volvieron tan populares que dieron pie a las bien conocidas páginas dominicales.



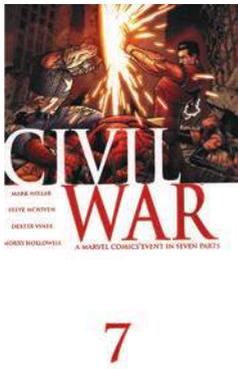
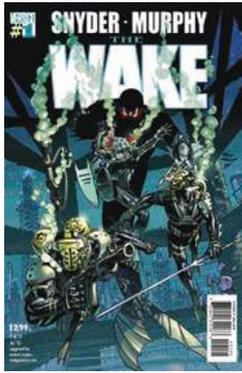
CALVIN & HOBBS Y PEANUTS, DOS DE LAS TIRAS CÓMICAS MÁS FAMOSAS.



▪ Comic book.

Es el formato más conocido para publicar un cómic y está íntimamente ligado con el género de los superhéroes, pues fue este el que se encargó de darle popularidad a nivel mundial desde mediados del siglo XX. Este formato consta comúnmente de un número que va desde las 22 hasta las 50 páginas aproximadamente, dependiendo de la publicación. Este formato es muy cómodo para narrar historias con una periodicidad, pues se presta para dejar cabos sueltos e incógnitas, dejando al lector con la incertidumbre de saber el resto de la trama y lo alienta a esperar con entusiasmo el siguiente número.

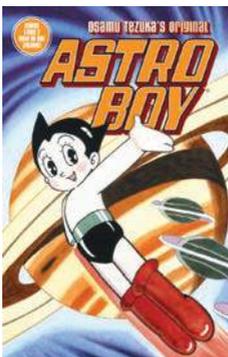
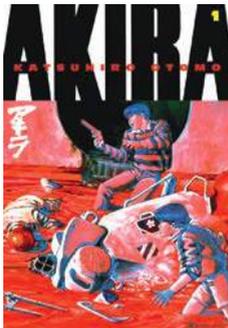
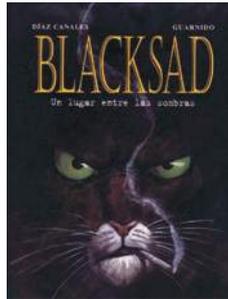
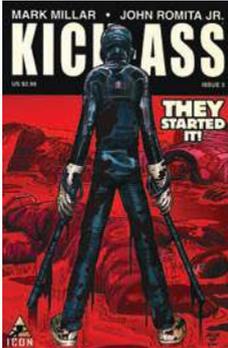
EL COMIC BOOK ES EL
FORMATO MÁS POPULAR
Y EFICIENTE PARA EDITAR
UN CÓMIC.



▪ Cómics de autor.

Para mí, el cómic de autor significa libertad creativa. En él todo se ajusta a lo que el artista crea más conveniente para narrar su historia, pues es él mismo quien crea, la mayoría de las veces, todo el contenido: guion, diseño, portada y por supuesto las páginas. Los formatos son variables, al igual que la cantidad de páginas y la estructura de las mismas, lo cual permite que, por decirlo de alguna manera, el envase esté al servicio del contenido y no al revés⁵.

EL CÓMIC DE AUTOR ES UNA GRAN OPCIÓN PARA ARTISTAS INDEPENDIENTES.



▪ Manga.

Esta es la palabra japonesa para designar a las historietas en general. Fuera de Japón se utiliza tanto para referirse a las historietas de origen japonés como al estilo de dibujo utilizado en el Manga. Este ha sido introducido hace relativamente poco tiempo en occidente, aunque realmente tiene una historia tan larga como el mismo cómic norteamericano. Fue en la década de los años 50 cuando comienza a tener las características con las que hoy en día cuenta gracias a la publicación de enormes revistas de antologías.

Los manga se caracterizan por ser más baratos que los cómics, lo cual permite ofrecer historias de hasta 500 páginas. Sin embargo esto ha limitado el uso del color exclusivamente para ediciones especiales. A cambio de ello, los artistas de manga han desarrollado técnicas muy variadas recurriendo a las tramas de puntos o "halftones".

Además hay que tomar en cuenta que los mangas se leen en sentido contrario a los cómics: de atrás hacia adelante y de derecha a izquierda.

EL MANGA ES EL REPRESENTANTE DEL CÓMIC ORIENTAL.

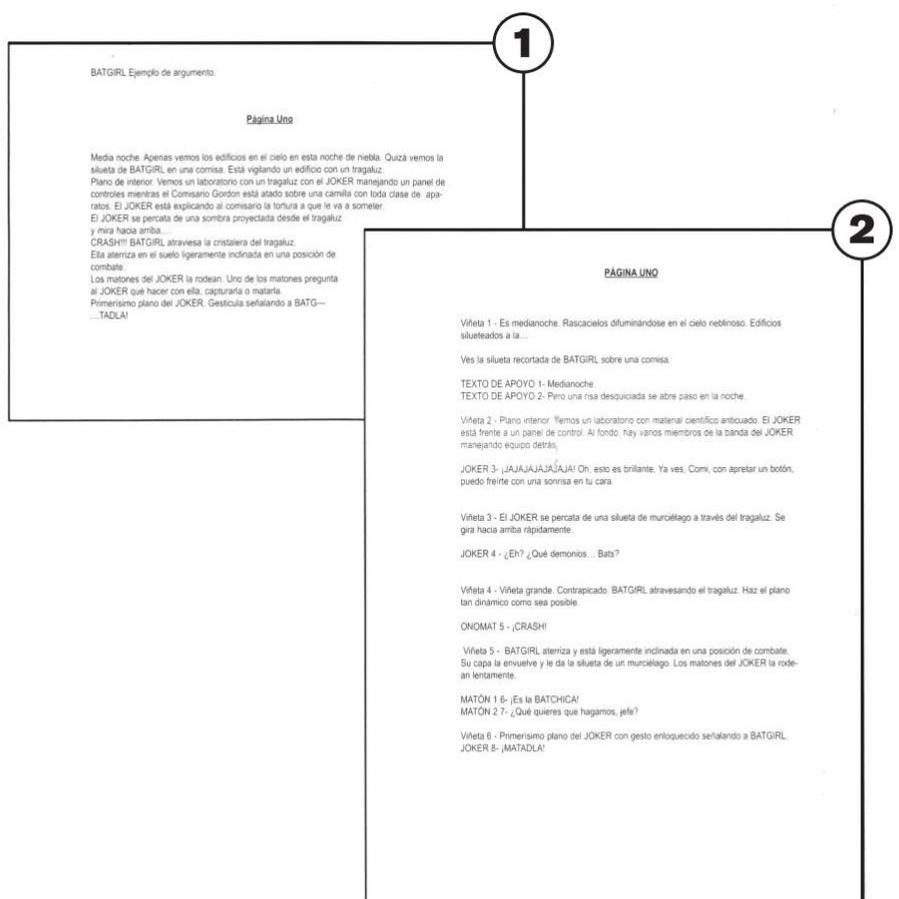
5. OLIVETTI, Ariel. *Iniciación al dibujo de historietas*. p. 5.

1.2.5 EL GUIÓN

Todos los cómics empiezan con la historia; el artista de comics puede recibir la historia de un guionista, de una editorial o puede él mismo crear sus guiones. Cualquiera que sea el caso, siempre es recomendable tener la historia terminada antes de comenzar a dibujar. En ciertos casos, como en el manga o el cómic europeo, los guiones suelen ser muy detallados pues al artista se le señala los planos a utilizar, cuantos cuadros debe haber en cada página e incluso cuantos globos debe haber en cada panel, los textos están definidos al entregar la historia al artista y muy rara vez se cambia algo después de realizar los dibujos.

En el cómic americano sucede todo lo contrario; el dibujante tiene la libertad de diseñar la página como prefiera, usar y disponer las viñetas como él lo crea conveniente, dibujar los ángulos que él considere mejor para la narración e incluso, en ocasiones, los diálogos son escritos hasta después de terminados los dibujos.

Finalmente, la historia puede ser escrita en forma de argumento o guión, siendo más común la segunda:



1.2.6 LA NARRATIVA

Me gusta pensar en el hecho de dibujar una historieta de la manera en que Michael Turner⁶ lo hacía: Imaginémoslo como directores de cine y que contamos con un presupuesto ilimitado: puedes tener a tu disposición a cualquier actor o actriz, quienes seguirán tus precisas instrucciones, cuentas con una cantidad ilimitada de extras para usar cuando quieras y además tienes la locación sobre la tierra (¡o fuera de ella!) de tu preferencia para contar tu historia. Solo hay un pero: debes dibujar todo eso.

A pesar de lo increíble que suene esto, debemos ser conscientes: no importa si se tiene la capacidad de dibujar todos esos elementos, si no tenemos la habilidad de contar una historia de manera que capte la atención del lector no seremos capaces de hacer un buen cómic; la aplicación de una buena narrativa siempre hace la diferencia. El cómic es, por decirlo de alguna manera, un lenguaje secreto muy particular y dominarlo plantea desafíos muy diferentes a todos los que enfrentan los escritores, ilustradores y cualquier otro profesional creativo.⁷

Saber narrar correctamente una historia mediante un cómic no es lo mismo que escribirlos o dibujarlos de manera correcta, porque NO existe tal cosa; cualquier técnica, estilo o enfoque funciona para un cómic si funciona para uno.

Una buena narrativa al contrario es, por ejemplo, como aplicamos los principios de claridad y de comunicación para dotar de ritmo a nuestra historia, la encuadremos y le demos forma; como guiamos la vista de los lectores por los cuadros para provocar su interés; es la manera en que los artistas se interrelacionan con los espectadores a un nivel humano por medio del detalle, los personajes, sus expresiones y lenguaje corporal; pero sobre todo, es como las palabras e imágenes se combinan para evocar sensaciones además de sentimientos que ninguna de las dos podría por sí sola.

Todo se define al momento de planificar una página. La forma de hacerlo depende mucho de cada artista, (algunos bocetan muchísimo, otros más trabajan directo en su página final, etc.) sin embargo, existen normas universales de narración que aunque son flexibles, se deben aprender para después saber en qué momento conviene romperlas.

Después de años de leer cientos de cómics, bastantes libros y artículos de internet como parte de la investigación además de presenciar un par de talleres con profesionales del medio (días antes de escribir esto, tomé una clase de narrativa para cómics con Gerardo Sandoval, artista en Marvel Comics) me pareció que la mejor forma para entender y poder explicar la narrativa era al dividirla en dos campos: tipos de narrativa y herramientas para narrar:

6. QUESADA, Joe; Kirkman, Robert; et al. *Aprende a dibujar cómics*. Volumen 6, p. 7.

7. McCLOUD, Scott. *Making comics, storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. p. 2.

TIPOS DE NARRATIVA

La narrativa no es una ciencia. No es como un lote de medicina, en el cual escoges que usar dependiendo del mal del paciente. Yo pienso en la narrativa como un todo que el artista ha de usar, incluso de manera inconsciente, para transmitir el mensaje; el cual, curiosamente, el lector también tiende a captar de la misma manera. Por eso, de los puntos mencionados a continuación el dibujante no debe escoger aquellos que más le gusten, solo son para poder dar una decente y ordenada explicación pues, de hecho, está obligado a usar todos siempre, combinarlos, expandirlos y descubrir nuevos métodos, pues estoy seguro de la ausencia de muchos puntos que cada artista descubre conforme trabaja.

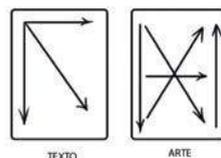
▪ Conductiva y de fluidez

El punto más básico a considerar cuando comenzamos a diseñar una página es el sentido de lectura. En la cultura occidental es siempre de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo; por lo cual es natural para nuestro cerebro guiarse en estas direcciones (aquí entra lo que escribía sobre el uso y lectura inconsciente) así que tanto como con dibujos como con textos debemos conducir al lector de manera clara en ese sentido. Nuestros personajes, sobre todo si son el principio o final de nuestra historia, debemos representarlos viendo, caminando, volando o cualquiera sea el caso, en dirección a nuestro lado derecho. La imagen siguiente muestra las formas más claras de mostrar movimiento con textos y arte, respectivamente.

Estas estructuras se deben al hecho de que el lenguaje escrito está sistematizado y tiene un orden más específico en su forma que el del lenguaje visual. Tener en cuenta estos sentidos de lectura nos dará la fluidez al realizar un cómic.

Ya sabemos cómo poner en marcha a nuestro lector, ahora ¿Cómo lo detenemos? o mejor aún ¿Cómo lo hacemos acelerar? Uno de los instrumentos más poderosos que los artistas de cómic poseen para relatar una historia es el manejo del tiempo. Alargar o acortar instantes para beneficio de la historia es de lo más eficiente para causar un impacto inmediato, además de profundo sobre la acción de la historia y en el lector. Esto es también fluidez. El siguiente ejemplo muestra cómo se puede alargar o acortar una acción añadiendo o retirando solo un par de "momentos" antes y después de la escena clave cuando el chico es golpeado por el balón.

APRENDER A AMANEJAR EL TIEMPO SEGÚN LO REQUIERA LA HISTORIA ES ESENCIAL PARA LA NARRATIVA GRÁFICA.



EL SENTIDO DE LECTURA ES LO MAS BÁSICO A CONSIDERAR CUANDO NARRAMOS UNA HISTORIA.



SI NUESTRO CÓMIC NO ES ENTENDIBLE O DA PISTAS DE LA HISTORIA SIN GLOBOS DE TEXTO, NO ESTAMOS HACIENDO UN BUEN TRABAJO DE NARRACIÓN.

Después de haber dejado claro cómo hacer fluir la historia, comencemos a explicar que es la conductividad. Imaginémoslo recorriendo una calle, de esquina a esquina, donde primero nos encontramos un semáforo, a la mitad vemos una tienda, un gran número de puertas y al final un gran árbol antes de dar la vuelta. La conductividad funciona de un modo muy similar: ¿Dónde está nuestro personaje? ¿Qué está haciendo? ¿Está solo? ¿Cómo llegó ahí? Si no podemos dejar mínimamente claro todo eso, si no podemos situar al lector en nuestra historia sin la ayuda de los textos, no estamos haciendo bien nuestro trabajo, no estamos contando una historia. Es en este punto donde nos ayuda saber elegir la plantilla correcta, el mejor momento de la acción para dibujar, así como el ángulo, encuadre y toma que mejor lo representen para, disculpando la redundancia, hacer el cómic fluir.



No olvidemos tampoco que el fluir de nuestra historietita también es marcado por el tamaño y repartición de los paneles, los cuales están directamente relacionados con la plantilla (o plantillas) seleccionadas para trabajar (9, 12 o 16 viñetas, como ya explique antes) así como las tomas, los planos, el movimiento de cámaras, etc. (en los cuales ahondare en el siguiente apartado).

En algunas publicaciones hay artistas que hablan acerca del ritmo de la historia. Lo hacen formando una analogía en sentido musical pues ahí el ritmo se usa para ralentizar y acelerar las cosas dotando la música de momentos fuertes y momentos tenues. Es realmente lo mismo que la fluidez, pero vale la pena explicar esta similitud para dejar bien claro el punto.

▪ Simbólica – emocional

Dentro de la narrativa este es un recurso extremadamente potente para contar una historia, no solamente en un cómic, también en cine, literatura, teatro, etc. Empezaré con uno sencillo: en el "Regreso del Jedi" todos recordamos la batalla final de *Luke Skywalker* vs *Darth Vader*, y dentro de este acto, la escena donde Luke corta la mano del villano, la cual casualmente, es la misma que él le corto en el episodio anterior; eso es un gesto simbólico para ligar a Vader con su hijo, evocando al mismo tiempo en la mente de *Luke* lo que puede llegar a ser, remitiendo a los espectadores al pasado de Vader: *Anakin Skywalker*. El director George Lucas nos recalca mediante ese simple gesto, una de las cosas importantes sobre *Star Wars*: Ser consciente de quién eres, de dónde vienes y en que puedes convertirte. Un gesto simbólico

y no solamente una escena genial. Ese fue un ejemplo básico, realmente cualquier elemento puede tener una carga simbólica en un cómic si se usa de la manera correcta. De cualquier modo el simbolismo no es necesario u obligatorio dentro de un relato, pero relacionar elementos o características físicas con sentimientos, emociones o acciones dentro de nuestra narración puede ser ese extra que nuestra historia necesita.



▪ De Actuación.

Este es muy simple y se resume en dos palabras: Lenguaje corporal. Si nuestro personaje es tímido, no se puede dibujar con el porte de un superhéroe. Un villano debe mostrar altivez mediante su postura, no sería correcto dibujarlo encorvado. No solo eso, ¿todas esas escenas de puro diálogo en nuestro cómic? Es nuestro deber no hacerlas aburridas. La postura en que un personaje está en pie, los movimientos que hace con los brazos, manos, las expresiones y gestos en su rostro pueden ser un gran empujón para la historia.

PALETAS DE COLOR, RASGOS FÍSICOS, OBJETOS ESPECÍFICOS, ETC, PUEDEN PROVEER DE UNA GRAN CARGA EMOCIONAL A LAS HISTORIAS.



▪ Impresionante

Vamos directo al punto: muchos de los aficionados al cómic –sobre todo del género de superhéroes– quieren ver escenas espectaculares; grandes batallas, splash pages con increíbles escenas y sorprendentes shots de su personaje favorito realizando hazañas tremendas, o simplemente observarlo de pie ahí con ese aire tan increíble convirtiéndolo en ese héroe o villano tan sorprendente. Ilustraciones de momentos épicos que puedan llevar en la mente por siempre. Debemos entregar eso. *Jurassic Park* es una de mis

REPRESENTAR EL LENGUAJE CORPORAL ES VITAL PARA UN CÓMIC

películas favoritas desde niño, pero siendo honestos, esa película dista mucho de ser perfecta pero ¡es sorprendente! Esa escena donde el brachiosaurio se levanta en sus patas traseras es impresionante, los raptors en la cocina son impresionantes y esa totalmente inútil escena dentro del museo con la banda “*When dinosaurs ruled the earth*” cayendo lentamente sobre el T-Rex es inolvidable. Hay que darle algo a la gente, incluso si a veces es solo un poco de acción absurda. En ocasiones el cómic, como medio visual, no puede competir con la televisión, el cine o los videojuegos por lo que a veces TODO recae en el arte.

Este recurso, si bien es muy efectivo, igualmente puede ser un arma de doble filo, pues usarlo en demasía hará nuestro cómic muy cansado también. Un punto muy importante y peculiar con hacer dibujos impresionantes es que también afecta al artista. Mientras más te diviertas al trabajar en una historia, más envuelto y comprometido emocionalmente estás con ella⁸. Tener algo impactándonos es muy importante para el lector y el creador.

Por último he aquí algunas cosas “impresionantes” para dibujar cada que haya oportunidad: armas, autos, todo objeto de piel o cuero, espadas, callejones, ladrillos, botas, explosiones y cualquier cosa con una actitud de enojo⁹.



IMPRESIONAR AL PÚBLICO CON EL APARTADO GRÁFICO, SIN SUSTITUIR UN BUEN GUIÓN, ES IMPRESCINDIBLE EN UN CÓMIC.

HERRAMIENTAS DE NARRATIVA.

