

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL

Escuela de Diseño y Comunicación Visual



***EL CÓMIC COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN
DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA***

Previa la obtención del Título de:

Magíster en Comunicación Pública de Ciencia y Tecnología

Presentado por:

JOSÉ DANIEL SANTIBÁÑEZ VÁSQUEZ

Guayaquil – Ecuador

2011

DEDICATORIA

A

Alice Antonieta Vásquez

Miranda

y José María Santibáñez Pinto,

a quienes les debo todo.

JDSV

AGRADECIMIENTO

*Gracias a todos quienes dedican
su esfuerzo y su talento al Noveno
Arte.*

JDSV

TRIBUNAL DE GRADO

Mae. Ruth Matovelle
DIRECTORA DE LA ESCUELA

PhD. Pablo Escandón
DIRECTOR DE TESIS

Mae. Mónica Robles
VOCAL PRINCIPAL

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad del contenido de este Proyecto de Grado,
corresponde exclusivamente a los autores; y el patrimonio intelectual de la misma
a la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

José Daniel Santibáñez Vásquez

Índice General

Dedicatoria.....	II
Agradecimiento.....	III
Tribunal de Grado.....	IV
Declaración Expresa.....	V
Índice General.....	VI
Índice de Figuras.....	IX
Capítulo 1 Generalidades	
1.1. Introducción.....	15
1.2. Qué es y qué no es un cómic.....	18
Capítulo 2 Breve Historia del Arte Secuencial	
2.1. Orígenes.....	23
2.2. El Arte Secuencial en Norteamérica.....	33
2.2.1. La Era de Oro.....	38
2.2.2. La Era del Comic Code.....	40
2.2.3. La Era de Plata.....	43
2.2.4. La Era Marvel.....	43
2.2.5. La Era de Bronce.....	45
2.2.6. La Era de los Trucos.....	49
2.2.7. La Era Image.....	51
2.3. El Arte Secuencial en Europa.....	53
2.4. El Arte Secuencial en Asia.....	57
2.5. El Arte Secuencial en Latinoamérica.....	64
2.5.1. En Argentina.....	64
2.5.2. En México.....	69
2.5.3. En Ecuador.....	72
Capítulo 3 Géneros del Cómic	
3.1. Superhéroes.....	96
3.2. Ciencia Ficción.....	99
3.3. Fantasía.....	101

3.4. Cómic Negro	103
3.5. Aventura	105
3.6. Terror	107
3.7. Thriller	110
3.8. Erótico	112
3.9. Ficción Histórica	114
3.10. Western	115
3.11. Surrealismo	117
3.12. Humor	119
3.13. Infantil/Juvenil	121
3.14. Romance	123
3.15. Educativo	125
3.16. Bélico/Épico	127
3.17. Género Mixto o de Géneros Cruzados	129
3.18. El Manga y sus géneros	131

Capítulo 4 El lenguaje del Cómic

4.1. El ícono gráfico	139
4.2. Ideogramas o metáforas visuales	142
4.3. Lenguaje literario	142
4.4. Paneles	147
4.5. Planos o tomas	148
4.6. Puntos de vista	151
4.7. Calle o Gutter	153
4.8. Transiciones	155
4.9. Tiempo	157
4.10. Movimiento	161
4.11. Línea viva	161

Capítulo 5 Cómo se hace un Cómic

5.1. Idea	164
5.2. Registro de imágenes	164
5.3. Guión	166
5.4. Lápiz	168
5.5. Tinta	168

5.6. Color	169
5.7. Rotulación	170
Capítulo 6 El Cómic como Medio de Educomunicación	
6.1. Educomunicación y cómics.....	173
6.2. Fortalezas del Cómic como herramienta educativa	181
6.3. Algunos Cómics Educomunicativos	183
6.4. Larry Gonick, un enamorado del cómic científico	195
6.5. World Comics Finland	198
6.6. Una pequeña prueba.....	205
6.7. Action Philosophers.....	210
6.8. Guías Manga	213
6.9. ¡Elé!	220
Capítulo 7 Propuesta de Cómic Educomunicativo de Ciencia y Tecnología	
7.1. Generalidades	223
7.2. Target.....	224
7.3. Síndrome del Intestino Irritable.....	225
7.3.1. Causas	225
7.3.2. Síntomas	226
7.3.3. Tratamiento.....	227
7.3.4. Pronóstico	228
7.4. Outline de cómic SII	230
7.5. Guión de cómic SII	231
7.6. Proceso de Realización de cómic SII.....	245
Conclusiones	254
Bibliografía	257
Anexo	270

Índice de Figuras

Figura 1.1. Art Spiegelman.	17
Figura 1.2. Alan Moore y Dave Gibbon.	17
Figura 1.3. Roy Lichtenstein.	20
Figura 1.4. Dibujos humorísticos de King Features Syndicate.	21
Figura 1.5. Dibujos humorísticos de King Features Syndicate.	21
Figura 1.6. Cómic Book, página 19.	22
Figuras 2.1. Mural de la Tumba de Menna.	23
Figuras 2.2. Columna de Trajano.	23
Figuras 2.3. Columna de Trajano.	23
Figura 2.4. Sección del Tapiz de Bayeux.	24
Figura 2.5. Manuscrito 8-Ciervo Garra de Tigre.	24
Figura 2.6. Las Torturas de San Erasmo.	25
Figura 2.7. El progreso de una prostituta de William Hogarth.	26
Figura 2.8. El progreso de un Vividor de William Hogarth.	27
Figura 2.9. Un Matrimonio a la Moda de William Hogarth.	29
Figura 2.10. Grabados para el libro God’s Man, de Lynd Ward.	30
Figura 2.11. The City, de Frans Masereel.	31
Figura 2.12. Una Semana de Bondad, de Max Ernst.	32
Figura 2.13. Los cómics de Rodolphe Töpffer.	33
Figura 2.14. Yellow Kid.	34
Figura 2.15. The Katzenjammer Kids o El Capián y los Pilluelos.	35
Figura 2.16. Little Nemo.	35
Figura 2.17. La Gata Loca.	36
Figura 2.18. Buck Rogers, en el espacio.	36
Figura 2.19. Tarzán, Rey de los Monos.	37
Figura 2.20. Dick Tracy.	37
Figura 2.21. El Agente Secreto X-9.	37
Figura 2.22. Superman.	38
Figura 2.23. Capitán Marvel.	39
Figura 2.24. Detective Comics #27.	39
Figura 2.25. Flash, el Hombre más Rápido del Mundo.	39
Figura 2.26. Capitán América versus Hitler.	40
Figura 2.27. El Senador Joseph McCarthy.	41
Figura 2.28. El Doctor Fredric Wertham.	41
Figura 2.29. Quema de cómics.	41
Figura 2.30. EC Comics.	42
Figura 2.31. El primer número de Los Cuatro Fantásticos.	44
Figura 2.32. Boda de Mr. Fantastic y La Chica Invisible.	44
Figura 2.33. Black Panther.	45
Figura 2.34. El Hombre-Araña.	45
Figura 2.35. Gwen Stacy muere.	46
Figura 2.36. Green Arrow se enfurece.	47

Figura 2.37. Marvel y DC enfrentan las drogas.....	47
Figura 2.38. Batman contra Superman.....	48
Figura 2.39. Rorschach.....	49
Figura 2.40. Nueve portadas diferentes de Spider-Man #1.....	50
Figura 2.41. X-Men #1.....	50
Figura 2.42. Jason Todd muere.....	50
Figura 2.43. Los siete fundadores de Image juntos.....	51
Figura 2.44. The Walking Dead.....	52
Figura 2.45. X-Files, junto a 30 days of Night.....	52
Figura 2.46. Tintín.....	53
Figura 2.47. Lucky Luke.....	54
Figura 2.48. Los Pitufos y el humor.....	54
Figura 2.49. Ásterix, el Galo.....	55
Figura 2.50. El Teniente Blueberry.....	55
Figura 2.51. Corto Maltese.....	56
Figura 2.52. Heavy Metal.....	56
Figura 2.53. Le Scorpion, Ethan Ringler, Agente Federal.....	57
Figura 2.54. Las aventuras del Murciélago Dorado.....	58
Figura 2.55. Kimba, el León Blanco.....	59
Figura 2.56. La Nueva Isla del tesoro.....	59
Figura 2.57. Astro Boy.....	61
Figura 2.58. La leyenda de Kamui.....	61
Figura 2.59. Golgo 13.....	63
Figura 2.60. Dragonball.....	63
Figura 2.61. Slam Dunk.....	64
Figura 2.62. Akira.....	64
Figura 2.63. El Eternatuta.....	66
Figura 2.64. La leyenda del inmortal Mort Cinder.....	66
Figura 2.65. Chico Montana, Bárbara, Juan Giménez.....	67
Figura 2.66. Dennis Martín, Nippur de Lagash, Salvarese, Mark y Jackaroe... ..	68
Figura 2.67. Memín Pingüín, Los Supersabios, Chanoc, Kaliman, Fantomas.....	69
Figura 2.68. Los Supermachos.....	71
Figura 2.69. Los Agachados.....	71
Figura 2.70. El Pantera.....	72
Figura 2.71. Cómic Virus Antiamoroso.....	74
Figura 2.73. ¡Ayy, mi Cefepé!.....	77
Figura 2.74. Don Canuto.....	78
Figura 2.75. La Bunga.....	79
Figura 2.76. Cómic de Roque Maldonado.....	79
Figura 2.77. El Gato.....	81
Figura 2.78. Ecuador Ninja.....	81
Figura 2.79. Guayaquil de Mis Temores.....	81
Figura 2.80. Secreciones del Mojigato.....	82
Figura 2.81. Pokes.....	82
Figuras 2.82. El humor de Bonil.....	84
Figuras 2.83. El humor de Bonil.....	84

Figura 2.84. Privatefalia S.A.	84
Figura 2.85. La Línea.	85
Figura 2.86. Ficciónica.	85
Figura 2.87. Rocko Cómics.....	86
Figura 2.88. Gor, el príncipe dinosaurio.....	86
Figura 2.89. Fanzine.....	87
Figura 2.90. Ana y Milena.	88
Figura 2.91. Bubby.	88
Figura 2.92. Comic Book.....	89
Figura 2.93. El Cuervito Fumanchú.....	89
Figura 2.94. Zeg y la Ladilla.....	90
Figura 2.95. Leyendas del Ecuador.	91
Figura 2.96. Leyendas Guayaquileñas.	91
Figura 2.97. Los Piratas en Guayaquil.....	92
Figura 2.98. George y Chichico.	92
Figura 2.99. Kenyu.	92
Figura 2.100. Pepe Cáncamo.....	93
Figura 2.101. Prólogo.....	94
Figura 2.102. Janter.	94
Figura 2.103. La Bendición de Kirth.	95
Figura 2.104. Manuela Sáenz y Simón Bolívar: Una batalla de amor.	95
Figura 3.1. Superman.....	97
Figura 3.2. Batman.	97
Figura 3.3. Wolverine.	98
Figura 3.4. Blade Runner.	100
Figura 3.5. Ghost in the Shell.	100
Figura 3.6. The Red Star.....	101
Figura 3.7. Ángel versus Frankenstein.	102
Figura 3.8. La Torre Oscura, de Stephen King.....	102
Figura 3.9. Doctor Strange.....	103
Figura 3.10. Sin City.....	104
Figura 3.11. Parker.....	104
Figura 3.12. Criminal.	105
Figura 3.13. Rocketman.....	106
Figura 3.14. The Black Coat.	106
Figura 3.15. La Liga de los Caballeros Extraordinarios.	107
Figura 3.16. The Walking Dead.	108
Figura 3.17. Werewolf by Night.	109
Figura 3.18. The Stand.	109
Figura 3.19. Alpha Premiéres Armes.	111
Figura 3.20. Jack Cross.	111
Figura 3.21. Metal Gear Solid.....	111
Figura 3.22. Druuna.....	112
Figura 3.23. Gullivera.....	113
Figura 3.24. Mi mamá, el ídolo sexy.	113
Figuras 3.25. El Tercer Testamento.....	114

Figuras 3.26. Quetzacoatl.....	114
Figura 3.27. From Hell.....	115
Figura 3.28. Bouncer.....	116
Figura 3.29. Ángela.....	116
Figura 3.30. La Estrella del Desierto.....	117
Figura 3.31. Stray Toasters.....	118
Figura 3.32. The Fountain.....	118
Figura 3.33. Violent Cases.....	119
Figura 3.34. Groo, The Wanderer.....	120
Figura 3.35. Mad.....	120
Figura 3.36. Los Simpson.....	121
Figura 3.37. Archie.....	122
Figura 3.38. Walt Disney Comics.....	122
Figura 3.39. Looney Tunes.....	123
Figura 3.40. Truer than True Romance.....	124
Figura 3.41. Antique Romance.....	124
Figura 3.42. Apartment 3G.....	125
Figura 3.43. Understanding Comics.....	126
Figura 3.44. Veinte mil Leguas de Viaje Submarino.....	126
Figura 3.45. Anne Rice, Female Force.....	126
Figura 3.46. Our Army at War. Featuring Sgt. Rock.....	128
Figura 3.47. As de Pique.....	128
Figura 3.48. La Segunda Guerra Mundial.....	129
Figura 3.49. W.E.S.T. (Weird Enforcement Special Team).....	130
Figura 3.50. Billy The Kid's Old Timey Oddities.....	130
Figura 3.51. Gotham Central.....	131
Figura 3.52. Gender Bender: No Bra.....	132
Figura 3.53. Harem: Princess Lover.....	133
Figura 3.54. Maduro: Sekirei.....	134
Figura 3.55. Mecha: Neon Genesis Evangelion.....	135
Figura 3.56. School Life: Kodomo-no-jikan.....	135
Figura 3.57. Slice of Life: Bokura-ga-ita.....	137
Figura 3.58. Smut: Kaikan Phrase.....	137
Figura 3.59. Yaoi: The tyrant who falls in love.....	137
Figura 3.60. Yuri: Kanamemo.....	138
Figura 4.1. Dos maneras icónicas de representar lo mismo.....	140
Figura 4.2. Expresiones faciales reconocibles.....	141
Figura 4.3. Expresiones corporales.....	141
Figura 4.4. Íconos.....	142
Figura 4.5. Globos de texto varían para expresar emociones.....	144
Figura 4.6. Globos de texto ayudan a visualizar tono e inflexión de voz. ...	144
Figura 4.7. Posibles globos de texto.....	145
Figura 4.8. Onomatopeyas.....	146
Figura 4.9. Narrador omnisciente.....	146
Figura 4.10. Los paneles cuentan todo.....	147
Figura 4.11. Close-up Extremo.....	148

Figura 4.12. Close-up.....	148
Figura 4.13. Plano Medio.....	149
Figura 4.14. Plano Americano.....	150
Figura 4.15. Plano General.....	150
Figura 4.16. Plano General Extremo.....	151
Figura 4.17. Picado.....	152
Figura 4.18. Contrapicado.....	152
Figura 4.19. Neutro.....	152
Figura 4.20. Cenital.....	153
Figura 4.21. Gutter.....	154
Figura 4.22. Transiciones.....	156
Figura 4.23. Brody's Ghost.....	157
Figura 4.24. Ubicación de globos de texto.....	158
Figura 4.25. Paso de tiempo prolongado.....	160
Figura 4.26. Formas de los paneles.....	160
Figura 4.27. Movimiento.....	162
Figura 4.28. Movimiento por repetición.....	162
Figura 4.29. Crear ambiente.....	163
Figura 5.1. Fichas de personajes.....	165
Figura 5.2. Sinopsis.....	166
Figura 5.3. Guión.....	167
Figura 5.4. Boceto y arte terminado.....	169
Figura 5.5. Dibujo, entintado y coloreado.....	171
Figura 5.6. Los textos y la composición de la página.....	172
Figura 6.1. Omega Boy versus Doctor Diabetes.....	184
Figura 6.2. Arrugas.....	184
Figura 6.3. Cómo inventó Marconi la telegrafía sin hilos.....	186
Figura 6.4. Bruce Banner escapa de ser violado.....	186
Figura 6.5. Hansi, the girl who loved the swastica.....	187
Figura 6.6. World Around Us.....	189
Figura 6.7. Newton y Copérnico.....	190
Figura 6.8. ¿Qué es una aurora?.....	191
Figura 6.9. Le Geometricon.....	192
Figura 6.10. Interferon Force.....	192
Figura 6.11. Why?.....	193
Figura 6.12. Bone Sharps, Cowboys and Thunder Lizards.....	193
Figura 6.13. Dignifying Science.....	194
Figura 6.14. Two-Fisted Science.....	194
Figura 6.15. Cómics Educomunicaticos.....	196
Figura 6.16. Páginas interiores sencillas y muy didácticas.....	197
Figura 6.17. Cocinando.....	199
Figura 6.18. Consecuencias de la Circunsición.....	199
Figura 6.19. El Mercado apesta.....	200
Figura 6.20. Cómo obtener electricidad.....	200
Figura 6.21. "Ali Baba Rukha" Murad.....	201
Figura 6.22. Palabras Amargas.....	201

Figura 6.23. Matrimonio.	202
Figura 6.24. Ubicación de grassroots cómics.	202
Figura 6.25. Un poco de respeto.	205
Figura 6.26. Falta de comodidad en el campus universitario.	206
Figura 6.27. La Aso de Miedo.	206
Figura 6.28. Como siempre.	207
Figura 6.29. ¿Falta de libertad o libertinaje?	207
Figura 6.30. Ironía.	208
Figura 6.31. Embarazo prematuro.	208
Figura 6.32. Guardias de seguridad.	209
Figura 6.33. Problemas con la tecnología.	209
Figura 6.34. Otros problemas con la tecnología.	210
Figura 6.35. Action Philosopher 1: Platón.	211
Figura 6.36. Action Philosopher 2: Bodhidharma. Maestro del Kung Fu. ...	211
Figura 6.37. Action Philosopher 3: Friedrich Nietzsche.	212
Figura 6.38. Action Philosopher 4: Thomas Jefferson.	212
Figura 6.39. Action Philosopher 5: San Agustín.	213
Figura 6.40. The Manga Guide to Molecular Biology.	215
Figura 6.41. The Manga Guide to Calculus.	216
Figura 6.42. The Manga Guide to Electricity.	217
Figura 6.43. The Manga Guide to Data bases.	218
Figura 6.44. The Manga Guide to Physics.	219
Figura 6.45. El Capitán Escudo contra Deforestador.	221
Figura 6.46. Cantuñita.	221
Figura 6.47. Personajes ecuatorianos.	222
Figura 7.1. Boceto de Página 1.	245
Figura 7.2. Boceto de Página 2.	246
Figura 7.3. Boceto de Página 3.	246
Figura 7.4. Boceto de Página 4.	247
Figura 7.5. Boceto de Página 5.	247
Figura 7.6. Fotografías referenciales.	248
Figura 7.7. Arte Final de Página 1.	249
Figura 7.8. Arte Final de Página 2.	250
Figura 7.9. Arte Final de Página 3.	251
Figura 7.10. Arte Final de Página 4.	252
Figura 7.11. Arte Final de Página 5.	253

Capítulo 1

Generalidades

1.1. Introducción

El cómic ha existido desde la antigüedad, de una u otra forma. En el viejo Egipto, ya se realizaban dibujos decorativos que contaban historias. En la Edad Media también empezaron a realizarse trabajos que recurrían a la secuencia para narrar hechos importantes. Con el tiempo, el Noveno Arte¹, como se lo conoce mundialmente, fue evolucionando hasta alcanzar mucha popularidad en el mundo, pero, lamentablemente, ha sido menospreciado por muchos y, en algunos países, como el Ecuador, se lo considera un pasatiempo infantil. Esta equivocada interpretación de su naturaleza lo ha colocado en desventaja en el medio educativo, y lo ha descartado en lo referente a la transmisión de ideas y conocimientos, incluyendo la Ciencia y la Tecnología.

Existe un abandono de la lectura de libros por parte de la nueva generación. Los jóvenes ya no están interesados en las palabras; les aburre². Leerlas y escribirlas. Solo les importa lo visual, la imagen en movimiento. Prueba de ello están los juegos de vídeo, las películas con ediciones muy rápidas de tomas muy cortas. Todo es visual. Todo debe ser pre-digerido, porque así es más fácil entenderlo. Por eso se deduce que muchos intelectuales ven al cómic como un elemento que degenera la lectura, que ayuda a convertir a los jóvenes en analfabetos³.

Pero la verdad no es tan simple. El mundo evoluciona y los medios para comunicar tienen que evolucionar con él. No se puede pretender que la generación

¹ McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*, Kitchen Sink Press, EEUU, 1993, p. 20.

² Salazar, Silvana y Ponce, Dante: *Hábitos de Lectura*, Instituto del Libro y la Lectura, Perú, 1999, p. 1

³ <http://blogs.terra.es/blogs/cine/archive/2010/08/18/los-superh-233-roes-actuales-mala-influencia-para-los-ni-241-os.aspx> (Último acceso: 16/03/2011)

actual actúe y se comporte como la anterior. Para bien o para mal, muchos cambios se dan, y uno tiene que adaptarse a ellos. Por la misma razón, tampoco se puede rechazar el cómic categóricamente. Es un medio que ha existido desde siempre y ha alcanzado en la actualidad niveles que lo elevan a la categoría de literatura. La *novela gráfica*, término divulgado por Will Eisner⁴—uno de los maestros del cómic— y que se ha convertido en el nombre menos infantil y más serio del cómic, tiene, hoy por hoy, gran aceptación en todas las sociedades. *Maus*⁵, de Art Spiegelman, y *Watchmen*⁶, de Alan Moore y Dave Gibbons, son claros ejemplos de lo que un cómic puede alcanzar como medio de transmisión de conocimiento.

Maus está considerado como uno de los mejores cómics de todos los tiempos; ganador del afamado Premio Pulitzer en 1992. Es la historia de un superviviente de Auschwitz, del Holocausto y de su pobreza moral, pero también de las relaciones entre padre e hijo y de los recuerdos duros de una familia disfuncional (Figura 1.1). Por otra parte, *Watchmen* relata la historia de un grupo de superhéroes del pasado y del presente y los misterios que rodean al asesinato de uno de ellos (Figura 1.2). Es el único cómic que aparece en la lista *Las 100 mejores novelas, desde 1923 al presente*, elaborada por la revista *Time* en 2005⁷.

Conociendo estos dos ejemplos de popularidad mundial por parte del cómic, interesa saber si éste puede ser usado como medio de divulgación de la Ciencia y la Tecnología. Si se ha valido de él en otros países con efectividad, y en cuáles lo hacen constantemente como medio científico de forma efectiva. Si maneja las mismas técnicas que las de un cómic tradicional y si habría la posibilidad de aplicarlo en el Ecuador.

Para ello, se realiza una síntesis histórica del cómic en Estados Unidos, Europa, Latinoamérica y Japón. Se describen también los géneros del cómic y las técnicas

⁴ <http://www.willeisner.com/biography/index.html> (Último acceso: 22/08/2010)

⁵ <http://www.guiadelcomic.com/comics/maus.html> (Último acceso: 22/08/2010)

⁶ <http://www.watchmencomicmovie.com/watchmen-comic-plot-summary.php> (Último acceso: 23/08/2010)

⁷ <http://www.time.com/time/specials/packages/completelist/0,29569,1951793,00.html> (Último acceso: 16/03/2011)

para su realización. Se muestran ejemplos de cómics que transmiten conocimiento científico, de diversas maneras, en varios países. Se elabora una investigación de tipo exploratoria, ya que su intención es examinar un tema poco estudiado en nuestro medio. El método es el de análisis documental sobre el objeto de estudio, a partir de su definición, estructura y evolución.



Figura 1.1. Art Spiegelman y su obra maestra Maus, donde presenta a los judíos prisioneros como ratones, y a los nazis como gatos.

Fuente: www.mockduck.net, www.entrecomics.com



Figura 1.2. Alan Moore y Dave Gibbons, escritor e ilustrador de de Watchmen, respectivamente.

Fuente: www.tokyostationradio.blogspot.com, www.lapataizquierdadectulhu.blogspot.com, www.wikipedia.com

1.2. Qué es y qué no es un cómic

*El cómic es una serie de ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector*⁸.

Con esta definición, Scott McCloud, uno de los más reconocidos teóricos del *Arte Secuencial*, logró reforzar la imagen del cómic como medio de comunicación masiva, cuando publicó su libro —muy bien llamado por cierto— *Understanding Comics (Entendiendo los Cómicos)*. La secuencia de imágenes logra que la mente del observador actúe como nexo entre los paneles o viñetas y “provoque” la transmisión del mensaje. De esta manera, el lector entiende lo que “sucede” en el cómic. Éste es un arte invisible, según McCloud. Es decir, el lector no toma en cuenta el diseño de los paneles, sino que solamente los lee, disfruta la experiencia.

Will Eisner, otra gran figura del cómic estadounidense, sostenía que el Noveno Arte (término inspirado por el manifiesto *Reflections on the Seventh Art —Reflejos del Séptimo Arte—* de Ricciotto Canudo, en 1923)⁹, es una mezcla de dos formas diferentes: palabras e imágenes. Estas formas actúan en conjunto para transmitir un mensaje:

*El comic book consiste en un montaje de palabra e imagen, y por tanto exige del lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales. En realidad, las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría, pincelada) y las particularidades de la literatura (gramática, argumento, sintaxis) se superponen unas a otras. La lectura del comic book es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual*¹⁰.

⁸ McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*, Kitchen Sink Press, EEUU, 1993, p. 9.

⁹ Las nueve artes: arquitectura, música, danza, escultura, pintura, poesía, cine, fotografía, cómic.

¹⁰ Eisner, Will: *El Cómic y el Arte Secuencial*, Norma Editorial, España, 2002, p. 10

El cómic es una experiencia única. Es leer una novela, pero con imágenes. Es ir al cine, sin movimiento. Es estar en contacto con las mejores historias y personajes, por muchos años. Es vivir aventuras y desventuras en el campo de la lectura de imágenes y de palabras. Es *Arte Secuencial*. Es *Literatura Gráfica*. Es *Novela Gráfica*.

Por muchos años, el cómic ha sido visto como un arte menor, un arte poco serio. Incluso, muchos críticos han utilizado el sustantivo “cómic” como insulto cuando no les gusta determinado estilo, determinado artista. Y al poseer un nombre que hace referencia a un género (“comedia”), muchos confunden el *medio* con el *género*. Porque no todos los cómics son “cómicos.” Los cómics tienen diversos géneros, iguales a los literarios, a los cinematográficos.

El término cómic es, en sí mismo, desafortunado, pues reduce todo un medio de comunicación a un único género: el humor. Es como si pensáramos que las únicas películas posibles fueran las de cowboys. En vez de esta fallida terminología, el gran Will Eisner propuso Arte Secuencial como una denominación que mejor sintetiza la naturaleza de este medio. Actualmente, además, se usan términos como narración gráfica y —cuando el trabajo es extenso— novela gráfica. Una vez que entendemos al cómic como un medio que encierra potenciales expresivos comparables a la mejor literatura y a las artes visuales, estamos listos para aceptarlo como arte legítimo¹¹.

As cartoonists and their longtime admirers are getting a little tired of explaining, comics are not a genre, they're a medium. Westerns, Regency romances, film noire: those are genres —kinds of stories with specific categories of subjects and conventions for their content and presentation. (Stories about superheroes are a genre, too). Prose fiction, sculpture, video: those, like comics, are media —forms

¹¹ Santibáñez, JD: *Comic Book, Literatura Gráfica*, Intro 2 por Eduardo Villacís. Edición de Autor, Ecuador, 2006.

