



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

## Resumen/Abstract

Según Umberto Eco "La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. "...". Así, los cómics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes" (Eco 1973:299)

Signos, símbolos e imágenes forman parte de nuestro entorno cotidiano. Son de gran importancia, en la actualidad, por los mensajes que esos signos y símbolos emiten, por las historias que esas imágenes cuentan. En el caso de los cómics, si bien es un medio de comunicación y un medio de narración gráfica, ya no tan importante en el mercado del entretenimiento como lo son otras propuestas, sigue manteniendo a su favor el hecho de servir de vínculo entre el soporte entre la imagen y las palabras.

According to Umberto Eco "The cartoon is a cultural product, ordered from above, and all mechanical works on hidden persuasion, the receiver assuming a posture of avoidance that stimulates immediately the paternalistic whims of the organizers." ... ".so, cómics, mostly reflects the implicit pedagogy of a system and work to reinforce existing myths and values "(Eco 1973:299)

Signs, symbols and pictures are part of our everyday environment. Are of great importance, at present, the messages that these signs and symbols issued by the stories these pictures tell. In the case of cómics, but is a means of communication and a means of storytelling, not so important in the entertainment market as are other proposals, it retains in its favor the fact serve as a link between the support between image and words.



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

## Índice

### Contenido

Resumen/Abstract .....	1
OBJETIVOS: General y específicos.....	6
CAPITULO 1.....	7
1.1 El cómic como refuerzo de los mitos y valores.....	7
Maus: relato de un superviviente. Creador: Art Spiegelman .....	7
Actualidad .....	8
1.2 El método del arte secuencial.....	8
1.3 El lenguaje del cómic.....	9
1.4 El cómic entre los medios de narración con imágenes.....	9
Conclusión .....	10
Capítulo 2.....	11
El cómic como narración en la sociedad, su estética y desarrollo. ....	11
2.1 La narración y el arte visual .....	12
La escritura dentro del cómic.....	12
2.2 Tipos de cómic .....	13
Formatos de inserción en prensa.....	14
El formato cómic book. ....	15
El formato revista. ....	17
El formato novela gráfica y los nuevos cómic books .....	17
Los formatos de reciclaje.....	18
2.3 Elementos del cómic.....	19
2.4 Cómic actuales y caricatura.....	21
Conclusión .....	22
Capítulo 3.....	23
Concepto y Creación del cómic.....	23
Concepto general del cómic.....	23
Estilo Steampunk .....	24
Historia.....	25



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Personajes.....	25
Guion para el cómic.....	25
Conclusiones y recomendaciones.....	28
BIBLIOGRAFÍA.....	29



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Luis Xavier Méndez Amaya, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Diseñador Grafico. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

  
Luis Xavier Méndez Amaya  
0103886628

---

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316

e-mail [cdjbv@ucuenca.edu.ec](mailto:cdjbv@ucuenca.edu.ec) casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Luis Xavier Méndez Amaya, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Luis Xavier Méndez Amaya.  
0103886628

---

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316

e-mail [cdjbv@ucuenca.edu.ec](mailto:cdjbv@ucuenca.edu.ec) casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

## OBJETIVOS: General y específicos

### General

Crear y diseñar un cómic de nuestro contexto, analizando homólogos, estilos y tendencias, así como el rol del cómic en los mitos, valores y su narración en la sociedad.

### Específicos

Estudiar y escoger qué leyendas o mitos se utilizan para poder determinar personajes e historia.

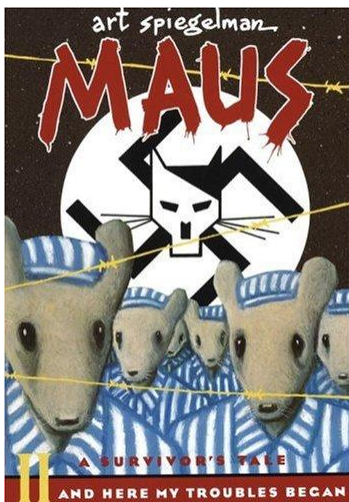
Crear el esquema general de los personajes a manera de biografía de cada uno para saber cuáles son sus características y contexto.

Diseñar un cómic estilo Steam Punk con personajes de fantasía para nuestro contexto.

### Introducción

La problemática radica que en nuestro entorno no muchos comics que puede estar en los periódicos u otros medios, los cuales pueden escalar a convertirse en historias complejas, que sean una representación de nuestra realidad como personas o como sociedad.

El noveno arte “el comic”, es un instrumento que sirve perfectamente para reflejar la realidad, es un instrumento para concientizar a la gente frente a temas de importancia como podría ser la guerra, ¿como un comic puede ser representativo de una sociedad en particular y al mismo tiempo tener "tipo" universales? Eso es lo interesante de los comics. Al conjuntar la expresión grafica con un libreto o guión, crean un medio de comunicación fácilmente entendible y atractivo.



Maus: relato de un superviviente. Creador: Art Spiegelman

## CAPITULO 1 Introducción

“Esta actitud es discutiblemente producto del intento de sublimación de un complejo de inferioridad nacido de la desatención al medio. Más bien lo que estos ejemplos de expresión icónica ponen de manifiesto es una predisposición del ser humano a usar la imagen visual como medio de comunicación.”<sup>1</sup>

En la sociedad durante el inicio de nuestra civilización siempre ha sido algo indispensable un medio para la manifestación grafica sea como un recurso mítico o mágico como en las cuevas de Lascaux, o para la comercialización de productos que se dio en el periodo del Art Nouveau, dejando claro que tener una grafica es un proceso básico del ser humano.

### 1.1 El cómic como refuerzo de los mitos y valores.

Con esto la identificación de una problemática o tener que mostrar el desarrollo de una idea que tenga que ver con una sociedad, una forma acertada de hacer esto es mediante las imágenes o graficas, formar ideas claras con estas imagines junto con la escritura quedaría solo hacer que su tema sea de interés para el público.

En lo que se refiere a la representación grafica tenemos al cómic y al cine como medios principales dentro de la cultura que utilizan imágenes para contar historias, la diferencia con el cómic es que este todavía trata de encontrar su nicho como un arte importante y darle el reconocimiento que se le debe a pesar de 100 años de estar en nuestro país, en la segunda mitad del siglo XX el reconocimiento de todo a nuestro alrededor por medio de gráficos desde las señales de tránsito a los folletos, a marcado el camino para los cómic aunque este medio ha tenido su evolución en mostrar imágenes de simple entendimiento y poco texto como lo son

---

<sup>1</sup>Ámbitos Universidad de Sevilla, (2006) El contexto de la historieta: conformación, industria y relación con otros medios Pág.203.