Para hacer a nuestra página transcurrir con fluidez hay ciertas “herramientas” de las cuales disponemos. El cómic es, en muchos sentidos, similar al cine pues cada viñeta está enfocada desde un punto de vista único, como sucede al filmar una película o tomar una fotografía.¹⁰ Saber variar estos ángulos dependiendo de lo que queramos transmitir dotará a nuestro cómic de una narración con un ritmo adecuado. Debemos pensar en lo que queremos hacer sentir a nuestra audiencia: no podemos crear tensión ni sensación de

8. <http://www.deviantart.com/journal/4-Kinds-of-Storytelling-380315128>

9. <http://www.deviantart.com/journal/4-Kinds-of-Storytelling-380315128>

10. OLIVETTI, Ariel. *Iniciación al dibujo de historietas*. 2005, p. 12.

claustrofobia con montones de planos generales¹¹ y tampoco dar emoción en una batalla con demasiados primeros planos.

El nombre de los planos o tomas pueden variar un poco dependiendo de la región, pero generalmente se conocen de la siguiente manera:

▪ Plano general (wide shot)

Es también llamado plano de situación. Se usa principalmente para establecer una acción y el lugar donde están ocurriendo los hechos, además de presentar a nuestro(s) personaje(s), así como establecer la relación espacial entre ellos. En general tiene un valor descriptivo.

Aquí es prudente mencionar que es casi obligatorio empezar un cómic con este plano, pues lo más importante es situar espacialmente a quien se encuentra leyendo la historieta. Como todas, esta regla se puede romper, pero debe estar muy bien justificado. Es muy importante tratar a nuestro fondo como un personaje más de nuestra historia, pues muchas veces será este quien sitúe emocionalmente al lector.



▪ Plano medio (Medium shot)

Presenta a uno o varios personajes de la cintura hacia arriba mostrando de manera clara el lenguaje corporal así como las expresiones y gestos faciales además de la relación entre ellos y aumentar el grado de acción. Muy bueno para escenas de diálogo.



▪ Primer plano (Close-up)

Es una viñeta que muestra exclusivamente el rostro del personaje, aunque es un poco flexible y puede encuadrar también desde los hombros o clavículas. Es utilizado para mostrar gestos o expresiones de los personajes y puede incluir a más de un rostro a la vez.



11. QUESADA, Joe; Kirkman, Robert; et al. *Aprende a dibujar cómics*. Volumen 6, p. 10.



▪ Plano americano (American shot)

Es básicamente el mismo enfoque del plano medio pero encuadrando a los personajes de las rodillas hacia arriba, es decir, un poco más alejado.



▪ Toma en contrapicado/vista de gusano (Up shot)

Esta toma se sitúa desde un punto inferior al nivel de vista de los personajes. Es una toma muy eficaz para aumentar el dramatismo de los paneles y también transmitir sensaciones psicológicas de miedo o amenaza.



▪ Toma en picado/vista de águila (Down shot)

En este ángulo visual se dibuja la toma desde arriba del nivel de los ojos de los personajes, para dar una sensación de alejamiento de los personaje o de distanciamiento emocional.

Si lo examinamos, el cómic tiene muchas semejanzas con el cine, sobre todo en la narración. Analizar las películas mientras las observamos nos puede ayudar a entender mejor el manejo de las cámaras y por tanto tener muchas mejoras al momento de hacer las composiciones para nuestros cómics.



▪ Movimiento de cámaras

Para lograr hacer a nuestra historieta interesante, debemos utilizar la cámara con bastante libertad.¹² Hemos de aprender a hacer más ágil la historia sabiendo cómo utilizar la cámara, no solamente variando los planos sino también los ángulos. Debemos recordar que aunque nuestros dibujos sean bidimensionales, nuestro objetivo es que en la mente de quien lee se noten 3 dimensiones.

12. OLIVETTI, Ariel. *Iniciación al dibujo de historietas*. p. 19

▪ Enfoque

No solo es mostrar a los personajes y sus actitudes. Desde dónde los presentamos puede ayudar mucho a transmitir mejor las sensaciones que queremos y como dibujantes poseemos toda la libertad de mover la cámara (el ojo del lector) a nuestro gusto. Si tenemos un monstruo, un villano o simplemente alguien a quien queramos dotar de un tono amenazante lo dibujaremos visto desde abajo (toma en contrapicado) y al contrario si tenemos a un personaje que este amenazado o en una situación de desventaja lo dibujaremos enfocado desde un ángulo superior (toma en picado).

Algo importante de recordar siempre al estar “jugando” con diferentes enfoques es la regla de los 180°. En la transición entre viñetas no hemos de cruzar el eje de acción o podemos tener un efecto confuso de ida y vuelta*13. Observemos el diagrama de abajo y notemos que si nuestra primera viñeta se dibuja desde el ángulo A la correcta transición será dibujar la siguiente desde el punto B. Ir al ángulo C sería algo muy confuso pues nuestro cerebro por un lado recibe la información de leer hacia la derecha y al mismo tiempo observa al personaje súbitamente en dirección contraria.



▪ Zoom

Variar lo “cerca” o “lejos” que dibujemos nuestras viñetas también puede aportar mucho a nuestra narración. Si hemos de presentar un personaje o introducir una nueva situación lo que mejor se ajustaría es usar una toma cercana; de igual manera si queremos cerrar una acción o cambiar de escenario, una toma abierta sería la mejor opción.

13. KUBERT, Joe; Dodson, Terry; Calafiore Jim; et al. *Aprende a dibujar cómics*. Volumen 2, p. 16.

Hasta este punto he anotado los que creo son los puntos más importantes de la narrativa, sin embargo hay libros enteros de genios como Will Eisner, Stan Lee y Scot Mccloud, los cuales solo son dedicados a este tema, pues sin duda el tema es tan extenso como la mente de cada artista. Antes de pasar al siguiente tema dejo los últimos consejos de narración para tener en cuenta.

-Siempre situar la escena primero. O lo antes posible para que el lector logre ubicarse y saber donde ocurren los hechos

-No olvidar que los textos son parte del diseño y se deben considerar dentro de todas las normas antes mencionadas.

-Sentirse con la libertad de poder cambiar el guion si se considera lo mejor para la historia. Evidentemente después de tener el visto bueno del guionista.

-No abusar de los splash pages ni de los cortes rápidos. Dejan de ser efectivos si se usan continuamente.

-Cuidado con las viñetas de formas poco usuales, son un recurso muy útil pero hay que saber usarlas. Si no está especificado en el guion y este no es tuyo, lo mejor es estar en contacto continuo con el editor y/o guionista para que lo aprueben

-Superponer viñetas ayuda muchísimo, entre otras cosas, a dar mayor sensación de espacio en la página y dar un orden a las acciones que se dibujan dentro de ellos.

En el tercer capítulo detallaré paso a paso con una página de mi propuesta "The Last Guardians" el uso de las técnicas descritas hasta el momento.

1.2.7 PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN

Llegó la hora de la diversión. Ya leímos el guion, ya tenemos una imagen clara de lo que queremos plasmar en el papel y seguramente hasta algunos bocetos de ideas que hemos tenido, por lo cual es hora de empezar a trabajar y he aquí el proceso de realización del arte en un cómic.

Hay tantas formas de realizar los interiores de un cómic como artistas quienes se dedican a ello; cada uno imprime su sello personal en su trabajo, dependiendo del proceso seguido para ilustrar tanto como de la técnica de su preferencia. Sin embargo se puede decir que desde hace décadas el crear una página de cómic (bajo el estándar de trabajo estadounidense) se divide en 4 etapas: Layouts, lápices finales, entintado y coloreado.

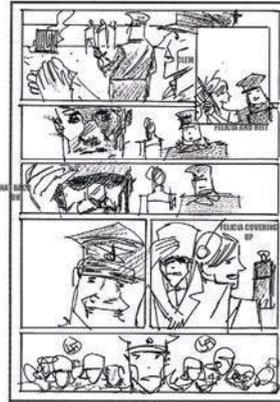
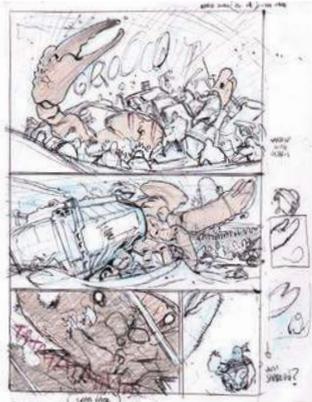
▪ Layouts

Empezamos a estructurar la página: damos forma a los personajes, marcamos líneas de horizonte comenzamos definir un poco los fondos y le damos composición a las viñetas; todo sin tanto detalle para ir cambiando cualquier cosa que consideremos podemos mejorar al dar los lápices finales. Las formas más comunes de hacer layouts son:

- a) En piezas de papel más pequeñas que el tamaño de la obra final para después redibujarlo todo
- b) Dibujar al tamaño final en papel de menor calidad para después pasarlo por medio de una mesa de luz al papel profesional
- c) Dibujar el layout muy suave o con un lápiz azul para hacer el render final sobre él.

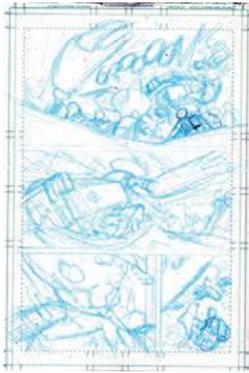
EJEMPLOS DE LAYOUTS POR LOS ARTISTAS JAMES HARREN Y SEAN GORDON MURPHY PARA PAGINAS DE LOS COMICS B.P.R.D #115 Y AMERICAN VAMPIRE: SURVIVAL OF THE FITTEST #3 RESPECTIVAMENTE.

Algunos artistas trabajan sobre la marcha sin hacer un layout.



▪ Lápices finales

El siguiente paso es terminar lo que hicimos con nuestros layouts. Es momento de definir todos los detalles como pliegues, arrugas, expresiones, nuestros fondos y, muy importante, las fuentes de luz. Si no tenemos una fuente de luz específica podemos confundir al lector, pues muchas pequeñas zonas negras juntas pueden dar tonos grises y tenerlas separadas o esparcidas por doquier crearán una sensación de inestabilidad, tanto en cada panel como en la página entera. Se maneja aún la práctica de poner pequeñas "x" en las partes que necesitan relleno negro para ahorrar tiempo y dejar al entintador ese trabajo. Recalco: es solamente por cuestiones de agilidad al trabajar cuando los tiempos de entrega son muy cortos, por lo cual en caso contrario muchos editores y artistas lo llegan a ver poco estético y profesional. Claro que, si más de la mitad de la viñeta es negra, nadie te juzgará.



EL PRIMER PAR DE IMAGENES CORRESPONDE A LOS LÁPICES FINALES PARA LOS LAYOUTS DEL EJEMPLO ANTERIOR, UNO HECHO CON LAPIZ AZUL Y EL SEGUNDO CON GRAFITO COMÚN.

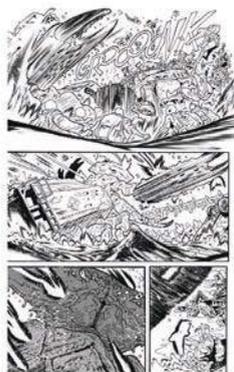
LA TERCERA IMAGEN CORRESPONDE A LOS "LÁPICES" DEL ARTISTA MARK BROOKS PARA EL COMIC X-FORCE # 11, QUE FUERON REALIZADOS SOBRE LA MARCHA Y DE MANERA ENTERAMENTE DIGITAL.

Entintado

La contribución de los entintadores al proceso de creación de cómics es esencial, al tomar los dibujos a lápiz y convertirlos en dibujos acabados.¹⁴ Su trabajo es hacer resaltar el trabajo del dibujante, el cual casi siempre por si mismo es grandioso, dejándolo listo, con líneas negras completamente definidas para el colorista. Un buen entintador podría hacer aumentar la calidad de un dibujo no tan bueno, pero alguien que sea malo en este trabajo podría convertir las ilustraciones del dibujante más grandioso en algo terrible. Por eso este trabajo es tan importante.

PARA LOS PRIMEROS DOS EJEMPLOS EL ENTINTADO FUE HECHO DE MANERA TRADICIONAL (AÑADIENDO SOLO MEDIOS TONOS Y ALGUNOS GRISES DIGITALMENTE) POR EL MISMO DIBUJANTE, MIENTRAS QUE LOS TRAZOS DEL TERCER EJEMPLO FUERON HECHOS POR UN ENTINTADOR DIFERENTE (ANDREW CURRY).

Los materiales usados para hacer realizar el entintado en cómics son muy variados y depende de la comodidad de uno mismo los que decidamos usar: plumillas, pinceles, rotuladores, estilógrafos y demás. Hemos de recordar, sobre todo si entintamos nuestros propios trabajos, que este proceso no es cuestión de herramientas sino del trazo; cuanto más practiquemos mejor será el trabajo. A pesar de ello seamos conscientes que, por ejemplo, un pincel de marca especializada siempre dará un poco de mejor calidad a nuestro trabajo que un pincel de marca libre.



14. PALMIOTTI, Jimmy; Mignola, Mike; et al. *Aprende a dibujar cómics*. Volumen 5, p. 7.

Hay quienes creen que este trabajo se encuentra en vías de extinción gracias al avance de la tecnología por dos razones: la primera sugiere el hecho de entintar digitalmente como algo más rápido y eficaz. La segunda se debe a que por medio de software como Photoshop, los lápices pueden ser tratados y limpiados para darles una calidad muy alta sin pasar por el proceso de entintado.

▪ Coloreado

En la actualidad el coloreado de todos los cómics se realiza mediante computadora, no hay más, (a menos que el trabajo sea totalmente artístico, en cuyo caso se pintará con acuarelas, rotuladores especiales o cualquier otro material, pero esos son casos poco usuales) tarea para la cual existen diversas plataformas digitales como SAI, Sketchbook Pro, Art Rage y las más comunes Photoshop y Corel Painter. Para este trabajo lo ideal es usar una tableta digitalizadora.

Como todo en el dibujo de cómics, el color debe de acentuar y mejorar la narrativa de la historia. El colorista debe preguntarse lo mismo que el dibujante cuando comienza a hacer su trabajo: ¿Dónde estamos? ¿Qué está ocurriendo? ¿Cuándo sucede? para determinar la paleta de colores por usarse.

Tener conocimientos básicos sobre teoría del color, como temperatura, armonía y contraste será muy importante si deseamos que nuestras páginas transmitan alguna sensación mediante nuestros coloreados.

Es evidente también que no todos los cómics se realizan a color debido a razones variadas, como pueden ser el aumento del costo al imprimir o simplemente porque no se considera necesario. Es importante saber cuándo la historieta necesita llevar color o ser monocromática; estar conscientes de que un cómic en blanco y negro no es igual a estar incompleto y tener siempre en mente que el color va ligado al tipo de historia por contarse así como de las sensaciones tanto físicas como emocionales que se tenga la intención de transmitir.

EN LOS TRES EJEMPLOS EL COLOREADO FUE REALIZADO POR UN TERCER ARTISTA: DAVE STEWART PARA B.P.R.D Y AMERICAN VAMPIRE, Y DEAN WHITE PARA X-FORCE, AMBOS USANDO MEDIOS DIGITALES.





Character Name: The Flash
Real Name: Barry Allen
Height: 5'11"
Weight: 175 lbs

Eye Color: Blue
First Appearance: Flash Comics #100
 March 1956



Power: Super speed, invulnerability, flight, time travel, etc.

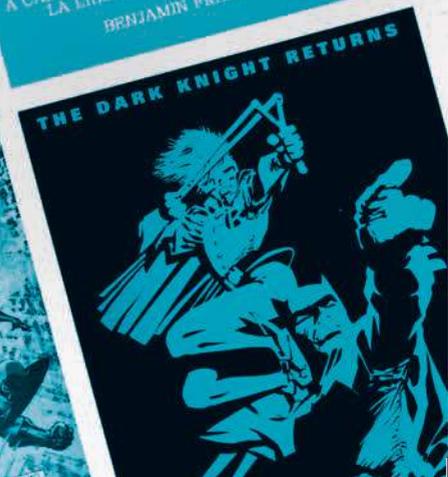


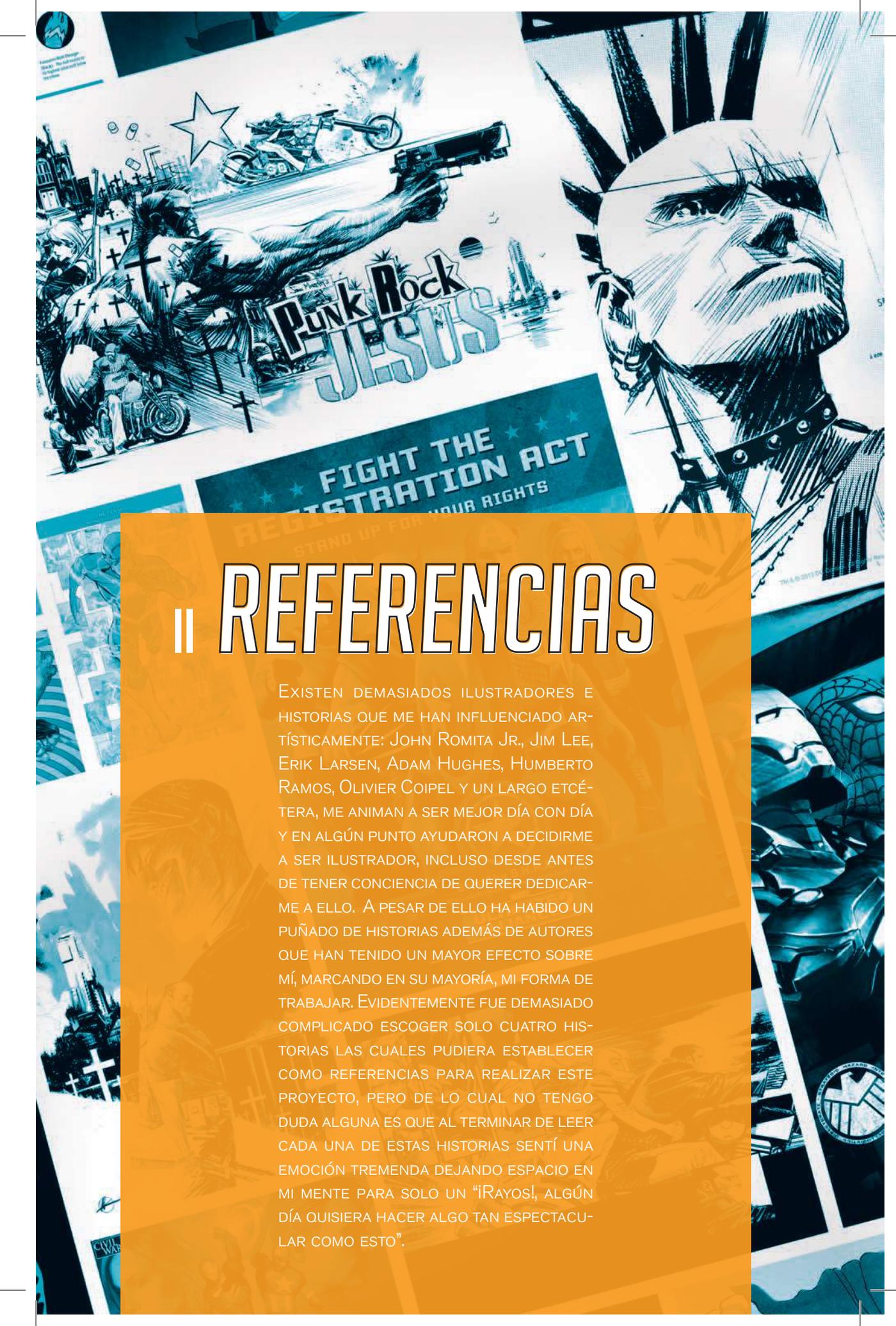
THE DARK KNIGHT RETURNS



CIVIL WAR

¿DE QUÉ LADO ESTÁS TÚ?
 "AQUELLOS QUE RENUNCIAN A SU LIBERTAD
 A CAMBIO DE SEGURIDAD NO MERECEN NI
 LA LIBERTAD NI LA SEGURIDAD"
 BENJAMIN FRANKLIN (1706 - 1790)





II REFERENCIAS

EXISTEN DEMASIADOS ILUSTRADORES E HISTORIAS QUE ME HAN INFLUENCIADO ARTÍSTICAMENTE: JOHN ROMITA JR., JIM LEE, ERIK LARSEN, ADAM HUGHES, HUMBERTO RAMOS, OLIVIER COIPEL Y UN LARGO ETCÉTERA, ME ANIMAN A SER MEJOR DÍA CON DÍA Y EN ALGÚN PUNTO AYUDARON A DECIDIRME A SER ILUSTRADOR, INCLUSO DESDE ANTES DE TENER CONCIENCIA DE QUERER DEDICARME A ELLO. A PESAR DE ELLO HA HABIDO UN PUÑADO DE HISTORIAS ADEMÁS DE AUTORES QUE HAN TENIDO UN MAYOR EFECTO SOBRE MÍ, MARCANDO EN SU MAYORÍA, MI FORMA DE TRABAJAR. EVIDENTEMENTE FUE DEMASIADO COMPLICADO ESCOGER SOLO CUATRO HISTORIAS LAS CUALES PUDIERA ESTABLECER COMO REFERENCIAS PARA REALIZAR ESTE PROYECTO, PERO DE LO CUAL NO TENGO DUDA ALGUNA ES QUE AL TERMINAR DE LEER CADA UNA DE ESTAS HISTORIAS SENTÍ UNA EMOCIÓN TREMENDA DEJANDO ESPACIO EN MI MENTE PARA SOLO UN "¡RAYOS!, ALGÚN DÍA QUISIERA HACER ALGO TAN ESPECTACULAR COMO ESTO".