*of expression that have few or no rules regarding their content other than the very broad ones imposed on them by their form*¹².

Otra equivocación es confundir el término *cómic* como sinónimo de *estilo*. Muchos dicen que hacen cómics, pero en realidad lo que hacen es ilustrar personajes —propios o ajenos— en un estilo semejante al de muchos cómics genéricos. No hay paneles, no hay diálogos, no hay historia. Mientras no haya secuencia, no hay cómic. Así de sencillo.



Figura 1.3. Los trabajos de Roy Lichtenstein tienen influencia indiscutible de los cómics, pero no son cómics en sí, sino pinturas individuales con mensajes heterogéneos.
Fuente: www.artespain.com, www.funesc3001.blogspot.com

Por ejemplo, el famoso pintor del *Pop Art*, Roy Lichtenstein, utilizó el estilo del cómic para sus obras. Aunque éstas tienen los mismos elementos que un panel de cómic—ilustraciones, globos de texto y texto narrativo—, no lo convierten en ello. Las obras de Lichtenstein buscaban llegar al público con mensajes propios utilizando elementos del día a día. Y, aunque podrían tener implícita una historia —aunque fuese diferente para cada observador—, no son, de ninguna manera, cómics (Figura 1.3).

¹² Los historietistas y sus admiradores de mucho tiempo ya se cansan de explicar: los cómics no son un género, son un medio. Westerns, romances de época, filme negro: éstos son géneros —historias con categorías específicas de temas y convenciones para su contenido y presentación. (Las historias de superhéroes son un género, también). Ficción en prosa, escultura, vídeo: éstos, como los cómics, son medios —formas de expresión que tienen pocas o ninguna regla sobre su contenido que no sean las muy amplias impuestas a sí mismos debido a su propia forma. (Traducción libre).Wolk, Douglas: *Reading Comics. How graphic novels work and what they mean*, Da Capo Press, EEUU, 2007, p. 11.

Por otra parte, aquellos dibujos cómicos que son de un solo cuadro, y que no narran ninguna historia en secuencia, tampoco son cómics. Son solamente chistes ilustrados (Figuras 1.4 y 1.5). “¡No hay secuencias de una sola viñeta!” asegura Scott McCloud. “Tales viñetas muy buen pueden incluirse en *El Arte del Cómic*, dado que reciben de la historieta parte de su vocabulario visual, pero no son cómics. Al igual que una foto de Humphrey Bogart no es cine.”¹³ Estos dibujos de una sola viñeta o panel, se llaman caricaturas (cartoons) y, aunque poseen rasgos visuales similares al cómic, tampoco lo son.

Los cómics mezclan imágenes, textos e imaginación, integrándolos en una narración secuencial (Figura 1.6). Son un medio de comunicación, y no un género.



Figuras 1.4 y 1.5. Dibujos humorísticos como éstos, donde no hay secuencia de imágenes, no son considerados como cómics, sino como chistes ilustrados.
Fuente: King Features Syndicate.

¹³ McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*, Kitchen Sink Press, EEUU, 1993, pp. 20-21.



Figura 1.6. El cómic siempre mezcla imagen, texto y secuencia.
Fuente: Comic Book de JD Santibáñez.

Capítulo 2

Breve Historia del Arte Secuencial

2.1. Orígenes

Nadie sabe exactamente cuándo se originó el cómic como tal. Pero como está basado en las estructuras del arte, se puede decir que apareció —como expresión artística pura— en las paredes de las cuevas prehistóricas. Las antiguas civilizaciones siempre tuvieron la necesidad de narrar historias y dejarlas plasmadas de alguna manera, para las generaciones posteriores. De allí que los jeroglíficos egipcios también contaban historias de manera ordenada, destacándose aquellos pintados para la tumba de Menna, hace treinta y dos siglos. Aunque no está dentro de los cánones contemporáneos del cómic, se puede decir que son antepasados del mismo (Figura 2.1).

Otros antepasados son:

— *La Columna de Trajano*, concluida en Roma en el año 114, con treinta metros de altura y un bajorrelieve en espiral que conmemora las victorias del emperador Trajano frente a los dacios (pueblo de Rumanía) (Figuras 2.2 y 2.3).



Figuras 2.1, 2.2 y 2.3. Mural de la Tumba de Menna y Columna de Trajano.
Fuente: www.sobregipto.com, www.wikipedia.org, www.sobreitalia.com

— El *Tapiz de Bayeux*, en Francia. Con más de setenta metros de longitud, cuenta la conquista de Inglaterra por los Normandos, alrededor de 1066 (Figura 2.4).

— En 1519, Hernán Cortés encontró un manuscrito de diez metros de longitud, con ilustraciones llenas de colorido, que cuentan las hazañas de un gran militar y héroe político: 8-Ciervo Garra de Tigre (Figura 2.5).

— La implementación de la imprenta de caracteres móviles por parte de Johannes Guttenberg puso el Arte al alcance de todos, dando a conocer trabajos narrativos gráficos, en el Siglo XV, como *Las Torturas de San Erasmo*, un panfleto religioso que describía en secuencia los padecimientos del obispo italiano a manos de la gente de Diocleciano (Figura 2.6).

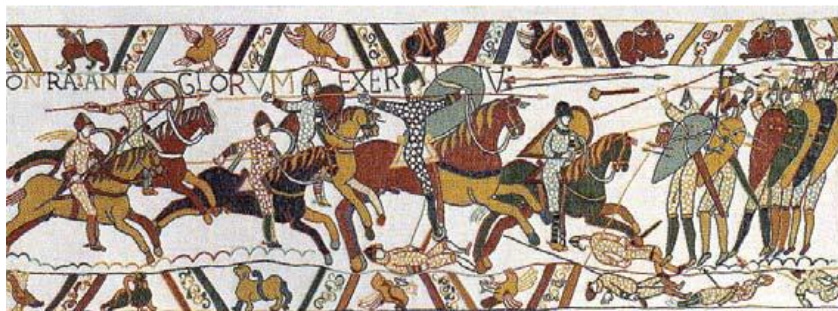


Figura 2.4. Sección del Tapiz de Bayeux.
Fuente: www.artehistoria.jcyl.es



Figura 2.5. Manuscrito 8-Ciervo Garra de Tigre.
Fuente: *Understanding Comics* de Scott McCloud.



Figura 2.6. Las Torturas de San Erasmo.
Fuente: Understanding Comics de Scott McCloud.

— En el Siglo VIII, William Hogarth pintó una serie de grabados que debían ser colocados uno al lado del otro, para poder ser “leídos” en secuencia¹⁴. *El progreso de una prostituta*, *El progreso de un Vividor* y *Un Matrimonio a la Moda* son ilustrados con detalle extremo y cuentan historias propias de la época. Aunque no tienen globos de texto, cada grabado es un panel en una historia; solo tienen sentido en conjunto, no individualmente (Figuras 2.7, 2.8 y 2.9).

— El grabador en madera Lynd Ward (Figura 2.10) y el belga Frans Masereel (Figura 2.11) publican libros ilustrados, sin texto, que muchos consideran cómics en gestación. Sus libros no incluían texto, pero había que estudiar a conciencia cada imagen, para darle sentido a la narración.

Otro ejemplo de un antecesor directo del cómic, es la novela-collage *Una Semana de Bondad*, de Max Ernst. Es una secuencia de 182 láminas que deben ser “leídas,” no solo vistas (Figura 2.12).

— Se considera como padre del cómic moderno a Rodolphe Töpffer, quien publicó historias satíricas, utilizando caricaturas y paneles, y combinando, por

¹⁴ <http://goodcomics.comicbookresources.com/2008/10/09/william-hogarth-sequential-works>. Último acceso: 31/12/2010

primera vez, palabras e imágenes. Aunque solo dibujaba por hobby, sus trabajos ayudaron a comprender el medio y establecer su nuevo lenguaje (Figura 2.13).



Una joven mujer, Moll Hackabout, llega a la ciudad, desde el campo. Una vieja le dice que es bella y le sugiere que sea una amante, para que gane algo de plata.



Moll es una amante, pero traiciona a su pareja de dinero con otro hombre, a quien se ve abandonando el cuarto a escondidas.



Traicionar a su pareja no le funcionó, y ahora Moll es una prostituta común.



Ahora está en prisión, golpeando una cuerda de verdugo.



Moll muere de Sífilis.



Moll muere a los 23 años de edad.

Figura 2.7. El progreso de una prostituta de William Hogarth.
Fuente: www.hogarth.chez-alice.fr



El padre de Tom Rakewell ha muerto y le ha dejado mucho dinero. Las sirvientas están tristes, mientras él se toma medidas para trajes nuevos. La empleada Sarah Young llora porque está embarazada de Tom, pero éste ya no se va a casar con ella (lleva un anillo en el dedo).



Tom se sumerge en la sociedad londinense.



Inmerso en sociedad, Tom se emborracha en un burdel, mientras las prostitutas le roban el reloj.



Tom está a punto de ser enviado a prisión por deudas, pero lo ayuda Sarah Young.



Tom se casa con una vieja ricachona para pagar sus deudas. Sarah está con su niño en el fondo, mientras sujetan a su madre para que no se vaya en contra de Tom.



Tom ruega a Dios por ayuda, ya que pierde, en apuestas, su dinero otra vez.



Ahora, en la prisión de deudores, Tom se está volviendo loco.



Completamente loco, Tom termina en el Hospital Bethlehem para Dementes, donde terminará su vida. Sara Young sigue junto a él, dispuesta a cuidarlo.

Figura 2.8. El progreso de un Vividor de William Hogarth.
Fuente: www.artoftheprint.com.



Un arreglo entre un heredero en bancarrota y un mercader rico que desea casar a su hija (y, por consiguiente, su familia) en la nobleza. Al hijo del heredero parece no importarle nada, mientras que la hija del mercader está tan abrumada que es consolada por el abogado de la familia.



El matrimonio ya está en deterioro. Ambos esposos están exhaustos de sus respectivas fiestas. Ella acaba de llegar de una fiesta de naipes, mientras él ha regresado del burdel. El sirviente alza sus brazos en disgusto (donde no lo puedan ver).



El esposo visita a un doctor para que lo ayude con la enfermedad venérea que él y su joven amante padecen. Una vieja mujer acompaña a la muchacha (¿su mamá?).



El heredero ha muerto, haciendo que su hijo sea el nuevo Earl, y su esposa, una condesa. Ella flirtea con el abogado de la familia, quien la invita a un baile de disfraces.



El esposo descubre al abogado y a la condesa en un motel de mala muerte, al que han ido luego del baile de disfraces. Lo reta a duelo, pero el abogado lo hierde de muerte, y escapa por la ventana. La condesa ruego por perdón, mientras su esposo muere.



El abogado ha sido ejecutado por la muerte del Earl, y la condesa se suicida con veneno (la botella vacía en el piso). Su padre intenta sacarle el anillo antes del rigor mortis, ya que cualquier propiedad usada por alguien que ha cometido suicidio es confiscada. La joven hija de la mujer se aferra a su madre y vemos que ha heredado la enfermedad venérea de su padre. Ya que ambos padres han muerto y hay una única hija, debido a la ley de descendencia masculina, la familia del mercader no heredará el título.

Figura 2.9. Un Matrimonio a la Moda de William Hogarth.
Fuente: www-artoftheprint.com



Figura 2.10. Grabados para el libro *God's Man*, de Lynd Ward.
Fuente: www.loa.org.

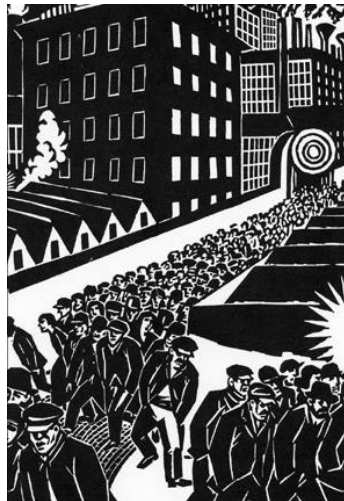
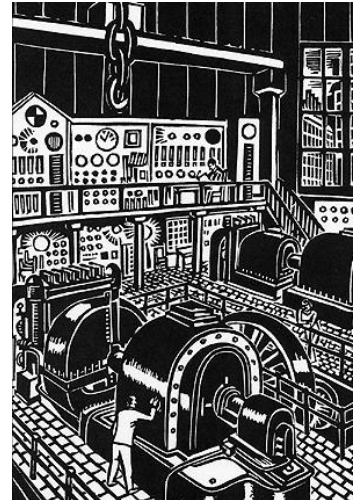


Figura 2.11. The City, de Frans Masereel.
Fuente: www.cityofsound.com



Figura 2.12. Una Semana de Bondad, de Max Ernst.
Fuente: www.linesandcolors.com



Figura 2.13. Los cómics de Rodolphe Töpffer.
Fuente: www.comicisart.blogspot.com.

2.2. El Arte Secuencial en Norteamérica

Debido a la rivalidad de los periódicos estadounidenses a fines del Siglo XIX, se publicaron suplementos ilustrados, siendo uno de los protagonistas más populares un muchacho calvo, orejudo, de aspecto simiesco y vestido con un camisón de dormir amarillo. A este personaje se lo llamó Yellow Kid (Niño Amarillo) (1896) (Figura 2.14). La ardua competencia hizo que las historias proliferaran, siempre tratando de explotar el humor.

Los primeros cómics se orientaron fundamentalmente hacia los protagonistas infantiles y sus travesuras, como los revoltosos niños germano-americanos The

Katzenjammer Kids, tira conocida en Ecuador como El Capitán y los Cebollitas (Figura 2.15).

En el terreno de la fantasía, está el trabajo de Windsor McCay, cuyo personaje Little Nemo, tenía en cada episodio una pesadilla, de la que despertaba en el último panel (Figura 2.16).

También apareció Krazy Kat (1910), de George Herriman, sobre una gata enamorada del ratón Ignatz, pero no era correspondida, y, en cambio, era amada por el perro-policía Ofissa B. Pupp, a quien no correspondía (Figura 2.17).

En los años 30, aparecieron las historietas de otros géneros: Buck Rogers (Ciencia Ficción), dibujada por Dick Calkins (Figura 2.18); Tarzán (Aventura), ilustrada por Harold Foster (Figura 2.19); Dick Tracy (Gangsterismo) (Figura 2.20), de Chester Gould; Flash Gordon; El Agente Secreto X-9, escrita por el novelista Dashiell Hammet (Figura 2.21).



Figura 2.14. El Yellow Kid haciendo de las suyas.
Fuente: www.f3comics.com



Figura 2.15. The Katzenjammer Kids o El Capitán y los Pilluelos.
 Fuente: www.johammonia.amplify.com

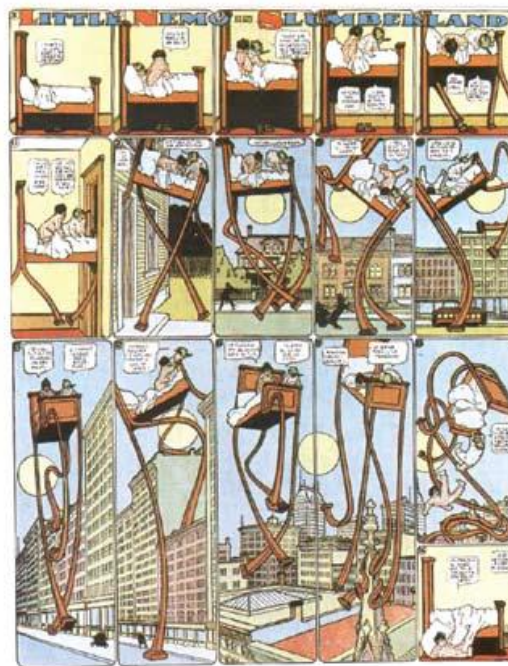


Figura 2.16. Little Nemo siempre se caía de la cama.
 Fuente: www.wikipedia.com



Figura 2.17. La Gata Loca.
 Fuente: www.georgeherriman.com

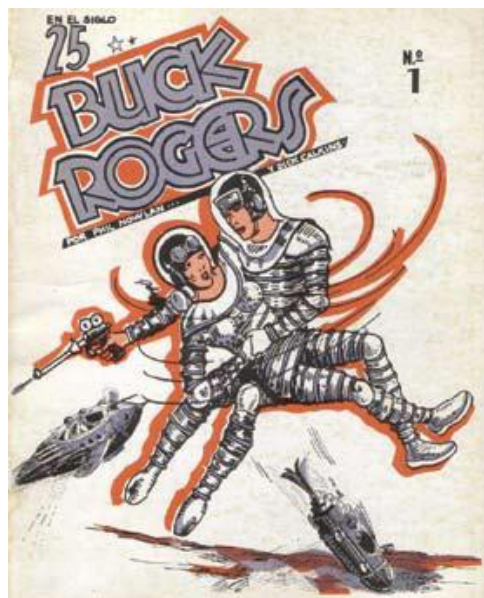


Figura 2.18. Buck Rogers, en el espacio.
 Fuente: www.leiswaynegallery.com



Figura 2.19. Tarzán, Rey de los Monos.
Fuente: www.thestoryworks.com



Figura 2.20. Dick Tracy, el policía del sombrero amarillo.
Fuente: www.dailycomicsreview.com



Figura 2.21. El Agente Secreto X-9 fue uno de las primeras tiras de intriga policiaca.
Fuente: www.goldenagecomicbookstories.blogspot.com

2.2.1. La Era de Oro

En 1938, mientras el mundo estaba al borde la guerra, en EEUU aparecía por primera vez *Superman*, de Jerry Siegel y Joe Shuster, en el primer número de *Action Comics* (Figura 2.22). Muchos clones de Superman comenzaron a aparecer, siendo el más famoso *Capitán Marvel* —también conocido como *Shazam!*—, cuya editorial perdió un juicio por plagio, y tuvo que suprimirlo (Figura 2.23).

En 1939, aparece *Batman*, de Bob Kane (Figura 2.24), y *The Flash*, de Graner Fox y Harry Lampert (Figura 2.25). Luego nacerían *Green lantern*, *Wonder Woman* y muchos más. Muchos superhéroes surgirían como emblemas propagandísticos en contra de los nazis. El más claro ejemplo fue *Capitán América*, quien luchaba contra *Red Skull*, una calavera roja en uniforme de la SS. Creación de Jack Kirby y Joe Simon, el *Capitán América* apareció en los quioscos en febrero de 1941. En la portada, le daba un puñetazo al mismísimo Hitler (Figura 2.26).

Después de la guerra, los cómics de crimen encontrarían su público. Cientos de títulos se publicaron, malos y buenos: *True Crime*, *True Western Crime*, *Women Outlaws*, *War against Crime*, *Crimes by Women*. Otro género que se popularizaría es el terror y el del llamado good girl art, historias con mujeres voluptuosas, en diferentes aventuras y con escotes profundos.



Figura 2.22. Por primera vez, Superman.
Fuente: www.robot6.comicbookresources.com



Figura 2.23. Otro superhombre: el Capitán Marvel.
Fuente: www.robot6.comicbookresources.com



Figura 2.24. La primera aparición de The Batman, en Detective Comics #27.
Fuente: www.elultimosobrevivientedelnostromo.wordpress-com



Figura 2.25. Flash, el Hombre más Rápido del Mundo.
Fuente: www.comicspriceguide.com



Figura 2.26. Capitán América versus Hitler.
Fuente: www.mifrikimundo-uy.blogspot.com

2.2.2. La Era del Comic Code

En los años cincuenta, el cómic estadounidense estuvo a punto de desaparecer. La “cacería de brujas” —búsqueda enfermiza de comunistas en EEUU— fue liderada por el Senador Joseph McCarthy (Figura 2.27) y el Dr. Frederick Wertham (Figura 2.28), quien había publicado un libro llamado *La Seducción de los Inocentes*, donde afirmaba que los cómics influían nocivamente en los jóvenes, y propiciaban la violencia y las malas costumbres.

Esto causó quemas públicas de cómics (Figura 2.29) y prohibición de su venta en muchos puestos a nivel nacional. Cerca de 1955, muchas editoriales se habían retirado del negocio. La DC solo tenía un par de docenas de títulos, y Atlas (que luego se convertiría en Marvel) casi había cerrado.

Como respuesta defensiva, la industria formó el Comic Code, un órgano de autocensura que aprobaba o desaprobaba los cómics antes de su publicación. Algunos títulos que no se ajustaban a sus inflexibles y puritanas reglas, se vieron obligados a desaparecer, entre ellos, los de EC Comics, una editorial especializada en historietas de Terror y Ciencia Ficción (Figura 2.30).

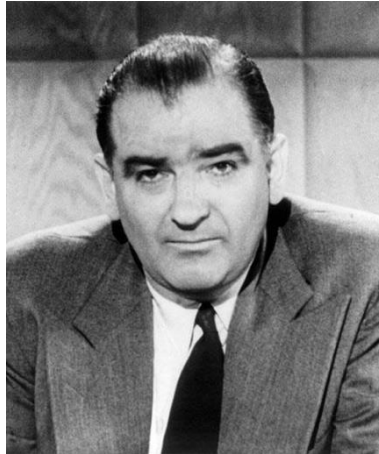


Figura 2.27. El Senador Joseph McCarthy arruinó la vida de muchos profesionales con su cacería de comunistas en Estados Unidos.

Fuente: www.funnywebpark.blogspot.com



Figura 2.28. El Doctor Fredric Wertham, enemigo número uno de los cómics estadounidenses. Por poco acaba con la industria del Noveno Arte.

Fuente: www.seductionoftheinnocent.org



Figura 35. Si no comprendes algo, destrúyelo. La quema de cómics se volvió algo común en los Estados Unidos, en 1954, cuando fueron acusados de "dañar" a la juventud.

Fuente: www.thecomickbooks.com



Figura 2.30. Los títulos de EC Comics eran malos para la juventud estadounidense, según el Dr. Frederick Wertham. El hecho de que en la actualidad sean considerados clásicos, ha demostrado lo contrario. Fuente: www.mycomicart.com

2.2.3. La Era de Plata

A mediados de los 50, los superhéroes se adaptarían a los nuevos tiempos. Se les daría un poco más de profundidad en sus personalidades y ambientaciones. Jack Kirby y Stan Lee serían claves para marcar la nueva estructura del cómic moderno.

2.2.4. La Era Marvel

Comenzó en 1961 con el lanzamiento de personajes propios de la Marvel Comics. El éxito lo marcó Los Cuatro Fantásticos, un grupo de superhéroes nada perfecto, a diferencia de los de la competencia (DC Comics) (Figura 2.31). Ben Grimm, el personaje de La Cosa, era depresivo y de mal carácter, debido a su apariencia anormal. Además, por primera vez se presentaba un matrimonio de superhéroes: Mr Fantastic (Reed Richards) y La Chica Invisible (Susan Storm) (Figura 2.32). Los villanos ya no eran científicos locos, gangsters y robots, sino seres con superpoderes también.

En 1966 apareció el primer superhéroe afroamericano: Black Panther (Figura 2.33), y en 1969, el primer número dedicado completamente a un villano: Doctor Doom, el archienemigo de Los Cuatro Fantásticos.

El personaje más famoso de Marvel apareció en *Amazing Fantasy* #15. Peter Parker era un nerd, tenía problemas al tratar de conseguir citas y casi siempre andaba quebrado. Todas estas características lo hicieron más cercano a los lectores más jóvenes. Pudieron sentirse identificados. Spider-Man fue creado por Stan Lee y Steve Ditko (Figura 2.34).

Lee, junto con Jack Kirby crearon cerca del 90% del universo Marvel. The Avengers, The X-Men también fueron fruto de su talento.

Durante la era Marvel, muchos superhéroes olvidados de la Edad de Oro reaparecieron y ocuparon puestos en los grupos ya establecidos, tales como Namor, el Sub-Mariner, Capitán América y Ka-Zar.



Figura 2.31. El primer número de Los Cuatro Fantásticos.
Fuente: www.westfieldcomics.com



Figura 2.32. El número en el que casan Mr. Fantastic y La Chica Invisible.
Fuente: www.westfieldcomics.com



Figura 2.33. El número donde aparece por primera vez, Black Panther.
Fuente: www.westfieldcomics.com



Figura 2.34. Presentando al Hombre-Araña.
Fuente: www.westfieldcomics.com

2.2.5. La Era de Bronce

En los años 70 se dieron nuevos cambios. Los personajes se volvieron más complejos, se cuestionan sobre la realidad que los rodea. El Comic Code pierde fuerza y algunas historias se publican sin su visto bueno.

En *Amazing Spiderman* #121, la novia de Peter Parker —Gwen Stacy— es asesinada por el Green Goblin, sin que el héroe pueda salvarla. Esto trataba de dar cierto realismo a los personajes (Figura 2.35).

Marvel lanza un nuevo tipo de héroe: Conan, el Bárbaro, que se convirtió en un éxito total. Pero no era una creación de Marvel, sino un personaje de novelas pulp de los años 20 y 30, creado por Robert E. Howard.

1970 se caracteriza también por la forma seria en que los comics empezaron a referirse a asuntos sociales. *Green Arrow & Green Lantern* protagonizarían una serie de números donde viajaban por EEUU enfrentando villanos de la vida real, como racistas, contaminadores, terratenientes (Figura 2.36). Uno de esos números tocó el problema de las drogas al poner a Speedy, el compañero de Green Arrow como un adicto. Marvel haría lo mismo con *The Amazing Spider-Man* #96-98 (Figura 2.37).



Figura 2.35. Gwen Stacy muere.
Fuente: www.superherostuff.com



Figura 2.36. Green Arrow se enfurece.
Fuente: DC Comics.



Figura 2.37. Marvel y DC enfrentan el problema de las drogas.
Fuente: Marvel Comics, DC Comics.



Figura 2.38. Batman lucha con Superman, en The Dark Knight Returns, por Frank Miller.
Fuente: DC Comics

En 1974, Marvel presenta a los antihéroes, aquellos que no siguen las reglas ni tienen problema en matar a sus enemigos. Los más populares: Punisher y Wolverine. Éste último se incorpora los X-Men, cómic antiguo realanzado en 1975, que alcanzaría su máxima popularidad en los años 80, a manos de Chris Claremont, John Byrne y Terry Austin.

En 1986, los superhéroes realistas volvieron a tomar la batuta. Batman: The Dark Knight Returns, escrito e ilustrado por Frank Miller, fue uno de ellos. Era una historia de un avejentado Bruce Wayne que tiene que volver a ponerse el traje de Batman, ya que Gotham está en manos de maleantes y corrupción (otra vez) (Figura 2.38). Alan Moore y Dave Gibbons dan vida a Watchmen, una serie que revolucionó la forma de leer y ver a los superhéroes. Los superhéroes son el peligro en esta historia (Figura 2.39).



Figura 2.39. La justicia de Rorschach, en Watchmen, de Alan Moore y Dave Gibbons.
Fuente: Vertigo, sello de DC Comics.