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

las tiras de prensa, estas han sido recopiladas y fueron cambiando al poner mayor texto y la parte literaria paso a tener mayor peso.

## Actualidad

Actualmente las tiras para periódicos y más recientemente el cómic book han ido tomando importancia, con lo que su contenido y su forma de ver a cambiado teniendo publicaciones a todo color que atraen a todo tipo de gente, y los cómics en blanco y negro impresos en un papel de calidad que tiene un público fiel, llegando un momento en que la historia se volvió fundamental siendo la que transmite la idea principal cualquier que esta sea, pudiendo ser abstracta o científica o un hecho real, en la primera mitad del siglo XX la letra impresa fue el principal medio de transmitir ideas, aunque el cine y la televisión han puesto su peso en transmitir ideas, el escrito sigue siendo el principal, las historias que se apoyan en la narración grafica tienen que tener una forma en que la transmisión se pueda formar.

Lo que se busca es el reconocimiento de este efecto tal como uno reconoce un producto por su forma, los que leen los cómics busca reconocer este producto por medios de las imágenes que ellos ven reflejadas, con esto las imágenes se convierten en los recuerdos del narrador de los objetos o experiencias, y estas imágenes suelen tener un grado de simplicidad ya que están apoyadas por el texto, esta forma de representación siempre ha tenido sus puntos negativos ya que se da la impresión de que lo que presenta no es muy inteligente o muy fácil de digerir; hasta se llega a pensar que por las imágenes corta la imaginación que puede brindar la historia

## 1.2 El método del arte secuencial

El arte de la historieta es poder mostrar conductas reconocibles por el lector donde los dibujos se convierten en parte vivencial del lector es por eso que los dibujos tienen que estar simplificados convirtiéndose en signos, para poder comunicar ideas o historias tiene que tener un método que se adecue al mismo, con esto el escritor debe contar de una forma interesante y poner los elementos que tiene a su disposición, y el dibujo resaltar lo que el texto muestra.

A quien se cuenta la historia tiene mucho que ver con lo que se quiera lograr, ya que la cultura o el contexto del lector va marcar el camino que tendrá la forma de grafica y de texto del producto grafico. Tiene mucho que ver la forma de narración ya que hay que transmitir las mismas experiencias que el lector ha tenido con otros medios tales como son el cine y la televisión, para eso tenemos herramientas como los textos de "KPOOOOW" entre otros formando parte de la gráfica.





# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

El ritmo esta dado por la utilización de las viñetas que son tan características del cómics después de los globos de dialogo, con estos se dan el tiempo a nuestro trabajo, nuestro mundo está formado por la concepción humana del tiempo y el espacio por esto debemos dedicar gran parte de nuestro aprendizaje a poder determinar coherentemente el reconocimiento de estas dimensiones, el espacio es fácil de determinar y este ha sido usado de varias formas tales como tamaños de cosas y posicionamiento de objetos pero el tiempo es más complejo, porque este está considerado para dar un sentido de humor y tristeza o sorpresa, el cómic resulta real y creíble cuando el ritmo y el tiempo son parte del proceso creativo.

## 1.3 El lenguaje del cómic

Al ver cualquier tipo de imagen lo que vemos es la representación de una realidad, dependiendo de su estilo podemos tener diferentes niveles de representación, estas imágenes se definen como iconos “una imagen que representa alguna idea, persona o cosa” el cómic se expresa por medios de iconos como las imágenes y las palabras que usadas de forma creativa pueden evocar casi cualquier tipo de emoción, al partir de una foto que se podría decir que es el nivel más alto de representación podemos hacer un dibujo casi real luego abstrayéndolo un poco mas vemos la imagen clásica de cómics de superhéroes y mientras más abstraemos seguimos teniendo una atracción cual es el secreto del icono que llamamos caricatura.

Al hacer una caricatura lo que hacemos no es abstraer imágenes sino resaltamos ciertas características de lo que estamos representando, lo que hace es concentrar nuestra atención en una idea que es parte importante del cómic, también está la universalidad ya que mientras una fotografía puede llegar a pocas personas la caricaturización puede ser asimilado por millones de personas,

## 1.4 El cómic entre los medios de narración con imágenes

La aplicación de las imágenes visuales se antes a su reproducción impresa. Como ya se ha dicho antes las pinturas rupestres, algunos papiros egipcios o la columna trajana, un origen del cómic que se remontaría a los mismos principios de la humanidad. Este medio es una forma compleja que depende de mucha más que las imágenes. Más bien lo que estos ejemplos es poner la importancia que el ser humano da a las imágenes como medio de expresión y comunicación.

Cuando la litografía facilitó la reproducción mecánica de la imagen, el resultado siguió teniendo poco avance y no resultaba tan novedosa más que el propio proceso técnico que tenía. Por ello, el cómic no se vio afectado, como la fotografía y, más tarde el cine, por un periodo de experimentación. En su lugar, el medio que



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

nos ocupa nació directamente con una intención expresiva, lo cual va de mano con los medios en los cuales esta y fue presente.

De esta forma en la mitad del siglo XX, los pioneros de la historieta ponían a punto muchos de los recursos narrativos de que después harían uso frecuente los cineastas. Por una parte, hacen uso de los diálogos dramáticos y vivenciales, la gestualización o la compresión del tiempo. También, desarrollaban técnicas fundamentales como el montaje, un procedimiento común en los cómics mucho antes de que el cine lo usara, pues la acción que se transmite a las viñetas es esencial en el cómic

En cuanto a los “sonidos”, los cómics tenían varias formas representarlo con recursos escritos y visuales, voces off y voces over, décadas antes de que el cine contase con otra cosa que rótulos. De forma natural el cine tomo todos los recursos que el cómic había desarrollado y lo uso en su, como el cómic también se fortaleció tomando recursos del cine haciéndolo más complejo y natural a la vista de los lectores. De las películas el cómic a tomado la forma de travelling que se da en el cine, la profundidad de campo por medio de desenfoques o los fondos con siluetas.

Además, en un intercambio, cine y cómic formaron y desarrollaron muchas aventuras y intercambio de personajes. En 1966, Luís Gasca ya ofrecía la cifra de mil doscientos dieciséis “filmes basados en el cómic (sin contar el medio centenar de cortometrajes de Walt Disney)”[cita](#) La cifra actual es mucho más alta si tenemos en cuenta que el autor había omitido, entre otras, varias producciones japonesas.