2.1 THE DARK KNIGHT RETURNS

NO PODRÍA DAR UNA FECHA EXACTA, PERO ME PARECE HABER TENIDO ESTE CÓMIC EN MIS MANOS HACE YA MÁS DE DIEZ AÑOS. NO RECUERDO CON CERTEZA CUANDO LO LEÍ POR COMPLETO LA PRIMERA VEZ PUES RECUERDO QUE LO ABRÍA Y ME CAUSABA UNA SENSACIÓN DE CANSANCIO. PARA SER HONESTOS INCLUSO DESPUÉS DE LEERLO NO SE ACERCABA SIQUIERA A ESTAR ENTRE MIS FAVORITOS. ERA IRRELEVANTE QUE SE TRATASE DE UNO DE MIS PERSONAJES FAVORITOS DE LA INFANCIA, TUVO QUE PASAR MUCHO TIEMPO Y VARIAS CIRCUNSTANCIAS PARA PODER APRECIAR SU GRAN PROFUNDIDAD Y CONSIDERARLO COMO UNA INFLUENCIA. INCLUSO EN ESTA INVESTIGACIÓN ENCONTRÉ MÁS INFORMACIÓN, TANTO TÉCNICA COMO TEÓRICA, QUE NO SOLAMENTE SIRVE PARA ESTE PROYECTO, SINO QUE TAMBIÉN ME HACEN APRECIAR MÁS SU VALOR REAL.

2.1.1 La historia, los autores y DC Comics



UNA COMPARACIÓN ENTRE LAS TINTAS Y EL COLOREADO DE LO QUE PROBABLEMENTE ES UNA DE LAS IMÁGENES CLÁSICAS DE ESTA HISTORIA.

LA QUE QUIZÁ SEA LA ILUSTRACIÓN MAS REPRESENTATIVA PARA TDKR ES UNA DE LAS GRANDES MUESTRAS DEL DOMINIO QUE TIENE FRANK MILLER SOBRE EL ALTO CONTRASTE.



Batman: The Dark Knight Returns (Conocida en México como **Batman: El Regreso del Caballero Nocturno** e internacionalmente reconocida con la abreviatura **TDKR**) es una miniserie de 4 números publicada originalmente en Estados Unidos por la editorial DC Comics en el año de 1986 y a partir de ahí se ha convertido en una de las historias más importantes sobre Batman de todos los tiempos, aparte de ser uno de los cómics más revolucionarios para este género al ser considerado por algunos como el mejor cómic de todos los tiempos, aunque hay quienes adjudican este título a Watchmen, de Alan Moore y Dave Gibbons.

Frank Miller guionista y dibujante de esta obra entintada por Klaus Janson y coloreada por Lynn Varley. Cuenta el propio Miller que el entonces editor de DC Comics Dick Giordano le mencionó que las ventas de los cómics de Batman eran muy bajas, sin embargo en toda encuesta realizada a los amantes del género, Batman resultaba ganador como personaje favorito, lo cual convertía a ese momento en más que adecuado para darle fuerza a las historias del Caballero Oscuro.

Y es así que en esta historia Miller nos muestra a un viejo Bruce Wayne diez años después de haber abandonado sus andanzas como Batman. En este mundo, de hecho, todos los superhéroes, inclusive Superman, se han retirado. Al mismo tiempo el millonario ve a su ciudad caer en manos de una nueva ola de extrema inseguridad y vandalismo, factor decisivo para que su alter ego, el cual aún sigue atormentándolo, esperando el momento indicado para salir de nuevo, gane esa intensa batalla interna y al fin consiga su objetivo. Al fondo de todo esto vemos al país de Estados Unidos inmerso en conflictos ficticios parte de la guerra fría. Por todas estas razones el murciélago regresa, pero sin saber si es porque realmente quiere hacer justicia o simplemente por la necesidad de sentir gloria de nuevo para morir en paz.

Este cómic es, en resumen, impresionante tanto visual como narrativamente, por lo que terminó de catapultar la fama de Frank Miller, quien de cualquier manera ya tenía mucho respeto ganado por su trabajo en la serie de Daredevil para Marvel Comics. Técnicamente se conoce al autor como alguien que redefinió lo que significa hacer un cómic, no solo por el manejo de personajes tan complejos como Batman y Daredevil, sino por la creación posterior de obras increíbles como Sin City y 300, ambas, historietas adaptadas a la pantalla grande.

Se considera a El Regreso del Caballero Nocturno como una de las mejores historias de Batman jamás contadas y al leer con palabras del propio Frank Miller lo que significa para él este personaje, no es difícil entender porque: "Veo a Batman como un personaje casi místico. Se ha hablado mucho de sí Batman es un psicópata. No estoy de acuerdo, si fuera un psicópata no sería una pequeña fantasía viciosa plasmada en el papel. Tiene una talla mucho mayor, una profundidad mucho mayor. A la larga, un psicópata no sería tan bueno luchando contra el crimen como Batman. Los psicópatas

asustan. Él es aterrador. También es implacablemente justo. Y no busca la venganza contra los criminales. Es alguien que, siendo muy joven, vio cómo todo su mundo era destruido, así que dejó de tener sentido para él. Ahora está obligando al mundo a tener sentido. Batman está más allá del bien y del mal: es una fuerza elemental. No sirve pensar en él como si fuera simplemente humano. Eso es lo que descubrí a conforme le investigaba. Sólo funciona como alguien con una cualidad casi religiosa. Es como un monje que ha aceptado a Dios de alguna forma, sólo que no es precisamente Dios lo que ha recibido él.”^C

2.1.2 Análisis formal: Narrativa y arte

El Regreso del Caballero Nocturno tiene una estructuración que era muy extraña para mí cuando le eché un vistazo por primera vez, todavía más cuando lo compare con los otros cómics de mi colección en ese entonces. No comprendía porque parecía estar cuadrículado o porque las ilustraciones en su mayoría eran tan pequeñas. No me agradaba y no me sentía cómodo al leerlo, me sentía presionado y tenso. Ahora me doy cuenta que simplemente no entendía como eso era precisamente lo que hacía único a ese cómic. Poder transmitir todas esas sensaciones y sentimientos mediante los espacios, la distribución de viñetas, el ritmo así como la composición es lo que hacen a un cómic ser tan especial.

Frank Miller estructura todo el cómic con una plantilla de 16 viñetas. Cada página está sujeta a esa cuadrícula sin excepción. Los paneles ocupando media página o tres cuartos de ella, además de los splash pages, que solo son de una página, están adecuadamente usados para dar un respiro a las páginas, en las cuales hay de 10 a 16 viñetas. Por el uso de este mismo sistema es casi imposible para el lector perder el sentido de lectura y fluidez, pues el cerebro automáticamente guiara la visión. La obra es un claro ejemplo de manejo clásico de narrativa en que no se necesita recurrir a viñetas poco usuales, al rompimiento de las mismas ni mucho menos a splash pages de tamaño mayor al de una página.

INDEPENDIENTE A SU DISEÑO Y ESTRUCTURACION ES EVIDENTE COMO TODAS LAS PAGINAS ESTÁN ACOPLADAS DE MANERA EFICIENTE A LA RETÍCULA DE 16 PANELES.



C. <http://www.guiadelcomic.com/frankmiller/batman-dark-knight.htm>

Los trazos de Miller son muy toscos y burdos, lo cual los hace perfectos para el tono de la historia. Su estilo es muy expresivo, cosa evidente en la energía que transmite mediante las posiciones de los personajes y composiciones, donde podemos ver desde dos personajes luchando hasta más de siete individuos interactuando, pero sobre todo en las expresiones de los rostros que dibuja, pues con unos cuantos trazos logra transmitir perfectamente las sensaciones y emociones de los personajes. A todo esto debemos agregarle que las tintas de Janson saben cómo acoplarse perfectamente al estilo de Miller pues según este ya “había llenado mis dibujos de Daredevil, en Marvel Comics, de una energía y un vigor inusitados”.¹⁵

EXPRESIONES Y COMPOSICIÓN, DOS DE LAS CARACTERÍSTICAS MÁS IMPORTANTES DE LOS TRAZOS DE MILLER.



El color realizado por parte de Lynn Varley es magnífico. Durante los cuatro tomos de la historia mantiene predominante una paleta fría, que se nota incluso cuando aparecen colores vivos en escenas con Superman o Robin, por ejemplo. Otra de las cosas más representativas de este cómic desde su creación, es el manejo de las figuras en alto contraste, tanto en portadas, como para las composiciones de los interiores. Este tipo de dibujos han sido muy característicos del autor que siempre ha sabido manejar con maestría y sumo cuidado los espacios positivos y negativos; creando unas obras con una increíble potencia visual-emocional llevándolas a un nivel épico y mítico.

LA PALETA DE COLOR SUMAMENTE BIEN APLICADA Y LAS ILUSTRACIONES EN BLANCO Y NEGRO, DE LOS MEJORES ASPECTOS DEL CÓMIC.



15. MILLER, Frank. *El Regreso del Caballero Nocturno*. Tomo 1, 1997 p. 7.

2.1.3 Perfil del lector

Este cómic jamás se lo daría a un niño. Su historia con crítica socio-política y su trazo tosco lo definen como un producto dirigido a un público adulto. La estructuración del cómic mismo lo hace ser un producto para gente mayor, e incluso las ilustraciones, a excepción de unas cuantas, no creo que resulten atractivas a los ojos de un menor, eso sin mencionar que tiene un lenguaje un poco fuerte y escenas de violencia explícita.

TDKR busca ser, más que un entretenimiento, una reflexión para el espectador sobre la violencia, el rol de los medios de comunicación masiva (la televisión sobre todo) y el significado de ser un héroe, dándole una estima mucho más alta que la de un sujeto con mallas golpeando criminales.



TEMAS SOCIALES, POLÍTICOS, ÉTICOS ASÍ COMO LA PARTICIPACIÓN DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN HACEN QUE ESTE CÓMIC SEA MÁS DIGERIBLE PARA UN PÚBLICO MADURO.



2.2 THE FLASH "NEW 52" SERIE REGULAR #1-9

NO PUEDO LLAMAR A ESTA LA MEJOR HISTORIA QUE HE LEÍDO, PERO SEGURO ES DE LOS MEJORES EJEMPLOS DISPONIBLES PARA DEMOSTRAR QUE CUANDO UN CREADOR DE CÓMICS TIENE UN EXTRAORDINARIO CONOCIMIENTO SOBRE NARRATIVA Y UN MAGNÍFICO TALENTO ARTÍSTICO PUEDE HACER LA DIFERENCIA Y DAR UN GRAN EMPUJÓN A LA HISTORIA. ADEMÁS DE ESO FLASH SIEMPRE HA SIDO DE MIS PERSONAJES FAVORITOS, SU SUPERPODER ES ¡EL MÁS GENIAL DE TODOS!



PORTADA VARIANTE PARA EL NÚMERO UNO DE FLASH EN LOS NUEVOS 52.

2.2.1 La historia, los autores y DC comics

Después de haberlo anunciado unos meses antes, en agosto del año 2011 la editorial de cómics estadounidense DC Comics relanzó todos sus títulos desde el número uno, evento que se conoce como The new 52 (Los nuevos 52), pues este es el número de títulos que tuvieron un reboot, incluso aquellos que desde la década de 1930 no habían sido cancelados, reiniciados o interrumpidos como Detective comics y Action comics. Este movimiento se da a partir del crossover terminado ese mismo mes llamado "Flashpoint" en el cual el personaje de Flash altera la continuidad de todo el universo intentando revivir a su madre cambiando el curso de la historia, viajando al pasado con sus superpoderes de velocidad, propiciando dicho reinicio. Realmente es algo un poco complicado pues según los propios directores editoriales, no es un reinicio completo, sino una limpieza, agregando elementos, quitando unos más y modificando otros cuantos para que así nuevos lectores puedan acercarse al medio sin la necesidad de leer montones y montones de cómics pasados para entender la historia, además de darle mayor libertad a los creadores de las nuevas historias pues ya no estarían tan limitados por las cuestiones de la continuidad anterior.

El título de Flash de esos "Nuevos 52", fue uno de los cuales atrajeron más mi atención. A pesar de ser uno de los personajes más fascinantes para mí, nunca tuve la oportunidad de coleccionar sus cómics seriados y cuando supe que Francis Manapul sería encargado de dibujarla, simplemente debía conseguirla. Para mi mayor fortuna, unos meses después de su lanzamiento en Estados Unidos, se anunció la publicación de algunos títulos en español (no sería redituable en el mercado Mexicano lanzar los 52 títulos nuevos, así que solo se publican los más simbólicos: Batman, Superman, Flash, Green Lantern, Wonder Woman, Aquaman y Justice League) y así empezó la colección.

Brian Buccelato y Francis Manapul están a cargo de la historia, ambos son guionistas; Manapul realiza el arte para estos números y Brian les da color.

Brian, de origen estadounidense, ha sido colorista profesional de cómics desde 1996 trabajando para editoriales como Vertigo, Marvel, DC y Top

FRANCIS MANAPUL Y BRIAN BUCCELATO SON EL EQUIPO CREATIVO ENCARGADO DE LA SERIE DE FLASH.



Cow Comics.

Por su parte, Manapul es un ilustrador de ascendencia filipino-canadiense con una técnica de trabajo sumamente identificable dentro de la industria, mejor conocido por su trabajo en *Witchblade* para Top Cow Comics y *Flash* de DC Comics (incluso antes de *Los Nuevos 52*). Ha ganado el premio Joe Shuster por artista destacado en 2011.

2.2.2 Análisis formal: Narrativa y arte

Flash debe ser uno de los cómics más divertidos y fluidos que he leído nunca. Cada página es una obra de arte por sí misma. La técnica de acuarela y gouache utilizada por Manapul es visualmente muy versátil así como espectacular para su estilo realista además de nada cansado. Su manejo de la anatomía es de llamar la atención, sobre todo en los escorzos, cosa evidente en las escenas de acción, además de la perspectiva para sus fondos, la cual es inmejorable. El trazo es muy preciso, tornándolo contrario al dibujo de cómic muy tradicional, pues utiliza pocos achurados para sombrear, los cuales sustituye con los degradados y manchas un poco experimentales de acuarela, que le dan un tono muy especial.

Si hay algo todavía más sorprendente en este trabajo es la composición. Cada número de esta serie tiene un diseño espectacular, cuya composición hace que tu mente enloquezca. Sus paneles a través de cada página son muy acertados, extremadamente dinámicos en toda escena de la que forma parte el protagonista y estáticos (sin llegar a ser tediosos) en escenas de conversación o paneles de situación. Su narrativa, a pesar de que acostumbra usar paneles con formas poco usuales en muchas ocasiones, no se ve afectada en lo más mínimo, es 100% entendible así como fluida. Manapul ya se encontraba trabajando en la serie de *Flash* antes del reboot de *The New 52* y había demostrado encajar perfecto para el trabajo, cosa confirmada con esta serie, pues se nota de inmediato que sabe perfectamente cómo llenar su trabajo de energía y movimiento, algo esencial para realizar un cómic de un personaje como este.^A



EL ESTILO DE MANAPUL ES IMPECABLE Y MUY ACORDE NO SOLAMENTE A LA HISTORIA EN GENERAL, SINO A DIFERENTES TIPOS DE SITUACIONES A LO LARGO DE LOS NÚMEROS

FRANCIS MANAPUL ES DE LOS POCOS ARTISTAS QUE SABEN USAR CORRECTAMENTE PANELES DE FORMAS POCO USUALES Y SIN UNA RETÍCULA ESPECÍFICA.



A. <http://www.ign.com/articles/2011/09/28/the-flash-1-review>



El hecho de que Manapul y Buccellato sean a la vez escritores y quienes realizan la parte gráfica de esta serie es evidente en la fuerza de las imágenes. El arte es tan completa que lo vuelve poderoso, tanto que, de no saberlo se podría decir que todo viene de una sola mente creativa y no de un equipo.^B

Sin ahondar mucho en el tema mencionaré que la historia cumple con su cometido. Como ya dije antes, uno de los objetivos del reboot de DC Comics era atraer nuevos lectores modificando ciertos elementos de las historias de los personajes. Estos números cumplen con ello pues logran introducirnos al personaje de Barry Allen como un detective forense, una persona sumamente inteligente y con superpoderes, sin necesidad de contarnos nuevamente el origen del personaje.

2.2.3 Perfil del lector.

Este cómic es funcional para personas de todas las edades. No es una lectura complicada y no se necesita tener algún conocimiento previo del personaje de Flash. Es disfrutable tanto para niños pequeños como para adultos que, desde luego, se sientan atraídos por este tipo de historias.

Aquí es importante recalcar que esta publicación está diseñada para enganchar a nuevos lectores pues, como mencione, esa es parte de la estrategia que llevo a DC a su reboot de Los Nuevos 52.

LOS PANELES SON TAN DINAMICOS QUE SOLO PODRIAN HACER JUEGO CON UN PERSONAJE COMO FLASH.

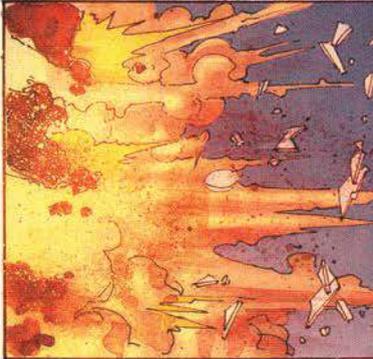


B. http://www.comicbookresources.com/?page=user_review&id=3956



SUFICIENTE DE
PENSAR DE MÁS.
REALMENTE ES
SIMPLE.