2.2.6. La Era de los Trucos

A finales de los 80, la Marvel fue adquirida por Ron Perelman, un hombre de negocios. Esto causaría que la empresa recurriera a muchas “tácticas” para incrementar sus ventas. Hologramas, historias paralelas, múltiples portadas, portadas que eran partes de un gran afiche, historias que cubrían varios títulos para tener que comprar todos, y otros trucos más. Cualquiera era bueno para vender más. Y lo lograron: Un nuevo título, Spider-Man #1, ilustrado por Todd McFarlane, se lanzó con 9 versiones diferentes de portada (Figura 2.40). Otro nuevo cómic llamado X-Men #1, por Chris Claremont y Jim Lee, se lanzó con 5 portadas, y vendió 8 millones de ejemplares, convirtiéndose en el cómic de mayor venta de todos los tiempos (Figura 2.41).

En esta década también morirían Robin y Superman. Robin —no Richard Grayson, sino Jason Todd, un nuevo personaje—murió por votación de los lectores: 72 votos de diferencia lograron su muerte (Figura 2.42). Superman murió a manos de Doomsday, pero luego regresaría en diferentes reencarnaciones.



Figura 2.40. Nueve portadas diferentes se hicieron para el lanzamiento de Spider-Man #1.
Fuente: Marvel Comics.



Figura 2.41. Esta ilustración se transformó en cinco versiones diferentes de portada para X-Men #1.
Fuente: Marvel Comics.



Figura 2.42. Jason Todd, el nuevo Robin, muere a manos de The Joker.
Fuente: DC Comics.

2.2.7. La Era Image

En 1992, un grupo estrella de artistas que trabajaba para Marvel Comics renunció, aludiendo no tener suficiente libertad para trabajar ni control sobre los personajes. Ellos formaron Image Comics y ocasionaron una debacle en la industria del cómic estadounidense (Figura 2.43). De pronto, Marvel no tenía talentos que explotar, y se vio en apuros.

Con el tiempo, Image Comics se convirtió en la primera empresa en imprimir cómics en papel de alta calidad y con separación digital de colores. Aunque no es un sello popular con los compradores tradicionales de cómics, lo es con los nuevos, ya que siempre se sale de lo usual, al promover nuevos talentos (Figura 2.44).

Muchos de los siete fundadores ya no están con Image. Por ejemplo, los títulos bajo el sello Wildstorm, perteneciente a Jim Lee, eran publicados por Image, pero luego el sello fue comprado por DC Comics (Figura 2.45).



Figura 2.43. Segunda fila, de izquierda a derecha: Eric Larsen, Marc Silvestri, Wilce Portacio, Rob Liefeld, Len Brown (Director creativo de la compañía Topps) e Ira Friedman (Vicepresidente de la misma compañía). Primera fila, de izquierda a derecha: Todd McFarlane, Jim Valentino, Jim Lee, Arthur T. Shorin (Chairman y CEO de Topps) y Jim Salicrup (Editor en Jefe de Topps Comics y ex editor de Marvel). Ésta es la única foto conocida de los siete fundadores de Image juntos (en bold). La ocasión se dio el 12 de julio de 1993, en el cuartel general de la Creative Artists Agency, para la firma de un juego de cartas de Topps e Image Comics.
Fuente: Image Comics, The Road to Independence.

En 1998 Marvel lanza sus líneas Marvel Knights y el Ultimate Universe, donde suceden historias paralelas, más adultas, que no afectan al universo normal de la editorial.

En la última década, la industria del cómic estadounidense sigue en ascenso. Las novelas gráficas —historias de arte secuencial de diversos géneros— se han vuelto muy populares, incluso con el público femenino joven. Muchos talentos que a lo mejor tenían algo de vergüenza en crear cómics, ahora lo dicen a voz en cuello, y venden sus creaciones en las librerías, y no solamente en los lugares especializados en cómics. Tal parece que para muchos, el comic book ha crecido y se ha transformado en novela gráfica, para satisfacción de todos sus estudiosos y aficionados.

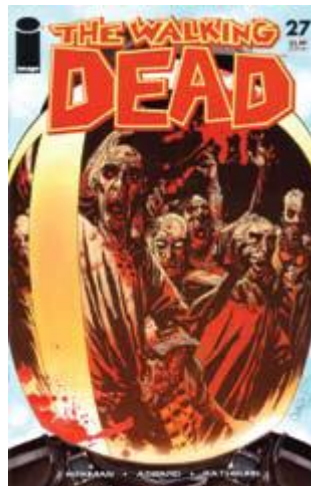


Figura 2.44. Image Comics se arriesga con títulos fuera del género de superhéroes, como la exitosa serie The Walking Dead, que ha sido adaptada en una serie de televisión por Fox Network.
Fuente: Image Comics.

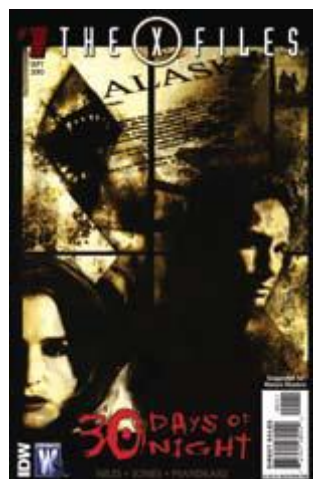


Figura 2.45. Wildstorm prolonga la vida de viejas series de televisión como los X-Files, al juntarlos en un crossover con los cómics de terror (al igual que los filmes) de 30 days of Night.
Fuente: Wildstorm Comics, un sello de DC Comics, IDW Comics.

2.3. El Arte Secuencial en Europa

En Europa, el cómic se desarrolló en países diversos, especialmente Francia, Bélgica, Italia y España. El cómic más conocido a nivel mundial es Tintín, quien nace en 1929 (Figura 2.46). Tintín es un muchacho periodista que tiene aventuras alrededor del mundo. Su creador, el belga Hergé, utilizaba referencias estrictamente reales para ambientar dichas aventuras.

Otros personajes conocidos que surgen son Lucky Luke (Figura 2.47), Los Pitufos (Figura 2.48), y, en 1959, el guerrero galo que lucha contra el Imperio Romano: Ásterix, de René Goscinny y Albert Uderzo (Figura 2.49). En 1963, Charlier y Jean Giraud (conocido en la Ciencia Ficción con el seudónimo de Moebius) publican las aventuras de Blueberry, western extraordinario con gran influencia del director cinematográfico John Ford (Figura 2.50).



Figura 2.46. Tintín es el personaje de cómics más conocido en Europa. Sus aventuras han sido llevadas al cine y a la televisión, en diferentes formatos. Fuente: www.tintin.com.



Figura 2.47. Lucky Luke enfrenta aventuras en el viejo oeste.
Fuente: www.publispain.com



Figura 2.48. Los Pitufos y el humor.
Fuente: www.smurf.com

En Europa, los cómics se dirigen más al público adulto, y así aparecen historias serias y de aventuras como las Hugo Pratt, con su Corto Maltese (Figura 2.51).

En 1975, se funda Humanoides Asociados, editorial que lanza su revista Metal Hurlant, conocida en el continente americano como Heavy Metal. Esta publicación rompía las reglas y no tenía tapujos para publicar historias de alto contenido erótico e irreverente, lo que la convirtió en un tremendo éxito entre los lectores jóvenes que buscaban cómics alternativos (Figura 2.52).

El cómic europeo tuvo un repunte en los años 80, con autores como Milio Manara, Daniel Torres, Liberatore. En la actualidad no ha podido evadir la influencia del manga, pero aun así mantiene una muestra de géneros, no tan populares en América, como el western o el histórico (Figura 2.53).



Figura 2.49. Ásterix, el Galo es una de las peores pesadillas para el Imperio Romano. Fuente: Dargaud Editeur.



Figura 2.50. Con su gran influencia del cine estadounidense, El Teniente Blueberry es una de las obras de arte del cómic francés. Fuente: Dargaud Editeur.



Figura 2.51. El cómic adulto de aventuras en lugares exóticos, representado por Corto Maltese.
Fuente: www.archivespratt.net



Figura 2.52. Desde 1975, Heavy Metal ha sido el hogar para muchos escritores e ilustradores que han querido romper las restricciones con que se manejaba el cómic occidental.
Fuente: www.heavymetal.com

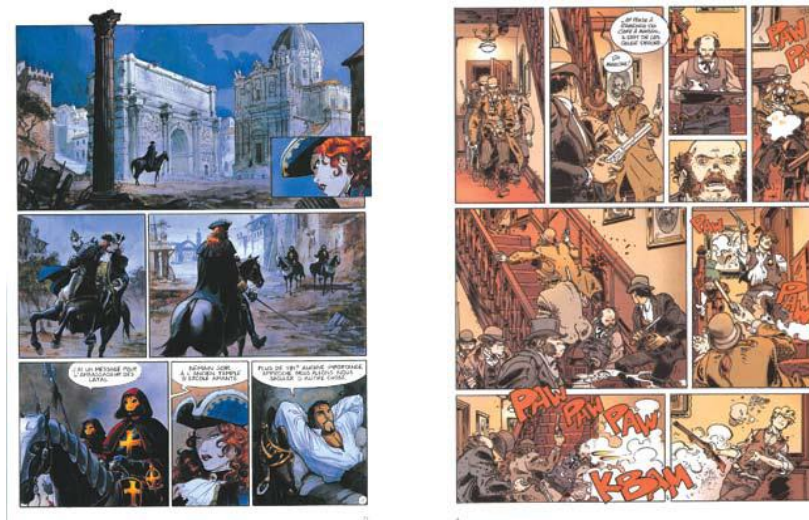


Figura 2.53. Las aventuras de período como *Le Scorpion*, de Marini y Desberg (arriba), y los westerns como *Ethan Ringler, Agente Federal*, de Mezzomo y Filippi (abajo), viven aún, con mucha popularidad, en los cómics europeos.
Fuente: Dargaud Editeur.

2.4. El Arte Secuencial en Asia

The manga industry in Japan is of such a massive scale as to completely overshadow the industries of the two other great comic-producing nations, the United States and France¹⁵.

El Ukiyo-e (1600-1800) es considerado como el antecedente del cómic japonés. Era el arte de grabados que describían el descontento social de la época. *Chōjū giga*, una serie de documentos elaborados por monjes budistas, posee un método de simplificación y abstracción que se le atribuye a los cómics contemporáneos, donde las emociones de los personajes se comunican a través de signos pictóricos sencillos, en vez de la semejanza con la realidad¹⁶. Muchos autores empezaron a publicar historias inspiradas en aspectos del cómic estadounidense, como *Ogon Bat* (1930), de Ichiro Suzuki y Takeo Nagamatsu, sobre un especie de dios justiciero que combatía el crimen (Figura 2.54).

¹⁵ La industria del manga en Japón es de una escala tan grande, que oscurece la producción de los otros dos países productores de cómics: Estados Unidos y Francia (Traducción libre). http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_i/articles/manga/manga1.html. Último acceso Nov 20, 2010.

¹⁶ Onoda Power, *Natsu: God of comics: Osamu Tezuka and the creation of post World War II manga*, University Press of Mississippi, EEUU, 2009, pp. 20.

En 1947, el manga toma su aspecto característico, cuando Osamu Tezuka, inspirado en los dibujos de Walt Disney, publica varias historias, entre ellas, Kimba, el león blanco (Figura 2.55). Estos trabajos tuvieron tanto éxito, que desterraron completamente al cómic extranjero. El manga era una válvula de escape para un pueblo japonés derrotado e invadido por los estadounidenses después de la Segunda Guerra Mundial.

Tezuka inspiró a muchos para que empezaran a realizar cómics. Lectores no asiáticos muchas veces describen al manga como una experiencia “cinematográfica.” Cuando Osamu Tezuka publicó su Nueva Isla del Tesoro en 1947, causó una reacción muy similar, ya que utilizó este tipo de técnicas para contar su historia. Por ejemplo, utilizó 8 páginas para contar detalladamente una escena, cuando podría haberse contado en dos paneles solamente (Figura 2.56). A pesar de las pobres condiciones de publicación del Japón de la posguerra, la historia vendió 400 000 ejemplares.



Figura 2.54. Las aventuras del Murciélago Dorado.
Fuente: www.historiadoreshistoricos.wordpress.com



Figura 2.55. Kimba, el León Blanco fue trasladado a la animación, con mucho éxito.
 Fuente: www-marlex01-elrincondelailusion.blogspot.com

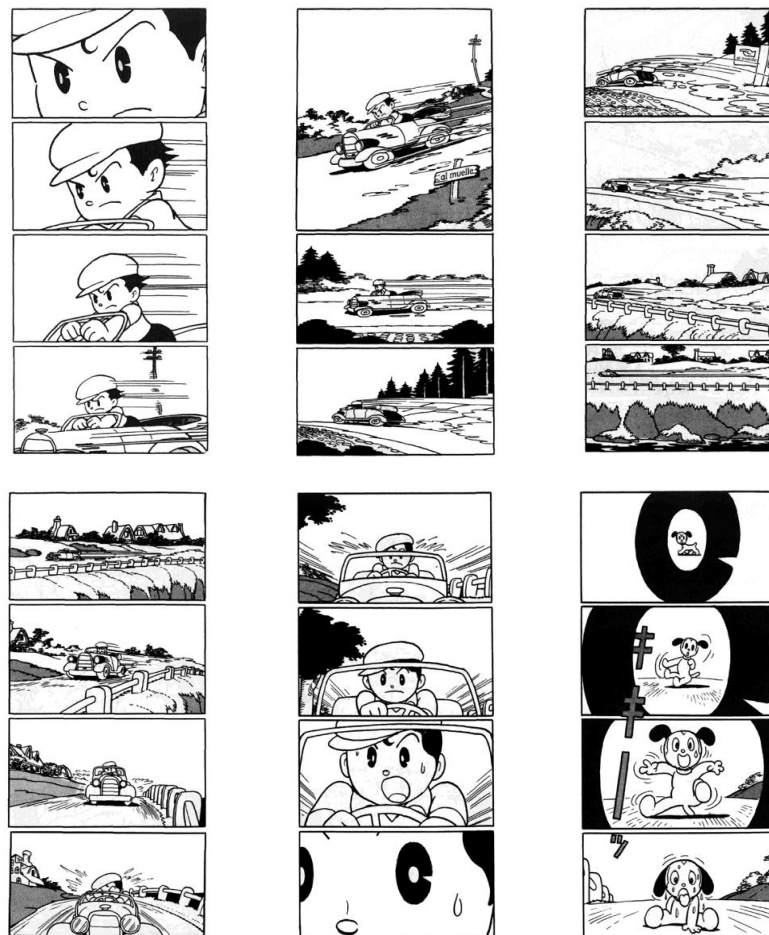


Figura 2.56. La Nueva Isla del tesoro de Osamu Tezuka innovó el manga, al narrar la historia de una manera altamente visual, como una película.
 Fuente: Colección del autor.

La creación más popular de Tezuka, El Poderoso Átomo, es conocida alrededor del mundo, ya que en los años sesenta una versión animada se transmitió en EEUU bajo el nombre de Astro Boy (Figura 2.57). El mismo Tezuka describió su manera innovadora de hacer cómics, en su autobiografía:

Until that time, most manga [...] were drawn from a two-dimensional perspective, and in the style of a stage play. The interactions of actors appearing from stage left and stage right were composed as if from the viewpoint of someone seated in the audience. I came to the realization that there was no way to produce power or psychological description using this approach, so I began to introduce cinematic techniques into my composition. The models for this were the German and French movies I saw in my days as a student. I manipulated close-ups and angles, of course, and tried using many panel or even many pages in order to capture faithfully movements and facial expressions that previously would have been taken care of with a single panel. So I would end up with long works five- or six-hundred to more than a thousand pages in length in no time at all [...] Also, I thought the potential of manga was more than getting a laugh; using themes of tears and sorrow, anger and hatred, I made stories that didn't always have happy endings¹⁷.

La producción de manga histórica sobre las aventuras de los samurai, principalmente, se vio limitada y prohibida por la ocupación estadounidense, que desaprobaba cualquier tipo de comunicación “militarista.” Una vez que esa restricción se dio de baja, a través del Acuerdo de Paz de San Francisco, el *manga* histórico volvió a florecer.

¹⁷ Thorn, Matthew: A History of Manga, www.matt-thorn.com. Último acceso: Nov 20, 2010. Hasta ese entonces, la mayor parte de los manga [...] era dibujada desde una perspectiva bidimensional, y en el estilo de una obra de teatro. Las interacciones de los actores por la derecha y por la izquierda del escenario, eran compuestas desde el punto de vista de alguien sentado en la audiencia. Me di cuenta de que no había manera de producir una descripción psicológica o de poder utilizando este camino, así que empecé a incluir descripciones cinematográficas dentro de mi composición. Los modelos para esto fueron las películas francesas y alemanas que vi en mis días de estudiante. Manipulé close-ups y ángulos, por supuesto, y utilicé muchos paneles y páginas para captar fielmente los movimientos y expresiones faciales que anteriormente hubieran sido logrados en un solo panel. Así que terminaba con trabajos extensos de quinientas, seiscientas, y hasta mil páginas, rápidamente [...] También, pensé que el potencial del manga era más que obtener una carcajada; utilizando temas de lágrimas y penas, rabia y odio, realicé historias que no siempre tenían un final feliz. (Traducción libre)



Figura 2.57. Astro Boy, un niño robot que desea tener amigos.
 Fuente: www.mangatecablog.co.cc



Figura 2.58. La leyenda de Kamui fue uno de los manga de samurai más exitosos.
 Fuente: www.czartooncomics.com

La década después de la Segunda Guerra Mundial trajo el flujo de muchos artistas nuevos que expresaban sus ideas e historias a través del manga, pero, aun así, era considerado como un medio infantil. Entre los éxitos tenemos: The Legend of Kamui, de Sanpei Shirato (Figura 2.58), y Golgo 13, de Takao Saitoh (Figura 2.59).

Pero ese público fue envejeciendo, y, para 1960, la generación del manga ya iba a la universidad. Por lo tanto, la industria tuvo que adaptarse y proponer nuevos títulos que satisficieran las exigencias de entretenimiento y arte del público.

Muchas revistas aparecieron, que incluían más de un 60% de manga. De esta manera se desarrolló el manga contemporáneo en toda su expresión. Alrededor de 1980, el manga se diversificó aun más; adaptó técnicas y temas nuevos que se mantienen hasta hoy. Una de las revistas más populares, Weekly Shōnen Jump, produjo éxitos de ventas continuos, entre los que destacan: Dragonball, de Akira Toriyama (Figura 2.60), y Slam Dunk, de Takehiko Inoue (Figura 2.61). En 1980, la circulación de Jump alcanzó los tres millones de ejemplares. En 1985, cuatro millones. En 1988, cinco millones. En 1994, 6 200 000 ejemplares, algo que solamente podrían soñar las editoriales occidentales.

Today's manga have emerged as a virtually omnipotent visual media, encompassing forms of entertainment from joke-books to melodrama to sci-fi, literary works from novels to travelogues, and manuals for educational and didactic purposes. As such, they have come to be enjoyed by people in all walks of life¹⁸.

A través de los años, obras reconocidas a nivel mundial forman parte de la historia de los manga. Por ejemplo, Akira de Katsuhiro Otomo, una historia larga, compleja, en un nuevo Tokio decadente y violento, también se convirtió en un fenómeno internacional debido a su adaptación al cine (Figura 2.62).

La gran simbiosis entre el manga y el anime, hace posible que los éxitos en papel de hoy se vuelvan los éxitos en vídeo de mañana.

¹⁸ http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_i/articles/manga/manga3.html. Último acceso Nov 20, 2010. El manga de hoy se ha convertido en un medio visual virtualmente omnipotente, englobando formas de entretenimiento desde libros humorísticos hasta melodrama y Ciencia Ficción, trabajos literarios desde novelas hasta bitácoras de viajes, y manuales con propósitos educativos y didácticos. De esta forma, son disfrutados por gente de todos los niveles socioeconómicos. (Traducción libre).

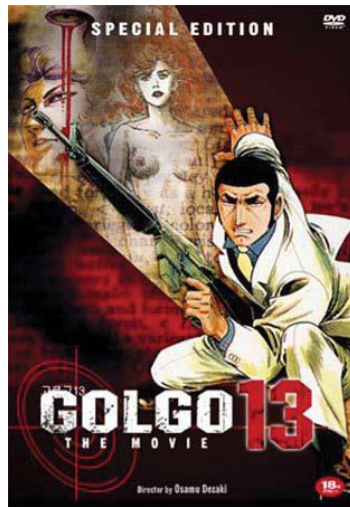


Figura 2.59. Golgo 13, uno de los sicarios más violentos del cómic japonés.
Fuente: www.cinemiscreat.blogspot.com

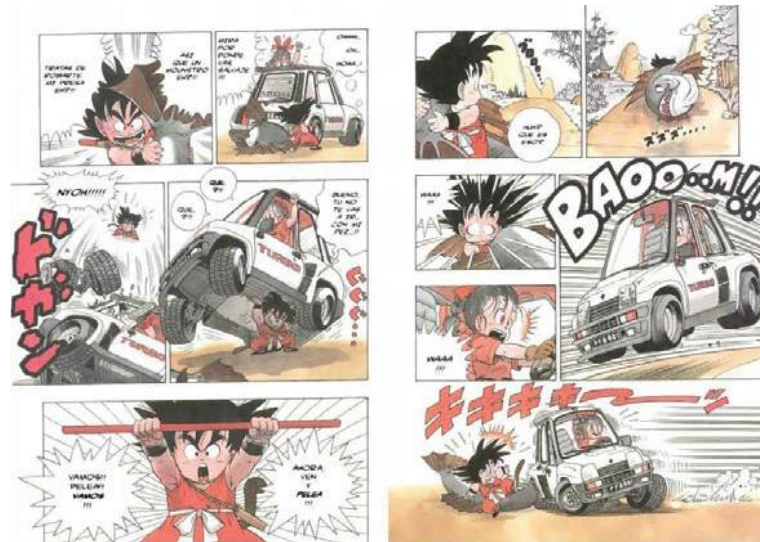


Figura 2.60. Dragonball es uno de los manga más conocidos a nivel mundial, debido a su adaptación en anime.
Fuente: www.taringa.net



Figura 2.61. Slam Dunk narra las aventuras y desventuras de los integrantes de un equipo de basketball.
Fuente: www.mangareader.net



Figura 2.62. Akira es una historia compleja y violenta que marcó un hito en la historia del manga.
Fuente: www.forum.elitebastards.com

2.5. El Arte Secuencial en Latinoamérica

2.5.1. En Argentina

El cómic argentino es uno de los más conocidos a nivel internacional. La mayor parte de sus escritores e ilustradores estrellas emigraron a países del primer mundo, para proseguir con sus carreras de historietistas, debido a las continuas debacles económicas que sufrió dicho país. El cómic argentino nace bajo las mismas influencias de los grabados satíricos de Rodolphe Töppfer, ya que su función principalmente era la crítica social y gubernamental. Luego, poco a poco, fue

diversificándose, surgiendo creativos destacados como José Luis Salinas y Alberto Breccia.

Para los años 50, hay un despunte del cómic nutrido con la literatura, pues autores como Héctor Germán Oesterheld se ven influenciados por escritores renombrados como Luis Borges. Oesterheld es considerado uno de los mejores guionistas de su época. Dos de sus obras más destacadas son: *El Eternauta* (Figura 2.63) y *Mort Cinder* (Figura 2.64). A su vez, forma parte de un grupo muy prolífico que marca una época en el cono sur: Hugo Pratt, Solano López, Carlos Freixas. El cómic deja de ser parodia para convertirse en una narrativa más seria, de drama y de aventuras muy humanas. No hay superhéroes. Los personajes son de carne y hueso: sufren y mueren. En los años 60, otros valores talentosos aparecen —Horacio Altuna, Juan Giménez y Juan Zanolto, por ejemplo (Figura 2.65) — pero la desastrosa situación política y económica de la Argentina bloquea cualquier crecimiento del arte. Solamente la Editorial Columba subsiste con sus revistas: *D'artagnan*, *Intervalo* y *Nippur*. Hasta su desaparición, Columba publicaba tomos semanales con varias historias nacionales y extranjeras. Entre sus grandes éxitos: *Savarese*, la historia de un inmigrante italiano durante los años de Elliott Ness y *Los Intocables*; *Nippur de Laggash*, sobre las aventuras de un guerrero en la época precristiana; *Mark*, historia de *Ciencia Ficción* inspirada en varias películas de los 70; *Dennis Martin*, sobre un casanova agente secreto británico; *Jackaroo*, un western acerca de pistolero mestizo (Figura 2.66).

A partir de los ochenta y noventa, el cómic argentino ha querido resurgir, pero es algo difícil por la alta competencia de los cómics extranjeros y los de internet.



Figura 2.63. El Eternauta, de Héctor Germán Oesterheld y Solano López, es uno de los clásicos de la ciencia ficción latinoamericana.

Fuente: www.muchacoseria.blogspot.com



Figura 2.64. La leyenda del inmortal Mort Cinder, de Héctor Germán Oesterheld y el maestro Alberto Breccia.

Fuente: www.griegoantiguo.wordpress.com



Figura 2.65. ARRIBA: Chico Montana, de Horacio Altuna, quien se ha especializado en peripecias urbanas e historias eróticas. DERECHA: Bárbara, historia posapocalíptica de ciencia ficción, ilustrada por Juan Zanotto.
 ABAJO: Doble página de una de las tantas historias espaciales y fantásticas de Juan Giménez.
 Fuente: www.ergocomics.cl, www.trazosenelbloc.blogspot.com, www.animedake.creatuforo.com

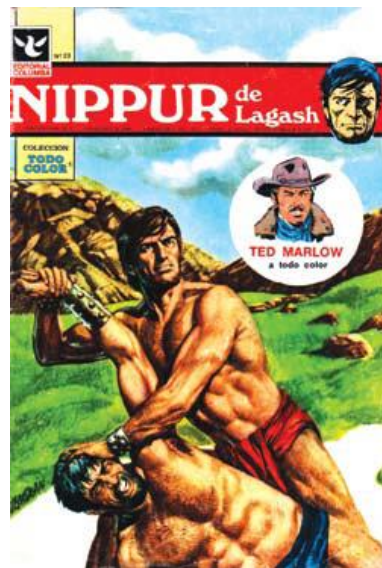


Figura 2.66. ARRIBA: Savarese, Jackaroo y Mark. ABAJO: Nippur de Lagash y Dennis Martin; algunos de los héroes inolvidables de Editorial Columba.
 Fuente: www.comicpublishing.com, www.robinwoodcomics.org, www.aquelloscomics.blogspot.com

2.5.2. En México

Obras recordadas en la historia del cómic mexicano, son: Isabel de Lancaster (1953), de Arturo Casillas y Juan Armenta, Tawa, el hombre gacela (1959), de Joaquín Cervantes, y los diversos trabajos de Francisco Flores y Antonio Gutiérrez, considerado el mejor dibujante mexicano¹⁹. En 1947, se publica Memín Pingüín, las desventuras de un niño negro y de su madre que a la mínima provocación amenazaba con una paliza, que al final se convertía en besos y abrazos. Algo más tarde, en los 50 y 60, vemos historias como Hermelinda Linda, Los Supersabios, Chanoc, Kalimán y Lágrimas, Risas y Amor. Fantomas, la Amenaza Elegante, se deja ver en 1966 (Figura 2.67).