## Conclusión

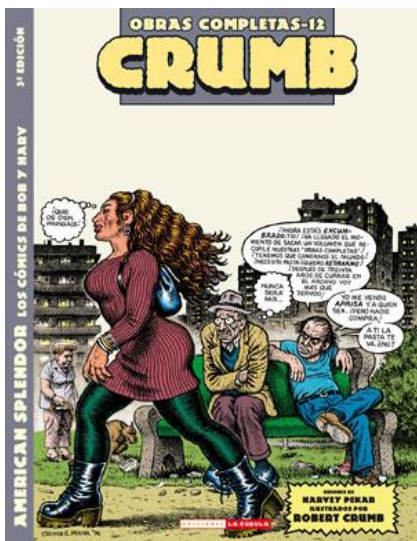
Con este análisis de cómo los cómics han estado presente durante gran parte de la humanidad, aunque estos no sean técnicamente un cómic pero sus características como una imagen que cuenta historia el mejor caso las cuevas de Lascaux que tienen una secuencia de imágenes, se ha podido determinar la importancia del cómic no solo como medio de expresión sino como un producto grafico que puede trascender su propio medio y convertirse en verdaderas firmas de cualquier cultura en la cual sea dada, no es casualidad que las culturas que han tenido una gran trascendencia culturalmente en el mundo terngan también un gran legado artístico del arte secuencial.

Con esto presente y apuntando a nuevas tecnologías o estilos artísticos pocos explotados, y lo más importante formando sobre la importancia del medio, expondremos un expansión como sociedad y como personas y daremos nuevos contextos a nuestras tradiciones graficas y escritas.

## Capítulo 2

### El cómic como narración en la sociedad, su estética y desarrollo.

#### Introducción



American Splendor es una serie de cómic autobiográfico creada en 1976 por el guionista estadounidense Harvey Pekar.

especial, esas cosas son las imágenes o al representación grafica y los textos o la parte literaria del mismo, el porqué de estas dos especialidades por separado pueden tener otros tipos de connotaciones como el arte plástico y la literatura es lo que permite crear un cómic.

Esta especial simbiosis de especialidades hace que la grafica permita a los lectores adentrarse más en la historia y que ellos puedan formar la historia en sus cabezas de una manera que el mejor libro, cuento o novela pueda hacer ya que conjunto con el texto hace que en la mente del lector se produzcan sonidos, movimiento y creando la mejor historia, esto se puede ver claramente ya que el cómic y las diferentes escenas de una pelical no difieren mucho.

“El historietista necesita conocer la experiencia vital del lector. Se ha de establecer una influencia reciproca, pues el dibujante evoca imágenes que están almacenadas en las cabezas de ambos.”<sup>2</sup>

El trabajo debe ser una clara interpretación del tema principal sin dejar que se pierda en la expresión y subjetividad del artista, para esto el tema abordado necesita ser analizado desde cualquier punto que se nos pueda ocurrir siendo tan fiel como se pueda.

Las imágenes van a ser una representación clara del artista tanto como de la sociedad lo ve, y también esta como va a ser su interpretación del tema para que sea un conjunto de las habilidades. La historieta o como se ha llamado antes el arte secuencial tiene varias características que aunque pequeñas o simples que parecen de primera vista son muy importantes y lo que lo hacen tan

<sup>2</sup>WillEisner, (1999), El cómic y el arte secuencial, Editorial norma, Pag 34.

## 2.1 La narración y el arte visual

En la escritura de un cómic se puede definir como la concepción de una idea, es la que nos puede determinar la secuencia en la que vamos a trabajar, es un modo especial de contar las cosas un poco distinto de la escritura normal, el escribir un cómic resulta un proceso más dramático.

Escribir de una manera clásica solo dirige la imaginación del lector, al fusionarlo con las imágenes que se crean para las palabras, se describe lo que el lector hubiera podido imaginar y no requiere mucha interpretación *“no por esto el cómic es menos que una obra literaria ya que la imagen proporciona otro tipo de experiencias que la letra sola no proporciona”* cuando los dos se juntan proporciona al lector sonido, dialogo, y refuerza de textos.

Para separar los dos papeles se considera al escrito como el que concibe la idea, da el orden de narración y crea los diálogos o textos que van acompañados por las imágenes, una vez que esto se tiene podemos tener una forma de trabajo con los siguientes pasos: “Cita del libro del arte secuencial pag 121” la idea y la historia a manera de guion junto con la narración y los diálogos, el uso de las palabras y la arquitectura de la estructura extiende o desarrolla el concepto de la historia, las indicaciones para el dibujante (descripción de las viñetas y contenido de la pagina) llevan la idea de la mente del escritor a la del ilustrador.

### La escritura dentro del cómic

En los cómics con argumento simple el cual está dirigido mas a un público visual como es la historia de un superhéroe, el estilo del cómic deja un poco menos de trabajo del texto, se puede ver en diferentes tipos de cómics que el dibujo seria incomprendible sin tener el texto como este caso



Lo simple del dibujo y banal de la escena no resta el significado de la idea, tener una viñeta sin texto da una pausa al chiste además de resaltar el texto que enfatiza lo importante del tema.

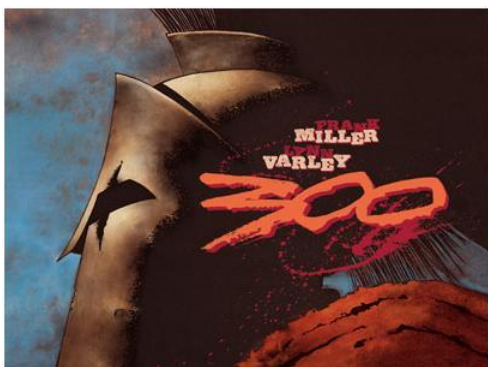
## 2.2 Tipos de cómic

Una de las características que ha tenido el cómic y sus diferentes tipos no es solo su temática sino a veces con mayor importancia fue el medio en que este se imprimía como los periódicos o diferentes tipos de revistas. Según la época los cómics han servido como añadido en los periódicos y revistas, después algunas editoriales se dedicaron solo a los cómics, algunos como forma de promocionar o de publicidad impresa y después como cómics como tal.