TENGO QUE
CORRER HACIA
EL PELIGRO.



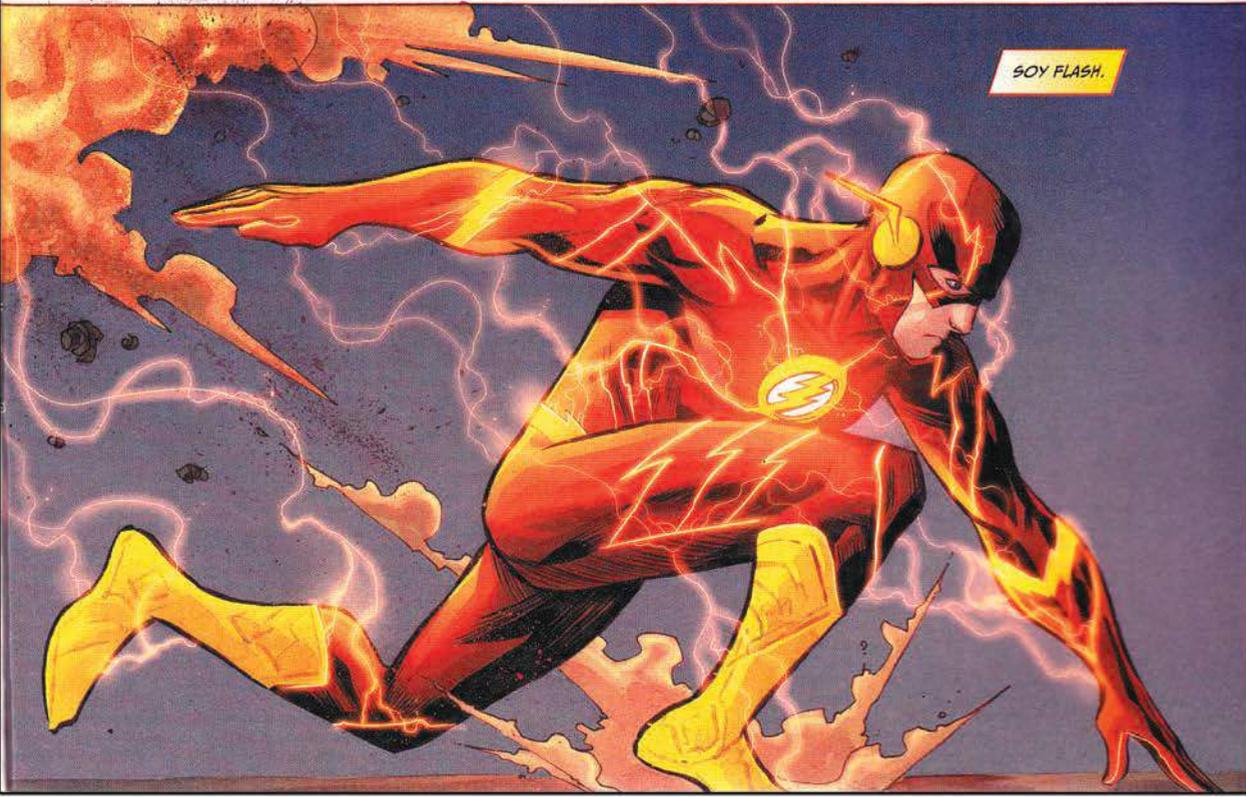
PROTEGER LAS
CIUDADES GEMA ES
MI TRABAJO.

PROTEGER A
MIS AMIGOS.



NO IMPORTA QUÉ
PRECIO DEBA
PAGAR.

NO DEJARÉ DE
CORRER.



SOY FLASH.

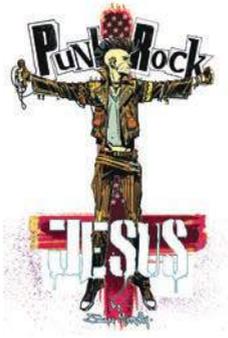
Punk Rock

The title 'Punk Rock' is written in a large, bold, black, hand-drawn font with white outlines. Behind the letters, there is a stylized illustration of a mohawk and a guitar.

2.3 PUNK ROCK JESUS

EMPECÉ A SEGUIR LA PISTA AL AUTOR DE ESTA HISTORIA HACE UNOS CUANTOS AÑOS POR LO PARTICULAR Y SORPRENDENTES QUE ERAN SUS ILUSTRACIONES. SEAN MURPHY SUPUSO UNO DE ESOS CASOS EN LOS CUALES TE ENCUENTRAS CON ALGO MUY DIFERENTE A LO QUE ESTÁS ACOSTUMBRADO A VER USUALMENTE. SU TRABAJO ERA TAN LLENO DE ENERGÍA Y VITALIDAD. ME FASCINÓ. SIN EMBARGO, ES MÁS QUE COMPLICADO PODER ENCONTRAR ALGUNA HISTORIA EN LA CUAL ÉL HUBIERA COLABORADO, PUES LA MAYORÍA NO SE TRADUCEN Y LOS TOMOS DE IMPORTACIÓN SE ACABAN RÁPIDAMENTE. ME COSTÓ UN POCO DE TIEMPO ENCONTRAR ESTE MATERIAL, PERO BIEN PUEDO LLAMARLO UNA INVALUABLE ADQUISICIÓN.

by
Sean Murphy



PORTADA PARA EL NÚMERO SEIS DE LA MINISERIE PUNK ROCK JESUS.

CUANDO ES NECESARIO MURPHY DIBUJA HASTA EL MAS MÍNIMO DETALLE EN SUS PANELES SIN LLEGAR JAMÁS A VERSE SATURADOS.



2.3.1 La historia, el autor y Vertigo.

Punk Rock Jesus (PRJ) es una serie de cómics escritos y dibujados por el artista Sean Gordon Murphy. Fue publicada por DC Comics bajo su sello editorial Vertigo, contando con cinco números publicados de septiembre de 2012 a enero de 2013 y recopilados posteriormente en un volumen de pasta suave en abril del mismo año.

Sean Murphy es un artista estadounidense nacido en el año de 1980, en el estado de New Hampshire. Es reconocido por trabajar en títulos como *Hellblazer: City of Angles*, *Joe the Barbarian* y *American Vampire: Survival of the Fittest*, los cuales ayudaron a impulsar su carrera. PRJ no es la primera publicación del autor trabajando como guionista y dibujante al mismo tiempo, aun así antes de esto Sean Murphy era visto solo como un artista muy prometedor pues nadie se imaginaba que podría ofrecer una historia tan bien desarrollada. Con esta obra se consolida como un autor completo, permitiéndole tomar riesgos que parecían reservados para autores con una gran cantidad de años arraigados en el medio.

La historia se sitúa en un futuro cercano, en el cual se está por llevar a cabo el "reality show definitivo": la creación de un clon de Jesucristo mediante la obtención de material genético del santo sudario y la transmisión en vivo por televisión de la vida del mismo. El resultado es un niño al que se llama Chris; cuyo nacimiento ha provocado que fanáticos, religiosos y opositores lleguen a considerarlo la segunda llegada del llamado hijo de Dios o al contrario, una verdadera farsa e incluso herejía

2.3.2 Análisis formal: Narrativa y arte.

Es imposible que pase desapercibida la espectacularidad de los trazos de Sean Murphy. Pareciera que a cada viñeta no le falta nada. Es de los pocos artistas que acertadamente dibujan hasta el más mínimo detalle dentro de sus paneles si es necesario, o simplemente se limita a dibujar al personaje si la historia así lo requiere. La verdad a simple vista las páginas parecen saturadas, con demasiada información; pero esa sensación desaparece apenas uno termina de leer el primer par de páginas y se da cuenta que todos los elementos están por una razón, ni más ni menos.

Murphy se encarga en su totalidad de la parte gráfica, la cual realiza de manera tradicional a excepción de los medios tonos que acostumbra usar en algunos paneles. La obra es realizada en blanco y negro, cosa que en ningún momento llega a ser cansada o confusa, como suele suceder con algunas publicaciones similares.

De lo más notorio en este cómic es la habilidad del autor para usar los diferentes planos y ángulos al dibujar cada cuadro, haciendo a su narrativa

algo muy fluido sin convertirla nunca en algo tedioso o confuso, lo cual es el principal peligro, nuevamente, al tener un material sin color. Asimismo, su conocimiento sobre anatomía es impresionante, solamente superado por la comprensión sobre la perspectiva y la composición, demostrando con cada ambientación que no teme a estos dos últimos elementos, los cuales son a los que menos importancia le dan e incluso suelen rehuir los artistas más jóvenes principalmente.

Si bien no parece haberse utilizado una plantilla específica para la realización de las páginas, el acomodo de los cuadros, aunque no puede llamarse tradicional del todo, sí es sumamente ordenado, claro que con sus respectivas libertades como la superposición de cuadros o los espacios vacíos (totalmente negros o blancos) en ciertas páginas. Sumado a esto, el artista no realiza durante toda la historia un panel el cual no sea rectangular o cuadrado, ni tampoco alguno que no esté delimitado, proporcionando un sentido de lectura muy claro y fluido.

Otra de las grandes habilidades del artista es su increíble representación de las características y expresiones faciales, lo que permite hacer perfectamente reconocibles a todos sus personajes a lo largo de la trama, así como transmitir las sensaciones y emociones de manera muy acertada, dependiendo de las situaciones en las cuales se desarrollan.

Murphy realmente parece ser de esos artistas que son conscientes de la diferencia entre dibujar bien y saber contar correctamente una historia.



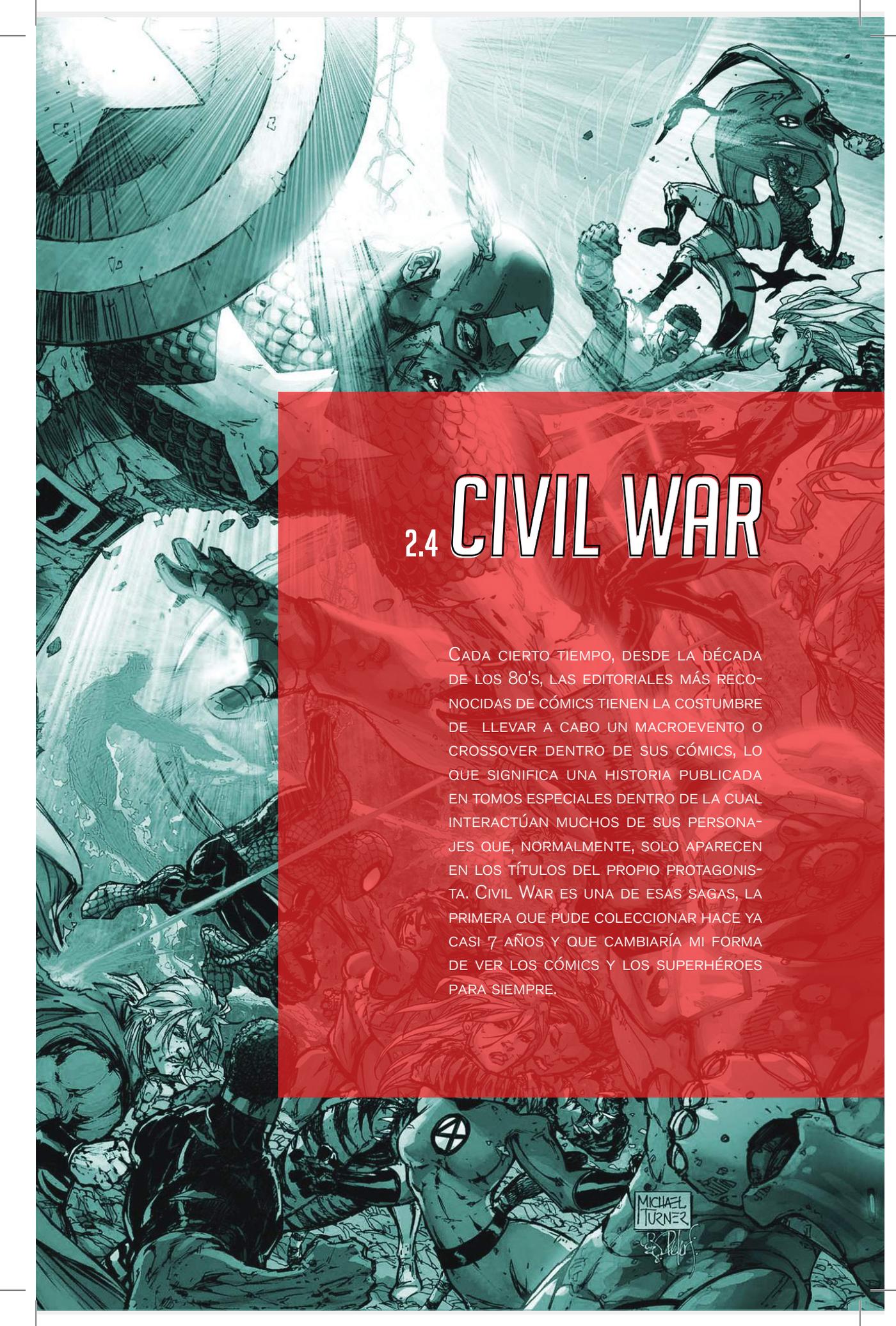
2.3.3 Perfil del lector.

Punk Rock Jesus, al igual que todos los cómics publicados bajo el sello de Vertigo están dirigidos a un público "adulto" o de amplio criterio, tanto en sus géneros (entre los cuales se incluye crimen, suspenso, drama, ciencia ficción, etc) como en la forma de contar las historias, que a menudo incluyen sexo y violencia explícita, además de otros aspectos controvertidos; en el caso de PRJ religión principalmente.

CASI EN SU TOTALIDAD PUNK ROCK JESUS ESTÁ FORMADO POR PANELES RECTANGULARES O CUADRADOS, LO CUAL, A PESAR DE NO USAR UNA PLANTILLA PARA SUS PÁGINAS GARANTIZA UNA LECTURA FLUIDA.



SEAN MURPHY ES UN PARTIDARIO Y DEFENSOR DEL USO DE TÉCNICAS TRADICIONALES PARA TODO EL PROCESO. NO SE PUEDE NEGAR LA CALIDAD QUE TIENE SU TRABAJO Y POR LO CUAL DA PREFERENCIA A ESOS MÉTODOS.



2.4 CIVIL WAR

CADA CIERTO TIEMPO, DESDE LA DÉCADA DE LOS 80's, LAS EDITORIALES MÁS RECONOCIDAS DE CÓMICS TIENEN LA COSTUMBRE DE LLEVAR A CABO UN MACROEVENTO O CROSSOVER DENTRO DE SUS CÓMICS, LO QUE SIGNIFICA UNA HISTORIA PUBLICADA EN TOMOS ESPECIALES DENTRO DE LA CUAL INTERACTÚAN MUCHOS DE SUS PERSONAJES QUE, NORMALMENTE, SOLO APARECEN EN LOS TÍTULOS DEL PROPIO PROTAGONISTA. CIVIL WAR ES UNA DE ESAS SAGAS, LA PRIMERA QUE PUDE COLECCIONAR HACE YA CASI 7 AÑOS Y QUE CAMBIARÍA MI FORMA DE VER LOS CÓMICS Y LOS SUPERHÉROES PARA SIEMPRE.

MICHAEL
TURNER

2.4.1 La historia, los autores y Marvel comics

Civil War narra un acontecimiento ficticio dentro del universo Marvel, escrito por el guionista Mark Millar y dibujada por el artista Steve McNiven (entintado por Dexter Vines y con colores de Morry Hollowell), publicada en Estados Unidos por la editorial Marvel Comics en el año de 2006. La historia se desarrolló a través de siete números principales y es completada con otras pequeñas sagas editadas como parte de otros títulos de la misma editorial. Dentro del arco argumental de esta saga se dieron dos sucesos muy importantes para el mundo del cómic: la revelación de la identidad secreta del Hombre-Araña ante los medios de comunicación y la muerte del Capitán América. Estos hechos provocaron que Civil War tomara notoriedad en otros medios no especializados en cómic, así como convertirla en la serie más vendida de la década.

Mark Millar es uno de los escritores más famosos y aclamados de la época actual. Nacido en el Reino Unido en 1969 ha creado algunas de las historias más famosas de los últimos años como Kick-Ass, Nemesis y The Ultimates por mencionar solo algunas. Su popularidad en gran medida se debe a la controversia que causan sus historias pues dentro de ellas siempre trata temas de política y sociedad entonadas mayoritariamente con sexo y violencia.

Steve McNiven es un ilustrador de origen canadiense nacido en el año de 1967 quien ganó notoriedad en el mundo de los cómics al ilustrar la serie Meridian de la extinta editorial CrossGen del año 2000 al 2003. A partir de esa fecha comenzó a ganar mayor notoriedad al dibujar para Marvel series como Marvel Knights, Ultimate Secret y Avengers Finale.

Los acontecimientos narrados son precisamente entorno a una guerra civil entre dos bandos de superhéroes, divididos en opinión debido a la aprobación del Decreto de Registro Superhumano –DRS–, ley que obliga a todas las personas con superpoderes a registrarse ante el gobierno y, en caso de ser un héroe enmascarado, revelar su identidad además de recibir entrenamiento trabajando así para el Estado.

La mayoría de los superhéroes toman partido: aquellos que están en

LA LUCHA ENTRE PERSONAJES QUE SUPUESTAMENTE PERTENECEN AL MISMO BANDO Y LA EVENTUAL REVELACIÓN DE LA IDENTIDAD DE SPIDER-MAN AL PÚBLICO SON ALGUNOS DE LOS MAYORES ATRACTIVOS DE LA SERIE.



desacuerdo, la llamada Resistencia Rebelde, son liderados por el Capitán América, mientras que Iron Man está al frente de quienes optaron por registrarse. Estos últimos se ven en la obligación de cazar a aquellos héroes opuestos al DRS, lo cual implica enfrentarse a sus propios amigos, dotando a la historia una subtrama de corte moral muy interesante. Aunado a esto, la situación planteada acerca de cómo los hechos cambian radicalmente la forma en que la sociedad ve a los superheroes, ofrece una nueva visión sumamente interesante pues ya no son los máximos salvadores del mundo; ahora son vistos con miedo e incluso aversión.

2.4.2 Análisis formal: Narrativa y Arte.

Al igual que todos los ejemplos anteriores, opté por analizar este cómic, no solo por ser uno de mis favoritos, sino también porque pienso en él como un excelente ejemplo de cómo se debe contar una historia correctamente mediante narrativa gráfica. Considero a *Civil War* un cómic muy limpio en todos los sentidos. Para empezar, las ilustraciones de Steve McNiven son impecables en cuanto a personajes se refiere, con estilo realista como pocos artistas realizan hoy en día. B Su manejo de la anatomía así como de expresiones faciales son espectaculares, aunque sin llegar a un realismo clásico, tampoco es un dibujo muy estilizado, logrando darle carácter y profundidad excepcionales a los rostros de los personajes, los cuales son lo más característico de su trabajo. Desde luego dicha calidad en el arte no sería posible sin las tintas de Vines y más que nada por los magníficos coloreados de Morry Hollowell.