Figura 2.67. Los clásicos del cómic mexicano: Memín Pingüín, Los Supersabios, Chanoc, Kalimán, Fantomas.
Fuente: www.hermosillo.streetpaint.org, www.comiquero.com, www.knoskomics.net,
www.mexicocomicaventuras.blogspot.com

¹⁹ www.guzmanurrero.es (Último acceso: Nov 27, 2010)

En la década de los 60 también surgió una historieta que rompió esquemas y que se valió de la crítica política y social. Encabezado por Eduardo del Río García — Rius, un grupo creativo dio vida a Los Supermachos (Figura 2.68), personajes como Calzonzín Inspector,

El Licenciado Trastupijes y Nopalzín Reuter. Más tarde llegaron Los Agachados (Figura 2.69), donde se explicaban temas internacionales, se retomaban las luchas sociales y se buscaba promover el socialismo. Rius también aprovechó el espacio para hablar del vegetarianismo, para irse contra la comida chatarra y recomendar la cura con yerbas²⁰.

En la actualidad, el cómic mexicano está lleno de historias que provocan el morbo y la sexualidad. El cómic pensante ha dado paso al masivo, al del vulgo, y trabajos con buenas posibilidades se pierden en el trajín del negocio, del apuro para poder cumplir. Prueba de ello está El Pantera, un personaje que representa el antihéroe que siempre está atrás de su presa y de una mujer atractiva (Figura 2.70). Este personaje es la personificación del James Bond criollo, del guapetón de clase baja que logra codearse y acostarse con cualquier chica de cualquier estrato social. Y, por supuesto, todas piensan que es maravilloso. Pero este personaje sufrió una transformación tal en su adaptación a la televisión, que no es ni sombra de lo que realmente era. El producto final más bien parece una telenovela más, incorporando un actor blanco y guapo, para llegar a un público más amplio. Mientras, el cómic mexicano también trata de sobrevivir “dándole a la gente lo que desea,” en vez de proponer conceptos, historias y artes innovadores.

²⁰ www.marveleando.blogspot.com (Último acceso: 27/11/2010)



Figura 2.68. Rius empezó a tratar temas nada comunes en sus publicaciones.
Fuente: www.mexicocomicromanticos.blogspot.com



Figura 2.69. Los Agachados de Rius abordaba cualquier tema, desde religión y política, hasta modos de vivir y de alimentarse. Siempre trataba de propagar sus ideas socialistas.
Fuente: www.comicsmexicanosdejediskater.blogspot.com

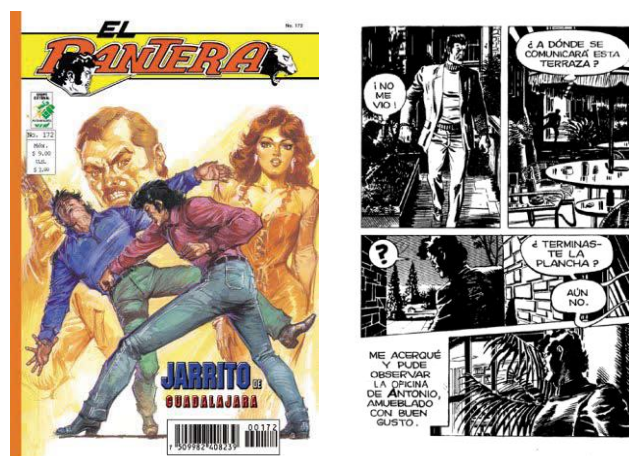


Figura 2.70. El Pantera es un mexicano de clase baja, con rasgos indígenas, que funge de detective privado en Ciudad de México. El cómic es rápido, sin mucha profundidad en sus guiones, con letras grandes para ser leído fácilmente, y algo de erotismo para satisfacer el machismo del público objetivo.
Fuente: Colección del autor.

2.5.3. En Ecuador

El Noveno Arte en el Ecuador comenzó tal vez en la época de las Revoluciones Liberales ²¹en 1895, pero mucho material se ha perdido por las diferentes contiendas políticas. Como fuente principal y exacta tenemos a Francisco Martínez Aguirre, quien estudió Medicina en Estados Unidos y, al regresar a Guayaquil, publicó, el 7 de noviembre de 1885, el semanario satírico *El Perico* ²²para hacer frente al gobierno de José María Placido Caamaño, cuestionando su régimen por medio de caricaturas. Aquí se crearía una escuela artística donde los cómics satíricos sobre la política y la sociedad serían temas recurrentes.

En 1890 Martínez se aleja del tema político para poner todo su esfuerzo en *El Átomo*²³, una revista infantil con dibujos de carácter religioso que buscaba formar al lector, adentrándose en temas de ética y moral. Después de Martínez, aparecieron varios de sus estudiantes y seguidores, entre fines del Siglo XIX e inicios del Siglo XX, pero, al desarrollarse las tramas en menos de tres viñetas, aun no se creaba lo que más adelante sería llamado propiamente el cómic o historieta ecuatoriana.

²¹ Ayala Mora, Enrique: Resumen de la Historia del Ecuador, Corporación Editora Nacional, Quito, 1999, p. 93

²² http://www.interactive.net.ec/cultura/la_historia_del_comic_en_el_ecuador_4.html. Último acceso: 22/12/2010

²³ <http://comicperu.wordpress.com/tag/historietas/page/22/>. Último acceso: 22/12/2010

En este grupo que siguió a Martínez, se destacó Jaime Salinas²⁴, un hombre que, por su habilidad y destreza, deslumbraría a todos en su tiempo, pero, por la falta de apoyo y necesidad económica, tuvo que abandonar el cómic para realizar caricaturas diarias en el periódico. Él también tuvo un grupo de seguidores entre los cuales estaba Peñaherrera, Luis Méndez y Jaén, quienes empiezan a trabajar por su cuenta y desarrollan cómics, que lamentablemente han desaparecido en la actualidad.

De estos trabajos, aun se conservan algunas páginas de Episodios Históricos, de Jaén, una colección de siete números serializados desde 1961, que tratan de la vida de personajes ilustres en la Historia ecuatoriana, como Abdón Calderón y Vicente Rocafuerte. Desarrollados en plumilla, eran distribuidos por Selecciones.

Mientras en Quito, en el período entre 1900 y 1950, se ven los primeros cómics creados por artistas plásticos que utilizan líneas suaves para darles una índole más preciosista que caricaturista. En esta época todavía no se ve mucho el uso de los globos de texto, de onomatopeyas ni de signos cinéticos para expresar el movimiento de los personajes. Todos los temas abarcados serán de tono humorístico pero, a medida de que las luchas políticas avanzan, las ilustraciones van tomando más el camino de protesta y opinión²⁵.

En 1909, en la revista quiteña Viejeces y Novedades se publica la obra de Moustache (Figura 2.71), un autor del que no se tiene mucha referencia, ya que los caricaturistas no firmaban sus obras o eran casi inteligibles sus firmas. También se publica en este mismo año y en la misma ciudad, La Ilustración Ecuatoriana, donde hay tres historietas, firmadas por Pav, Cilla y la última, de autoría desconocida²⁶.

²⁴ <http://www.diccionariobiograficoecuador.com/tomo/tomos/t1.htm>. Último acceso: 20/12/2010

²⁵ Orquera, Katherine: Tesis Reseña del Cómic Quiteño, Universidad Central del Ecuador, Facultad de Comunicación Social, Quito, 2009, p.68

²⁶ <http://www.diccionariobiograficoecuador.com>. Último acceso: 20/12/2010

El 8 de diciembre de 1918, aparece en Quito, hasta 1924, la revista Caricatura, bajo la dirección de Jorge A. Diez, con un propósito literario y artístico de estilo modernista. Incorpora el grabado, además de ilustraciones realizadas en tinta china, recreando el Quito Colonial, y unos espléndidos retratos humorísticos, sin perder de vista el parecido físico de cada personaje; éstos son firmados con el seudónimo de Kanela. Aquí se destacarían dibujantes como, Guillermo La Torre, Jorge Diez y Estrella. Jorge A. Diez también trabaja, en la misma época con Cesar Monge, Alejandro Mancheno, Leopoldo Rivas, Alejandro Campaña, el sordo Benjamín Piedra, publicando el semanario denominado Calenturas, que solo apareció durante cuatro meses. En 1920, la revista Bagatelas publica una historieta que hará referencia al estado de las calles de la ciudad, también serializada en Quito.

*Nariz del diablo*²⁷, una revista publicada con el aval del Ferrocarril de Quito, publica de manera regular comics de dibujos realistas, en su mayoría sin firma de autor y con referencia a temas relacionados con el tren. En el tercer número, editado en julio de 1922, se encuentra una historieta de dos cuadros con textos explicativos. En la revista Primavera, que circuló poco, se publicó una historieta a colores sobre las fiestas del 19 de marzo.



Figura 2.71. Cómico Virus Antiamoroso, de Moustache, en la Ilustración Ecuatoriana, 13 de Marzo de 1909. Fuente: Reseña del Cómico Quiteño, de Katherine Orquera.

²⁷ http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/co_anos_del_comic_ecuatoriano_321974.html. Último acceso: 21/12/2010

Para 1924, diario El Universo publica la serie, con grandes dosis de humor, Saeta y Rafles²⁸, de Miguel Ángel Gómez, y en 1928 aparecen Las Aventuras de Don Espantajo y el negrito Chicharrón, de A. Bastidas.

En Quito, aparece Cándido²⁹, una revista que apenas alcanza cuatro ediciones pero dos de ellas con historietas de estilo humorístico, a colores. Zumbambico se publica en 1932 con un dibujo modernista. En el último número de El Bisturí se publica una historieta en su primera página; y en 1934, en la revista Cascabel, aparece un cómic infantil de dos páginas. El Pibe, una revista de 1941, publica la historieta infantil Casos y Cosas de Don Pérez en la edición número cinco.

Las pastillas Mejoral realizan una campaña secuencial a base de historietas relacionadas con el trabajo, impresas entre 1942 y 1943 en el diario Últimas Noticias.

Entre 1944 y 1945, el diario El Día de Quito le dará un espacio a las caricaturas internacionales y, eventualmente, a las locales, para poner así un mayor valor a la expresión de las opiniones.

En 1949 se publica en Quito la revista infantil Crispín, que consta de tres historietas. Las primeras dos no tienen la referencia del autor mientras la tercera es de G. Mejía. Así, la primera historieta es la búsqueda del personaje Crispín y las otras son relatos de humor para niños. En 1950 se publica No sea Hueso, de corte humorístico, donde participa Marko (Figura 2.72) y aparece por primera vez Avispa (Figura 2.73), quien será un autor bastante prolífero de la época.

Para 1952, sale al mercado la revista Muchachos, cuya estructura interna es muy similar a la revista argentina Billiken. Esta revista fue creada por Peñaherrera, y alcanzó una alta calidad en su ejecución y trama pero, por falta de distribución y

²⁸ <http://www.eluniverso.com/2006/12/29/0001/18/f23162f4d3874dccqf9237c912a30df.html> (Último acceso: 20/12/2010)

²⁹ Orquera, Katherine: Tesis Reseña del Cómic Quiteño, Universidad Central del Ecuador, Facultad de Comunicación Social, Quito, 2009, p.78

apoyo, desaparece luego de cuatro años de su lanzamiento. En Quito se publica, en diario El Comercio, las caricaturas de Asdrúbal de la Torre³⁰. Galo Galecio crea la columna A punta de lápiz a base de caricaturas, entre 1951 y 1954 en diario El Sol. Otro buen intento pero sin suficiente apoyo, fue Historia de Guayaquil, dibujada y escrita por Luis Méndez. En esta ciudad, aparecieron en el periódico tiras cómicas como Aventuras del Montubio o La Historia de Vicente Rocafuerte.

En 1960 aparece la revista Mañana, dirigida por Pedro Jorge Vera en Quito. Por su constante protesta política, es clausurada por la Junta Militar en 1963, y reaparece en 1966, solo para cerrar cuatro años después. En ella se publican caricaturas como Esta bendita vida de Nelson Clavijo; Pura Pose, cuyo personaje principal es un ratón de la agrupación política URJE. Gonzalo Mendoza presenta la caricatura Avispa presenta; Orcatura o Gonzalo Orquera publica Chilindrinas. En esta época, sale a la venta la revista El Gallo, donde se serializa cuatro historietas referentes a sucesos políticos, todas ellas creadas por Le Coq D'or.



Fuente: Reseña del Cómic Quiteño, de Katherine Orquera.

³⁰ <http://eslacaricatura.blogspot.com/>. Último acceso: 21/12/2010.



Figura 2.73. ¡Ayy, mi Cefepé! de Avispa (Gonzalo Mendoza).
Fuente: Reseña del Cómic Quiteño, de Katherine Orquera.

En los 60, circula la revista Pepe Mayo, de índole sexual explícito, en los estadios Modelo de Guayaquil y Atahualpa de Quito³¹, así como también en colegios masculinos.

En 1961, Nelson Jácome crea Don Canuto (Figura 2.74), la primera tira cómica nacional, cuyo personaje principal siempre está en situaciones embarazosas y ridículas, publicada en Diario del Ecuador, de Quito. Publica también El descubrimiento del Amazonas y otros temas de Historia y leyendas del Ecuador.

La Bunga ³²(Figura 2.75) es una revista que aparece en 1967, con trabajos de Roque Maldonado, entre otros artistas. En Quito, aparece en la contraportada del número 25 de la revista La calle, el inicio de la serie Sucedió en la calle — de Avispa—, donde comentaba hechos políticos o de la vida diaria. En 1968, con un dibujo impecable y preciosista a todo color, Nelson Jácome publica Relatos del Tiempo Heroico en El Comercio, periódico que le da un lugar privilegiado en la página dos. Este año aparece un único número de El Hoción, firmado por R. Lamónica.

³¹ Orquera, Katerine: Tesis Reseña del Cómic Quiteño, Universidad Central del Ecuador, Facultad de Comunicación Social, Quito, 2009, p.86

³² <http://rogu卡通.blogspot.com/>. Último acceso: 20/12/2010

Es en los años 70 y 80 aparecen Cirilo, Bolón y Melloco, creaciones de Luis Peñaherrera.

En 1977 se publica la revista Zeta con una sección fija de caricaturas. En 1978 se publica en El Comercio la historieta sobre la Historia Nacional llamada La Jorga Viajera, de Nelson Clavijo. Entre julio de 1978 a enero de 1980, se publica la revista El Duende, donde se serializan historietas de línea política, pertenecientes a Roque (Figura 2.76).

Margarita Jaramillo Salazar lanza el primer libro de historietas en 1979 llamado De la Arqueología a la Historia: Cuando en Ecuador no se hablaba Castellano³³, cuyo contenido es referente a Historia y Arqueología. En 1980, en la revista Contrapunto, se publica Vida de Perro y Super Jaime en Acción, realizados por Avispa.



Figura 2.74. Don Canuto, de Nelson Jácome.
Fuente: Reseña del Cómic Quiteño, de Katherine Orquera.

³³ http://www.bas_bonn.de/publicaciones/documentpublicaciones/bas%208%20komplett.pdt. Último acceso: 20/12/2010



Figura 2.75. La Bunga.
 Fuente: Reseña del Cómics Quiteño, de Katherine Orquera.



Figura 2.76. Cómics de Roque Maldonado.
 Fuente: Reseña del Cómics Quiteño, de Katherine Orquera.

JD Santibáñez publica El Gato, desde septiembre de 1978 hasta marzo de 1979, en diario El Universo (Figura 2.77). Luego, en 1984, tres números de Ecuador Ninja (Figura 2.78). Un año después, un relato futurista titulado Ecuador siglo 21 en diario Meridiano, y Guayaquil de mis Temores, en Diario Expreso (Figura 2.79).

De 1981 a 1988, la revista La Pedrada Zurda ³⁴de Quito trae una historieta subjetiva y dos humorísticas. En 1982 el Ministerio de Salud Pública edita un suplemento en El Comercio, donde se explica cómo prevenir la diarrea. También en este periódico se publica la historieta de Fausto Segovia Baus, Guambrito, en la sección de Entretenimiento.

En 1984, se lanza Panfleto, de Iván Valero Delgado. En 1989, Marcelo Ferder, Xavier Bonilla —Bonil—, Juan Lorenzo Barragán y Hugo Idrovo lanzan Secreciones del Mojigato (Figura 2.80), una selección de historieta negra ecuatoriana, que recoge trabajos bastante atrevidos para el momento. En ese mismo período, y al mando de Eduardo Villacís, se populariza Dock Tirres y las Aventuras de la T Mutante³⁵, en las páginas de Traffic, una revista de rock de gran trascendencia en el Ecuador. Una revista que alcanzó gran popularidad entre el público infantil fue Pekes (Figura 2.81), publicada por Editores Nacionales S.A. Tuvo un pico de circulación de 30.000 ejemplares, pero, debido a un momento de crisis económica, se suspendió su circulación. Incluía cómics realizados por Pedro Gambarrotti. En 1989 también se publica la serie Cero y al Puesto, en diario Hoy.

En 1990, se difunde Bemba Colorá, una revista del Centro de Educación Popular donde se incluyen los trabajos de Bonil con temas políticos, y donde colabora Avispa.

Ya entrados los 90, se publica Ese muerto no lo cargo yo, de Gustavo Vinueza, en Quito, refiriéndose a la deuda externa. La revista Familia Ilustrada publica una tira cómica sobre educación y en La Hora se encuentra la serie Antártico, que cuenta las situaciones absurdas en las que se mete su personaje.

³⁴ Orquera, Katerine: Tesis Reseña del Cómic Quiteño, Universidad Central del Ecuador, Facultad de Comunicación Social, Quito, 2009, p.95

³⁵ http://www.interactive.net.ec/cultura/la_historia_del_comic_en_el_ecuador_4.html. Último acceso: 22/12/2010



Figura 2.80. Secreciones del Mojigato.
Fuente: www.mundocomic.portalmundo.com



Figura 2.81. Peces, revista infantil.
Fuente: Colección de Pedro Gambarotti.

En 1992, Bonil publica el libro *Venimos de Lejos*³⁶, que sería su primera novela gráfica: una colección de historietas que se unen por los 500 años de la conquista

³⁶ http://humorbonil.blogspot.com/2007/10/venimos_de_lejos.html. Último acceso: 19/12/2010

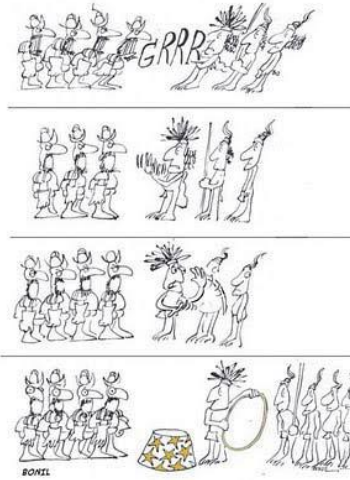
española en América Latina (Figuras 2.82 y 2.83). Posteriormente, en 1994, publica un libro de 70 páginas —que incluye cinco historietas— sobre el tema de la modernización y proceso de privatización: *Privatefalia S.A.* (Figura 2.84), que denuncia los proyecto de privatización que sufrieron en esa década los países en vías de desarrollo.

Para 1995 en medio del conflicto con Perú, Wilo Ayllón (Figura 2.85) presenta un proyecto sobre los absurdos de la guerra entre hermanos. Finalmente y luego de varios rechazos es publicado con el apoyo de la Casa de la Cultura núcleo Tungurahua, en septiembre del 1996, bajo el título de *La línea, bestiario de una guerra*³⁷. En la sección Matices del diario *El Comercio* se publicaron trabajos de Wilo; Verónica Ávila como dibujante y Adolfo Macías como guionista; Roberto Jaramillo; los hermanos Barahona; Juancho Callejas entre los años 1993 y 1994.

En 1996, JD Santibáñez publica tres números de *Ficciónica*, y desarrolla *Welcome to Guayaquil*, una historia que obtiene buena acogida, al presentar una trama ambientada en Guayaquil donde un policía llega del futuro para enfrentarse a un demonio disfrazado de político (Figura 2.86). También escribe e ilustra historias cortas para *Gallito Cómics*, de México, revista *XOX*, de Quito, y revista *La Dura*, de Guayaquil.

Para esta época Erick Álava, crea la primera revista subterránea del Ecuador, *Rocko Cómics* (Figura 2.87), donde cuenta las desventuras de un metalero, Rocko, su novia, Lita, y sus amigos: Latón, Oxi, Joan, Blacky y Undi. Las aventuras de estos rockers también tienen su publicación en internet. En 1997 aparece la primera revista virtual de arte secuencial ecuatoriano llamada *El Webo*, proyecto creado por Alfredo Chaves y Wilo Ayllón. Este mismo año Tomás Oleas lanza la tira cómica dominical titulada *Gor, el Príncipe Dinosaurio*, en diario *El Universo*. Su trabajo tendrá una gran aceptación nacional y de países de toda América (Figura 2.88).

³⁷ http://www.interactive.net.ec/cultura/la_historia_del_comic_en_el_ecuador_4.html. último acceso: 19/12/2010



Figuras 2.82 y 2.83. El humor de Bonil.
Fuente: www.humorbonil.blogspot.com

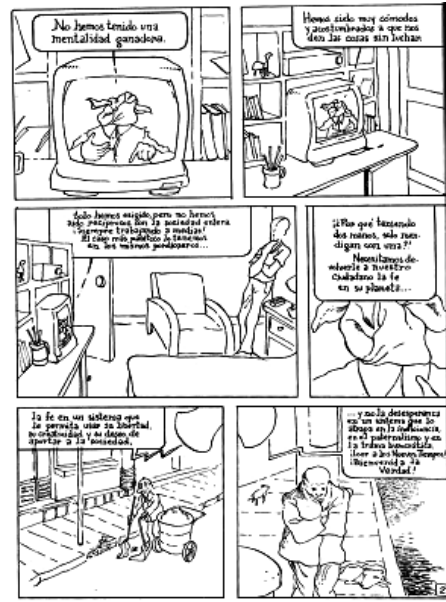


Figura 2.84. Privatefalia S.A.
Fuente: www.humorbonil.blogspot.com



Figura 2.85. La Línea, bestiario de una Guerra.
Fuente: www.gotoons.blogspot.com

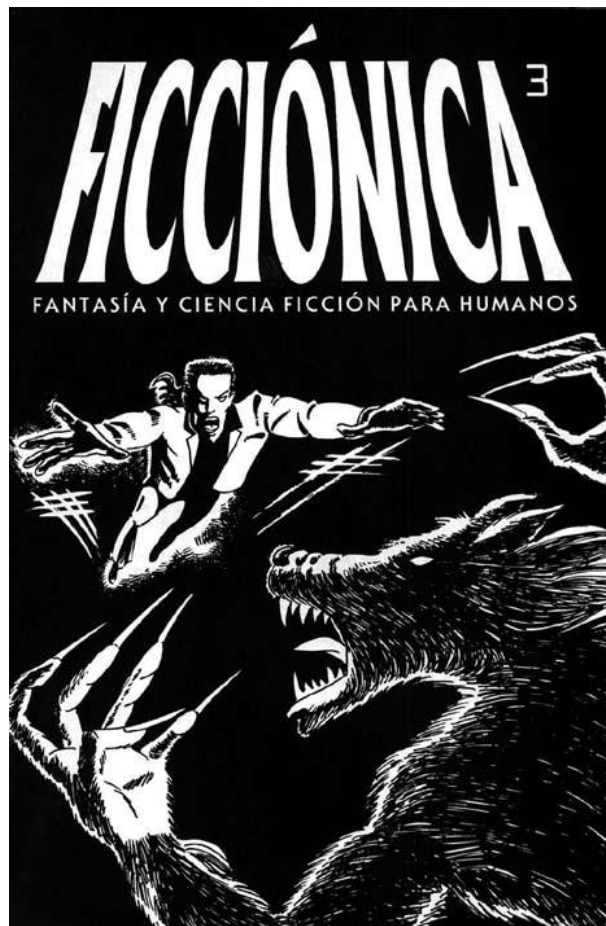


Figura 2.86. Portada del tercer y último número de Ficciónica.
Fuente: Colección del autor.

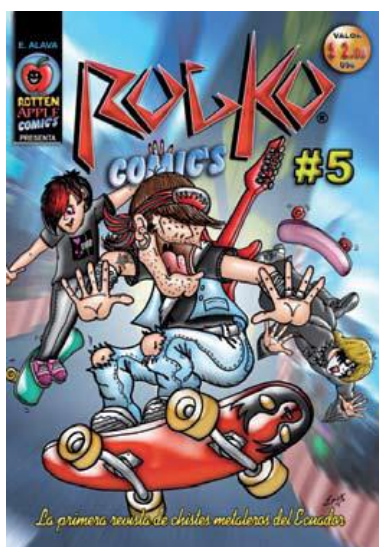


Figura 2.87. Portada de Rocko Cómics, de Erick Álava.
Fuente: Erick Álava.

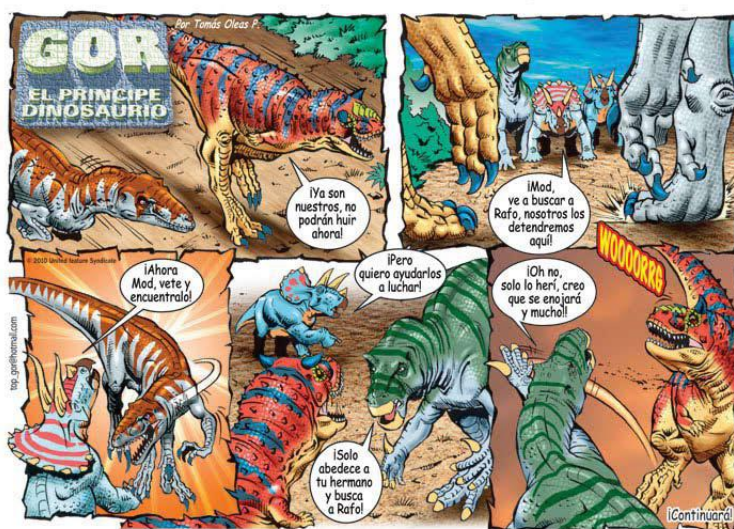


Figura 2.88. Aventuras en el tiempo jurásico.
Fuente: Diario El Universo.

En marzo de 1998, aparece XOX, revista editada por ADN Montalvo, Carlos Sánchez, Jorge Gómez y Catalina Ayala, pero cierra sus puertas al poco tiempo por razones ajenas a la propia publicación³⁸.

³⁸ http://www.interactive.net.ec/cultura/la_historia_del_comic_en_el_ecuador_4.html. Último acceso: 22/12/2010.

En el 2000 se lanza, sin mucho éxito, la revista Lesparragusanada, creada por estudiantes universitarios de diseño gráfico. También se crea un proyecto llamado Fanzine por el Guayaquil Cómico Club, apoyado por Ediciones Shuyu, en donde los aficionados pueden publicar sus propios trabajos por 25 dólares (Figura 2.89).



Figura 2.89. Fanzine
Fuente: Comic Club de Guayaquil.

En 2001 se publica Fito Garafito, una tira cómica de Fernando Barahona, en diario Hoy. En el 2003, diario La Hora publica Horacio Durán, dirigida al público infantil.

La Casa de la Cultura publica la revista La Casa, donde se serializan las historietas de Carlos Zamora y Naco, entre los años 2004 y 2006. En el 2004, se publica la tira cómica Ana y Milena³⁹, de Fabián Patinho, en diario El Comercio (Figura 2.90). Buddy Patas Azules aparece en un solo número en julio del 2004, realizado por Pedro Gambarrotti (Figura 2.91).

³⁹ http://fabian_patinho.blogspot.com/2004/01/nosotras_somos_ana_y_milena.html. Último acceso: 18/12/2010



Figura 2.90. Ana y Milena, de Fabián Patinho.
Fuente: www.fabian-patinho.blogspot.com



Figura 2.91. Bubby.
Fuente: Pedro Gambarrotti.