En lo que se refiere a los principios del cómic servían y sirven como “pluses” con los que la prensa ha tratado de atraer y conservar al público lector, junto a secciones de pasatiempos, consultorios, horóscopos, recetas de cocina o material literario. En la segunda lo otro, como componente básico de la publicación, se inscribe en la tradición de los feuilletons franceses, los penny dreadfuls británicos o los estadounidenses nickel westerns, dime novels y sus más contemporáneos pulps.

Con esto se puede tener una diferenciación de cómics según su formato:

- La historieta de prensa, que existe en primer lugar para ser insertada como reclamo dentro de periódicos generales o especializados.



Portada de 300, una novela gráfica en formato horizontal y gran tamaño.

- La historieta en formatos de publicación expresamente destinados a ella.

Como ya se ha establecido en la introducción histórica, es muy discutible fijar el nacimiento del medio en el año y con una fecha específica pudiendo remontarnos hasta los principios de la humanidad. Sin embargo, podemos afirmar que a principios del siglo XX hubo la forma de explotación del medio que permitió que se den varias características que

conocemos y se mantienen hasta entonces.

La siguiente división se da según los cómics que todavía se mantiene y han tenido gran efecto en este medio.



## Formatos de inserción en prensa

El más fácil es el que contiene una sola viñeta como un formato de publicación, siendo en las primeras historietas publicadas de R. F. Outcalt, Aunque este solo se centraba en lo que a humor se refiere y otra menos popular como representación grafica de ideas. Por lo general este se considera un estilo aparte



© Scott Adams, Inc./Dist. by UFS, Inc.

**Dilbert** es el nombre de una tira cómica satírica creada por Scott Adams que ha aparecido en los periódicos desde 1989.

de lo que es la historieta, pero como no considero que sea diferente a un cómic cualquiera este trata diferentes temáticas y contiene elementos básicos que se

pueden encontrar en diferentes historietas.

La tira de prensa carece de color y la mayoría de veces se publica periódicamente (daily strip), dada su vinculación al periódico de entre semanas. Por otra parte este tipo de cómic puede estar en otra forma de publicación como es el ejemplo de la revista MAD publicada por DC cómics. Siempre estando en la estructura en fila horizontal de las viñetas, la tira impone unas obvias limitaciones espaciales que se han endurecido a lo largo del siglo XX.

Hasta los años cuarenta sus medidas estaban entre los siete y medio a nueve centímetros de alto por veintiséis a treinta y dos de ancho, pero la escasez de papel durante la segunda Guerra Mundial afectó a los periódicos tanto en Estados Unidos como en Europa, reduciendo sus dimensiones a tres y medio o cinco y medio de alto por dieciocho y medio de ancho. Al tener un tamaño más pequeño para las viñetas afecto a las series que tenían gran detalle en sus personajes y fondo asiendo que la mayoría de veces las strips que conocemos sean de un trazo simple y más hacia la caricatura. Además para legibilidad del texto, se impuso una cota superior de treinta y siete palabras por globo de texto (Gubern, 1979: 43).

La página o plancha dominical (Sunday page) se dio antes que la tira de prensa diaria. Se encuentra también dentro de la diagramación de prensa y cuenta con mayor espacio para desarrollar el relato así como de color por un proceso análogo al descrito para el cómic book, Al no tener que regirse a la disposición horizontal del strip de prensa clásico se dio los avances en las viñetas. Con lo que gracias al gran tamaño que se disponía dieron un paso importante en los cómics.



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Como con las tiras, el espacio para estas páginas fue siendo recortado debido también a las restricciones de papel, a la popularización del formato tabloide y a la propia popularidad de las historietas que llevaba a intentar poner en los suplementos el mayor número posible de páginas saliéndose de lo que sería las tiras de prensa.

Al darse esta tendencia lo que paso fue que las páginas se dividieron en varias para poder tener varios cómics en la misma publicación. Además, los syndicates (sindicatos) tomaron la decisión de modificar sus páginas a la diagramación que tuviera cada periódico que adquiriera su historieta, también podía eliminar de viñetas que no consideraran relevantes para que se adaptara a los periódicos. Este sistema consiste en la estandarización de cinco diseños de página que pueden manipularse para que la historieta ocupe un cuarto, un tercio, un medio o una página completa.

El historietista y manualista Lee Nordling ha escrito al respecto: “Hay ventajas y desventajas en cada formato, y elegir el correcto para una historieta depende del tamaño escogido por el syndicate y del talento creativo del dibujante” (1995). Esto es lo que pone a ver el resultado de muchos de los cómics ya que estos cortes no solo se limitaban a tener que quitar un par de viñetas o cambiar el tamaño, lo que también se hacía era reordenar las viñetas. Esto muestra como el formato esta muchas veces sobre la propia historia del cómic y esto todavía se sigue dando aunque en la actualidad los cómics tienen mayor libertad de formato pero las editoriales tiene un número de páginas dado para los cómics.

## El formato cómic book.

El cómic book es la modalidad clásica estadounidense de las revistas dedicadas expresamente a la publicación de historietas. En un principio se trato de reimpresiones de las cosas de prensa pero luego se dio el cómic book con material nuevo que tenia gran parecido en las características que vemos ahora. Las dimensiones del cómic book clásico son veintiséis centímetros de alto por dieciocho y medio de ancho, coloreado a cuatricromía y con un número de páginas que fue bajando de unas sesenta y cuatro en los años treinta hasta veintiocho en los sesenta, siempre sumando las cuatro de las cubiertas.

El primer corte del número de páginas se debió una vez más por la Segunda Guerra Mundial, pasando a ser de cincuenta y dos. Una vez finalizado el conflicto, no se volvió a tener el número original aunque se mantuvo el precio de diez centavos. Precisamente mantener este precio condujo a reducir el cuaderno a treinta y seis páginas en los cincuenta y de nuevo a veintiocho en los sesenta, que ya se mantuvo, cambiando el precio del cómic.



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

No obstante, se redujo la proporción del número total de páginas dedicada a historietas, pasando desde unas veintidós de las veintiocho hasta sólo dieciséis de ellas. De este modo se ahorra en el salario de los equipos creativos de las historietas, que cobraban por página, y se tuvo el chance de poner publicidad cobrada en las páginas en blanco. Otra importante condición impuesta en los cómic books es la de contener al menos dos páginas de texto sin historieta. Éste es un requisito indispensable de la legislación postal de los Estados Unidos para que una publicación se beneficie de los descuentos correspondientes a una cierta categoría de envíos (second classmail).