En cuanto a la lectura y disposición de las viñetas, hay algo poco usual en la técnica narrativa de McNiven. Aproximadamente el ochenta por ciento de los paneles a través de toda la historia son horizontales y largos, ocupando el ancho total de la página, lo cual propicia toparnos con pocas en las que encontremos más de cinco cuadros. Este tipo de viñetas son más frecuentemente utilizadas para representar tomas de acción pues ir de lado a lado de manera horizontal a una velocidad rápida, sin ninguna pausa, es un recurso muy efectivo para transmitir acción movida y potente; pero el artista sabe perfectamente cómo utilizar ese tipo de recuadros para escenificar actos completos aunque solo haya conversación entre un par de individuos proveyéndolos así, siempre de una escenografía y fondos muy impresionantes.

Esta misma situación propicia también encontrarnos con muy pocos cuadros sin un fondo, lo cual es muy común en los cómics pues, por ejemplo, utilizando cuadros de formas más variadas es usual ver artistas emplear un primer panel grande para presentar escenografías y planos abiertos permitiéndoles ahorrar el trabajo en viñetas posteriores en las que no es tan necesario dibujar un fondo. Debemos recalcar la validez de ambos métodos, pero es muy notable que en *Civil War* casi siempre podamos ver elementos de ambientación dibujados dentro de las viñetas además de los personajes. Otra enorme ventaja de usar solo cuadros rectangulares, cuadrados y jamás



LA NARRATIVA, ANATOMIA Y COMPOICIÓN, ELEMENTOS IMPECABLES DE CIVIL WAR.



colocarlos uno sobre otro es que durante toda la historia es muy complicado perder el sentido de la lectura, pues está muy ligado a nuestra mente ya, el cómo seguir el sentido de la misma en estructuras como esta.

Un elemento extra que ayuda a entonar más la historia es que todas las canaletas entre los recuadros, además de sus márgenes, son totalmente negros, lo cual es un poco extraño. La mayoría de los cómics usan las canaletas en blanco o las van mezclando con algunas páginas en negro, pero es raro encontrar uno que tenga de base un color oscuro pues es arriesgarse a perderse con las tintas o en secuencias transcurridas de noche. En este cómic eso no parece afectar en lo más mínimo.

EL USO DE PANELES HORIZONTALES SOLAMENTE, GARANTIZA UNA LECTURA ADECUADA SIEMPRE.



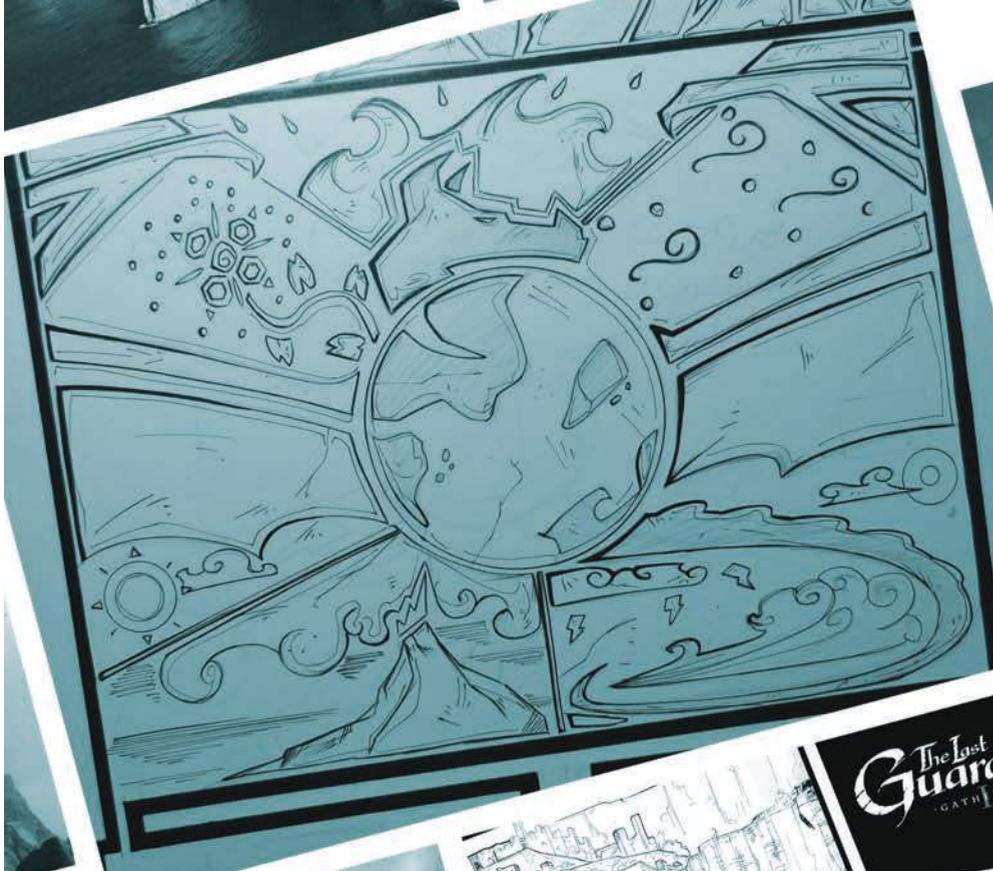
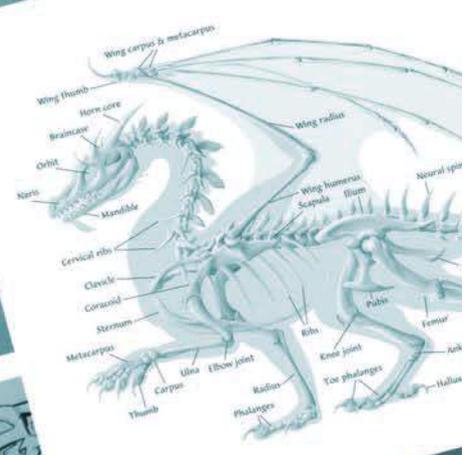
2.4.3 Perfil del Lector.

A pesar de las connotaciones políticas, sociales y morales al interior de Civil War, me parece que esta historietta podría ser bien entendida y disfrutada por lectores de todas las edades. Es una historia tan bien estructurada, con la capacidad de llegar a interesar incluso a aquellos lectores ajenos al medio del cómic, pues no se necesita tener conocimientos de la continuidad anterior para entender todo lo que sucede entre los personajes; motivo por el cual también es un excelente ejemplo de un cómic con el poder de atraer nuevos lectores, no solo ocasionales sino que lleguen a convertirse en seguidores asiduos de cómics.

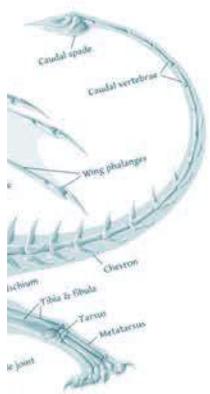
Sin lugar a dudas esta serie es una auténtica obra de arte, no solamente por el sorprendente apartado gráfico provisto por McNiven, Vines y Hollowell sino por la historia en sí, cuyo hilo principal con tintes políticos y temas paralelos de tono ético no podrán dejar a ningún lector indiferente.



Dragon ar



atomy: Skeleton



The Last Guardians

||| "THE LAST GUARDIANS"

LA MAYORIA DESEAMOS DIBUJAR A BATMAN. ES DECIR NO EXACTAMENTE, PUEDE SER SPIDER-MAN, SUPERMAN, LOS X-MEN O CUALQUIER OTRO PERSONAJE DE HISTORIETAS FAMOSO. ESA ES LA META EN UN PRINCIPIO DE MUCHOS DE LOS QUE SE PLANTEARON COMO PROPÓSITO DEDICARSE A ILUSTRAR CÓMICS. EVIDENTEMENTE ESTE ES MI CASO, SIN EMBARGO LAS COSAS CAMBIAN CONFORME APRENDES, ADQUIERES MÁS HABILIDADES, CUANDO DESCUBRES NUEVAS HISTORIAS, NUEVOS ESTILOS, AUTORES, ARTISTAS Y POR SUPUESTO CUANDO CONOCES MÁS GENTE QUE TIENE METAS SIMILARES A LAS TUYAS, Y BUENO, PERSONAS EN GENERAL.





The Last Guardians

GATHERING

The Last Guardians

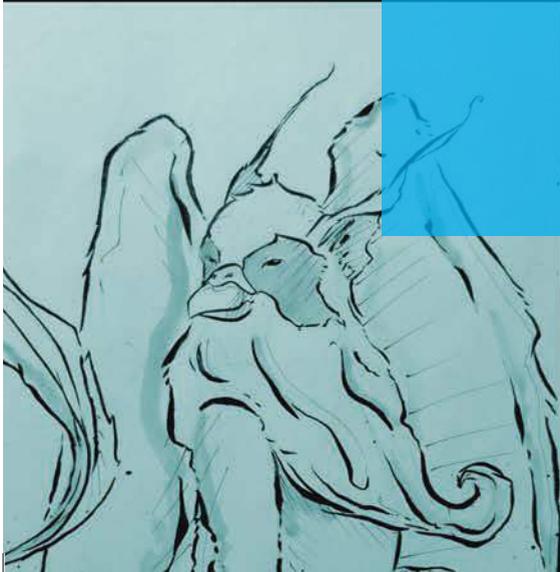
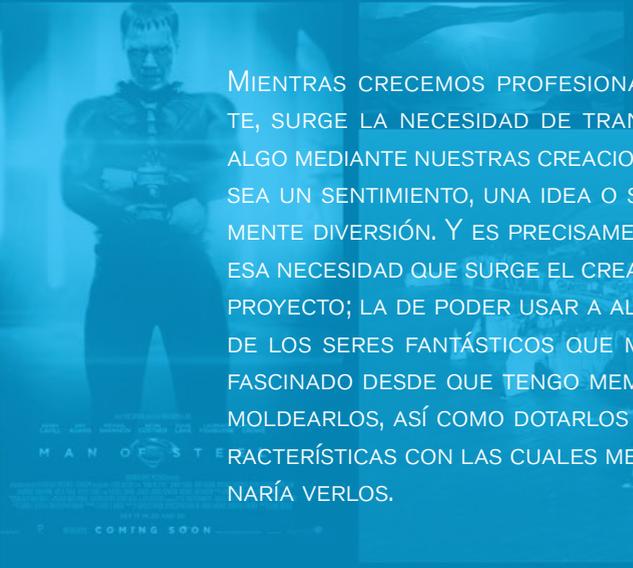
GATHERING

The Last Guardians

GATHERING

3.1 EL PROYECTO

MIENTRAS CRECEMOS PROFESIONALMENTE, SURGE LA NECESIDAD DE TRANSMITIR ALGO MEDIANTE NUESTRAS CREACIONES, YA SEA UN SENTIMIENTO, UNA IDEA O SIMPLEMENTE DIVERSIÓN. Y ES PRECISAMENTE DE ESA NECESIDAD QUE SURGE EL CREAR ESTE PROYECTO; LA DE PODER USAR A ALGUNOS DE LOS SERES FANTÁSTICOS QUE ME HAN FASCINADO DESDE QUE TENGO MEMORIA Y MOLDEARLOS, ASÍ COMO DOTARLOS DE CARACTERÍSTICAS CON LAS CUALES ME FASCINARÍA VERLOS.





DRAGONES Y GRIFOS INSPIRARON A LOS PERSONAJES DEL PROYECTO.

Poder darle forma a ideas que rondan en mi cabeza por largo tiempo y planear el cómo plasmarlas durante meses, pero más que nada crear personajes además de situaciones con las que el lector se sienta identificado, que le generen sensaciones únicas, que quizá los ayuden a reflexionar y por las que en algún punto, tal vez, llegue a sentir un gran aprecio al sentirlos como parte de su vida.

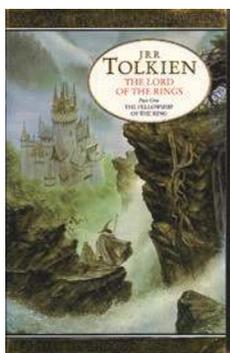
Dejando de lado la parte emocional de lo que es la creatividad y la pasión por la profesión, es importante mencionar que este trabajo también es realizado con la intención de dar a conocer más sobre mi trabajo, conseguir un público que se familiarice con lo que produzco, así como poder abrir más puertas para mi crecimiento como profesional del medio.

Tal vez el llegar a una de esas famosas empresas siga siendo una de las grandes metas, pero siempre está en nosotros el deseo de sacar esas ideas propias y quizá en algún momento dejar creaciones que signifiquen para alguien lo que otras en su tiempo hicieron con nosotros.



3.1.1 La Historia

HISTORIAS CLÁSICAS DEL GÉNERO FANTÁSTICO Y DE CIENCIA FICCIÓN FUERON LAS PRINCIPALES INFLUENCIAS PARA ESTE PROYECTO.



La historia de *The Last Guardianas* entra en el género de fantasía épica y puede decirse que es apta para todo público. Al ser el primer comic de mi autoría, tanto en argumento como en arte, decidí que sería bueno comenzar con una historia que pudieran leer, entender y disfrutar personas de todas las edades.

Me incliné por el género de fantasía con la intención de poder crear un universo muy amplio, al estilo de *El Señor de los Anillos* o *Star Wars*. La idea es, en un principio, extender la historia a alrededor de cinco ediciones, más otro par quizá, que cuente una historia previa a lo narrado en los números principales, es decir, una precuela.

En resumen, la historia se desarrolla en un universo ficticio, llamado *Las Tierras de Holos*, las cuales desde tiempos ancestrales, han estado protegidas por los seres más honorables que han existido: Dragones. Estos seres tienen dos habilidades en general: el poder cambiar de forma y el estar íntimamente ligados a la naturaleza, lo que les permite la manipulación

tanto de elementos físicos (agua, madera, arena, etc.) como de fenómenos naturales e incluso, en ciertos individuos, el control sobre otros seres vivos. Sin embargo después del más reciente conflicto bélico que sostuvieron humanos y dragones, estos últimos quedaron casi extintos. Se decidió entonces que los últimos cuatro y más jóvenes dragones se ocultarían para ayudar a mantener el equilibrio del mundo en secreto y además vigilar al causante de esa gran guerra (personaje llamado Vánaga) en caso de que pudiera a adquirir su poder de nuevo.

El hecho de que por ahora solamente tengo escrito el primero de cinco o seis capítulos me impide ahondar mucho en sobre otros aspectos en los que girará la historia, sin embargo espero que este pequeño párrafo introductorio y las cuatro páginas de prologo con las que comienza el primer número serán suficientes para que el lector sea guiado por la historia sin confundirse.



3.1.2 Primeas ideas.

Cuando decidí que crear una historia sería un buen medio para dar a conocer mi trabajo, empecé por buscar durante un tiempo entre mis bocetos algo que me diera una idea de por dónde comenzar. Como dije antes, nunca me había considerado bueno para escribir y supuse que necesitaría todo el material disponible para retroalimentación. Por algún motivo vino a mi mente un pequeño boceto que había utilizado previamente para un par de trabajos escolares. A partir de ahí comenzaron a fluir un poco mejor las ideas, y sin embargo me costó más de medio año poder escribir la primera parte; aun así, en este punto espero que ya me tome algo menos de tiempo poder continuar con las siguientes partes.

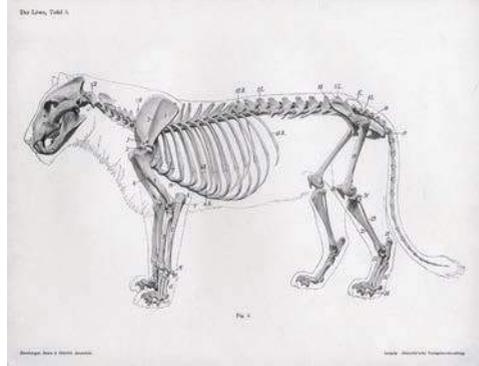
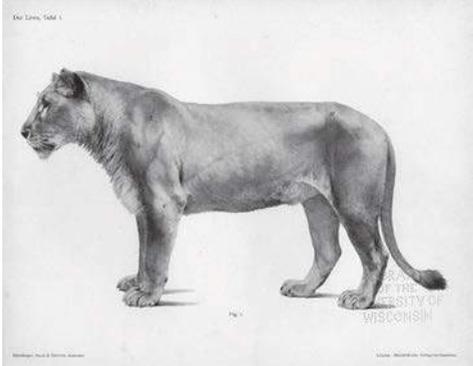
Los dragones han sido mis criaturas mitológicas favoritas, así que más que pensar en una historia o guion, lo primero que pasó por mi mente fue que deseaba contar algo donde ellos debían ser los protagonistas y no los villanos, que es lo más común.

Comencé a estudiar un poco más a fondo algo de anatomía animal: leones, perros, caballos y por supuesto dinosaurios; así como algunos libros guías en los que describen dragones y como se conformaría su cuerpo si fueran animales reales. A partir de entonces bocetar esas criaturas fue un poco más fluido.

EL BOCETO DE UN DRAGON DIBUJADO HACE AÑOS AYUDÓ A EMPEZAR A PLANEAR LA PROPUESTA.







Al querer seguir la línea de cuentos épicos, decidí dotar a la historia de un villano principal, el cual desde un principio quise no fuera un ser malvado y que persiguiera solo la destrucción de sus enemigos o algún otro fin ya muy común, como la destrucción de la tierra o la conquista total del lugar al que pertenezca. La idea que siempre ha estado detrás del personaje de Vánaga ha sido el que en algún momento quizá la audiencia pueda pensar “está bien, quizá sus fines son correctos, aunque sus métodos no sean los mejores”. Al final, como dicen por ahí, los personajes malos en una historia, no suelen despertarse y pensar “hoy voy a ser malvado” sino que desde su punto de vista ellos son los buenos y luchan por hacer lo que ellos consideran correcto.

ESTUDIAR Y PRACTICAR ANATOMIA DE CRIATURAS REALES FUE FUNDAMENTAL PARA PODER CRAR CRIATURAS IMAGINARIAS COMO SON LOS DRAGONES.

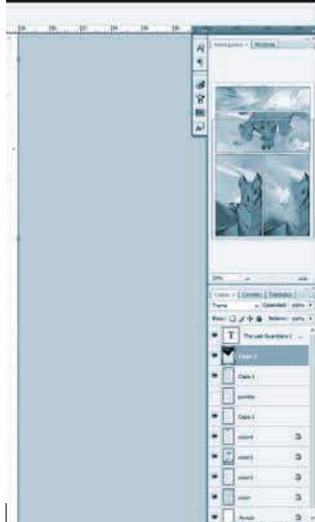
VILLANOS QUE SIMPLEMENTE TIENEN IDEOLOGIAS DIFERENTES SON LA PRINCIPAL BASE DEL ANTAGONISTA DE LA HISTORIA.





3.2 LA ELABORACIÓN

ESTE CAPÍTULO ES MÁS QUE NADA DEMOSTRATIVO PARA EJEMPLIFICAR COMO APLICO ALGUNAS DE LAS HERRAMIENTAS Y MÉTODOS QUE REDACTE EN LOS APARTADOS ANTERIORES, ASÍ COMO ALGUNOS PROPIOS QUE HE DESARROLLADO CON LA PRÁCTICA O QUE SIMPLEMENTE SON PROCEDIMIENTOS PERSONALES. QUIERO RECALCAR QUE ESTA ES MI FORMA DE TRABAJO Y POR LO TANTO NO ES OBLIGATORIO SEGUIR ESTO PASO AL ELABORAR UN CÓMIC, PUES CADA ARTISTA REALIZARÁ SU TRABAJO COMO MAS CÓMODO SE SIENTA.