Para el 2005, Pedro Andrade crea el primer cómic erótico del Ecuador, mientras que Edward Jaime lanza, en febrero del 2006, su propia publicación: *Historias Bíblicas*, que presenta dos historias: una, creación de Pedro Andrade, sobre Juan, el Bautista; y otra, sobre El Antiguo Testamento. *Caricato* es un fanzine de un solo color publicado en el 2005 por Carlos Armijos, Carlo Celi, Paul Espinoza y David Nicolade en cual se publican varias historias cortas. En el 2006, JD Santibáñez también edita *Cómic Book*, libro en donde mezcla el cómic, la literatura, y la ilustración (Figura 2.92).

Siguiendo con la web, se menciona a Ivan Bernal, creador de *El Cuervito Fumanchú* (Figura 2.93), cuyo principal personaje es un cuervito gordo, perezoso y malhumorado que en su vida solo busca las cosas fáciles y las mujeres bonitas. Vive con Sebas porque de esa manera puede estar cerca de su amor platónico, Lisa, quien es hermana de Sebas. Le encanta fumar y es muy antisociable. Tiene la mala

costumbre de ser imprudente y meterse en lo que no le incumbe. Bernal también es creador de Zeg y la Ladilla (Figura 2.94), cuyas aventuras solo han llegado hasta el mundo digital.

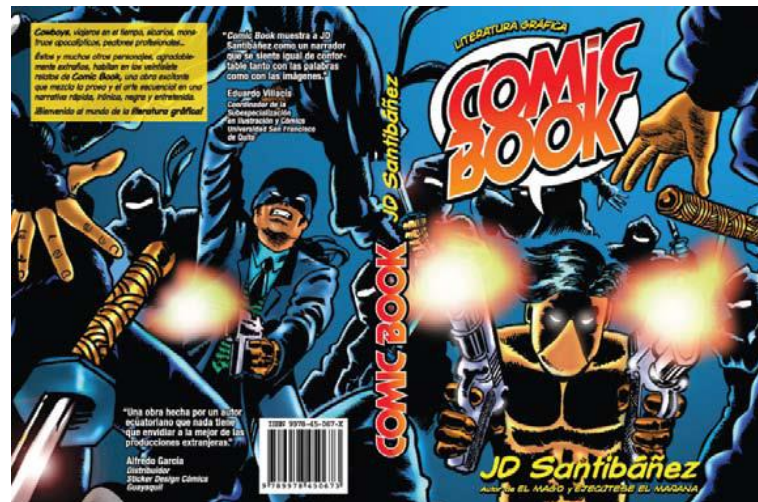


Figura 2.92. Comic Book mezcla literatura, cómic e ilustración.
Fuente: Colección del autor.



Figura 2.93. El Cuervito Fumanchú.
Fuente: www.bernieonline.com



Figura 2.94. Zeg y la Ladilla.
Fuente: www.bernieonline.blogspot.com

Leyendas (Figura 2.95), de Mauricio Gil y Eduardo Oneto, cubre, precisamente, las creencias de los ecuatorianos. Otra revista con un nombre similar, Leyendas Guayaquileñas (Figura 2.96), es editada por el Municipio de Guayaquil. El proyecto ha involucrado a varios artistas, quienes se encargan de dibujar los momentos más destacados en la Historia de la ciudad. El Municipio da más muestras de su interés en la novela gráfica y lanza, en febrero del 2008, Piratas en Guayaquil, dibujado por Lex Campuzano (Figura 2.97). En 2008 también se publica George y Chichico, creado por Carlos Benavides en la revista De Pelados de diario Expreso de Guayaquil (Figura 2.98).

Kenyu en un cómic tipo manga que se publica por el website Entretenimiento Lobo desde el 1 de junio del mismo año, y que ya lleva un tomo publicado (Figura 2.99). En septiembre 2009, sale Pepe Cáncamo, la historia de un albañil, creada por Iván Guevara con el apoyo INTACO Ecuador S.A. en su publicación quincenal El Oficial (Figura 2.100).



Figura 2.95. Leyendas del Ecuador son presentadas a manera de cómics.
Fuente: Comic Club de Guayaquil.



Figura 2.96. Leyendas Guayaquileñas, editada por el Municipio de Guayaquil.
Fuente: M.I. Municipio de Guayaquil

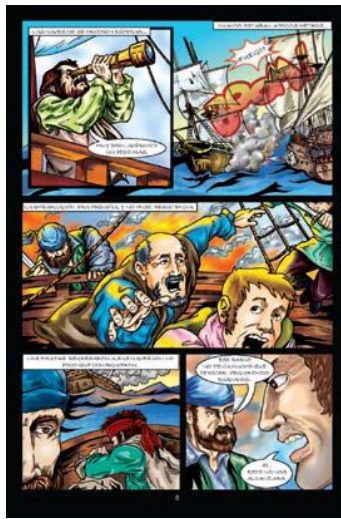


Figura 2.97. Los Piratas en Guayaquil.
Fuente: M.I. Municipio de Guayaquil



Figura 2.98. George y Chichico.
Fuente: www.georgeychirico.blogspot.com



Figura 2.99. Kenyu.
Fuente: www.entretenimientolobo.com

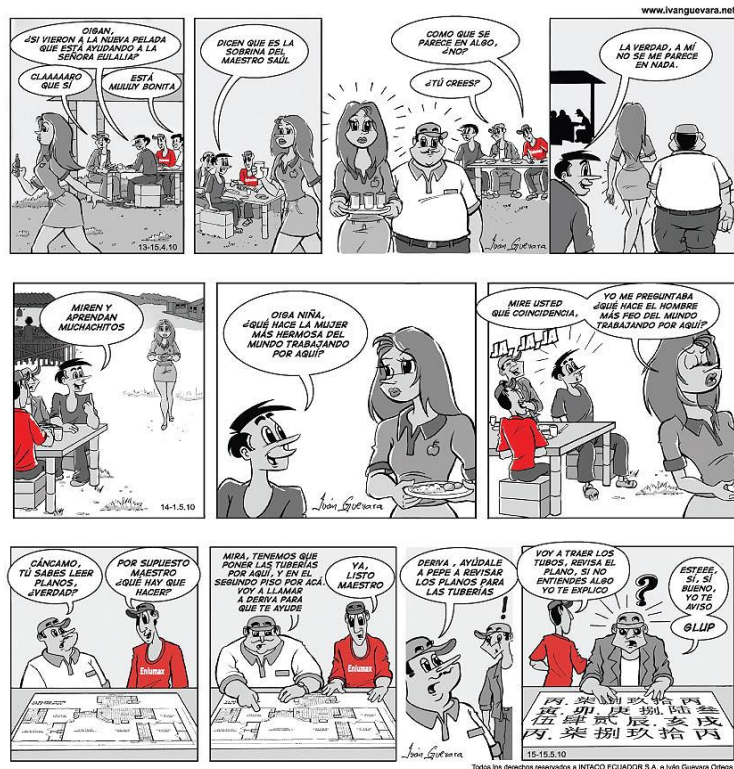


Figura 2.100. Pepe Cáncamo.
Fuente: www.gotoons.blogspot.com

Prólogo es el título del cómic sobre viajes temporales, publicado por Pedro Benalcázar en 2009, en la tira Fansin Guayaco del Cómico Club (Figura 2.101). Este mismo año el 8 de noviembre, Miguel Ángel Baquerizo crea y publica Janter, un cómic con estilo manga, sobre un caza recompensas y su compañero, un niño problemático (Figura 2.102).

Además, se publica en el Fanzine del Cómico Club de Guayaquil y Ediciones Shuyu: Electrón, una creación de Alfredo Gracia Baquerizo, con dibujos de Lex Campuzano (Figura 2.103).

El 7 de mayo de 2010, la Gobernación de Guayaquil lanza con el apoyo de otros países la Antología Trinacional del Noveno Arte, Novela Gráfica, titulada Manuela Sáenz y Simón Bolívar: Una batalla de amor, creada por Juan Carlos Silva de Perú, Mauricio Gil de Ecuador y Nelson Zuluaga de Colombia (Figura 2.104).



Figura 2.101. Prólogo.
Fuente: Cómics Club de Guayaquil.

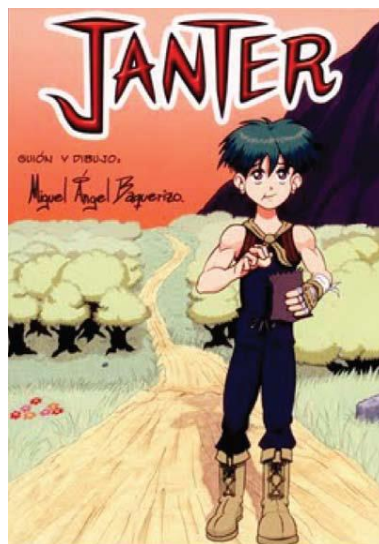


Figura 2.102. Janter.
Fuente: www.gotoons.blogspot.com



Figura 2.103. La Bendición de Kirth.
Fuente: Cómic Club de Guayaquil.



Figura 2.104. Manuela Sáenz y Simón Bolívar: Una batalla de amor.
Fuente: www.gotoons.blogspot.com Figura 2.104. Manuela Sáenz y Simón Bolívar: Una batalla de amor.
Fuente: www.gotoons.blogspot.com

Capítulo 3

Géneros del Cómic

El cómic es un medio de comunicación de masas. Puede difundir cualquier tipo de mensaje, tanto superficial como profundo. Por lo tanto sus mensajes — historias— pueden ser clasificadas en la mayoría de los géneros (y subgéneros) de la literatura, del cine y la televisión⁴⁰: Superhéroes, Ciencia Ficción, Fantasía, Film Noir, Aventuras, Terror, Thriller, Erótico, Histórico, Western, Surrealismo, Humor, Infantil, Romance, Educativo, Bélico/Épico, Género Mixto.

3.1. Superhéroes

Es un subgénero propio de los cómics estadounidenses. Trata, generalmente de hombres y mujeres con superpoderes, que luchan por el bien y en contra de supervillanos que son tan o más fuertes que ellos. Como ejemplos más conocidos (aunque ya hay demasiados) tenemos: Superman. Creado por Jerry Siegel y Joe Schuster en 1932, es el superhéroe en toda la definición de la palabra. Es indestructible, aunque tiene un talón de Aquiles: pedazos de su propio planeta destruido, Kriptón, llamados kriptonita. Además, es un héroe puro, sin defectos, lucha siempre por el bienestar de la humanidad y la American Way (la vida estadounidense). Su archienemigo es Lex Luthor (Figura 3.1).

Batman. Creado por Bob Kane en 1939, y basado en el personaje de El Zorro. No tiene ningún superpoder, pero es invencible. Es el detective en su máxima potencia: una mezcla de Sherlock Holmes, James Bond y todos los arquetipos de acción. Frío, calculador, atormentado por su dualidad. Su archienemigo es The Joker (Figura 3.2).

⁴⁰ www.filmsite.org/genres.html Último acceso: 18/03/2011



Figura 3.1. Superman.
Fuente: DC Comics.



Figura 3.2. Batman.
Fuente: DC Comics.

X-Men. Creados por Stan Lee y Jack Kirby en 1963. Uno de los equipos de superhéroes más populares en los últimos años. Sus integrantes han ido cambiando a través del tiempo, pero los que se han vuelto conocidos —por la serie animada de televisión y la trilogía fílmica— son:

Storm: Controla los poderes de la naturaleza, puede causar tormentas eléctricas, lluvias, ciclones, etcétera.

Beast: Investigador, científico, altamente inteligente, con forma, agilidad y fuerza de un gran simio.

Nightcrawler: Una especie de demonio que puede teletransportarse a voluntad.

Cyclops: El líder del grupo. De sus ojos brota un rayo poderoso que puede acabar con todo, por lo que usa unas gafas especiales.

Jean Grey: Posee poderes mentales y domina la materia a su gusto.

Wolverine: El rebelde sin causa del grupo. Impaciente, violento, sin temor a nada. Capaz de matar sin contemplaciones ni arrepentimientos. Entre los lectores, es el más popular de todos los miembros de los X-Men (Figura 3.3).



Figura 3.3. Wolverine sorprende a sus enemigos.
Fuente: Marvel Comics.

3.2. Ciencia Ficción

Es un género cultivado por muchos. Posee elementos futuristas y se adelanta en el tiempo. Se basa en la vieja pregunta: ¿Qué pasaría si...? El género de Ciencia Ficción puede ser de categoría dura o suave. Dura significa que debe tener una base sólida en la ciencia. Todo lo que sucede en ella tiene que ser posible en la vida real. Suave, que puede tomarse libertades para contar la historia. Ejemplos:

Do Androids dream of Electric Sheep? Cómics basado en la novela homónima de Philip K. Dick, sobre la que se basó el filme *Blade Runner*, de Ridley Scott. La humanidad está dominada por multinacionales que utilizan robots como fuerza laboral, hasta que éstos se rebelan porque desean ser humanos, también (Figura 3.4).

Ghost in the Shell. Manga japonés, de Masemune Shirow, sobre un mundo totalmente automatizado, donde humanos y robots tienen que vivir, luchando contra los poderes corruptos de siempre (Figura 3.5).

The Red Star. Una obra de arte que mezcla imágenes en computadora con técnica de anime (animación japonesa). Un mundo extraño que se ve amenazado por guerras continuas (Figura 3.6).



Figura 3.4. El conocido Blade Runner.
Fuente: Dynamite Comics.



Figura 3.5. Ghost in the Shell, magnífico manga.
Fuente: Dark Horse Comics.



Figura 3.6. The Red Star, tecnología contemporánea para realizar ambientaciones realistas.
Fuente: Image Comics.

3.3. Fantasía

Género que se confunde mucho con el de Ciencia Ficción. En una historia fantástica, la ciencia queda guardada en el escritorio. Ejemplos:

Ángel versus Frankenstein. El personaje de la televisión continúa viviendo sus aventuras en los cómics. Aquí se enfrenta a un ícono del cine y de la literatura fantástica (Figura 3.7).

The Dark Tower. La saga literaria de Stephen King cobra nueva vida en los cómics. Rolando, el pistolero, tiene encuentros con brujos y demonios que amenazan su existencia en un mundo siniestro (Figura 3.8).

Doctor Strange. Aunque pertenece al mundo Marvel, el protagonista es el maestro de las artes mágicas, y las utiliza para enfrentar a enemigos de gran magnitud que desean destruir a la humanidad (Figura 3.9).



Figura 3.7. Ángel versus Frankenstein.
Fuente: IDW Comics.

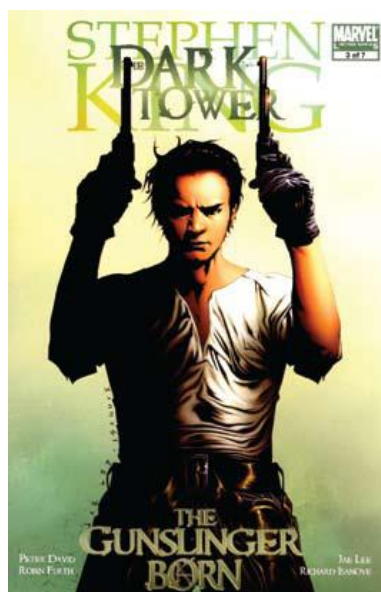


Figura 3.8. La Torre Oscura, de Stephen King.
Fuente: Marvel Comics.



Figura 3.9. Doctor Strange.
Fuente: Marvel Comics.

3.4. Cómec Negro

Utiliza las mismas características del film noir y de la novela negra. Este género es altamente expresivo, con fuertes contrastes entre luces y sombras, personajes al borde de la sociedad y de sí mismos. Nadie es enteramente bueno en el género negro, y las mujeres son fatales, siempre.

Sin City. Escrito e ilustrado por Frank Miller. Utiliza todos los arquetipos del género. Brinda una excelente contribución al cómic como medio comunicacional. Violento, humorístico, fantástico (Figura 3.10).

Parker. Adaptado e ilustrado por Darwyn Cooke, de novelas escritas por Donald Westlake. Parker es un ser frío, amoral, asesino, capaz de todo por venganza y por dinero. Las novelas gráficas de Parker están ilustradas en un estilo parecido al de los sesenta, que es el tiempo en que ocurren (Figura 3.11).

Criminal. Escrito por Ed Brubaker e ilustrado por Sean Phillips. Varias historias con personajes sórdidos, ladrones, matones y policías corruptos (Figura 3.12).



Figura 3.10. Marv en Sin City.
Fuente: Dark Horse Comics.



Figura 3.11. Parker.
Fuente: IDW Publishing.



Figura 3.12. Criminal.
Fuente: Icon Comics.

3.5. Aventura

Generalmente este género se combina con otros, pero hay ciertos elementos propios como el divertimento y hasta cierto humor.

Rocketman. Adaptado e ilustrado por Chris Moeller, de la serial de los años cuarenta Rey de los Rocket Men. Espías, golpes a diestra y siniestra, y chicas en peligro (Figura 3.13). Black Coat. Piratas y tesoros escondidos, y un héroe que lucha por la justicia (Figura 3.14).

La Liga de los Caballeros Extraordinarios. Escrito por Alan Moore, e ilustrado por Kevin O'Neill. Personajes literarios se unen para formar un grupo que lucha contra el mal. Podía caer en el subgénero de Ciencia Ficción Retro, ya que ocurre en el pasado, pero con elementos de su futuro (Figura 3.15).



Figura 3.13. Rocketman.
Fuente: Independent Comics.



Figura 3.14. The Black Coat.
Fuente: Independent Comics.



Figura 3.15. La Liga de los Caballeros Extraordinarios.
Fuente: Vértigo Comics.

3.6. Terror

El género más popular de todos los tiempos. Cualquier elemento se utiliza para darle variaciones e innovarlo. Se lo mezcla mucho con otros géneros para dar resultados inusuales.

The Walking Dead. Uno de los cómics más exitosos de los últimos años. En la actualidad, se exhibe su adaptación a la televisión, a través de una serie semanal. Un grupo humano trata de sobrevivir ante el mundo plagado de zombies y de la escoria de la sociedad. Escrito por Robert Kirkman e ilustrado por Charles Adlard (Figura 3.16).

Werewolf by Night. Escrito por Duane Swierczynski e ilustrado por Mico Suayan. Una vez más se recurre al personaje del martirizado hombre lobo; aquel que desea ser bueno, pero su otro yo no lo deja (al estilo de Dr. Jeckill y Mr. Hyde) (Figura 3.17).

The Stand. Basado en el bestseller de Stephen King. Después de que el mundo es devastado por una plaga, un grupo de sobrevivientes tienen que luchar contra el demonio. Adaptado por Roberto Aguirre-Sacasa e ilustrado por Mike Perkins (Figura 3.18).



Figura 3.16. The Walking Dead.
Fuente: Image Comics.



Figura 3.17. Werewolf by Night.
Fuente: Marvel Comics.



Figura 3.18. Una de las novelas más extensas del Rey del Terror Stephen King, llevada al cómic por Marvel.
Fuente: Marvel Comics.

3.7. Thriller

Se concentra en acciones donde hay bastante tecnología y donde el ritmo de la historia es rápido, lleno de acción.

Alpha Premières Armes. Un tecno-thriller en toda la extensión de la palabra. Máquinas, armas y enemigos a gran escala (Figura 3.19).

Jack Cross. Un agente de seguridad mundial se enfrenta a terroristas, sin importarle nada ni nadie (Figura 3.20).

Metal Gear Solid. Escrito por Kris Oprisko e ilustrado por Ashley Wood. Basado en el vídeo juego muy popular en todo el mundo. Las mismas ilustraciones se utilizaron para la primera novela gráfica digital. (Figura 3.21).



Figura 3.19. Alpha Premières Armes.
Fuente: Dargaud Editeur.

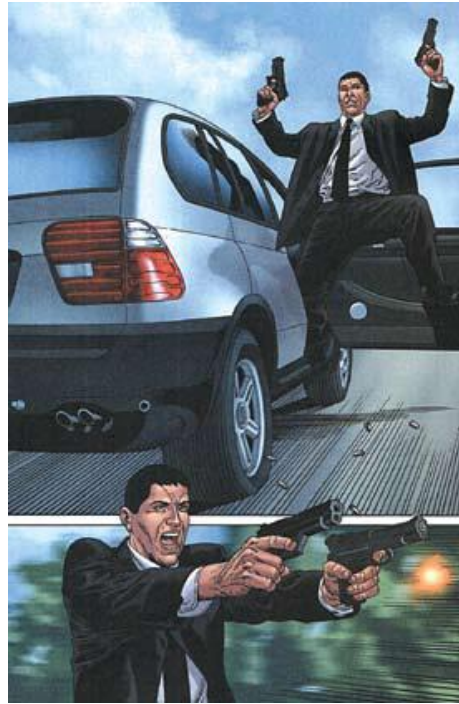


Figura 3.20. Jack Cross.
Fuente: DC Comics.



Figura 3.21. Metal Gear Solid.
Fuente: IDW Publishing.

3.8. Erótico

Como la misma palabra lo describe, la historia es tan importante como el sexo, el morbo.

Druuna. Escrito e ilustrado por Eleuteri Serpieri. Una historia altamente erótica, pornográfica, sadomasoquista, disfrazada de Ciencia Ficción, aunque esto es solo una excusa para que el personaje principal tenga este tipo de experiencias (Figura 3.22).

Gullivera. Escrito e ilustrado por Milo Manara. Aventuras sexuales mezcladas con fantasía y hasta cierto surrealismo (Figura 3.23).

Mi mamá, el ídolo sexy. Uno de las miles de manga dedicados a contar historias eróticas/sexuales. Cabe recalcar que en Japón hay cómics para muchas de las preferencias sexuales conocidas (Figura 3.24).



Figura 3.22. Druuna.
Fuente: Heavy Metal Books.



Figura 3.23. Gullivera, de Milo Manara.
Fuente: Heavy Metal Books.



Figura 3.24. Mi mamá, el ídolo sexy.
Fuente: www.mangareader.net

3.9. Ficción Histórica

También conocido como cómic histórico. En realidad, al igual que el cine y la literatura, se vale de hechos y personajes históricos para contar una historia ficticia, aunque dentro de un marco realista.

El Tercer Testamento. Por Alex Alice (historia, escenario, storyboards), Xavier Dorison (escenario, concepto original) y Robin Recht (ilustrador). Una historia alternativa de lo que le pasó a Jesús (Figura 3.25).

Quetzacoatl. Escrito e ilustrado por Jean-Yves Mitton. La triste historia de una mujer que sufrió todos los vejámenes y la violencia antes y durante la conquista española de México (Figura 3.26).

From Hell. Escrito profusamente por Alan Moore e ilustrado por Eddie Campbell. Es una extensa novela gráfica que investiga profundamente el papel de la realeza británica en los asesinatos de Jack El destripador. Las ilustraciones tratan de imitar los grabados de la época (Figura 3.27).



Figuras 3.25 y 3.26. El Tercer Testamento y Quetzacoatl.
Fuente: Éditions Glénat.



Figura 3.27. From Hell, de Alan Moore y Eddie Campbell es una demostración de lo que una buena investigación logra en un guión —para cualquier medio, no solamente cómics. El Londres de la época victoriana está sumamente bien ambientado para esta historia sobre el funesto Jack, El Destripador.
Fuente: Eddie Campbell Comics.

3.10. Western

Aunque no es tan popular en los Estados Unidos, en Europa el western nunca ha decaído. El western a la italiana fue un fenómeno muy influyente en los años setenta, a nivel mundial. Y todavía se mantiene vivo y coleando en las páginas de los cómics europeos.

Bouncer. Escrito por Alejandro Jodorowsky e ilustrado magníficamente por Boucq. Leer este cómic es como ver una excelente película, cada panel parece un fotograma de una producción cinematográfica. Altamente superior a cualquier contraparte estadounidense (Figura 3.28).

Ángela. Escrito por Oliver Vatine y Daniel Pecqueur, e ilustrado por Oliver Vatine. Una chica pistolera se enfrenta a los malos en sus propios términos. El estilo del dibujo tiene cierta influencia del manga japonés (Figura 3.29).

La Estrella del Desierto. Otra muestra de la excelencia de la producción europea. Escrito por Desberg e ilustrado por Marini. El personaje principal tiene el rostro del actor británico Sean Connery (Figura 3.30).



Figura 3.28. Bouncer.
Fuente: Éditions Glénat.



Figura 3.29. Ángela.
Fuente: Delcourt Productions



Figura 3.30. La Estrella del Desierto.
Fuente: Éditions Glénat.

3.11. Surrealismo

Tal como la palabra lo indica, el cómic surrealista no tiene por qué ser entendible. Debe ser asimilado e interpretado por el lector. Eso ya es suficiente labor.

Stray Toasters. Escrito e ilustrado por Bill Sienkewicz. Lo raro es lo común dentro de la historia. Cualquier cosa puede pasar, sin tener un significado específico (Figura 3.31).

The Fountain. Escrito por Darren Aronofsky e ilustrado por Kent Williams. Un médico hará todo lo posible por salvar a su esposa moribunda. La trama consta de tres historias que se cuentan al mismo tiempo, pero ocurren en tiempos diferentes: pasado, presente y futuro. Esta historia fue llevada al cine por el mismo Aronofsky (Figura 3.32). Violent Cases. Escrito por Neil Gaiman e ilustrado por Dave McKean. Cualquier trabajo realizado por este dúo creativo tiene elementos oníricos, fuera de lo común y fuera de este mundo. Leer cada panel es como soñar despierto (Figura 3.33).



Figura 3.31. Stray Toasters.
Fuente: Vértigo Comics.



Figura 3.32. The Fountain.
Fuente: Vértigo Comics.



Figura 3.33. Violent Cases.
Fuente: Vértigo Cómics.

3.12. Humor

Aunque muchos cómics tienen elementos de humor en sus tramas, hay algunos cuyo único interés es hacer reír y divertir. Aquí se incluyen varios títulos, para diferentes edades:

Groo, the Wanderer. Escrito e ilustrado por Sergio Aragonés. Comenzó como una parodia de Conan, el Bárbaro, pero luego se transformó en un personaje muy independiente. Groo es un guerrero estúpido, que no lograr hacer nada bien, excepto pelear o matar, aunque, muchas veces, termina matando a la gente equivocada (Figura 3.34).

Mad. Una revista irreverente desde los años setenta. Es la revista humorística que más tiempo ha durado. Parodia y critica, de forma amena, todo referente a la vida estadounidense (Figura 3.35).

Los Simpson. El universo de Bart, Marge, Homero y demás, narra aventuras cada mes en diferentes títulos. De esta forma, nuevas generaciones se vuelven a dictos a los personajes (Figura 3.36).

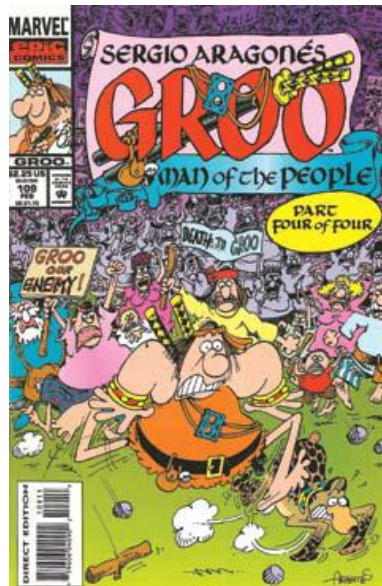


Figura 3.34. Groo, The Wanderer.
Fuente: Epic Comics.