Las otras importantes consecuencias del empleo de este servicio se reflejan en la numeración de las colecciones y en sus títulos. Hasta que una nueva colección era considerada merecedora de estos privilegios postales, la editorial debía mantener un depósito del orden de los mil dólares. Para ahorrárselo, se intentaba continuar la numeración de una colección ya existente y que no era muy buena, orientando su contenido hacia el de algún género de moda. Al mismo tiempo, se solía jugar con cambios progresivos de los títulos para que no fuese catalogada como una nueva colección.

Muchas de las primeras editoriales de cómic books eran o estaban relacionadas con compañías que ya se dedicaban a la publicación de pulps (DC national después conocido como Dc cómics o Timely después conocido como Marvel cómics, entre otros). Asimismo muchos de los creadores de cómic books trabajaban también como escritores o ilustradores de pulps o, cuando menos, se habían criado leyéndolos. Este tipo de trabajo entre diferentes tipos de publicaciones fue de gran importancia para el cómic, tanto en su temática como en la organización de sus contenidos.

Lo que los pulps adoptaron un modelo de colección antológica, con varias historietas dedicadas al mismo o a varios personajes distintos en cada número. Esto sólo cambiaría cuando el bajo número de páginas redujera la antología a un par de historietas y la introducción de la continuidad hiciese más aconsejable trabajar con una sola historieta por cómic book.

Por último, en lo referente al cómic book, se puso un detallado código de censura, administrado a través del Comics Code Authority, impuso unas estrechas limitaciones a lo que podía contarse en cada uno. En la actualidad, las editoriales pueden permitirse prescindir de su sello de aprobación en la cubierta sin que ello les de problemas muy importantes, pero, hasta hace relativamente poco, su ausencia conllevaba graves represalias por parte de los distribuidores y los puntos de venta.





# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

## El formato revista.

Existe una importante diferencia entre los conceptos británico y estadounidense de revista. Las revistas británicas (Cómic Cuts, Eagle, Valiant, Tiger, Dandy o Beano), como las Franco belgas (L'aventureux, Spirou Journal, Tintin o Pilote), eran de páginas para los periódicos y que cambiaron a partir de los periódicos infantiles ilustrados del siglo XIX. Su contenido estaba compuesto de un diverso tipo de historias como pasatiempos, concursos y textos, lo que lo aproximaba al cómic book clásico, que fue después de algunas de estas publicaciones europeas.

La diferencia fundamental es que las tradicionales revistas europeas de historietas eran semanarios (weeklies) frente a la publicación mensual, bimestral o trimestral de los cómic books. Por lo que por su frecuencia nos daban un mayor número de historias cortas y mayor cantidad de ellas. El concepto de revista norteamericano parte del modelo de publicaciones periódicas populares como los mencionados pulps, las sweat mags<sup>22</sup> o revistas de divulgación como Popular Mechanix. Su principal diferencia respecto a los cómic books es la ausencia de color, unas dimensiones algo mayores, un precio superior y el hecho de no someterse al Comics Code, por considerarse destinadas a lectores adultos. Contaban con la ventaja desde el punto de vista del mercado de ser expuestas junto a las revistas y no apiladas con cientos de cómic books.

Como los cómic books de los que derivaban, estas revistas en blanco y negro eran antologías de historietas, habitualmente inconexas salvo por la temática general.

El siguiente paso en la evolución de este formato se produjo con la aparición en Francia de Metal Hurlant (1975), que marcó un alejamiento de los semanarios juveniles tanto por su calidad de papel e impresión como por el público al que se dirigía. Su versión estadounidense, Heavy Metal (1977), dio la posibilidad de revista de lujo como Epic Illustrated (1980), cuyos autores conservaban los derechos de sus trabajos a diferencia de la política tradicional de las editoriales de cómic books.

## El formato novela gráfica y los nuevos cómic books

La novela gráfica es el más libre de estos formatos pues no existe un canon establecido en cuanto a sus características físicas o de contenido. Se suele fijar su inicio en la obra A Contract with God (Will Eisner, 1978), un volumen de ciento setenta y ocho páginas al que su autor llamó graphic novel. Los grandes avances es que ahora las páginas se ajustaban al tamaño del cómic y no a la inversa como venía siendo el caso, más el abandono del carácter periódico de la publicación:

El papel de calidad y una buena encuadernación no son garantías de mérito literario, pero el paso del periódico al papel y a una buena publicación puso en otro



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

nivel a las publicaciones de las novelas graficas y luego a los cómic books. “Los periódicos han arrastrado tradicionalmente la connotación de ser desechables, de tener una validez pasajera, mientras que los libros traían la promesa de algo más (McCloud, 2000: 29)” **cita**. La introducción de la novela gráfica mas la combinación de la comercialización periódica, más la libertad creativa aportada por los ilustradores y escritores del movimiento underground, ha dado una gran variedad de nuevos cómic books con diversas características físicas e historias que van más allá del tradicional historia de cómics de 28 páginas.

Se trata de series limitadas de un número variable de entregas que posteriormente son recopiladas en volúmenes considerados novelas gráficas. Esto nos lleva a los mecanismos de reedición de historietas.

## Los formatos de reciclaje

Lo que se ha hecho es notar características de las publicaciones estándar de cómic. Existe una variedad de formatos de reciclaje y recopilación de las historietas. El álbum franco belga es uno de ellos aunque su situación depende ya que la historieta que se diseño solo para este formato pero se ha adelantado su publicación por entregas en una revista antológica.

Por lo general, antes de que finalicen estas entregas se publica el álbum de tal modo que se crea este tipo de publicación tanto para el lector que no está siguiendo la historia al igual que los que son fans de la historia. Este modelo ha sido seguido por otros mercados europeos y, en menor medida, por el de Estados Unidos. Otro es el caso de la recopilación estadounidense (trade paperback), que puede aplicarse tanto a las series limitadas como a los cómics de serie regular cuya duración depende del éxito que estos hayan tenido.

Lo que se hacía era recopilar historias en un solo formato todas ellas, Lo mismo ocurre con los distintos modelos de recuperación de historietas de prensa (newspaper reprints), desde los primeros cómic books hasta los libros recopilatorios pasando por revistas antológicas, como Cómics Revue, que reúnen un cierto número de tiras de varias series y cuyas ventas se basan en el interés que se dieron por ellas ya que por estar publicadas en periódicos no todas la ciudades tenían acceso a ellas.