The Last Guardians

· GATHERING ·

3.2.1 El guion

Considero al guion la parte más complicada de todo el proceso creativo de The Last Guardians. Además de un par de ejemplos que tenía de historias sobre los X-Men y los Teen Titans, no estaba seguro de la forma en que debería redactar. Decidí no adentrarme más en el mundo de la escritura además de aquellos ejemplos mencionados y un par más que busque en internet para comenzar a escribir.

Estoy muy seguro que la forma en que un escritor y alguien con una formación artística y de diseño se comienzan a plantear una historia es sumamente diferente, así que solamente fui escribiendo lo que iba imaginando. Cada página, cada panel y dialogo simplemente los baje al escrito como se iban apareciendo en mi mente. Esto no quiere decir que el escrito haya quedado perfecto en el primer intento, pues como ya dije, me tomo alrededor de seis meses completarlo.

Escribir una historia que tiene un par de sus momentos más importantes en dos periodos temporales y personajes totalmente diferentes pero relacionados entre si de alguna manera fue lo más complicado de solucionar. Ese punto en específico me tomó semanas poder solventarlo e incluso aún estoy considerando cambiar algunos aspectos.

A continuación algunas páginas del comienzo de la historia que espero clarifiquen un poco la forma en que trabajé el relato. Traté de no hacerle modificaciones y dejarlo tal como lo escribí y fui leyendo al momento de dibujar las páginas, lo cual puede ser un poco confuso, pues al estar escrito de mi para mí, en algunas, ocasiones suprimía cosas que de antemano ya sabía debía dibujar o incluso use ciertas palabras “clave” de las cuales soy consciente solo yo.

PRIMERAS PÁGINAS DEL GUION PARA THE LAST GUARDIANS.

THE LAST GUARDIANS

Plot: Se cree que después del último gran conflicto dracónico, estos, guardianes de los secretos de la magia, los más nobles y sabios seres que alguna vez habitaron la tierra desaparecieron. Sin embargo el último sacrificio de ellos no fue en vano, pues lograron arrebatar todo control sobre la magia al maligno desierto Vínaga... ¿o no?

Página 1

P1- toma abierta de un desierto, una pequeña ráfaga de tierra nos indica que algo se mueve a gran velocidad

P2- (más grande que el anterior) Especificamos el lugar como el Desierto de --- y vemos a Aion comiendo "hacia el lector".

P3- acercamiento a la nariz de Aion, percibe un olor.

P4- el gran lobo blanco se detiene sentado contemplativo

Página 2

Esta conversación entre Aion y Theoi se lleva a cabo en 4 ó 5 paneles, en los que siempre esta Aion visto desde diferentes ángulos, acercamientos y alejamientos pareciendo q habla al aire ya que Theoi es voz en off.

AION- ¿se que estas aquí, puedo oírte ¿sabes?

THEOIL- No deberías estar aquí niño

AION- Wow, tanto tiempo en el desierto definitivamente no ayudo a mejorar tu carácter eh hermano?

THEOIL- ¿hermano?!!!... haz pasado demasiado tiempo rodeado de humanos

AION- y tú mucho tiempo alejado de ellos.

THEOIL- vamos ya muchacho, dime que es lo que quieres, sabes bien q ni puedes estar aquí, ni más específicamente conmigo, es el acuerdo

AION- ummm es verdad, pero en serio amigo, sé que tú ya sabes para que vine, estoy seguro de que también pudiste sentirlo, y por cierto? Crees que ya puedas aparecer, en verdad me pone muy nervioso hablar a la nada...

THEOIL- Es verdad, también pude percibirlo, pero fue muy tenue, pudo ser cualquier cosa, no sería la primera vez que...

No así es, fue muy sutil, el hecho es, que no debería ser... en absoluto... se le que de esto nos encargamos...

In serio ya aparece

EGOL- ¿Crees que sea lo mejor? Es decir, realmente puede ser nada

DI- Creo que no podemos tomármolo a la ligera

EGOL-...Esta bien...

último panel vemos como la arena del desierto se empieza a arremolinar en der de Aion

na 3

en PAGE. De la arena se ha formado un gran dragón frente al lobo, claramente más grande que Aion el cual sin embargo permanece in.

IL- Esta bien niño, vímonos ya.

na pequeña viñeta en la parte inferior que muestre a ambos hablando.

IL- por cierto... que gusta volver a verte Aion.

- igualmente Theoi!, igualmente.

na 4

na vista aérea de "La ciudad" que nos muestre con algunos detalles como en estructuras altas, un poco de estilo steampunk, aunque de tono no tan o y en su entorno aun construídas entre paisaje natural. No tan amplia, separada en varias estructuras. Como ejemplo tomar los reinos del señor y amigos, pero "modernizados" no futurísticos e también Ciudad Republica.

a viñeta se va enfocando en una calle que parece ser de una especie de ado con una sombra enroscada al final.

sombra resulta ser solamente un anciano cargando de manera dificultosa olla con productos.

el anciano se le cae la bolsa de cosas a la orilla de un callejón al que ruedan las frutas

n(a) joven persiguiendo(a) de la dificultad del hombre para moverse se

o a suelder.

ti- se encuentra bien señor? Permítame ayudarte...

VCIANO- muchas gracias muchacho(a), todo está bien, solo estas viejas y frías las manos jeje.

AGINA 5

1- Al observar que el(a) joven entra al callejón por las frutas q más lejos danán se apresura a seguirla(s).

2- con un hábil y rápido movimiento, impropio de su edad, la(o) golpea con la ante de su bastón en la nuca desorienta(a) inconsciente.

3- Al verificar que nadie se ha dado cuenta, apresta con un poco de trabajo, to de manera firme, el cuerpo desvanecida hasta el fondo del callejón.

4- el anciano saca de su bolsillo un pergamino

5- el viejo pergamino abierto muestra una serie de posiciones de las manos y dedos sobre la cabeza de la víctima y unas palabras en un lenguaje extraño, na especie de instrucciones.

6- El anciano procede a realizar el conjuro sobre el (a) joven poniendo sus años como señala el pergamino y pronunciando en voz baja las palabras

AGINA 6

1- De vuelta en el desierto se encuentran Aion y Theoi caminando:

IDN- Y bueno... no crees que sería extraño si alguien nos ve caminando por así nada más? Es decir, nadie ha visto un dragón en casi 500 años.

THEOIL- Tú fíjate quien me pidió que tomara mi forma original

IDN- bueno si pero...

2- la conversación se ve interrumpida por una visión en la mente del lobo y el agón (dar efecto), de lo que sucede con el anciano, el cual mientras empieza tomar energía del cuerpo del(a) joven través de sus manos.

3- el anciano ha terminado y se levanta aun con el cuerpo moribundo en sus años -estando en el callejón está se nota entre sombras sin revelar el rostro si anciano el cual el levantarse ya se nota más erguido. Solo dice "gracias" un hay efecto que denota que todo está se ve a través de la mente de ambas (atras)

4- de aquí se nota y se da entender que el viejo tomo fuerza para rejuvenecer, suficiente para verse más erguido, aun es anciano, pero no senó.

3.2.2 Diseño de personajes y ambientes.

Esta sí puedo decir que fue la parte más "sencilla" de realizar. Después de adentrarme un poco en lo que es la anatomía animal, fue un tanto sencillo plasmar las ideas que ya traía en la cabeza para los personajes. No considero que me haya tomado gran cantidad de mi tiempo el hacer bocetos o planes sobre la apariencia de los personajes, pues durante todo el proceso ese trabajo entró dentro de mi bocetaje diario.



SKETCHES PREVIOS PARA EL DISEÑO DE PERSONAJES.



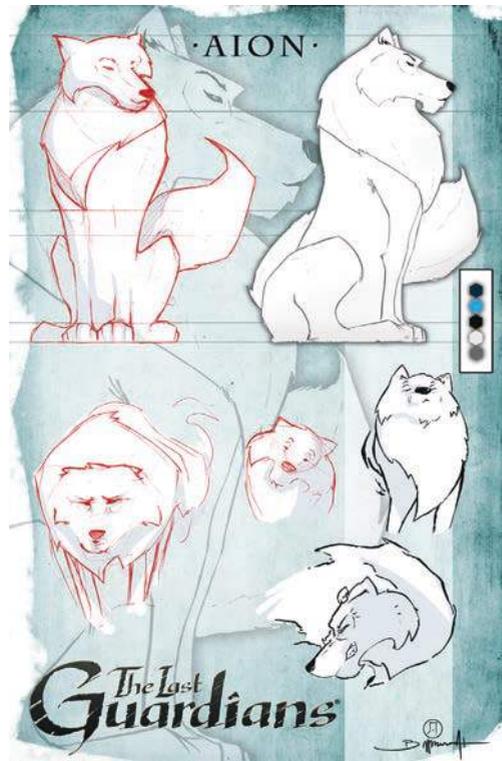
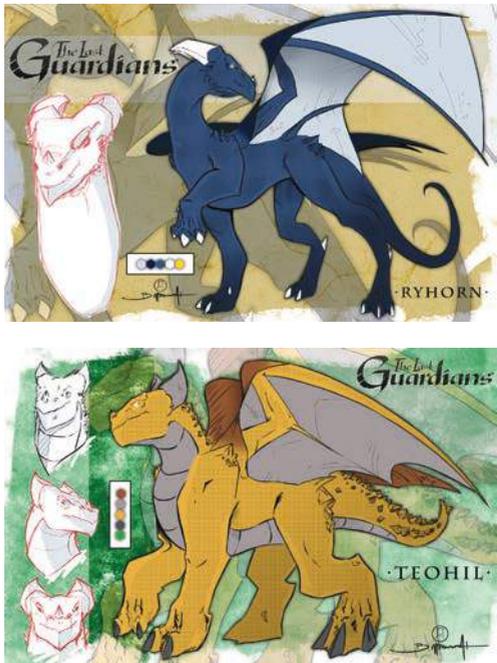
EL PROCESO TÉCNICO DE DISEÑO DE PERSONAJES ES BÁSICAMENTE EL MISMO QUE SE UTILIZA PARA HACER CUALQUIER ILUSTRACIÓN.

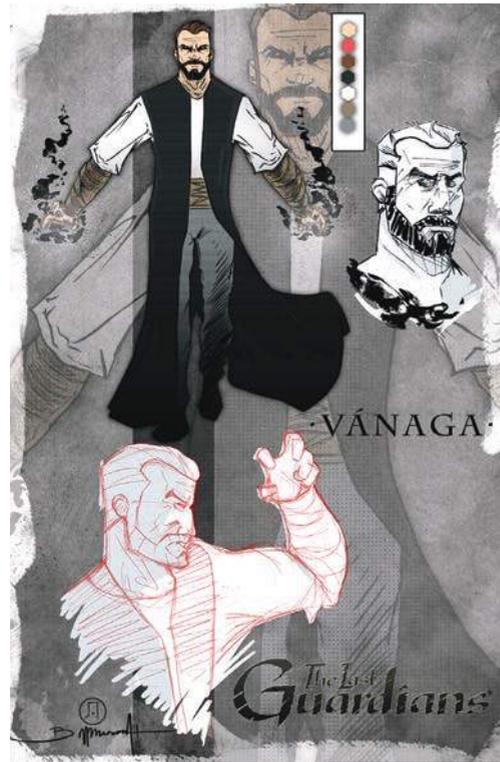
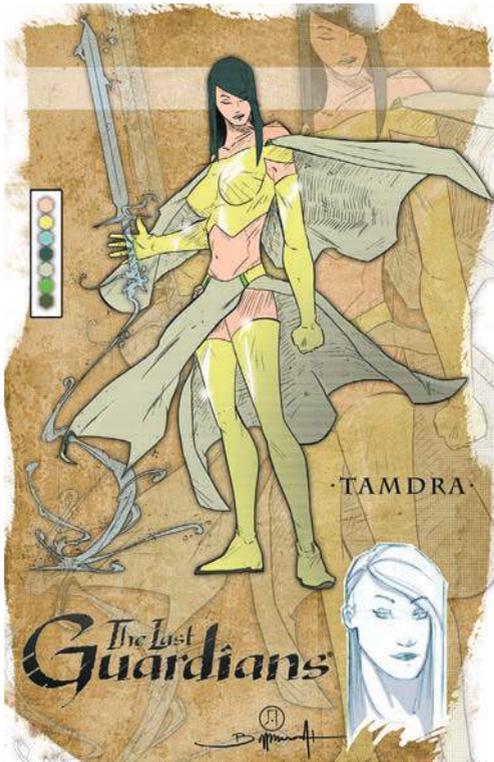
Los diseños finales fueron realizados con el proceso de trabajo más común que tengo para ilustrar: bocetaje, dibujo final a lápiz (grafito o de color), entintado tradicional y finalmente tanto coloreado como diseño en la computadora.



Hay también personajes que fui improvisando al momento de dibujar las páginas ya que no aparecerán en más de dos de estas, no consideré necesario realizar un diseño tan detallado de dichos personajes.

HOJAS DE PERSONAJES CON EL DISEÑO FINAL PARA LOS PROTAGONISTAS DE THE LAST GUARDIANS.





Para el la realización de los escenarios o los “backgrounds” en los que se desarrollara la historia busqué mucha más referencia en internet. Estuve debatiendo mucho sobre la temporalidad en la que podría desarrollarse la historia: por un lado, puesto que hay partes en dos espacios de tiempo muy diferentes, consideré la posibilidad de que la parte de la historia narrada en retrospectiva se desarrollara en un ambiente antiguo con tintes medievales, en contraparte de las situaciones más recientes, que se llevarían a cabo en localizaciones más modernas, quizá con tecnología similar a la de hoy día o incluso más futurista. Al final decidí ambientar toda la historia en una atmosfera de tono antiguo inspirada sobre todo en obras como Game of Thrones, Avatar: the Last Airbender y The Lord of the Rings.

LAS REFERENCIAS DE LUGARES REALES PARA EL DISEÑO DE AMBIENTES DE LA HISTORIA FUERON DE SUMA IMPORTANCIA.

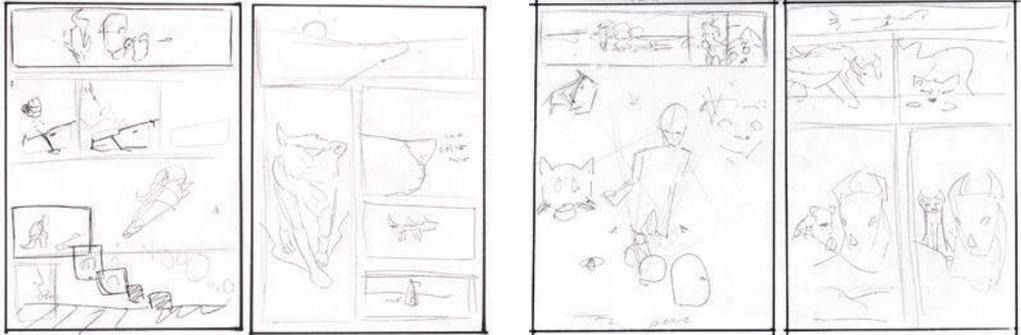


3.2.3 Técnicas de representación gráfica

Para todos los interiores del cómic el proceso en general es el mismo:

ALGUNOS LAYOUTS PARA LAS PAGINAS DEL CÓMIC, ELABORADOS A LAPIZ, EN UN TAMAÑO PEQUEÑO Y EN UN SKETCHBOOK DESTINADO EXCLUSIVAMENTE PARA ESTO.

-Boceto: Los realizo ya a sea para el layout de la página o practicar alguna pose, fondo u objeto en particular que he de analizar antes de la cual necesitaré referencia y no pueda dibujar de primera intención. Generalmente me salto el paso del Layout; a menos que sea una página muy compleja con una distribución de paneles muy específica, me gusta empezar a dibujar directo en el formato de 11 x 17.



LOS LAPICES FINALES NO SON DETALLADOS DEMASIADO. SON REALIZADOS CON UN LAPIZ MECANICO 3H O CON MINAS DE COLORES VARIANDOLAS DEPENDIENDO LOS ELEMENTOS.

-Lápices finales: Dibujo prácticamente todo sin mucho detalle, ya sea con un lapiza azul o un lápiz mecánico de puntillas 3H y HB. Mis dibujos a lápiz muchas veces suelen tener ser poco entendibles, pues al no tener dotarlos de tantos detalles llega perderse incluso el sentido de lo que se ve. Es por ello que me gusta entintar mi propio trabajo, así ahorro tiempo no definiendo los lápices y aplico todos esos detalles hasta comenzar el entintado.



-Entintado: Con herramientas principales como un pocket brush, un estilógrafo recargable, unos cuantos pinceles y un poco de tinta, es como comienzo el proceso de entintado. Me gusta usar líneas burdas con muchos cambios de calidades en ellas, que intento variar principalmente dependiendo de los efectos de luz o el material que esté dibujando. Acostumbro usar también manchas, salpicaduras o líneas con mucha presión sobre el pincel para dar efectos variados. Me gusta improvisar mucho en esta etapa del procedimiento. En algunas ocasiones agrego un poco de tonos grises ya sea con marcadores o acuarela con la misma tinta negra para resaltar o hacer énfasis en cierto tipo de escenas.

SIEMPRE HE PREFERIDO REALIZAR MI TRABAJO CON TECNICAS TRADICIONALES EN CUANTO LAPICES Y TINTAS SE REFIERE, A EXCEPCION DE AÑADIR ALGUNOS MEDIOS TONOS CON HERRAMIENTAS DIGITALES.



-Limpiado y elementos digitales: Una vez terminado el entintado escaneo la página y agrego elementos como tonos grises o principalmente medios todos. También acostumbro, en algunas ocasiones, dejar elementos que por su naturaleza son más sencillos o rápidos de entintar digitalmente, como por ejemplo perspectivas o cualquier estructura geométrica e incluso los marcos de cada panel.

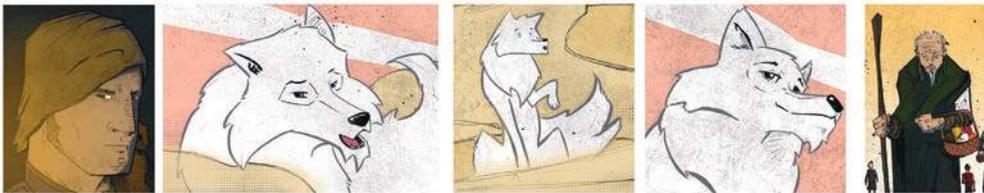
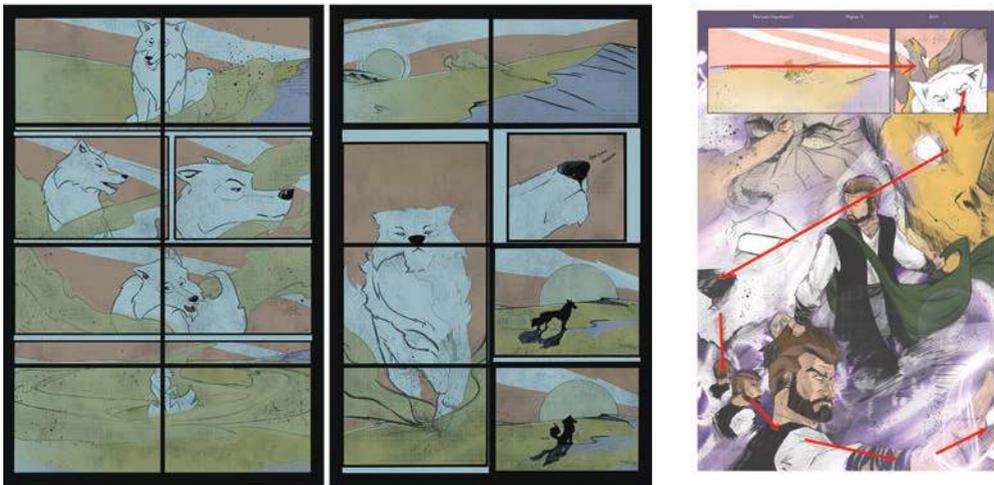
EL COLOREADO COMO CASI TODOS LOS COMICS EN LA ACTUALIDAD ES REALIZADO DE MANERA DIGITAL CON EL SOFTWARE DE ADOBE PHOTOSHOP.