Figura 3.35. Mad.
Fuente: www.mad.com



Figura 3.36. El mundo de Los Simpson se solidifica más con la distribución de diversos números mensuales. Los personajes se desarrollan más y se vuelven más queridos por los nuevos jóvenes.
Fuente: www.avaxhome.ws

3.13. Infantil/Juvenil

Archie. El eterno adolescente con sus dos enamoradas Betty y Verónica (ambas con la misma cara, pero con diferente color de cabello), y sus amigos en Riverdale (Figura 3.37).

Disney Comics. Mickey Mouse, el Pato Donald, Tribilín y compañía siguen sus aventuras infantiles y pre-adolescentes (Figura 3.38).

Looney Tunes. Bugs Bunny y sus amigos. Todo está dicho. ¿Qué hay de nuevo, viejo? (Figura 3.39).

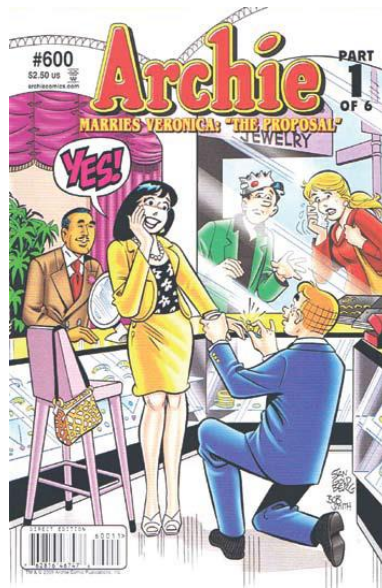


Figura 3.37. Archie.
Fuente: Archie Comics.

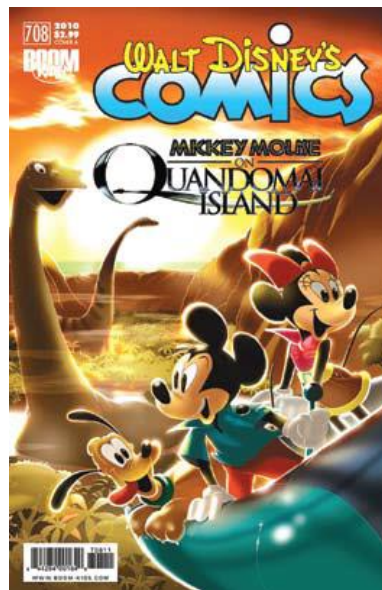


Figura 3.38. Walt Disney Comics.
Fuente: www.boom.kids.com



Figura 3.39. Looney Tunes.
Fuente: DC Comics.

3.14. Romance

Este género está algo perdido, pero hubo una época que era muy popular. Eran cómics destinados a chicas jóvenes adolescentes. Ojalá vuelvan con fuerza para cautivar al target.

Truer than True Romance. Amor en los años cincuenta y parte de los sesenta, cuando todavía las mujeres usaban guantes como símbolo de elegancia (Figura 3.40).

Antique Romance. Manga de período, donde todas las emociones se exageran al máximo (Figura 3.41).

Apartment 3G. Tira cómica de publicación en periódicos, sobre las vivencias de tres amigas que comparten un apartamento (Figura 3.42).

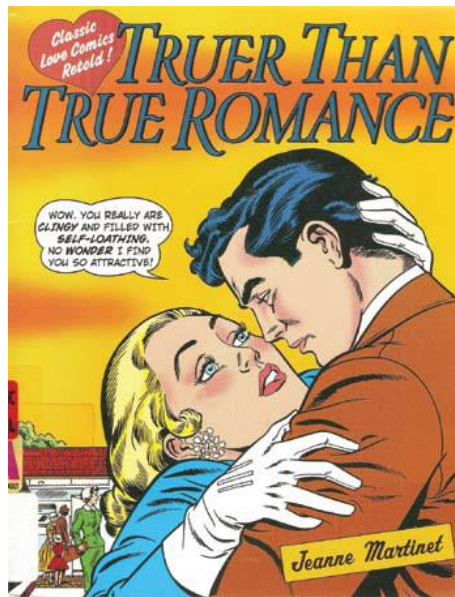


Figura 3.40. Truer than True Romance.
Fuente: www.avaxhome.ws



Figura 3.41. Antique Romance.
Fuente: www.mangareader.net



Figura 3.42. Apartment 3G.
Fuente: www.wikipedia.com

3.15. Educativo

Intenta hacer algo más que entretener. Trata de enseñar, convencer, promover, persuadir sobre un tema cualquiera (religioso, político, ecologista, etcétera).

Understanding Comics. Scott McCloud demostró con el ejemplo, que el cómic es un medio de comunicación. Este libro habla con seriedad absoluta sobre los cómics y su lenguaje, y lo hace a través del mismo arte secuencial: un cómic sobre los cómics (Figura 3.43).

Veinte mil Leguas de Viaje Submarino. Una de las muchas adaptaciones de la novela de Julio Verne —ésta realizada por Jacqueline Morley e ilustrada por Li Sidong— dedicada a los jóvenes para incentivarles el gusto por la lectura (Figura 3.44). Anne Rice. Female Force. Este cómic cuenta la biografía de la escritora de bestsellers Anne Rice, de una manera muy amena, ya que el narrador es el Conde Drácula, el más conocido de los vampiros. Incluso él la entrevista, como un homenaje al libro de Rice Entrevista con el Vampiro (Figura 3.45).

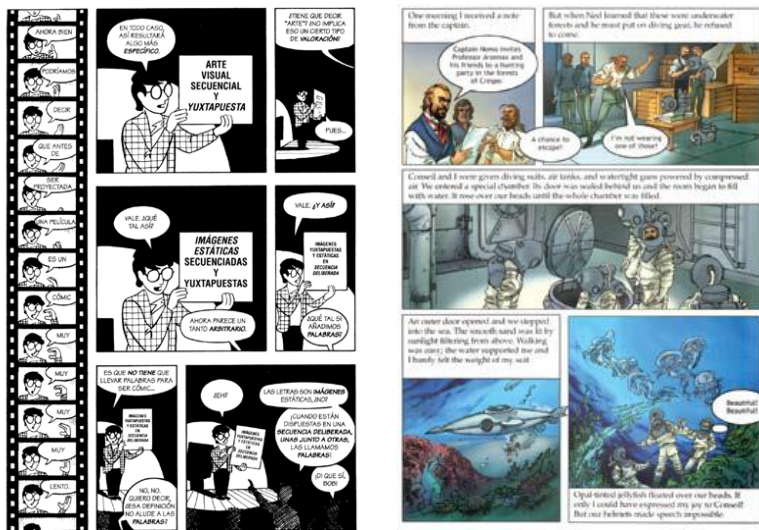


Figura 3.43 y 3.44. Understanding Comics y Veinte mil Leguas de Viaje Submarino. Fuente: Colección de autor y www.barroneduc.com



Figura 3.45. La escritora Anne Rice, entrevistada por un vampiro. Fuente: www.avaxhome.ws

3.16. Bélico/Épico

La guerra no es ajena al cómic. Durante los años sesenta y parte de los setenta el género bélico estaba de moda, pero aun subsiste fuertemente en Europa y muy poco en Estados Unidos.

Our Army at War. Featuring Sgt. Rock. Uno de los íconos de los cómics de la Segunda Guerra Mundial. Tuvo su gloria en los setenta. Ahora, de vez en cuando se publican nuevas historias en formato de novela gráfica o miniserie. Este título hace una narración paralela entre sucesos de la Segunda Guerra Mundial y de la Guerra del Golfo. El mensaje es eterno: la historia se repite. El juego es el mismo de siempre y son los jugadores los que pierden (Figura 3.46).

As de Pique. Escrito por Eduardo Barreiro e ilustrado por Juan Giménez. Las aventuras de los pilotos de combate de ambos bandos en la Segunda Guerra Mundial. Aquí no hay buenos y malos; todos son seres humanos. Éste es un cómic argentino que ya no se edita (Figura 3.47).

The Losers. Editado, escrito e ilustrado por Jack “The King” Kirby. Aquí lo importante no es la historia, sino que cada panel es un estallido visual de gran impacto. La fuerza del trazo es inigualable (Figura 3.48).



Figura 3.46. Our Army at War. Featuring Sgt. Rock.
Fuente: DC Comics.



Figura 3.47. As de Pique.
Fuente: www.taringa.net



Figura 3.48. La Segunda Guerra Mundial, según Jack Kirby, el Rey de los Cómics.
Fuente: DC Comics

3.17. Género Mixto o de Géneros Cruzados

Hay ciertas historias, como en el cine y la literatura, que mezclan los géneros para obtener resultados extraordinarios.

W.E.S.T. (Weird Enforcement Special Team). Escrito por Xavier Dorison y Fabien Nury, e ilustrado por Christian Rossi. Inspirado sin duda en la serie de televisión *The Wild Wild West* de los años setenta (que a su vez se inspiró en los trabajos de Julio Verne), trata sobre un grupo de agentes del gobierno involucrados en casos sobrenaturales —extraños— en lugares exóticos, después de la Guerra Civil estadounidense (Figura 3.49).

Billy The Kid's Old Timey Oddities and the Ghastly Fiend of London. Escrito por Eric Powell e ilustrado por Kyle Hotz. En el mismo estilo de *La Liga de los Caballeros Extraordinarios*, hace del pistolero Billy The Kid miembro de un equipo de héroes en Londres, a finales del siglo 19 (Figura 3.50).

Gotham Central. El procedimiento policial es la estrella en este cómic escrito por Ed Brubaker e ilustrado por Michael Lark. Batman atrapa a algunos malechoses, ¿pero quién debe atrapar a los demás? El Departamento de Policía de Ciudad Gótica. Este cómic es como ver un buen programa de detectives por televisión, sino que la

ciudad pertenece a un mundo donde los archivillanos se mezclan con mafiosos y rateros comunes (Figura 3.51).



Figura 3.49. W.E.S.T. (Weird Enforcement Special Team).
Fuente: Éditions Glénat.



Figura 3.50. Billy The Kid's Old Timey Oddities and the Ghastly Fiend of London.
Fuente: Marvel Comics.



Figura 3.51. Gotham Central.
Fuente: DC Comics.

3.18. El Manga y sus géneros

El manga no es un género, sino el término con que se conoce al cómic en Japón. Pero la masiva y variada producción japonesa de cómics, hace necesario señalar los diferentes géneros y subgéneros de este estilo muy propio del Arte Secuencial.

Acción. Una historia que se desarrolla en medio de peleas, violencia, caos y ritmo acelerado.

Adulto. Puede incluir escenas de intensa violencia y/o contenido de sexo gráfico y desnudez.

Aventura. Los personajes realizan viajes largos.

Comedia. Historia light con mucho humor e ironía. Y con un final feliz.

Doujinshi. Manga realizado por aficionados sobre personajes oficiales.

Drama. Suspenso emocional. Tristeza y tensión.

Ecchi. La línea divisoria entre material hentai y no hentai (erótico y no erótico)

Fantasía. Historias que contengan magia, sueños, cuentos de hadas.

Gender Bender (Flexor de Género). Chicas que se visten como chicos y viceversa. Chicos que se vuelven chicas y viceversa (Figura 3.52).

Harem. Una serie que involucra a un personaje masculino y muchos personajes femeninos (usualmente atraídas por el personaje masculino. Un Harem Inverso es, por supuesto, lo opuesto (Figura 3.53).

Hentai. Contenido sexual adulto, ilustrado de una manera en que el enfoque del manga radica en actos sexualmente gráficos.



Figura 3.52. Gender Bender: No Bra.
Fuente: www.mangareader.net



Figura 3.53. Harem: Princess Lover.
Fuente: www.mangareader.net

Histórico. Tiempos antiguos.

Terror. Emociones dolorosas de miedo y aborrecimiento; un temblor de terror y odio, inspirado en algo chocante y asustadizo.

Josei. Significa Mujer. Para mujeres de 18 a 30 años. El romance es más realista y menos idealizado. La narración es más explícita y madura.

Lolicon. Historias que describen una atracción sexual por muchachas menores de edad.

Artes marciales. Que contenga aikido, karate, judo, tae kwon do, kendo, esgrima o cualquier otra forma de combate.

Maduro. Temas muy extremos para personas por debajo de los 17 años. Puede contener violencia intensa, sangre, contenido sexual y/o malas palabras (Figura 3.54).

Mecha. Se concentra en todo tipo de máquinas robóticas (Figura 3.55).

Mistero. Sucesos inexplicables, con el personaje principal como detective.

Sicológico. Filosofía del estado de ánimo, sicología anormal.

Romance. Cualquier historia relacionada al amor entre un hombre y una mujer.

Vida Escolar. La historia sucede en/o alrededor de una escuela de cualquier tipo (Figura 3.56).

Ciencia Ficción. Avances de tecnología y otros fenómenos científicos, contrarios o exageraciones del mundo científico del día moderno

Seinen. Significa hombre joven. El target es hombres entre 18 y 25 años, que estudien en la universidad o que trabajen. Usualmente la trama afronta temas de la adultez.



Figura 3.54. Maduro: Sekirei.
Fuente: www.mangareader.net



Figura 3.55. Mecha: Neon Genesis Evangelion.
Fuente: www.mangareader.net



Figura 3.56. School Life: Kodomo-no-jikan.
Fuente: www.mangareader.net

Shotacon. Presenta atracción sexual por jóvenes varones menores de edad.

Shoujo. Escrita específicamente para mujeres. Involucra mucho romance y fuerte desarrollo de personajes.

Shoujo Ai. Algunas veces sinónimo de Yuri, pero menos extremo. El amor de una chica joven por otra chica.

Shounen. Su target es varones. Involucra peleas y/o violencia.

Shounen Ai. Muchas veces sinónimo de Yaoi, pero menos extremo. El amor de un chico joven por otro.

Slice of Life (Trozo de Vida). Problemas del día a día de uno o varios personajes. Estos eventos podrían pasar en la vida real y se presentan en una línea de tiempo actual y en el mundo de hoy (Figura 3.57).

Smut. Asuntos considerados profanos u ofensivos, particularmente en lo referente a contenido sexual (Figura 3.58).

Sports. Béisbol, básquetbol, hockey, fútbol, golf y carreras de caballo.

Sobrenatural. Poderes o eventos inexplicables que desafían las leyes de la física.

Tragedia. Grandes pérdidas y mala fortuna.

Yaoi. Íntimas relaciones entre hombres (Figura 3.59).

Yurio. Íntimas relaciones entre mujeres (Figura 3.60).

Estos géneros pueden mezclarse y dar, a su vez, nuevos subgéneros. En Japón, ningún grupo objetivo se queda sin su cómic.



Figura 3.57. Slice of Life: Bokura-ga-ita.
Fuente: www.mangareader.net



Figura 3.58. Smut: Kaikan Phrase.
Fuente: www.mangareader.net



Figura 3.59. Yaoi: The tyrant who falls in love.
Fuente: www.mangareader.net



Figura 3.60. Yurio: Kanamemo.
Fuente: www.mangareader.net

Capítulo 4

El lenguaje del Cómic

El cómic es una narración contada por medio de una serie de dibujos dispuestos en líneas horizontales, y que se leen de izquierda a derecha. Habitualmente, estas imágenes están separadas unas de otras y quedan contenidas dentro de los límites de unos cuadros rectangulares llamados viñetas o paneles, aunque éstos no siempre se usen⁴¹.

4.1. El ícono gráfico

En el cómic, los personajes ilustrados se convierten en el reflejo del lector, con el fin de conseguir una identificación inmediata. Para lograrlo, el personaje se convierte en un ícono de la persona misma, en mayor o menor grado⁴². Los cómics están llenos de íconos que representan objetos de la vida real, extendiendo la idea de sensaciones conocidas por el lector, hasta convertirse en objetos reales en su conciencia⁴³.

Los íconos son universales y pueden ser realistas o bastante simples. Los más animados son ricos en vida y se comportan de manera poco natural, por ejemplo: una taza de té que habla. Los más realistas, por el contrario, muestran la complejidad del mundo físico y su belleza (Figura 4.1). Crear un personaje específico y el plano donde se desarrolla, permiten al cómic poseer una imagen donde existen las líneas que definen al lector, el personaje mismo, y el mundo que se observa a través de él, el ambiente donde ese personaje existe.

⁴¹ http://educarte.rimed.cu/module/biblioteca/datos_esp.php?pag=glo&num=67&Tip=ssb&idMod=7. Último acceso 28/01/2011.

⁴² Lee, Stan y Buscema, John: *How to Draw Comics the Marvel Way*, Solomon and Schuster, Inc., New York, 1977, p 19

⁴³ McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*, Kitchen Sink Press, EEUU, 1993, p 26 a 37

Las expresiones del rostro (Figura 4.2) son la mayor muestra de los símbolos reconocidos mundialmente. Si las cejas se arquean hacia arriba y la boca va de un extremo a otro del rostro, es un indicio inequívoco de alegría. El enojo, en cambio, está representado por las cejas que concurren al centro de la cara y la boca que se tuerce hacia abajo. La tristeza se define por las cejas que caen hacia los costados, y la boca también hacia abajo, como en el enojo. Mientras tanto, la serenidad se demuestra con líneas horizontales en el rostro.

Las expresiones corporales, en general, también se convierten en símbolos universales (Figura 4.3), como dibujar al personaje con las manos en las orejas o en la nariz como señal de burla; o mirándose las uñas de las manos, para disimular. Si quiere mostrar confianza, el personaje se pondrá el dorso en la mano sobre la boca. O si es risa, los brazos sobre el abdomen.



Figura 4.1. Dos maneras icónicas de representar lo mismo.
Fuente: Understanding Comics, de Scott McCloud.



Figura 4.2. Expresiones faciales reconocibles.
Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez

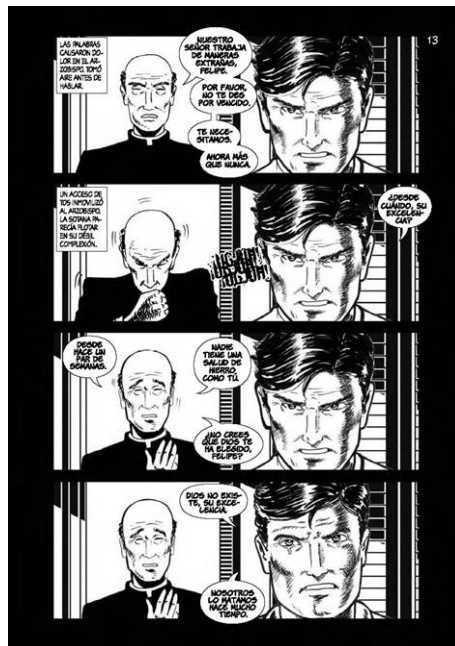


Figura 4.3. Expresiones corporales dan información al lector sobre el estado emocional de los personajes.
Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.

4.2. Ideogramas o metáforas visuales

Son símbolos gráficos que representan el estado de ánimo de los personajes y sus sentimientos. Cuando un ilustrador crea un ícono y lo usa repetidamente con buenos resultados, puede que otros ilustradores comiencen a usarlo también. Este ícono se convierte en un símbolo que manifiesta una idea en particular de forma universal, reconocida en el lenguaje de los cómics.

Hay una diferencia entre los símbolos de Estados Unidos y Europa y los de Japón, ya que los japoneses desarrollaron su lenguaje simbólico de forma muy apartada. En la actualidad, por los medios de comunicación, estos símbolos cada vez se van mezclando en distintas obras y son reconocidos casi por todos los lectores (Figura 4.4).

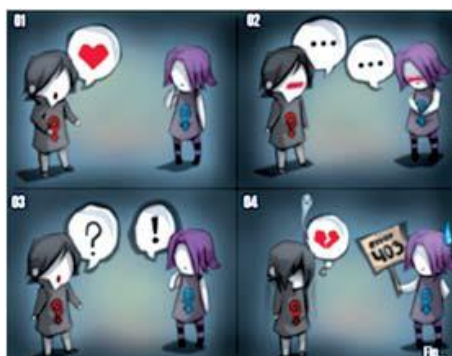


Figura 4.4. El ícono del corazón entero es, indudablemente, un símbolo de amor, mientras el corazón roto es una desilución romántica. Una ligera mancha roja al nivel de las mejillas y de la nariz con líneas transversales, se interpreta como sonrojo, mientras la gota grande de sudor comunica cansancio/sofocación. Éstos íconos son mundialmente conocidos, pero los usan más los japoneses en sus manga.
Fuente: www.mangareader.net.

4.3. Lenguaje literario

Las palabras se convierten también en íconos, cuya abstracción es superior a la de los dibujos. Las imágenes son recibidas de forma inmediata, mientras que las palabras son percibidas, para luego ser entendidas. Los cómics también incluyen palabras, por ende los dibujos y palabras son íconos de grado distinto de complejidad

que se unen para dar a entender un mensaje. Las palabras son sonidos y se descomponen en varias clases: globos de texto, textos narrativos y onomatopeyas.

Los globos de texto son los espacios donde se encierran las palabras dichas por los personajes y estos tienen formas diversas para poder adaptarse a la sensación que se desea expresar (Figura 4.5).

Un globo de texto puede estar lleno de puntas para un grito, o ser suave para una conversación.

La línea que indica de dónde proviene el globo de texto se denomina cola. Esta cola puede tener diferentes formas (Figuras 4.6, 4.7):

De sierra: dos líneas que convergen en un punto y es el normal;

De burbuja: pequeñas nubes o círculos que van desde el personaje hasta el globo de texto, indicando un pensamiento que no es expresado en voz alta;



Figura 4.5. Los globos de texto varían para expresar emociones.
Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.

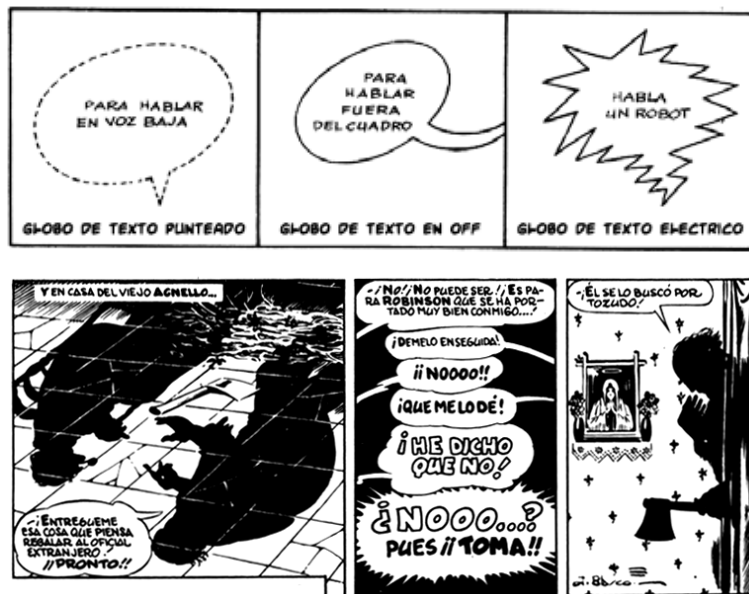


Figura 4.6. Los globos de texto ayudan a visualizar el tono y la inflexión de voz.
Fuente: Cómo Dibujar Historietas, de Jesús Blasco.

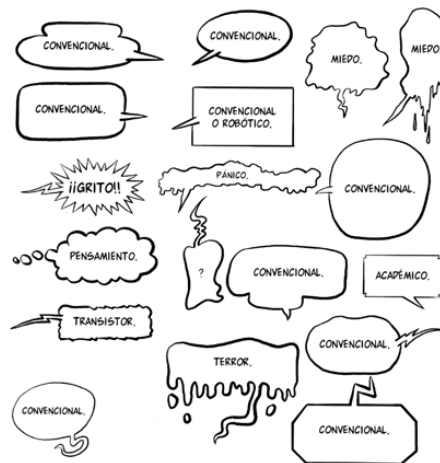


Figura 4.7. Otra muestra de posibles globos de texto.
Fuente: El Gran Libro de Cómo Dibujar Cómics, de Cels Piñol.

Múltiple: atribuye el globo de texto a varios personajes, uniéndolos a él con varias colas de sierra;

De transmisión: Una cola que proviene de un aparato de sonido, ya sea teléfono, radio, etcétera.

En off: La cola del globo de texto sale de la viñeta. Proviene de un personaje que no está visible. Los símbolos también pueden intervenir aquí, colocándose en vez de las palabras para dar a entender que es algo indecible lo que el personaje expresa. Las onomatopeyas son palabras que representan sonidos y se ubican fuera de los globos de texto. Éstas varían su forma, fuente tipográfica y demás elementos, para lograr la máxima expresión⁴⁴(Figura 4.8).

Los textos narrativos son espacios que flotan en el panel del cómic, sin referirse a ningún personaje en particular. Algunas veces es la voz en off del narrador de la historia, que da hincapié en algún momento en particular, para un mayor efecto dramático o explicativo. En otras ocasiones, también, son los pensamientos subjetivos de algún personaje (Figura 4.9).

⁴⁴ Piñol, Cels: El gran libro de cómo dibujar cómics, Ediciones Martínez Roca S.A., Barcelona, 2000, p. 143



Figura 4.8. Sin las onomatopeyas sería muy difícil mostrar al lector la violencia del atropellamiento. Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.



Figura 4.9. En esta página, un narrador omnisciente nos explica lo que sucede en el cómic. Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.



Figura 4.10. Los paneles lo cuentan todo.
Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.

4.4. Paneles

El más grande ícono dentro del cómic es el panel o viñeta⁴⁵, un recuadro que separa una ilustración de otra, y sirve al ilustrador para dividir espacios y momentos en el tiempo (Figura 4.10). Dentro de ella se encuentran los otros íconos: la imagen y las palabras.

Los paneles o viñetas pueden variar su tamaño, abarcar toda la página o ser muy pequeños, pero su valor en el tiempo y en el espacio se dará más por su contenido que por lo que abarque en la página. Las formas del panel pueden ser muy variadas, hay algunas muy experimentales con formas de estrellas y otras bastante clásicas

⁴⁵ Piñol, Cels: El gran libro de cómo dibujar cómics, Ediciones Martínez Roca S.A., Barcelona, 2000, p. 143

como los rectángulos; esto no afecta el concepto de la viñeta en sí, pero sí la experiencia del lector.

4.5. Planos o tomas

Los paneles actúan como una cámara fotográfica o de filme, y toman diversos planos de cada escena:

Close-up Extremo (Extreme Close-up). Es el plano cuya función resaltar un objeto o parte de un objeto o personaje en un enfoque muy cercano ⁴⁶(Figura 4.11).

Close-up. Si el objetivo es destacar los rasgos del personaje o conocer su estado emocional, se enfoca, en un primer plano, el rostro del mismo (Figura 4.12).



Figura 4.11. Close-up Extremo (Primerísimo Primer Plano).
Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.



Figura 4.12. Close-up.
Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.

⁴⁶ Piñol, Cels: El gran libro de cómo dibujar cómics, Ediciones Martinez Roca S.A., Barcelona, 2000, p. 98 a 102

Plano Medio (Medium Shot) Para dar más importancia a la expresión del rostro, se corta la imagen, enfocando solo la parte de la cintura a la cabeza (Figura 4.13).

Plano Americano (Medium Long Shot). Corta la figura humana a la altura de la rodilla y nos proporciona detalles en la acción del personaje y su rostro (Figura 4.14).