## 2.3 Elementos del cómic

### Las viñetas y tiempo

En los cómics tenemos la noción de que cada viñeta es una parte de escena y que su unión nos da la idea de secuencia pues el tiempo en los cómics es mucho más complejo, en una sola viñeta podemos determinar diferentes momentos de tiempo



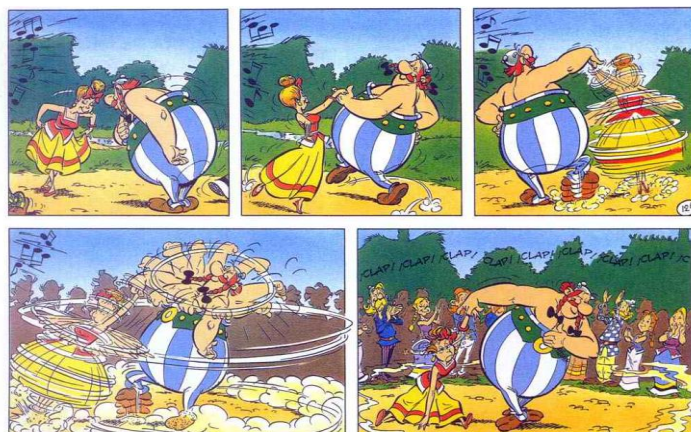
como podemos ver en esta imagen:

Solo en esta imagen podemos ver tres diferentes espacios de tiempo, al momento del golpe se puede ver un instante de tiempo menor a un parpadeo, luego está el salto de Spiderman que viene luego del golpe y dura

más tiempo, este se lo puede medir con el sonido interpretado con la onomatopeya, al final tenemos el tiempo de la conversación que cada uno tiene que es más larga que toda la acción que podemos ver.

### Imagen

Poder contar historias sin necesidad de palabras y solo utilizar imágenes es totalmente posible como se puede ver con este ejemplo:



Se puede tener una clara noción del contexto de la historia utilizando efectos de sonido para dar expresión a la imagen, con los tamaños de las viñetas nos permiten alargar el tiempo y utilizando

palabras para dar los sonidos que dan vida a la imagen.

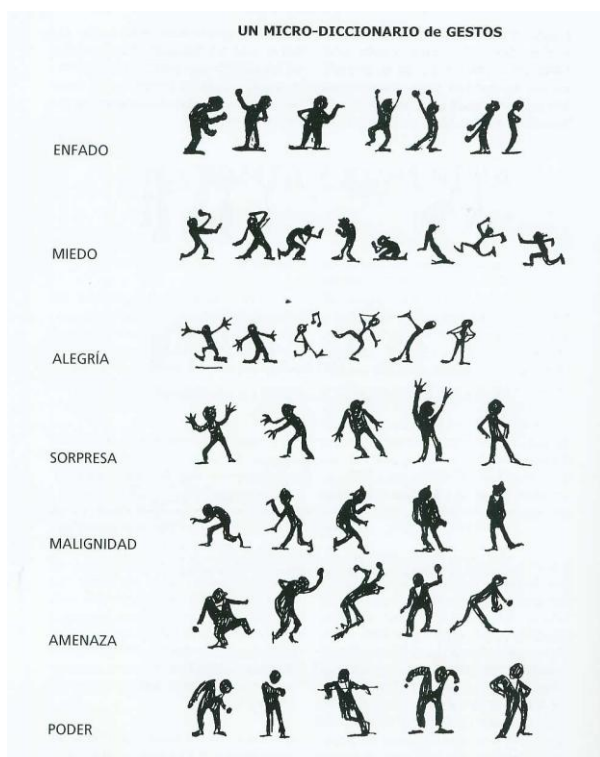
En los cómics no se tiene ni mucho tiempo ni espacio para desarrollar un personaje, lo que se utiliza para esto son los clichés o estereotipos, aunque de primera mano se oye negativo su uso, el cómic es un medio adecuado para su uso, hay características de las persona que todos reconocemos fácilmente.



En la imagen vemos como dos escenas iguales solo cambiando el personaje se puede tener dos lecturas totalmente diferentes, como se dijo antes el texto es solo un soporte para la imagen.

## Anatomía expresiva

En los cómics sin importar de que tipo se trate la figura humana es parte fundamental por eso es que es la más estudiada, aunque en mi proyecto va mas por lo zoomorfo las características fundamentales se mantiene, el cuerpo humano sus movimientos, su forma, sus expresiones han sido almacenados por nosotros creando un lenguaje que se expresa por sí mismo.



Se sabe que las personas tienen una habilidad para ver y reconocer diferentes posturas, lo que se desencadena un sinnúmero de emociones siendo fundamental en los cómics su uso y perfeccionamiento, es así que se puede tener un manual de gestos básicos para dar vida y personalidad al trabajo.

En los cómics las posturas ocupan una posición dominante frente al texto, aunque el texto puede describirnos la



emoción con la postura, podemos obtener que el personaje cobre vida y tenga una mejor respuesta al lector, dicha forma o postura lo que hace es reforzar el texto, mantener la historia y enviar un mensaje, la figura humana además da una emoción y transmite recuerdos auditivos.

## Color

Al poner atención al color se puede tener referencias de diferentes partes como el artista Seurat que pasó su vida estudiando el color o Kandinsky decía que el color podía dar un efecto físico o emocional, pero en los cómics el color solo se basó en la parte económica y comercial.

El color fue un gran salto en lo que se refiere a los periódicos pero también aumento los costos, fue cuando se dio el uso de los cuatro colores en los cómics, este proceso restringe la intensidad de los tres primarios a 100%, 50% y 20% usando tinta negra para la línea de trabajo, este proceso y más el uso de papel barato de periódico se convirtió en lo estética del cómic americano.

Para dar buenos resultados con los medios que tenían a disposición los superhéroes vestían ropa brillante y peleaban en mundos luminosos de colores elementales:

Aunque los cómics no eran tan expresionista como sus contrapartes en blanco y negro, el color dio un nuevo poder icónico ya que los trajes de los personajes se repetían constantemente fueron los símbolos que se volvían fácil de reconocer.