3.2.4 Técnicas de narración gráfica.

EL USO DE RETICULAS, LA CONSIDERACIÓN DEL SENTIDO DE LECTURA Y PONER ATENCIÓN EN LAS EXPRESIONES, LENGUAJE CORPORAL Y DEL USO DE DISTINTOS TIPOS DE TOMAS, SON DE LAS CONSIDERACIONES MAS IMPORTANTES AL REALIZAR LAS PÁGINAS DEL PROYECTO.

La principal consideración que tengo al dibujar todas las páginas es que el lector pueda seguir los paneles en el orden correcto. Personalmente creo que no hay nada peor en un cómic que leer tres paneles seguidos y darte cuenta al final que estas siguiendo el orden incorrecto. Aun así, suelo usar reticula solo para algunas páginas e incluso así, no ocupo la misma continuamente. Lo más común es que organice los paneles más de acuerdo a la situación que voy a dibujar, ya sea acción, situación o establecimiento de localidades. En los siguientes ejemplos puntualizare la forma en que aplico algunas de las técnicas de narrativa que he mencionado en capítulos anteriores así como otras más que son costumbre propia.



3.2.5 Portada

Como ya se dijo antes la portada es lo más esencial al momento de presentar el comic. Muchas veces incluso como estrategia se contratan artistas diferentes a quienes realizan los interiores, aquellos que puedan realizar un trabajo mucho más vistoso, espectacular o completo.

A continuación el proceso de realización de la portada del proyecto:

COMO PARA CASI TODAS LAS ILUSTRACIONES QUE REALIZO, EL PROCESO DE LA PORTADA ES: LAYOUT -CONSIDERANDO UNA ESTRUCTURACIÓN ICÓNICA- A LÁPIZ Y EN PEQUEÑO, LOS LAPICES FINALES CON GRAFITO Y ALGUNAS MINAS DE COLOR, ENTINTADO TRADICIONAL Y PARA FINALIZAR COLOREADO DIGITAL.

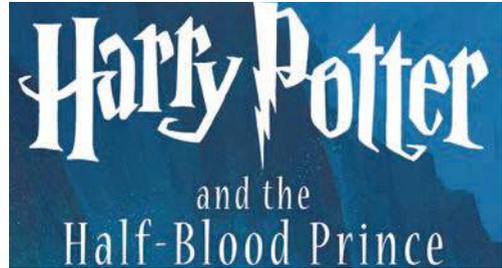
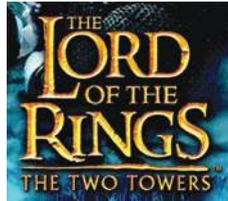


The Last Guardians
-GATHERING-

3.2.6 Logotipo

Para la creación del logotipo tomé como inspiración algunos pertenecientes a unas cuantas historias de tono similar a la mía, tanto de comics, televisión, cine, etc.

INSPIRACIONES PARA LA REALIZACIÓN DE L LOGOTIPO.



LAS VARIAS PROPUESTAS PARA EL LOGITPO ANTES DE ESCOGER LA OPCION FINAL.

Para el resultado final, desde un principio deseaba poder realizar la caligrafía de manera manual y no usar una tipografía digital. Después de varios intentos usando trazos con mi propia letra, al final decidí usar la letra llamada "Diva" del Directorio de Caligrafía de David Harris, con unas ligeras modificaciones en las inclinaciones solamente. El resto fue solo agregar algunos detalles y efectos digitales.



RESULTADO FINAL DEL LOGTIPO THE LAST GUARDIANS.



3.3 PRESENTACIÓN FINAL

Á CONTINUACIÓN SOLO RESTA PRESENTAR LA PRIMERA PARTE DE LA HISTORIA DE "THE LAST GUARDIANS" LA CUAL SERÁ PRESENTADA DE MANERA GRATUITA EN FORMATO DIGITAL (WEBCOMIC) INICIALMENTE Y DE MANERA POSTERIOR SE PLANEA HACER COMPILATORIOS IMPRESOS, TODO BAJO EL SELLO DE "LINE COMICS" UN PROYECTO INDEPENDIENTE CON EL CUAL ALGUNOS COLEGAS AMANTES DEL MEDIO DE LA NARRATIVA GRÁFICA Y YO, INTENTAMOS ESTABLECER UN SELLO EDITORIAL PARA DISTRIBUIR COMICS (TANTO DE MANERA IMPRESA COMO DIGITAL) CREADOS POR ARTISTAS INDEPENDIENTES PRINCIPALMENTE NACIONALES.

LOS SITIOS DE INTERNET DONDE YA SE PUEDEN VER LAS PRIMERAS PÁGINAS DEL PROYECTO, SON LAS SIGUIENTES:

LINECOMICS.COM

FACEBOOK.COM/BMARTWORKS

BARUSH-DM.DEVIANTART.COM



DRAGONES.

LOS SERES MÁS VALIENTES,
NOBLES Y SABIOS QUE
HAN EXISTIDO NUNCA.

CRATURAS CUYO RESPETO POR SU
ENTORNO, LES HA PERMITIDO
UNA PROFUNDA COMPRESIÓN DEL
FUNCIONAMIENTO DEL MUNDO...

...SUS ELEMENTOS, FENÓMENOS,
CATASTROFES. LA VIDA.

EN UN PRINCIPIO ERAN
CONOCIDOS SOLAMENTE
POR ESTAR LIGADOS
INTIMAMENTE CON LA
NATURALEZA.

PERO DESPUES, ESTE
CONOCIMIENTO SE
CONVIRTIO EN PODER.

SE DICE QUE FUE LA MADRE
NATURALEZA MISMA QUIEN OTROGÓ
TAL PODER A LOS DRAGONES...

...DESIGNÁNDOLOS ENACARGADOS DE
AYUDARLA A MANTENER EL BALANCE EN EL
MUNDO SIEMPRE QUE FUERA NECESARIO.

CON EL TIEMPO ENSEÑARON A OTROS
ESTAS HABILIDADES Y JUNTOS FUERON
GUARDIANES DE LAS TIERRAS DE HOLOS
DURANTE MILES DE AÑOS...

...Y ES QUE ES CASI IMPOSIBLE QUE UN
DRAGÓN ATENTE EN CONTRA DEL
BALANCE QUE ELLOS MISMOS PROTEGEN.

...CASI.



ATENTASTE EN CONTRA
DE NUESTROS HERMANOS
HUMANOS.

DIFÍCILMENTE PODEMOS LLAMARLOS
SEMEJANTES A NOSOTROS, MUCHO MENOS
NUESTROS HERMANOS.



DE HECHO... YA NADIE LO SERÁ.
NO HAY MÁS DRAGONES ASÍ QUE
NOMBRAREMOS A LOS ÚLTIMOS.
NO PODEMOS PERMITIR QUE EL
CONOCIMIENTO SE EXTINGA, PERO
YA NO SE COMPARTIRÁ COMO ANTES.

NO MÁS PODER, NO MÁS
AMBICIÓN, NO MÁS GUERRA.



¿QUÉ? ¡NO PUEDEN!
¡NO LO PERMITIRÉ!



¡BASTA! NI SIQUERA DEBERIAMOS
DEJARTE HABLAR, MUCHO MENOS OPINAR.
ADEMÁS TU YA NO SERÁS CAPAZ
DE HACER NADA.

¿QUÉ? ¿VAN A MATARME?!



YO...NO... ¡HIPÓCRITAS! USTEDES LO SABEN TAMBIÉN; HAY UN MALDITO HUMANO AQUI Y NO PUEDEN ACEPTARLO.

Y NO IMPORTA LO QUE ME HAGAN AHORA, NUNCA CAMBIARÁ EL HECHO DE QUE ELLOS SON PELIGROSOS.

NO SOLO ESO CRETINO. TRAICIONASTE NUESTRAS CREENCIAS COMO GUARDIANES, TODO LO QUE TU RAZA NOS ENSEÑÓ, CONDUJISTE A CASI TODA CRIATURA VIVIENTE HACIA LA GUERRA Y LLEVASTE A LOS TUYOS AL BORDE DE LA EXTINCIÓN.

Y TU NO PUEDES JUZGAR A UNA RAZA ENTERA POR LOS ERRORES DE ALGUNOS CUANTOS.

NO SE PUEDE SEGUIR ENSEÑANDO A LOS DE TU CLASE. NO SE INTERESAN POR NADA QUE NO SEAN USTEDES MISMOS, MUCHO MENOS CONFÍARLES LA RESPONSABILIDAD DE SER GUARDIANES Y...

NO, SABES BIÉN QUE NO PODEMOS HACER ESO.

PERO TE QUITAREMOS TUS PODERES Y SERÁS TRANSFORMADO EN HUMANO. VIVIRÁS TU TIEMPO DE DRAGÓN EN ESTA FORMA. CON SUERTE APRENDERÁS A RESPETARLOS.

ALARDEAN, ESO ES IMPOSIBLE...

QUITAR PODERES SI, PERO NO TRANSFERIRLOS, QUEDARÁN ESCONDIDOS EN NOSOTROS, Y LUEGO EN NUESTROS DESCENDIENTES, HASTA QUE TU MUERAS Y SE VAYAN CONTIGO.

ES HORA. NO HAY QUE PROLONGAR ESTO MÁS.

¿ESTAMOS SEGUROS DE QUE ES LA ÚNICA OPCIÓN?

YA HABLAMOS DE ESTO MUCHACHO, SI HUBIERA OTRA SALIDA...

ESTÁ BIEN...



DEBES SER EL ÚLTIMO, JOVENCITO.



DE VERDAD LO SIENTO...



¡NO!

¡NO!

¡NOOOOOO!

LINE COMICS
PRESENTA:

The Last Guardians

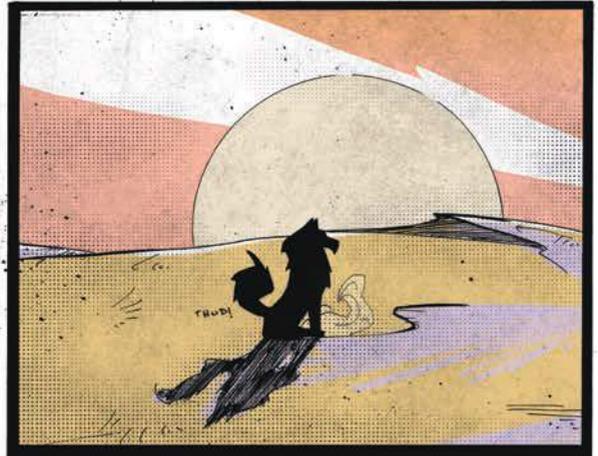
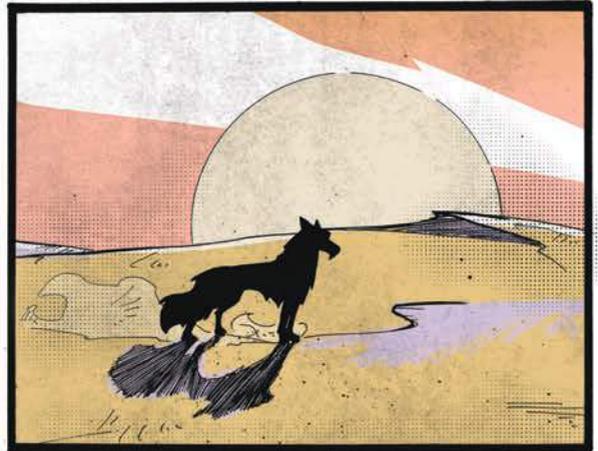
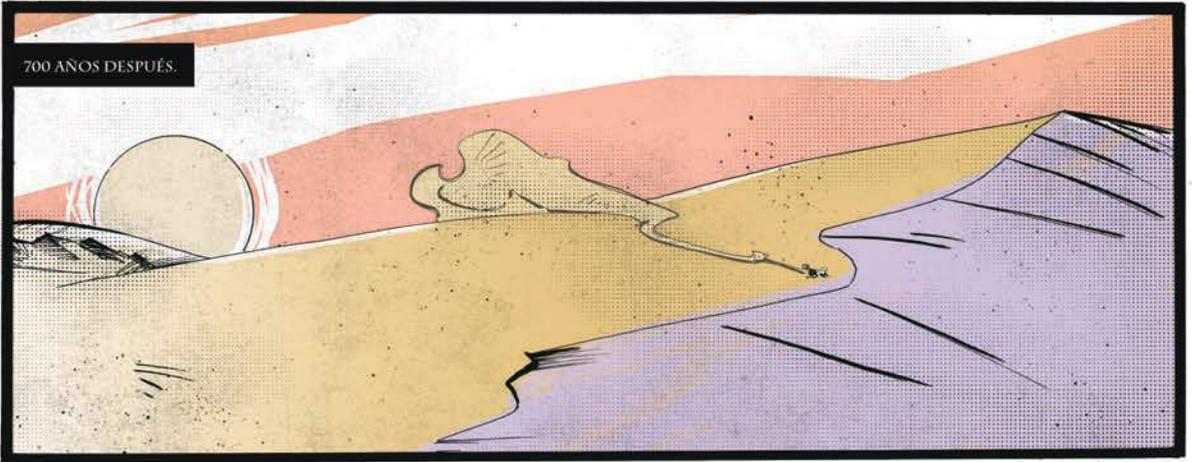
· GATHERING ·

LOS ÚLTIMOS GUARDIANES: ENCUENTRO

BARUSH D.M.

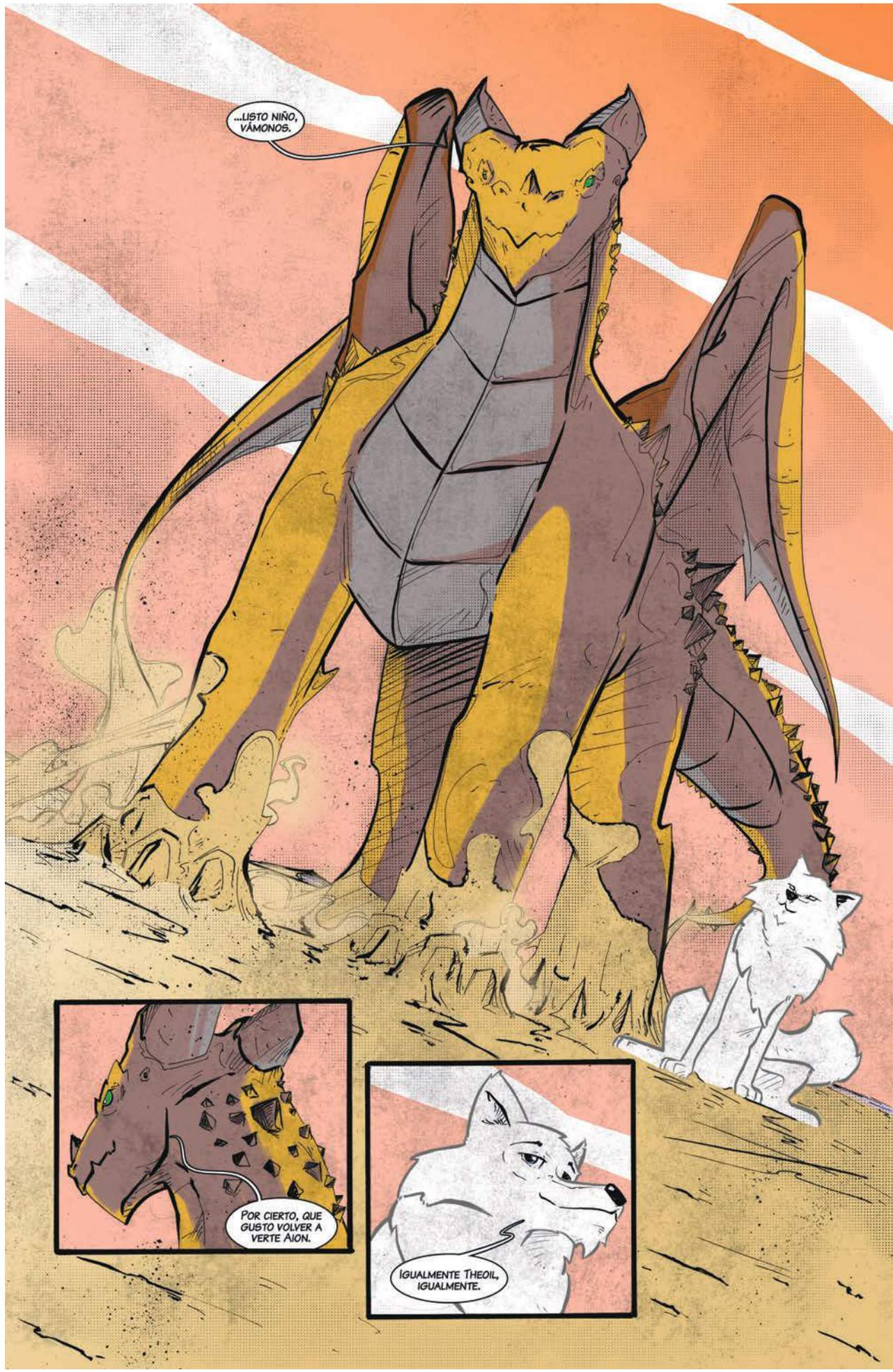
HISTORIA E ILUSTRACIONES.

700 AÑOS DESPUÉS.





...LISTO NIÑO,
VÁMONOS.



POR CIERTO, QUE
GUSTO VOLVER A
VERTE AION.



IGUALMENTE THEOIL,
IGUALMENTE.

LA GRAN CIUDAD AZUL DE OHOL,
AL OTRO LADO DEL MUNDO.





...TAMBIÉN PODRIAMOS CONSEGUIRLE
MÁS HUEVOS, NO SE PREOCU...