Plano General (Log Shot). Si se cierra el enfoque a solamente el personaje de pies a cabeza, y muy poco escenario, se tendrá un plano general. El personaje toma en este tipo de planos la mayor relevancia y se lo usa, sobre todo, cuando se expresa una acción física (Figura 4.15).



Figura 4.13. Plano Medio.
Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.



Figura 4.14. Plano Americano.
Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.

Plano General Extremo (Extreme Long Shot). Describe un ambiente donde se desarrolla la acción. Al ser eminentemente descriptivo, en este plano los personajes apenas se perciben (Figura 4.16).



Figura 4.15. Plano General.
Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.



Figura 4.16. Plano General Extremo.
Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.

4.6. Puntos de vista

Son los ángulos desde los que se observa la escena, según la posición de la “cámara.” Se usan para transmitir, de manera sutil, ciertas sensaciones.

Picado (Bird’s eye View) es la vista desde arriba hacia abajo, y ofrece la sensación de pequeñez (Figura 4.17).

Contrapicado (Worm’s eye View) es una vista de abajo hacia arriba, para recrear una sensación de superioridad ⁴⁷(Figura 4.18).

En el Ángulo de Visión o Punto de Vista Normal Medio o Neutro, el espectador se sitúa a la altura de los ojos de los personajes (Figura 4.19), mientras que el Ángulo Cenital es el ángulo picado absoluto, y ofrece una visión totalmente perpendicular de la realidad (Figura 4.20).

⁴⁷ Lee, Stan y Buscema, John: How to Draw Comics the Marvel Way, Solomon and Schuster, Inc., New York, 1977, p. 32



Figura 4.17. Picado.
Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.



Figura 4.18. Contrapicado.
Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.



Figura 4.19. Neutro.
Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.



Figura 4.20. Cenital.
Fuente: Sin City, de Frank Miller.

4.7. Calle o Gutter

Si bien las imágenes y las palabras son íconos que comunican ideas, se necesita de un enlace entre un panel y otro. En este espacio es donde el lector forma un mundo que no está ahí, pero que lo percibe. Aquí se reflejan la percepción del espacio y del tiempo en que se desarrolla la historia dentro de la conciencia del lector. Este espacio en blanco se llama calle o gutter.

En el gutter, la imaginación toma imágenes distintas y las convierte en una sola idea. Esta acción de solo ver parte de las cosas, pero percibir las como un todo, se lo denomina cerrado (closure). Es decir, si en un panel vemos que un hombre es perseguido por alguien con un hacha, y en el segundo panel vemos un Plano General

de la ciudad y la onomatopeya de un grito, en nuestra imaginación, hemos conectado las dos imágenes y hemos concluido que el hombre está siendo asesinado. Esto ocurre en la imaginación del lector. Esto es el cerrado (Figura 4.21).



Figura 4.21. El gutter es el espacio que existe entre panel y panel. Aquí se refleja la percepción del espacio y del tiempo del lector, dando lugar al denominado cerrado (closure).
Fuente: Understanding Comics, de Scott McCloud.

El cerrado se vuelve parte de toda la página y la disposición de los paneles dará un orden de lectura. Este orden debe ser lo más claro posible, porque los paneles guían al lector para desarrollar la historia. Las calles entre los paneles darán intensidad y una interpretación fluida al lector. Esto dependerá mucho del dibujante: algunos son deliberadamente ambiguos y no ofrecen al lector ninguna clase de interpretación. Pero el cerrado no solo modifica el espacio exterior del panel, ya que, al determinar el espacio que encierra, puede conceder gran fuerza al panel. Por ejemplo: al colocar una imagen donde solo se ve parte de una escena, se provoca suspenso en el lector, quien usa su imaginación y llena los espacios en blanco. Estos espacios en blanco se llenan con percepciones no solamente visuales, sino también provenientes de aquellos que no se utilizan en su estilo narrativo.

4.8. Transiciones

Los espacios en blanco entre los paneles narran distintas transiciones en un cómic⁴⁸:

(1) Momento a Momento: Una imagen sigue a otra, en un lapso muy corto de tiempo y en el mismo lugar.

(2) Acción a Acción: Un solo elemento progresa en una serie de acciones.

(3) Tema a Tema: Una serie de temas cambiantes en una sola escena.

(4) Escena a escena: Transporta al lector a distancias considerables de tiempo y espacio.

(5) Aspecto a Aspecto: Se suele pasar por alto el tiempo, recreándose en diferentes aspectos de un lugar, idea o disposición de ánimo.

(6) Non-Sequitur: No hay ninguna relación lógica entre paneles (Figura 4.22).

El uso de estas transiciones se ve determinado por el lugar de procedencia del cómic. En los cómics de Occidente, la mayoría de los paneles tendrán una transición de Acción a Acción, seguido por una proporción muy menor de transiciones de Tema a Tema y después de transiciones de Escena a Escena.

Por el contrario, en Japón se desarrollan las transiciones de Acción a Acción casi en igual proporción de las transiciones de Tema a Tema y los de Momento a Momento. Esto se debe a que en el Occidente los lectores se han acostumbrado a ir al grano, mientras en Oriente se goza del arte cíclico e intrincado⁴⁹(Figura 4.23).

⁴⁸ McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*, Kitchen Sink Press, EEUU, 1993, p. 70 – 77

⁴⁹ McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*, Kitchen Sink Press, EEUU, 1993, p. 81



Figura 4.22. Transiciones: (1) Momento a Momento. (2) Acción a Acción. (3) Tema a Tema. (4) Escena a Escena. (5) Aspecto a Aspecto. (6) Non-sequitur.
 Fuente: Understanding Comics, de Scott McCloud.

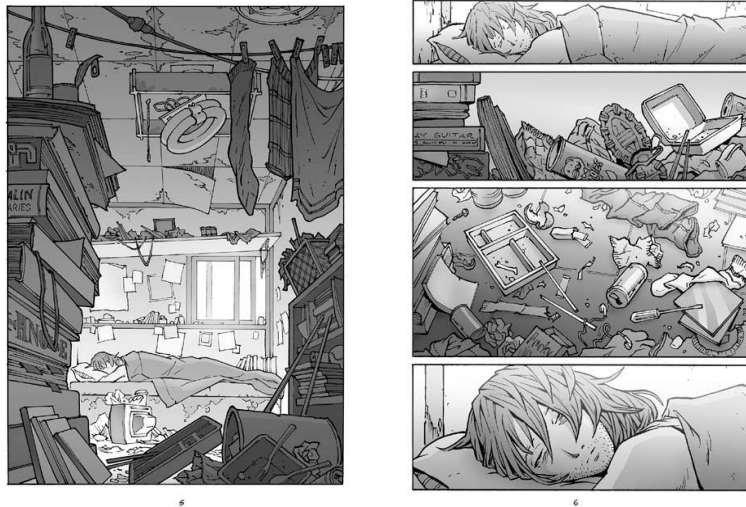


Figura 4.23. Aunque estas páginas pertenecen a un cómic occidental, utiliza el estilo del manga para narrar la historia.
Fuente: Dark Horse Books.

4.9. Tiempo

El tiempo es uno de los caracteres más complejos que encontramos en el cómic. Gran parte de su sensación en el lector se da por medio del cerrado, pero las palabras son mucho más importantes a la hora de ubicar las acciones en la línea temporal dentro de una viñeta o panel.

En el cómic, el tiempo se representa en una línea móvil, de izquierda a derecha, situando todas las imágenes en un mismo eje. Las palabras coordinan el momento, lo que pasa antes y después de cada reacción del personaje. Los globos de texto se siguen en orden, ubicando al lector en el camino, de acuerdo al orden de los acontecimientos (Figura 4.24).



Figura 4.24. En esta página podemos seguir el orden de los sucesos gracias a la ubicación de los globos de texto.
Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.

Esto se debe a que la palabra es lo único que existe en el tiempo. El lector se ve también beneficiado por su propia experiencia, al tener la sensación de que el tiempo transcurre mientras pasa la vista sobre el papel. Su cerebro calibra el tiempo de las acciones, por su propia experiencia: relaciona el tiempo en que cambia la luz del semáforo en el cómic con su recuerdo de la luz del semáforo que ha visto en la vida real⁵⁰.

⁵⁰ McCloud, Scott: Understanding Comics: The Invisible Art, Kitchen Sink Press, EEUU, 1993, p. 95 – 97

Para dar una percepción de tiempo, el panel puede ser manipulado: puede tener una forma rectangular, más larga, para crear una sensación amplia de duración de tiempo.

El panel también suele destruirse, no ponerlo crea una sensación de infinito en la imagen. Otro recurso es el crear un panel que se extienda hasta “salirse” de la página. Este tipo de panel se usa mucho en Japón, y ya está siendo asimilado por historietistas alrededor del mundo (Figuras 4.25 y 4.26).

Orden temporal

Si bien el cómic es una narración y usa la mayoría de las veces un tiempo lineal en que se produce una procesión cronológica de los hechos, también contiene acciones alternas en el espacio o en el tiempo que suelen usar conexiones temporales como un “Mientras...” en un texto narrativo. O puede producirse una elipsis temporal, es decir, un salto temporal en la narración como los flashback, que son saltos hacia atrás en el tiempo o, por el contrario, los flashforward, que son anticipaciones de los hechos.



Figura 4.25. El segundo panel, con un Plano General Extremo y eliminando la ambientación, brinda la percepción de un paso de tiempo prolongado, para que los personajes se cuenten detalles que ya conoce el lector.
Fuente: Ficciónica, de JD Santibáñez.



Figura 4.26. La variación de las formas de los paneles y la extensión de éstos hasta el borde de la página, es muy propio del manga.
Fuente: Tokyopop.

4.10. Movimiento

Las líneas de movimiento son líneas que se encuentran alrededor del objeto e indican, por su dirección, el movimiento del mismo. Estas líneas pueden ser de varias formas, como las nubes que se colocan detrás de un coche o personaje para crear la idea de rapidez, cuando corre o se mueve.

Las líneas de movimiento se las colocan alrededor del personaje que se está moviendo en una dirección específica, o se las coloca desenfocando el fondo⁵¹, depende mucho del carácter que le quiera dar el ilustrador (Figura 4.27). Para dar esta sensación también se recurre a varios dibujos, creando imágenes múltiples del objeto en movimiento (Figura 4.28).

4.11. Línea viva

Es la que refleja el estado de ánimo que expresa el panel. Lleva consigo un potencial de expresión que se ve reflejado en los personajes. Por ejemplo, usar texturas que demuestren angustia, o formas ruidosas.

La línea horizontal muestra pasividad e infinitud; una vertical: orgullo y fuerza; las curvas son suaves y acogedoras, mientras las rectas son racionales y severas. Estas líneas se convierten en la base de la lectura del cómic. Ellas representaran cosas invisibles como olores o sonidos; y completamente visibles, como el agua o el humo ⁵²(Figura 4.29).

⁵¹ McCloud, Scott: Understanding Comics: The Invisible Art, Kitchen Sink Press, EEUU, 1993, p. 108

⁵² McCloud, Scott: Understanding Comics: The Invisible Art, Kitchen Sink Press, EEUU, 1993, p. 118



Figura 4.27. Las líneas dan la sensación de movimiento, ya sea al personaje o al fondo.
Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.



Figura 4.28. En el panel dos, se ha dibujado 2 veces el brazo con el arma, para dar la sensación de movimiento.
Fuente: Ecuador Ninja 2, de JD Santibáñez.



260

Figura 4.29. La mezcla de las líneas que describen la lluvia intensa, las onomatopeyas y el rostro del policía en el panel 4, ayudan a crear el ambiente en que se desarrolla la trama.
Fuente: Dark Horse Books.

Capítulo 5

Cómo se hace un Cómic

5.1. Idea

El camino para crear un cómic comienza con un impulso, una idea, junto con las emociones, la filosofía y el propósito para realizar la historia. Éste es el contenido de la obra. Después, se escoge la escuela de Arte, el vocabulario de estilos, los temas o gestos. Aquí se decide el género del cómic⁵³. Una vez que se tiene esto, se recopila el trabajo, decidiendo cómo ordenarlo, qué se deja afuera y cómo componerlo.

5.2. Registro de imágenes

Antes de empezar a dibujar, es necesario documentarse sobre el tema⁵⁴. Si el cómic se va a basar en un hecho real o una época fija, se debe tomar en cuenta los lugares y escenarios. Se puede buscar fotos o descripciones documentadas de cómo era esa época. Una investigación de este género obliga a buscar registros de arquitectura, historia de la ropa, etc. Si el cómic es de época contemporánea, se busca, igualmente, fotos de objetos reales, mientras, al crear un cómic futurista o fantástico, el dibujante crea un registro de imágenes dibujadas por él mismo donde se muestre las formas y medidas de arquitectura y objetos que se utilizarán.

Un registro de fotos de animales, plantas y flores sería de mucha ayuda⁵⁵. El dibujante tiene que tomar en cuenta que debe colocarlos de forma lógica para que se integren con los demás elementos de la página y compartan su misma perspectiva, al usarlos dentro de los paneles.

⁵³ Kubert, Joe: *Comic Book Studio*, Running Press Publishers, Pennsylvania, 2002, p. 8

⁵⁴ Blasco, Jesús: *Cómo dibujar historietas*, Instituto Parramón Ediciones, Barcelona, 1969, p.13

⁵⁵ Kubert, Joe: *Cómo dibujar Superhéroes*, Watson-Guptill Publications, New York, 1999, p. 101

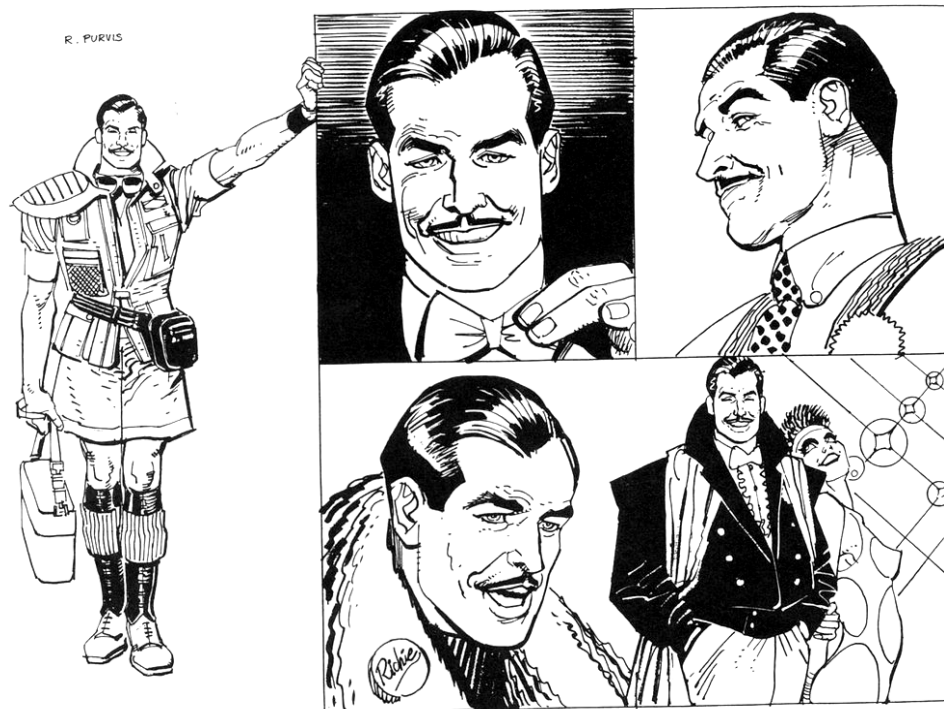


Figura 5.1. Es necesario tener una hoja de datos de cada personaje, para guardar coherencia en su ilustración a lo largo del cómic.
Fuente: DC Comics.

La creación visual de personajes se da en este paso. Se realizan dibujos donde se establece los cánones de los personajes, sus expresiones gestuales, su ropa, y las vistas del mismo en ángulos variados así como los giros de sus movimientos⁵⁶. Al momento de dibujarlo en el cómic, este registro evita errores como cambiar la altura de los personajes. Una vez establecido el esquema anatómico del personaje, se lo puede vestir sin el peligro de que pierda sus proporciones. Algo a tener en cuenta es que mientras más se varía el aspecto físico de los personajes, será más fácil reconocerlos dentro del cómic (Figura 5.1).

⁵⁶ Piñol, Cels: El gran libro de cómo dibujar cómics, Ediciones Martínez Roca S.A., España, 2000, p. 18.

Second Issue

A new priest arrives at Cedars Grove, the town where Philip and Paulette died. Everything seems normal. The town has been restored after "a series of fires destroyed it almost completely." But this new priest —Jacob Petrilli— knows better. He was very close to Philip, they went together into priesthood. He had not seen Philip for little over a year, when he began receiving e-mails on what was happening in town. Petrilli knew about Reverend Simon and his followers, but he didn't have enough information. Philip had stopped sending emails four months ago. Petrilli had to go to Europe, and lost contact with Philip. Now it was late.

Flashback: Paulette meets Philip at the hospital. She was seeing her doctor. She tells him she is pregnant but not happy. Not with what is happening around her. Not with his boyfriend disappeared as many town residents. Philips tells her he is upset too. He is not a believer anymore. He had renounced at priesthood. He was just visiting some dying friends at the hospital. They become friends and lovers.

Petrilli begins his personal investigation, although he is representing the Church. He meets the mayor, the local sheriff. Nobody seems to know anything. He stays at a house owned by a very sexy girl —Roxanne. The second night in town, he is attacked by a werewolf.

Figura 5.2. Una sinopsis de lo que ocurre en el segundo número de una mini serie de cuatro cómics. Al tener como guía la sinopsis, se tiene ya resuelto (casi) el guión que hay que escribir—aunque puede haber cambios en el camino.

Fuente: Propuesta del autor para Dark Horse Comics, EEUU, 2008.

5.3. Guión

Antes de escribir el guión en sí, se debe realizar una sinopsis, que ofrece una visión amplia y general del cómic, especificando los Tres Actos de la estructura narrativa Aristotélica: Acto 1: presentación; Acto 2: nudo; y Acto 3: desenlace. Esta sinopsis debe ser corta, directa y concisa, sin necesidad de que abarque más de una página (Figura 5.2).

En este punto, se realiza la llamada Biblia de Personajes, donde se describe la personalidad de cada personaje, se los define concretamente, incluyendo sus características físicas, actitudes y gustos. Se debe definir el narrador del cómic, así como dónde y cómo va a intervenir. Con frecuencia, el narrador no figura en el cómic, pero su intervención es importante para explicar ciertos desarrollos de acción o ciertos espacios temporales en el cómic. Esto logra enlazar escenas y sucesos dándole agilidad a la historia⁵⁷.

Después, se crea el Guión, que describe la página del cómic, los paneles, los planos, los puntos de vista y los diálogos. En caso de que el guionista y el ilustrador no sean

⁵⁷ Prado Aragonés, Josefina: Aprender a narrar con el cómic, Grupo Comunicar, España, 1995, p. 75.

la misma persona, el guionista puede presentar su trabajo al ilustrador, para que éste lo interprete a su manera (Figura 5.3).

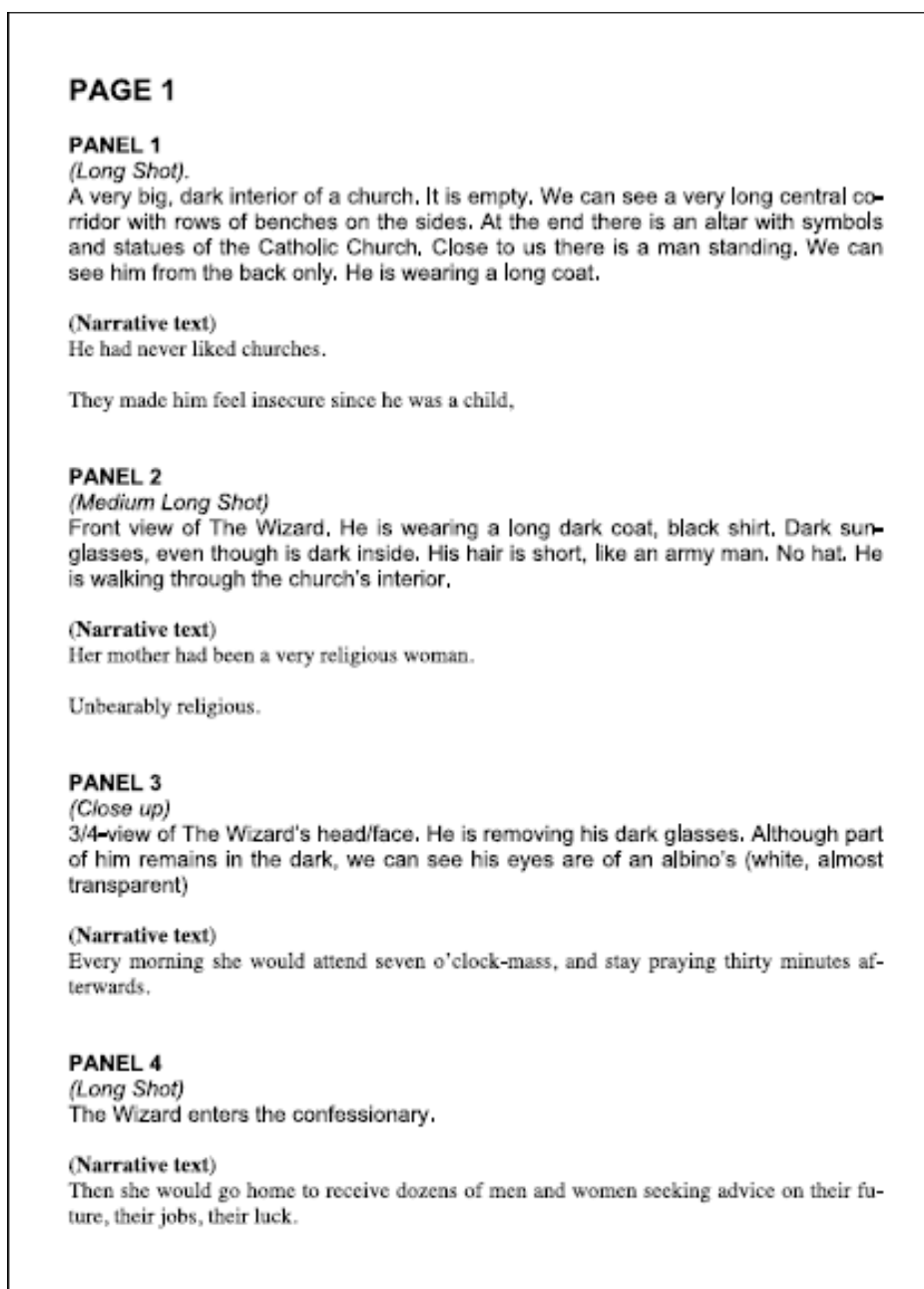


Figura 5.3. Primera página del guión de un cómic, donde se describe la imagen, el plano, el punto de vista, el texto narrativo, el diálogo. Se utilizan diferentes fuentes tipográficas, para que sea más fácil la lectura y la distinción de los elementos.

Fuente: Propuesta del autor para Dark Horse Comics, EEUU, 2008.

5.4. Lápiz

El primer boceto se lo realiza a lápiz, siguiendo las instrucciones del guión, aunque éste no debe ser una camisa de fuerza. Muchas veces este boceto se lo hace en un tamaño pequeño, proporcional al del cómic, para así tener una visión integral de la página, y poder realizar una mejor composición (Figura 5.4). Se establece una retícula, que es la que define las proporciones de los paneles en la página. Una vez establecidas las mejores opciones, se ilustra a los personajes en los ambientes requeridos. Los planos que se escojan deben ayudar a una narración fluida y coherente. Junto con las ilustraciones, es de suma importancia determinar el lugar de los globos de texto, para que no haya problemas de espacio u orden de lectura en los paneles⁵⁸.

5.5. Tinta

Se usa tinta china negra, marcadores de todos los grosores, pinceles. En este proceso, se sigue el dibujo a lápiz, una vez que esté lo suficientemente limpio. Hay dos formas de entintar un cómic: sobre la hoja donde se ha hecho el dibujo a lápiz, o en otra hoja encima, trabajando sobre una mesa de luz. El objetivo del entintador será mantener las líneas del dibujo, su frescura e, incluso, mejorar el trazo. En la época actual, hay una tercera opción: se puede escanear el dibujo a lápiz, en imprimirlo a láser en un color celeste, directamente sobre la cartulina marfil lisa blanca. De esta manera, se puede entintar directamente, sin temor a que las líneas celestes se vayan a notar en la impresión. Un nuevo escaneo a la página entintada, borrará las líneas celestes, y se obtendrá un trabajo limpio y profesional.

⁵⁸ Kubert, Joe: *Cómo dibujar Superheroes*, Watson-Guptill Publications, EEUU, 1999, p. 118

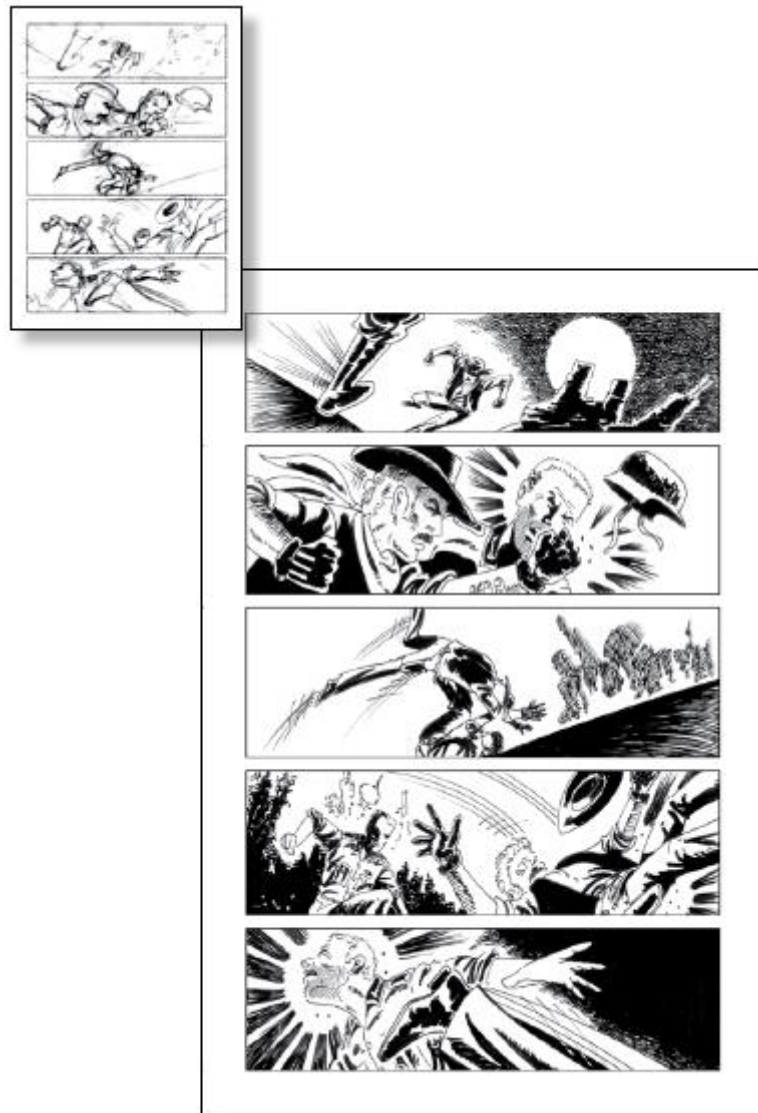


Figura 5.4. Es mucho mejor realizar una composición, en pequeño, de toda la página. Aquí se muestra la relación de tamaño entre el boceto y el arte terminado.
Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.