### 2.4 Cómics actuales y caricatura

En los medios interactivos que contamos hoy en día, el cómic actúa principalmente como distribución de contenidos. El mundo de los videojuegos tiene una gran variedad de personajes famosos y familiares, y sus historias poseen gran contenido para ser adaptadas al mundo de los cómics, haciendo que



las historias de los videojuegos se expandan más y tengan mayor posibilidades ya que a diferencia de los juegos de video el cómic no posee ninguna limitación en cuanto a tecnología estilo, etc. El cómic también se beneficia sobre todo por la utilización de personajes famosos Lara Croft,



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Sonic o los protagonistas de Final Fantasy. Como ya lo hemos visto antes se dice sobre cine y videojuegos:

El cine se ha acercado al mundo de los videojuegos con películas que tratan de ellos... o bien, más recientemente, con la adaptación de algunos de los éxitos de ventas del mundo interactivo. Por su parte, los videojuegos también han caído en la estrategia de marketing de la adaptación y prácticamente todas las películas destinadas al público infantil o adolescente también presentan su versión interactiva (Sabaté Salazar, 2002: 68).

La revolución digital de Internet se ha hecho notar con distinta intensidad en varias formas del medio. La afición de los consumidores regulares de historieta se ha visto fortalecida por la creciente eficiencia de los servicios de compra online así como por el aumento de páginas web y foros dedicados a la reflexión teórica con muy diversos grados de tono y rigor. Más allá van quienes defienden fervorosamente la idea de que el medio cibernético es la clave para la supervivencia de las historietas, que deberán trascender los soportes impresos y tendrán que mantenerse en medio digitales. Por una parte, la posibilidad de la distribución como pura información de los cómics online abre las puertas de entrada a pequeñas editoriales y autoeditores que se ven libres de la esclavitud de los costes de imprenta y distribución tradicional.

Por otra parte, el desarrollo de cómics específicamente para soporte digital puede tener desde el contenido del texto en multimedios, hasta interesantes transformaciones de los elementos formales y de su aplicación expresiva al adaptar el sistema del cómic al soporte virtualmente ilimitado de la página electrónica.

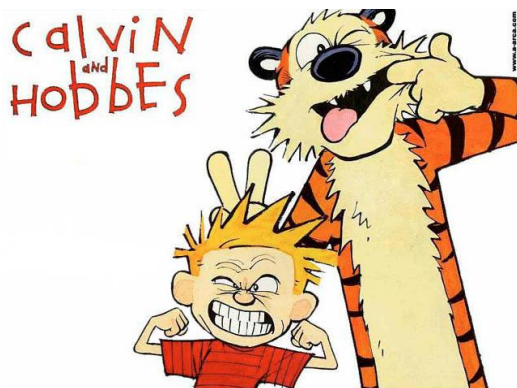
## Conclusión

Hay muchas cosa que tener en cuenta para la realización de un cómic, viñetas, tiempo, forma de contar y la misma parte grafica, después de todo esta tiene el nivel dificultad del mismo grado que en la influencia que el medio del cómic puede ofrecer, todos las partes que tiene un cómic como las viñetas nos permiten crear un tiempo y una cinemática para la historia de igual forma que los planos cuentan una película y sus diferentes usos de acuerdo a su psicología que cada plano posee.

Además el texto permite hacer que esas imágenes cobren vida y sean ellas las que nos cuenten la historia, capaces de trasmitirnos sonido y movimiento, de una manera más profunda de lo que el cine o la parte literaria puedan logra por si solas, poniéndonos en frente de un medio que tiene un elemento que no se puede

definir, es ese “no sé que” el cual da al cómic un profundo y atractivo medio de expresión.

## Capítulo 3



### Concepto y Creación del cómic Introducción

“Creo que esa es la causa principal de nuestra fascinación infantil por los dibujos animados aunque también juega un papel importante la identificación universal, la simplicidad y los rasgos infantiles de los protagonista de muchos dibujos animados.”<sup>3</sup>

Calvin y Hobbes tira cómica escrita y dibujada por Bill Watterson

Un cómic y su fascinación están en la forma en que está representada haciendo una síntesis en sus elementos gráficos, esta

síntesis es la crea el carácter de nuestro trabajo y como va a ser encaminado, este carácter debe estar siempre en cuenta ya que el público se sentirá más o menos identificado por el mismo.

El tema es otro indicador de la estética, de forma que un tema demasiado serio puede ser abordado con una grafica burda no para que sea menos serio sino para que sea más fácil ser aceptado por el público y viceversa.

### Concepto general del cómic

El concepto del cómic se basa en crear un universo alternativo donde la historia no tenga ningún tipo de limitación, esto se da ya que varias historias de diferentes personajes de nuestro contexto ya han sido interpretadas, formar nuevas historias con personajes o eventos que estén más cerca nuestro entorno es el objetivo, el cómic tendrá nuevas formas de ver nuestra cultura, reflejados modernamente pero

---

<sup>3</sup>.

sin tener todas las cosas que son características de nuestra sociedad en la actualidad.

Con el estilo Steampunk es el que considero que se puede lograr de mejor manera, la estética que se puede logra con esto se puede considerar que fue popular en las época de los 80 que se pudo ver en varios cómic o películas, esto en estos últimos años ha vuelto a establecerse.

El carácter es dado por gráficos que dan idea de decadencia donde no se utiliza muchos colores ni detalle, que se contrasta con personajes detallados y medianamente coloridos



Bryan Tillman, (2011), Creative Character Design, Focal Press is an imprint of Elsevier, The Boulevard, Langford Lane, Kidlington, Oxford, OX5 1GB, UK, Pag25.

## Estilo Steampunk

El **steampunk** (de *steam*, 'vapor', y *punk*) fue, en sus inicios, un subgénero literario nacido dentro de la **ciencia ficción** especulativa que surgió durante la **década de 1980** a manos de escritores conocidos por sus trabajos **cyberpunk**.<sup>1</sup> A día de hoy, este subgénero ha madurado hasta convertirse en un movimiento artístico y sociocultural y no tan solo literario.<sup>2</sup> El steampunk se desenvuelve en una ambientación donde la tecnología a vapor sigue siendo la predominante, y por normalidad, asentada en Inglaterra durante la **Época victoriana**, donde no es extraño encontrar elementos comunes de la ciencia ficción o la fantasía.

Las obras de temática steampunk a menudo muestran tecnologías **anacrónicas** o invenciones futuristas imaginadas por los visionarios de su época, todas ellas basadas bajo la perspectiva Victoriana en la cultura, el arte, la moda e incluso la arquitectura.

El steampunk bebe principalmente de los trabajos de **H. G. Wells** y **Julio Verne** y del imaginario encontrado en sus obras,<sup>3</sup> por lo que al igual que el **dieselpunk**, este subgénero se puede englobar dentro del movimiento **retrofuturista**, el género de las **ucronias** y la ficción especulativa, pero su tendencia a incorporar elementos fantásticos y el carácter más desenfadado y utópico de sus tramas lo alejan tanto del dieselpunk como del **cyberpunk**.





# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

El estilo general del cómic es del Steampunk el cual se dio en los 80 con películas como rocketear después de unos años se olvido, en la actualidad ha tenido nuevos adeptos y cómics y películas lo han popularizado como los cómics de Hellboy o las películas de Hayao Miyazaki, esta estética del siglo IX modernizada por los avances de nuestra generación.

Durante la historia los personajes tendrán una forma más antropomórfica y su cabeza será muy grande de lo normal haciéndolos más expresivos,

## Historia

El cómic cuenta las vivencias de dos personajes que pueden ser identificados por cualquier persona sin importar de donde sea, el primer personaje asemeja a un demonio que está inspirado en un cuento de la localidad llamado “El origen de una hacienda” del libro “huevos de la bruja” de Rodrigo Estudillo.

La historia sería que después del descubrimiento de América y luego su conquista pero cuando la colonización había llegado a su máximo periodo, los indígenas restantes realizaron una ceremonia en donde pidieron ayuda a los dioses, ellos respondieron ayudando a librar sus tierras de todos los invasores pero luego el poder corrompió a las personas, haciendo un mundo donde las personas y las criaturas mitológicas conviven unos con otros.

## Personajes

El cómic gira alrededor de dos personajes principales los cuales viajan por el mundo en busca de un buen lugar para vivir, mientras viven fuera de la ley se topan con diferentes enemigos que están inspirados en animales y demonios, que a su vez la grafica se inspira en los jarrones y figuras de arcilla que tiene nuestra cultura.

## Guion para el cómic

Personajes principales

Demonio rojo nombre: Desconocido

Maquina viviente nombre: Desconocido

Página 1

Bienvenidos al mundo que fue después del mundo

Página 2



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Donde el smog y las autopistas interminables son para todos habituales.

Página 3

Adónde vamos

Adonde todo comenzó

En busca de la verdad

¡Que! No sabes.....

No estoy seguro si conozco la historia

Página 4

Todo comenzó con la conquista de nuestra tierra, tuvo muchos nombres pero al final todos lo conocerían como América

Los extraños fueron Recibidos amigablemente, pero igual ellos los masacraron..

Página 5

Todo parecía perdido

Así que desesperados acudieron a sus dioses y ante todo lo imaginable ellos respondieron

Desde ese día la brecha entre el mundo de los dioses y los humanos se acabo.....

Página 6

Lo que paso después nadie está seguro..

Vamos a investigar

No somos como el resto de estos tipos que se conforman con lo que les dicen

No importa que arriesguemos nuestras vidas

Somos aventureros ¿Verdad?

¡Claroo!

Página 7

Mientras tanto..



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Tenemos problemas líder

Qué clase de problemas podemos tener en este mundo perfecto

Cada día las criaturas están más alborotadas...

Que se encargue el demonio en turno

Cataloguen a los alborotadores

Utilizaremos al oráculo para eso, las criaturas siempre van allí por respuestas

Página 8

Voten por MonsterSucre

El es la solución

Voten

Necesitamos tu voto

Eres parte de la solución

¡Obedece!

Página 9

Esas elecciones me ponen de mal humor, mejor pongamos música

¡Cuidado!

Página 10

¿Adónde van amigos?

Pase a la mano

Sin dinero no hay paso

El mundo es un caos..

Siempre en guerra

Que tendrán que hacer nuestros héroes para cambiar esto

¿Y quiénes serán las criaturas que no permiten su paso?

¡Ayuda!

## Conclusiones y recomendaciones

“En la práctica, el creador, una vez concebida la idea, se dispone a desarrollar con palabras e imágenes en un todo unificado. Es entonces cuando los elementos gráficos ejercen su predominio, pues al fin y al cabo hay que leer el producto final como un conjunto visual. En el análisis final, es esta “mezcla” la prueba definitiva del éxito y calidad del producto del arte secuencial.”<sup>4</sup>



El escritor y dibujante J.D. Santibáñez (autor de "El mago" y "Ejecútese el mañana") su reciente obra titulada "Cómico Book: Literatura gráfica".

algo que puede tomar más tiempo que el propio dibujo, bueno para alguien que esta mas por la parte grafica puede suceder esto es posible que para alguien que tenga mejor destreza con la escritura puede que suceda todo lo contrario.

El diseño de un sistema grafico total y ordenado, donde la simplicidad de personajes sea complementado con escenarios diversos y subjetivos, con el fin de dar una nueva forma de ver a los cómics.

Los personajes van a ser simples en su diseño y caracterización pero van a ser de una forma tratados en donde el público pueda sentir una ternura por su forma y expresión, aunque una complejidad en las imágenes y su trabajo detallado llama mucho la atención pero la historia muchas veces es la que nos condiciona como vamos a crear los gráficos, ya que una historia aunque pueda contener demonios o criaturas no necesariamente tiene que ser de terror o tener gráficos perturbadores.

Algo muy característico del cómic y que se lo da por sentado es la parte escrita, y todo lo contrario a lo que se piensa el texto es lo más difícil de poner y hacer que tenga sentido es

---

<sup>4</sup>Beauchamp, Robin, (2005), *DESIGNING SOUND for ANIMATION*, Jordan Hill, Oxford, Focal Prees, Usa, Pag 18



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

## BIBLIOGRAFÍA

Daniel, Filmus,(2004), El cine de animación, Ministro de Educación Ciencia y Tecnología, Consejo

Federal de Educación, Argentina, Pág. 10

Tony, White, (2006), Animation from pencils to pixels, Focal Press is an imprint of Elsevier, USA, Pag 21.

Preston, Blair, (1994), Cartoon Animation, Walter Foster publishing, USA, Pag 2

Brian, Fairrington,(2009), Drawing Cartoons & Cómics For Dummies, Wiley Publishing, Inc, USA.

Bryan Tillman, (2011), Creative Character Design, Focal Press is an imprint of Elsevier, The Boulevard, Langford Lane, Kidlington, Oxford, OX5 1GB, UK

Scott McCloud,(1993), Understanding cómics, Editorial advace and selective ego-trimming.

Stan Lee, John Buscema, (1997), How To Draw Cómics The Marvel Way, Published by Simon and Schuster, Inc.

Diseño Estrategia y táctica, Luis Rodríguez, Que es el Diseño

Will Eisner, (1999), El cómic y el arte secuencial, Editorial norma.