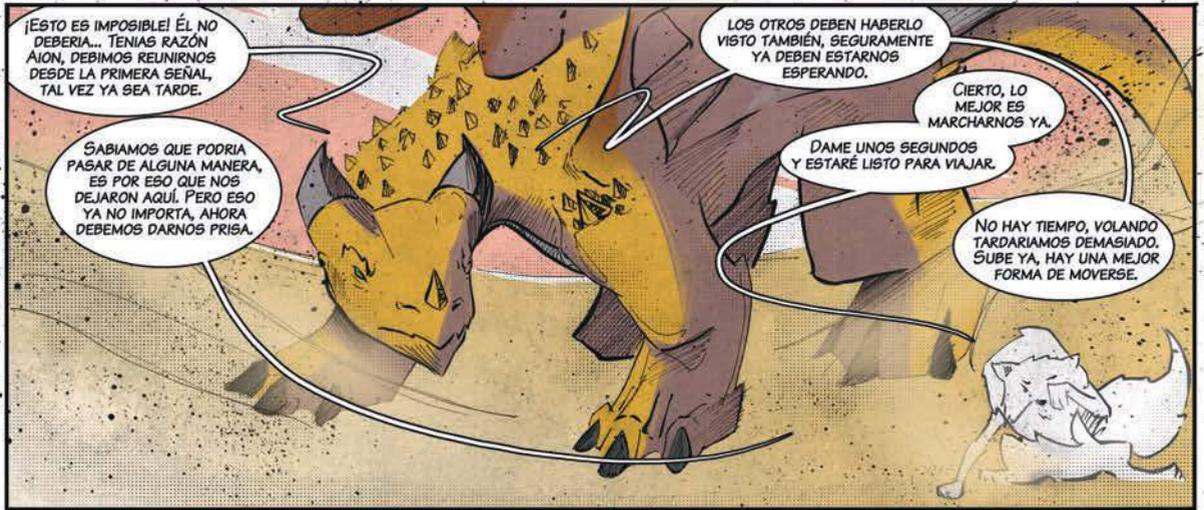


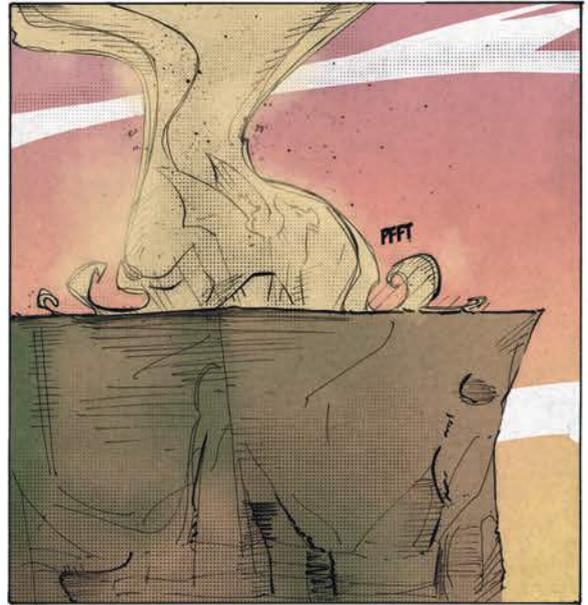
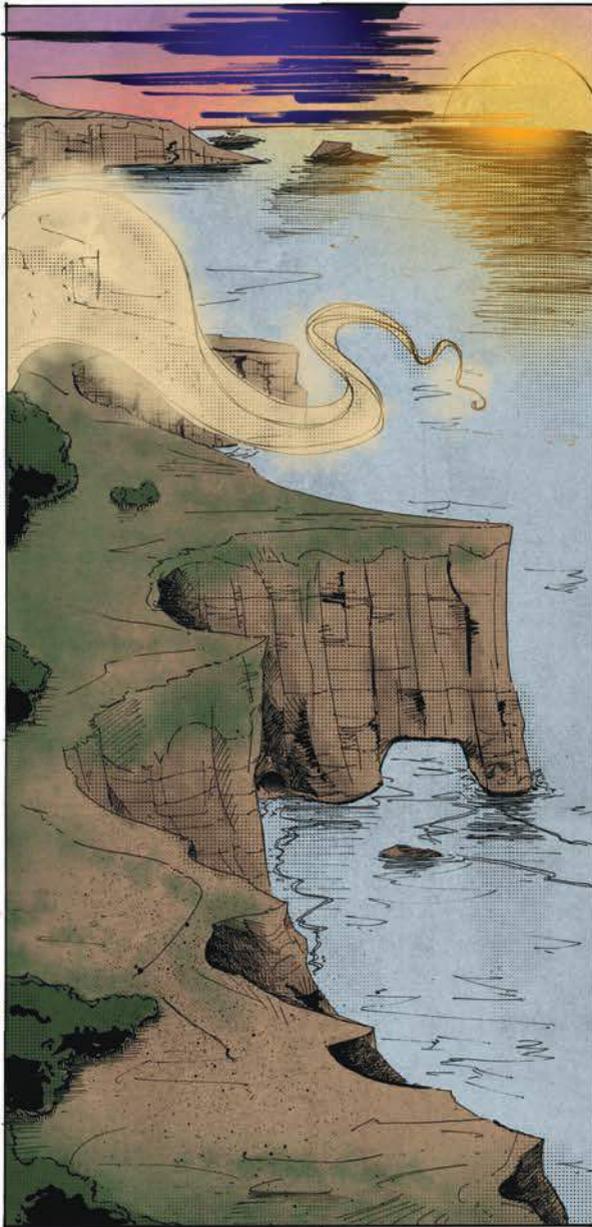
EL TRUCO
MÁS VIEJO.

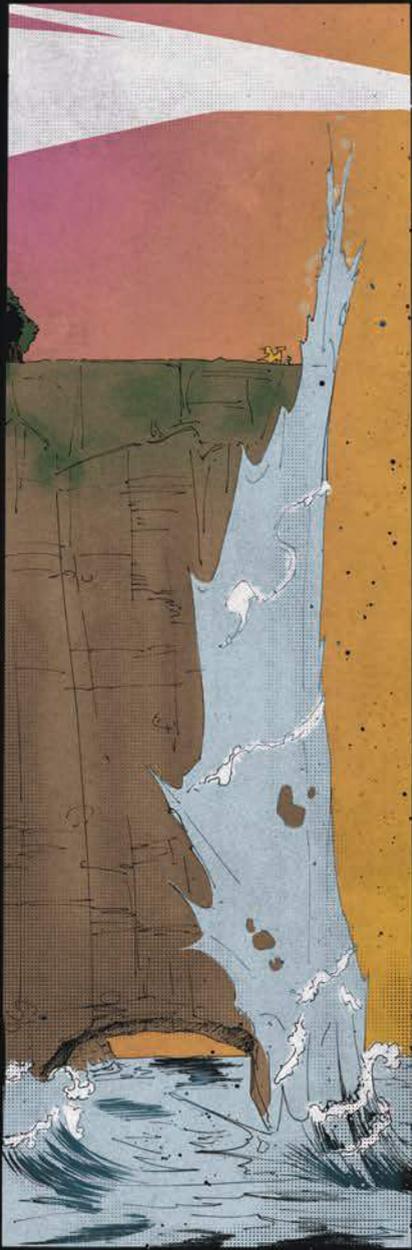


...AHORA SOLO
NO TE MUEVAS.









CABALLEROS, BUENAS TARDES. DISCULPEN LA DEMORA.



POR DIOS TAMARA. QUE GUSTO VERTE

A MI TAMBIEN ME DA MUCHO GUSTO REENCONTRARNOS MI AMIGO.



YO ESTOY CONTENTO DE REUNIRNOS TAMBIEN, PERO CREO QUE DEBEMOS IRNOS. AHORA.

¡AHH! THEOIL, COMO SIEMPRE DIRECTO AL PUNTO.



NO LO TOMES A MAL, SIMPLEMENTE CREO QUE EL TIEMPO APREMIA.

CREO QUE ESTA VEZ ESTOY DE ACUERDO CON THEOIL, YA VISTE LO QUE VÁNAGA PUEDE HACER.

DESDE LUEGO, DEJEMOS LOS ABRAZOS PARA DESPUES ENTONCES, AUNQUE A JUZGAR POR LA LLUVIA DUDO QUE DEBAMOS APRESURARNOS O SIQUERA MOVERNOS.



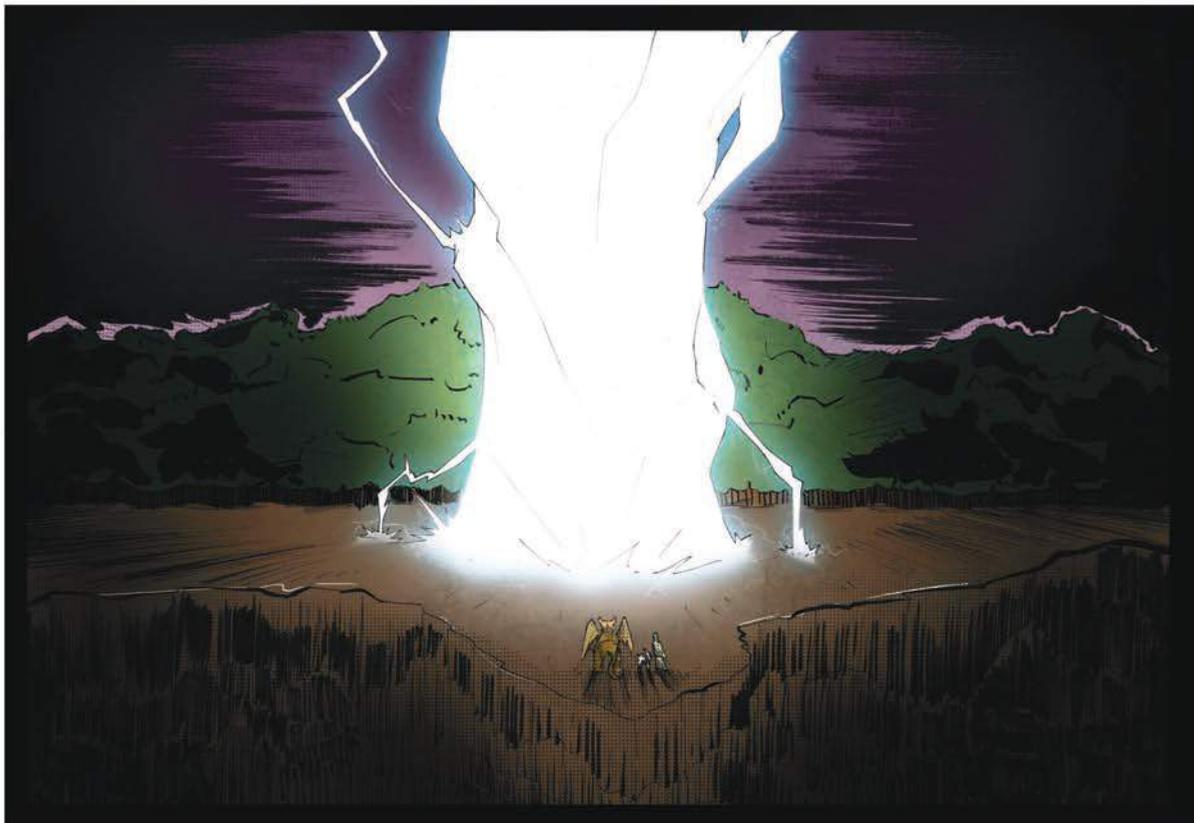
¿EN VERDAD NO TE DAS CUENTA DE LA SERIEDAD DEL ASUNTO? NO HAY TIEMPO PARA SER METICULOSOS, DEBEMOS ENCONTRAR A ESE SUJETO Y ACABARLO ESTA VEZ DEFINITIVAMENTE



SOLO TEN PACIENCIA AMIGO MÍO Y RECUERDA QUE NO PODEMOS PROCEDER DE ESA MANERA EN CONTRA DE VÁNAGA.



EN VERDAD THEOIL, SOLO ESPERA. ES EXTRAÑO QUE NO SIENTAS QUE ESTÁ PASANDO.





BUENAS NOCHES A TODOS, ESPERO NO INTERRUMPIR, ES UN VERDADERO PLACER VOLVER A VERLOS.



EXCELENTE ENTRADA ¿NO?

ESTO NO ES UNA UNA COMPETENCIA.



¡RYHORN AMIGO! QUE BUENO ES VOLVER A VERTE.

¡ESO DEL TRUENO FUÉ FANTÁSTICO!

JOVEN AION, TAN EFUSIVO COMO SIEMPRE. ES UN PLACER VERLO DE NUEVO.

VAYA, UNO PENSARÍA QUE DESPUÉS DE NO VERTE TANTO TIEMPO TU HERMANO MENOR SE VERÍA UN POCO MÁS EFUSIVO...

Y YO CREÍ QUE NOS VEIAMOS SÓLO POR TRABAJO.

TU HUMOR, POR OTRO LADO, NO HA CAMBIADO NADA. ES BUENO VERTE HERMANITO.



NO ME MALINTERPRETES RYHORN, DESDE LUEGO QUE ESTOY CONTENTO DE VERTE, DE VERLOS OTRA VEZ, LAMENTABLEMENTE, MI PREOCUPACIÓN SOBREPASA MI FELICIDAD.

AL IGUAL QUE A NOSOTROS, PERO, ADEMÁS DE SABER QUE VÁNAGA OBTUVO ALGUNA CLASE DE PODER DE NUEVO, NO TENEMOS CERTEZA DE ALGO MÁS, AUNQUE SI NO ME EQUIVOCO, EL AÚN NO HA PODIDO LOCALIZAR A NINGÚN DESCENDIENTE.

SIENDO ASÍ, HAY QUE IRNOS YA. LO MAS OPORTUNO, ME PARECE, ES SEPARARNOS E IR POR LOS DESCENDIENTES LO MAS RÁPIDO POSIBLE...

VAYA, LAMENTO INTERRUPIR SU REUNIÓN TAN EMOTIVA...



PERO ME TEMO QUE NO PUEDO PERMITIR TAL COSA...





PERO ¿COMO ES ESTO POSIBLE?



A MI NO ME INTERESA EN ABSOLUTO LA FORMA EN QUE ADQUIRISTE PODERES. ¿CÓMO TE ATREVES SIQUIERA A PENSAR EN REGRESAR?



DE HE MUCHO PERDIDO SE EVI BAT ¿DOL



ASÍ QUE USTEDES SON; LOS NUEVOS, LOS ÚNICOS QUE QUEDAN. ES TAN PATÉTICO. NO FORMARON PARTE DE LOS CONFLICTOS DE HACE SIGLOS. SEGURAMENTE NO TUVIERON UN ENTRENAMIENTO COMPLETO. NI SIQUIERA ME CONOCIERON ANTES DE ESTO. NO TE PONGAS EN RIDÍCULO NIÑO Y DEJA DE HACERTE EL GRAN PROTECTOR.



GHHNN. NO...



...CHO, LES AGRADECERÍA
QUE ME AHORRARAN LA
PENSA DE TIEMPO Y USTEDES
TARAN LA PENA DE UNA
ALLA. SOLO DÍGANME
ONDE SE ENCUENTRAN
LOS DESCENDIENTES?

TÚ, SIN VERGÜENZA, NO
TIENES NINGÚN DERECHO
DE PEDIR NADA, ASÍ QUE
AMABLEMENTE TE
ORDENO QUE...

¡NADIE, Y MUCHO MENOS USTEDES,
VA A DARME ORDENES. NO TIENES IDEA
POR TODO LO QUE PASÉ HACE SETECIENTOS
AÑOS, Y DESDE LUEGO NO SABES LO
QUE SUFRÍ DURANTE ESE TIEMPO!

AHORA LES DIRE LO
ÚNICO QUE DEBEN
SABER DE MI...



...TENGO MUY
POCA PACIENCIA.



!!!DETENTE!!!



¿ACASO NO FUI CLARO?
DÍJE NO.MAS.ORDENES...

Conclusión

Saber dibujar es importante, pero saber cómo contar una historia es imprescindible.

Realizar comics no solo es meter dibujos dentro de cuadros unos tras de otros. Dedicarse profesionalmente a esto requiere ser un buen narrador, muchas veces incluso aún más que ser un buen ilustrador. Poder manipular tiempos, enfoques, pausas y profundidades es vital para tener un buen comic. Hay quienes afirman que, por decirlo de algún modo, el saber dibujar ni siquiera debería ser parte de la ecuación cuando deseas realizar comics, pues eso es más que evidente.

Uno de los puntos más importantes de todo este libro fue el intentar hacer ver que esto no son matemáticas, que no hay un método o forma exacta y precisa de llegar al resultado final, existen tantas formas y métodos como artistas de comic en el mundo. Y es que ¿Quién puede decir cuál es la forma de contar un cuento? Porqué al final de cuentas los comics son cuentos, historias y leyendas de esta edad contemporánea.

Los comics son una fuente inagotable de ideas así como un medio de comunicación inmensamente potente que está viviendo un auge de proporción mundial en estos tiempos y a pesar de lo cual se le sigue viendo como un pseudo genero debido a la ignorancia general. Es nuestro trabajo como narradores ofrecer al público buenas e interesantes historias, que logren captar su atención y los lleven a preguntarse más sobre cómo funciona el medio, como se conciben dichas historias y así comiencen a inmiscuirse más en los procesos creativos para que se pueda ver cada vez más al comic como un objeto y una profesión seria.

No solo es nuestro trabajo, es nuestra obligación. Una de las obligaciones más divertidas en todo el mundo.

Bibliografía

- ALFIE, David; Monsiváis, Carlos; Gubern Roman; et. al. **El cómic es algo serio**. 1ª ed. México: Ediciones Eufe, 1982. 198 p. ISBN 968-7037-10-5
- BARBIERI, Daniele. **Los lenguajes del cómic**. 1ª ed. Barcelona: Paidós, 1993. 287 p. ISBN: 84-7509-861-4.
- GARCÍA, Santiago. **La novela gráfica**. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2010. 304 p. ISBN: 978-84-92769-30-8
- Mc CLOUD, Scott. **Making comics, storytelling secrets of comics, manga and graphic novels**. 1ª ed. Estados Unidos: Harper Collins, 2006. 264 p. ISBN: 0-06-078094-0.
- LEE, Stan; Buscema, John. **How to draw comics the Marvel way**. 1ª ed. Estados Unidos: Fireside, 1984. 192 p. ISBN: 0-671-53077-1
- OLIVETTI, Ariel. **Iniciación al dibujo de historietas**. 1ª ed. Argentina: Ancares Editora, 2004. 32 p. ISBN: 987-1120-05-2
- MARTIN, Gary; Rude, Steve; et al. **The art of comic book inking**. 2ª ed. Estados Unidos: Dark Horse Books, 2005, 192 p. ISBN 1-59307-407-0
- KUBERT, Joe; Dodson, Terry; Calafiore Jim; et al. **Aprende a dibujar cómics, Tomo 2**. 1ª ed. España: Dolmen editorial, 2006. 124 p. ISBN 84-935092-3-X
- CAPULLO, Greg; Anderson, Brent; Bolland, Brian; et al. **Aprende a dibujar cómics, Tomo 3**. 2ª ed. España: Dolmen editorial, 2008. 105 p. ISBN 978-84-96706-11-8
- CAPULLO, Greg; McDaniel, Scott; Nauck, Todd; et al. **Aprende a dibujar cómics, Tomo 4**. 1ª ed. España: Dolmen editorial, 2007. 106 p. ISBN 978-8496706-31-6
- PALMIOTTI, Jimmy; Mignola, Mike; et al. **Aprende a dibujar cómics, Tomo 5**. 1ª ed. España: Dolmen editorial, 2007. 104 p. ISBN 978-84-96706-47-7
- QUESADA, Joe; Kirkman, Robert; et al. **Aprende a dibujar cómics, Tomo 6**. 1ª ed. España: Dolmen editorial, 2008. 112p. ISBN 978-84-96706-70-5
- McCLOUD, Scott. Entender el Cómic. **El arte invisible**. 1ª ed. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2005. 216 p. ISBN 978-84-96815-12-4

OTRAS FUENTES

- http://en.wikipedia.org/wiki/Modern_Age_of_Comic_Books
- <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=39131>
- <http://seangordonmurphy.com/>

A mis padres, por apoyar todas mis decisiones;
a mi hermano, abuelos y tíos, por darme confianza;
a mi director y sinodales por su paciencia y ayuda;
a todos mis amigos, por creer en mí;
a Lorena, por sus conocimientos y afecto.

A todos ellos y los que pude llegar a olvidar, gracias.
Sin ustedes nada de esto podría ser.

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Barush', with a long horizontal stroke extending to the right.

Barush
2014