5.6. Color

Escoger la paleta de colores que se usa en el cómic es muy importante, ya que simboliza al personaje principal en la cabeza del lector —como con los superhéroes u otros personajes que se visten siempre igual— y acentúa la forma de los objetos. Los colores expresan un estado de ánimo, los tonos y el modelado le dan profundidad; y

escenas enteras pueden ser protagonizadas por el color⁵⁹. Existen muchas técnicas para dar color a los cómics. En la actualidad, la más utilizada es el manejo de imágenes y pintado a base de medios digitales⁶⁰, especialmente el tablero óptico y el programa Adobe Photoshop, ya que permite corregir de forma inmediata, es mucho más limpio y minucioso (Figura 5.5).

5.7. Rotulación

En la actualidad, la rotulación se la hace en el programa Adobe Illustrator, utilizando fuentes tipográficas diseñadas exclusivamente para cómics. Hay empresas e individuos —como ComiCraft y Blambot.com— que se dedican a diseñar letras para cómics, ya sea para diálogos, títulos y onomatopeyas. Quien lo desee, puede adquirirlas online, o si no, diseñar sus propias fuentes en programas apropiados como el Fontographer.

Los textos deben ser levantados con espacio interletra, interpalabra y leading (lédin) adecuados. Hace algunos años, solo se usaban letras altas (mayúsculas), pero hoy en día se puede utilizar altas y bajas (mayúsculas y minúsculas), como un texto regular. Y para darle relevancia a ciertas frases o palabras, se puede aumentar el tamaño y el grosor de la letra ⁶¹(Figura 5.6).

⁵⁹ McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*, Kitchen Sink Press, EEUU, 1993, p. 190

⁶⁰ <http://es.kioskea.net/contents/video/affich.php3>. Último acceso 17/01/2011

⁶¹ Blasco, Jesús: *Como dibujar historietas*, Instituto Parramón Ediciones, España, 1969, p. 52.



Figura 5.5. El proceso de dibujo, entintado y coloreado de una misma página del cómic Rapaces de Dufaux y Marini.
Fuente: Dargaud Editeur, 1998.



Figura 5.6. Los textos se levantan cuidadosamente, y se los coloca de manera que ayuden a la fluidez de la lectura. De ninguna forma deben colocarse encima de algo importante en el panel. Por esa razón, deben tomarse en cuenta desde el principio, desde el momento en que se esté realizando la composición de la página.
Fuente: Comic Book, de JD Santibáñez.

Capítulo 6

El Cómic como Medio de Educomunicación

6.1. Educomunicación y cómics

El progreso tecnológico ha producido una digitalización del planeta y una comunicación en redes, cada vez más extensas, alrededor del mundo. El impacto de la World Wide Web en las personas y en su cultura ha generado un nuevo campo: la educomunicación, que relaciona las ciencias de la educación y las ciencias de la comunicación.

Dado que la comunicación influye en todos los sectores de la sociedad, la web provoca nuevos modos de pensar, vivir, actuar y decidir. Por lo tanto, la educación no debe permanecer estancada en el pasado, sino que debe cambiar en sus métodos, enfoques y preparación de profesores, para que esté acorde a los tiempos.

Ya no es suficiente que el profesor se pare delante de sus estudiantes y dé una clase magistral. Hay que tomar en cuenta los avances tecnológicos y los medios de comunicación no tradicionales, ya que la educomunicación se da a partir de la interacción del individuo con otras personas y con los demás componentes del ambiente educativo, inclusive del contexto mediático. Por lo tanto, en la educomunicación ya no existe un receptor, sino de un co-constructor que participa activamente en la comunicación, y que tiene “concepciones preexistentes” tomadas también de los medios y de la navegación en internet⁶².

⁶² http://www.riial.org/espacios/educom/educom_desafio1.php. (Último acceso: 18/03/2011)

Uno de los ejemplos de la utilización de los medios no tradicionales en la educación, es el trabajo de Mario Kaplún, argentino, quien en los sesenta produjo y condujo programas de debate periodístico que alcanzaron verdaderos éxitos de audiencia. Incorporó, también, el radioteatro en los programas educativos, convirtiendo la educación en entretenimiento popular.

Kaplún sostenía que:

(...) sólo participando, involucrándose, investigando, haciéndose preguntas y buscando respuestas, problematizando y problematizándose, se llega realmente al conocimiento. Se aprende de verdad lo que se vive, lo que se recrea, lo que se reinventa y no lo que simplemente se lee y se escucha. Sólo hay un verdadero aprendizaje cuando hay proceso; cuando hay autogestión de los educandos⁶³.

Kaplún hacía que la comunidad participara. No había una comunicación en un solo sentido, sino que los pobladores se involucraban en todos los procesos de la elaboración de las piezas comunicacionales: del periódico, de la radionovela, del vídeo, del teatro. Ellos escribían, opinaban, daban forma a los mensajes. Discutían y llegaban a un acuerdo. Esto se debe a que si la gente no participa en el proceso creativo, no siente la comunicación como propia, y la rechaza. La educación no debe ser individual, sino siempre grupal, comunitaria. Nadie se educa solo, sino a través de la experiencia compartida, de la interrelación con los demás⁶⁴.

Kaplún demostró que se puede enfrentar la educación de diversas maneras, no solamente en una clase. Y si utilizando la radio, la televisión y el periódico se logra educar, el cómic no puede quedar en el olvido. Al ser un medio poco costoso, popular, aceptado en todo el mundo, el cómic es ideal para transmitir conocimiento. Se lo ha considerado como instrumento educomunicativo, desde hace varias décadas,

⁶³ Kaplún, Mario: Una Pedagogía de la Comunicación, Ediciones de la Torre, España, 1998, p. 51

⁶⁴ Kaplún, Mario: Una Pedagogía de la Comunicación, Ediciones de la Torre, España, 1998, p. 52

en países desarrollados, y se lo ha estudiado e implementado en aulas de clase, especialmente de educación primaria.

Prueba de ello es la Historia del Ecuador ilustrada en viñetas —aunque no se la puede llamar cómic, ya que no hay secuencia— por el famoso pintor Eduardo Kingman. Este trabajo se lo realizó durante los años sesenta, pero fue relanzado en el 2010, en forma de cuadernillos que circularon con la revista *Vistazo*.

Con el transcurso de los años, se han observado algunas ventajas destacables al utilizar el cómic en la educación:

1. *Fomenta la capacidad de abstracción* —asimilación de imagen y significado— e imaginación.

2. *Genera hábitos de lectura*. El contenido y el orden de los globos de texto posibilitan interpretaciones aplicables a la vida en comunidad: formularios, páginas web, documentos oficiales, afiches.

3. *Fomenta la capacidad compositiva* (ubicación de diferentes elementos en el espacio).

4. *Incentiva la imaginación abstracta*, que pasa por la comprensión del uso del gutter o de la calle, y de la génesis del tiempo entre secuencias.

5. *Adquiere conceptos*, como voz en off, plano, perspectiva, composición, etcétera.

6. *Fomenta la lectura* —no como antesala o sustitución de la literatura. Siempre habrá nuevos cómics que leer, donde se utilizará correcta ortografía.

7. *Posibilita el interés* por las diferentes grafías, fuentes tipográficas, juegos con textos, etcétera.

8. *Permite conocer el manejo* de la luz y el color, y de los espacios.

9. *Ayuda a entender diferentes modelos narrativos*, panel secuencia, narración paralela, flashback, todo lo necesario para ser un cineasta.

10. *Diferencia la narración audiovisual* (en función del tiempo) de la grafovisual (en función del espacio), lo cual sirve para moverse por los hipermedios⁶⁵.

Los cómics muchas veces pueden ser más efectivos al transmitir un mensaje o una idea, de una manera narrativa. Las imágenes son los imanes que atraen al público, la utilización de los íconos lo que les da un aire de verídico.

Luis Miravalles, catedrático de Lengua y Literatura de Educación Secundaria en Valladolid, afirma:

*El cómic, al suponer una síntesis de dos áreas expresivas fundamentales: la del lenguaje y la de la expresión plástica, constituye uno de los medios más completos, y su práctica sistemática, un método pedagógico muy eficaz en la enseñanza de la Lengua. Propuesto como trabajo escolar, estimula el trabajo en equipo, siendo la participación del alumno mucho mayor, ya que no se limita a escuchar o tomar apuntes, sino que aprende a contrastar ideas, a ver los temas desde distintos puntos de vista, y, en definitiva, a colaborar estrechamente con los demás*⁶⁶.

También asegura que el hecho de tener que adaptar un escrito al cómic, hace que el estudiante lea poniendo más atención, escoja las mejores partes para representar y

⁶⁵ Barrero, Manuel: Conferencia impartida en las Jornadas sobre Narrativa Gráfica, Jerez de la Frontera (Cádiz), febrero 23 de 2002.

⁶⁶ Miravalles, Luis: "La Utilización del cómic en la enseñanza" en Comunicar 13, España, 1999, p. 171 - 174.

escriba y reescriba los diálogos. Teniendo en cuenta estas posibilidades del cómic, es necesaria su utilización como medio de transmisión de conocimiento.

(...) los escritores, los amantes de la cultura, y muchos profesores también, proclaman que el cómic está fomentando el analfabetismo colectivo, y contribuyendo, aun más, al abandono de la lectura. Sin embargo, no se debe rechazar tan categóricamente un medio tan expresivo como el cómic, sin antes haber profundizado en este medio actual de comunicación que está alcanzando tiradas de millones de ejemplares y gracias al cual grandes obras de la literatura como El Quijote y hasta la misma Biblia se han difundido universalmente⁶⁷.

Jordi Ojeda, Director del proyecto de investigación Cómic, Ciencia y Tecnología, de la Cátedra Unesco de Técnica y Cultura, de la UPC, opina que el cómic es una herramienta pedagógica:

Tiene cuatro usos como instrumento divulgativo:

(...) Como proceso: dibujar es la forma de expresión más democrática. Todo el mundo sabe hacer un dibujo sencillo que explique algo.

(...) Es un puente con otras formas culturales de expresión, como el cine y la literatura, porque puedes conocer una historia mediante el cómic de pequeño y, después de unos años, querer leer la novela. Los niños que leen tienen una base cultural más amplia.

(...) Es un medio para explicar conceptos, ilustrándolos con personajes o viñetas de cómic (...) Todo el mundo conoce a Superman, y es más estimulante calcular la gravedad del planeta Krypton que resolver un problema tradicional.

⁶⁷ Miravalles, Luis: "La Utilización del cómic en la enseñanza" en Comunicar 13, España, 1999, p. 171 - 174.

(...) *Puede ser un libro de texto: una historieta puede introducir un caso o un tema de debate en clase.*

También afirma que los cómics alimentan la ciencia:

*El cómic te aproxima a una tecnología del futuro, que puede ser real o no. Para crear tecnología, existe una secuencia que es tecnología percibida, conocida, comprendida. Por eso, cuando ahora vemos un robot que sube unas escaleras, no nos extraña. Los dibujantes imaginan una estética e introducen tecnologías futuristas en las que nos habituamos, incluso antes de que existan*⁶⁸.

Mico Tatalovic, investigador de cómics científicos, opina:

Comics are sometimes able to convey nuanced issues in scientific ethics: echoing Locke's 2005 findings⁶⁹ that comics can carry sophisticated ideas about science and its social context, Weinstein (2006)⁷⁰ finds that in Truth, the comic book about black soldiers who were used as guinea pigs in WW2, "there are no easy places to escape to in this story, no sense that science can make it all right. In this way Truth presents a more complicated vision of science and ethics than either GPZ [professional magazine] or the official texts."⁷¹

En otras palabras, el hecho de que los cómics lleguen más profundamente al lector, debido a la mezcla de textos e imágenes bien desarrollados, hace que la

⁶⁸ Ojeda, Jordi: "La UPC es como Reed Richards, el genio científicos de Los 4 fantásticos" en Informacions revista de la Universitat Politècnica de Catalunya, España, 2009, p.n

⁶⁹ Locke, S.: "Fantastically reasonable: ambivalence in the representation of science and technology in super-hero comics" en Public Understanding of Science, Año 14, No 1, 2005, p. 25-46.

⁷⁰ Weinstein, M.: "Captain America, Tuskegee, Belmont, and Righteous Guinea Pigs: Considering Scientific Ethics through Official and Subaltern Perspectives" en Science and Education, No 17, 2006, p. 961-975.

⁷¹ Tatalovic, Mico: Communication of Science and the Representation of Science and Scientists in Science Comics, Entregado como requisito para Maestría en Comunicación de la Ciencia, en el Imperial College, Londres, 2009. "Algunas veces, los cómics pueden transmitir asuntos serios dentro de la ética científica. Recordando los hallazgos de Locke, en el 2005, sobre que los cómics pueden llevar ideas sofisticadas acerca de la ciencia y su contexto social, Weinstein encuentra que en La Verdad, el cómic acerca de los soldados negros que fueron usados como Conejillos de Indias en la Segunda Guerra Mundial, "no hay lugares fáciles hacia donde escapar, ningún sensación de que la ciencia puede corregirlo. Así, La Verdad presenta una visión más compleja de la ciencia y de la ética, que la GPZ (revista profesional) o que los textos oficiales." (Traducción libre).

información transmitida sea más creíble, más digerible, lo que da pie a una mayor retroalimentación de los interesados en el tema. Por lo tanto, él también nos dice:

*(...) it appears that scientists and educators are becoming more aware of the appeal that comics hold for young people and are starting to use them more as a vehicle to communicate scientific ideas. Although educational comics about science are no new invention, their production appears to be blossoming in the current climate of focus on the public understanding of science and public engagement with science and technology. As a result, in the last decade or so a variety of educational science comics and cartoons have been produced (...)*⁷²

También concluye que no todos los cómics científicos son buenos. Las mismas reglas de los cómics regulares se aplican a los cómics científicos. El hecho de que comuniquen ciencia, no los hace buenos, automáticamente. El ritmo en la narración, la secuencia y el arte hacen la diferencia:

*I found that science is communicated in a variety of ways, textually and paratextually. Both images and words contribute to conveying the science and immersing the reader in the plot; but the effectiveness of this differs for different comics and overly didactic narration may sometimes distract from following the plot and perhaps dissuade the reader*⁷³.

⁷² Tatalovic, Mico: Communication of Science and the Representation of Science and Scientists in Science Comics, Entregado como requisito para Maestría en Comunicación de la Ciencia, en el Imperial College, Londres, 2009. "(...) parece que científicos y educadores han tomado mayor conciencia del encanto que tienen los cómics para los jóvenes, y están empezando a utilizarlos más como vehículos para comunicar ideas científicas. Aunque los cómics educativos acerca de la ciencia no son un invento nuevo, su producción parece desarrollarse bajo el enfoque actual del entendimiento de la ciencia por parte del público y del involucramiento del público con la ciencia y la tecnología. Como resultado, en la última década aproximadamente se ha producido una variedad de cómics educativos de la ciencia (...)" (Traducción libre).

⁷³ Tatalovic, Mico: Communication of Science and the Representation of Science and Scientists in Science Comics, Entregado como requisito para Maestría en Comunicación de la Ciencia, en el Imperial College, Londres, 2009. "Descubrí que la ciencia se comunica de diversas maneras, textualmente y paratextualmente. Las imágenes y las palabras contribuyen en transmitir la ciencia y sumergir al lector dentro de la trama; pero esta efectividad difiere entre unos y otros cómics, y la narración extremadamente didáctica puede distraer a veces de seguir la trama y tal vez de disuadir al lector." (Traducción libre).

Comics present ambivalent images of science; words and images often sending out conflicting meanings. For example, science is portrayed as both enchanting and disenchanting; so instead of presenting a fixed view of science, educational science comics are an arena where public meaning of science is actively being worked out, as in other comics. Whereas scientists are portrayed as people in lab coats and glasses, using tools of technology and knowledge, they are also portrayed as young, black and female, hence maintaining some stereotypes whilst dispelling others⁷⁴.

Al utilizar una historia como base, el cómic ofrece un estímulo que va más allá de la mera información cognoscitiva. Es una estimulación fuerte de la imaginación interna del lector: cada lector construye la imagen con que vive la historia, con elementos del texto y con aportes de su propio repertorio de imágenes internas⁷⁵.

A lo largo de los años, se ha utilizado comics en las aulas de escuelas y colegios, pero no ha sido una tarea fácil, ya que los prejuicios y la falta de entendimiento del medio, han hecho que los cómics sigan siendo ignorados en su potencial comunicativo. La aplicación de los cómics en el aula data desde los años cuarenta, pero ha enfrentado la mala fama que sus enemigos crearon, como el Doctor Frederick Wertham, ya mencionado en esta investigación. Esta fama ha permanecido, y ha vuelto difícil un mejor entendimiento hacia el Arte Secuencial.

En 1995, Neil Williams reemplazó los libros para su curso por cómics de Calvin & Hobbs, en el American Language Institute of New York University. En 2001, el

⁷⁴ Tatalovic, Mico: Communication of Science and the Representation of Science and Scientists in Science Comics, Entregado como requisito para Maestría en Comunicación de la Ciencia, en el Imperial College, Londres, 2009. “Los cómics presentan imágenes ambivalentes de la ciencia; las palabras y las imágenes a veces presentan significados conflictivos. Por ejemplo, la ciencia se la representa encantadora y desencantadora; entonces en vez de mostrar una vista corregida de la ciencia, los cómics educativos de la ciencia son un campo donde el significado público de la ciencia se lo trabaja activamente, así como en otros cómics. Mientras los científicos se los retrata como gente en mandiles y lentes que utilizan herramientas de tecnología y conocimiento, también se los retrata como jóvenes, negros y mujeres, manteniendo ciertos estereotipos y descartando otros.” (Traducción libre).

⁷⁵ Misrachi, Clara, et al: El Cómic como Estrategia Educativa en Bioética y Ciencia, Investigación financiada por el Proyecto de Chile/Programa Explora/Conicyt/Diario La Nación. Proyecto Clave E50/97. Aportes adicionales de la Fundación Ford, Chile, 1997.

profesor de literatura Rocco Versaci incluyó el estudio de cómics en sus clases en Palomar College. James Kakalios, profesor de la Universidad de Minnesota, dio un curso introductorio de Física llamado La Ciencia en los Cómics. Con el establecimiento de programas de pregrado y posgrado sobre cómics en el Savannah College of Art and Design, los cómics por fin han surgido como un medio de comunicación válido sobre el que se puede estudiar. Hoy por hoy, muchos profesores utilizan cómics para alentar las mismas habilidades que algunos educadores en los años cuarenta temían que destruyeran: la lectura y la imaginación⁷⁶.

6.2. Fortalezas del Cómic como herramienta educativa

Motivante. El poder de una historia con imágenes no es producto de una teoría moderna, sino de una verdad establecida antiguamente. Antes de que el hombre pensara en palabras, sentía en imágenes. Las imágenes cuentan cualquier historia más efectivamente que las palabras⁷⁷.

Visual. Las imágenes y el texto cargan juntos el peso de la historia. El cómic pone la cara humana a cualquier tema, lo cual produce una conexión íntima y emocional entre los estudiantes y los personajes de la historia⁷⁸.

Permanente. El cine y la animación, en contraste con el cómic, son visuales, pero de tiempo determinado. El medio es el que dicta el avance de la visualización. Lo mismo ocurre con una conferencia cara a cara: el conferencista es el que controla la velocidad de la charla. Por otro lado, el texto comparte la permanencia de los cómics, pero no lo visual. Por lo tanto, la permanencia visual es única de los cómics.

⁷⁶ www.comicsineducation.com (Último acceso: 21/02/2011)

⁷⁷ Sones, W.W.: "The Comics and Instructional Method" en *Journal of Educational Sociology*, Vol. 18, No. 4, 1944, p. 239.

⁷⁸ Versaci, Rocco: "How Comic Books Can Change the Way Our Students See Literature: One Teacher's Perspective" en *The English Journal*, Vol. 91, No. 2, 2001, p. 62

Al aprender a leer cómics, aprendemos a percibir el tiempo espacialmente, ya que en el mundo del cómic, tiempo y espacio son lo mismo⁷⁹. En el cómic el tiempo transcurre mientras el lector mueve sus ojos a través de la página. La velocidad con que se transmite la información está determinada por el lector. En el aula, esta permanencia visual coloca firmemente el control sobre el ritmo de la educación en manos (y ojos) del estudiante⁸⁰.

Intermediario. El cómic sirve como un escalón hacia disciplinas y conceptos difíciles. Puede llevar a los estudiantes hacia la lectura, especialmente a aquellos a los que no les gusta leer, o tienen dificultades de aprendizaje. Rocco Versaci — profesor de Literatura del Palomar College, en San Marcos, California— reta a sus estudiantes a considerar, evaluar y cuestionar el propio concepto del canon literario. Les hace leer cómics bien escritos y luego los hace discutir acerca de su valor literario, de su estructura, de su composición y uso del lenguaje. El mismo acto de crear cómics es una actividad interdisciplinaria. Además de leer y escribir, los proyectos basados en cómics desarrollan habilidades de dibujo, computación e investigación. Muchas de las habilidades utilizadas en la creación de cómics pueden aplicarse en la ilustración, en el cine, e incluso en el diseño de web.

Popular. Los niños están siempre sumergidos en la cultura popular, nos guste o no. Al incorporarla en las clases, los profesores pueden conectar la vida que los estudiantes tienen dentro y fuera del aula. Además, esto hace que los estudiantes sean críticos de los mensajes mediáticos, habiendo desarrollado la habilidad de analizar su contenido, su calidad o su exactitud⁸¹. Rocco Versaci, por ejemplo, recomienda el cómic *Pedro and Me: Friendship, Loss, and What I Learned* (Pedro y yo: Amistad, Pérdida y lo que aprendí), de Judd Winick, ya que es un recuento cándido de la amistad entre el autor del cómic y Pedro Zamora, un activista del VIH que sucumbió a la enfermedad. Tanto Winick como Zamora formaban parte del elenco del

⁷⁹ McCloud, Scott: *Understanding Comics: The Invisible Art*, Kitchen Sink Press, EEUU, 1993, p. 100

⁸⁰ www.comicsineducation.com (Último acceso: 21/02/2011).

⁸¹ Morrison, T., Bryan, G., & Chilcoat, G.: “Using student-generated comic books in the classroom” en *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 45, EEUU, p. 758-767.

programa de MTV Real World: San Francisco. A través de cómics como éste, los profesores pueden involucrar a sus alumnos en estilos de vida, mitos y valores contemporáneos⁸².

6.3. Algunos Cómics Educomunicativos

La utilización del cómic en el ámbito científico y educativo cada vez es más notoria, gracias a la globalización, al internet y a los medios populares como el cine y la televisión. El hecho de que cada vez hayan más películas y programas de televisión basados en cómics, vuelve más “normal” su aparición en otros ámbitos. La novela gráfica ahora ocupa un sitio bastante cercano a la literatura, y, mientras más exposición de cómics haya, más fácil se volverá su aceptación, incluso por sus detractores:

*Cardiocómics*⁸³ es un concurso promovido por el Centro de Investigación Cardiovascular de Barcelona. Se trata de que los interesados envíen sus propuestas de cómics científicos sobre prevención y problemas sobre enfermedades cardiovasculares.

*Archie & Friends vs. Toxic Waste*⁸⁴ es una obra realizada para el Municipio de la ciudad de San Diego, para informar sobre la contaminación ambiental, utilizando los personajes famosos de Archie y sus amigos.

*Omega Boy vs Dr. Diabetes*⁸⁵ es un cómic realizado por dos hermanos afroamericanos, uno de ellos con dicha enfermedad (Figura 6.1). Mediante su realización, el niño encontró la manera de aceptar y tratar su mal.

⁸² Brocka, B.: “Comic books: In case you haven’t noticed, they’ve changed.” en *Media and Methods*, 15, EEUU, 2002, p. 30-32.

⁸³ <http://cardiocomic.blogspot.com/> (Último acceso: 23/08/2010)

⁸⁴ <http://www.educationupdate.com/archives/2009/JAN/html/spot-whatare.html> (Último acceso: 23/08/2010)

⁸⁵ <http://www.comicsbulletin.com/news/109121662115031.htm> (Último acceso: 23/08/2010)

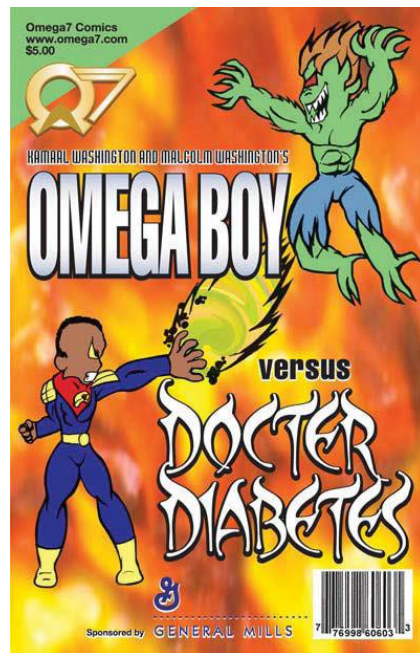


Figura 6.1. Omega Boy versus Doctor Diabetes.
Fuente: www.omega7.com

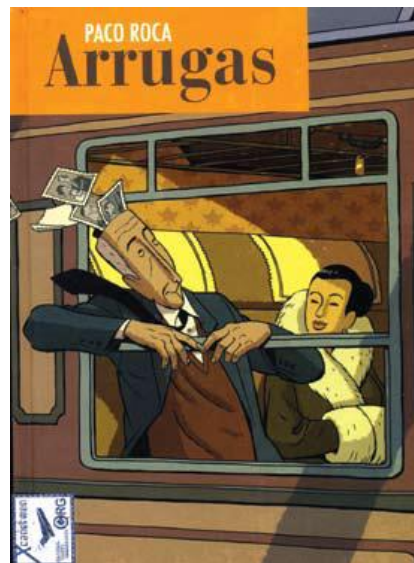


Figura 6.2. Arrugas: muchas veces, la mejor manera de enseñar es entreteniendo.
Fuente: Cómics, Ciencia y tecnología.

También se vislumbra una presencia de temas científicos en cómics sin una finalidad didáctica, como Arrugas⁸⁶, del español Paco Roca, un cómic que ofrece una

⁸⁶ <http://avaxhome.ws/magazines/comics/Arrugas.html> (Último acceso: 28/08/2010)

descripción detallada de los síntomas del Mal de Alzheimer, sin necesidad de predicar ni “enseñar” como si fuese un libro de texto (Figura 209). Mediante una historia algo melancólica, humana y humorística, Arrugas divulga situaciones y comportamientos propios de quienes sufren dicho mal.

Jordi Ojeda, Director del proyecto de investigación Cómico, Ciencia y Tecnología, de Barcelona, asevera:

*El cómic tiene un amplio espectro de potencialidades. No sirve solo para enseñar a quien lo lee, sino que es una herramienta de terapia y aprendizaje para quien lo dibuja. ¿Su secreto? Entra por los ojos*⁸⁷.

Hay muchas referencias que unen al cómic con la ciencia, a manera de divulgación. En los años 40 y 50 hubo una gran cantidad de cómics que utilizaba elementos de la Ciencia y de la Ciencia Ficción para narrar historias. Pero muchos de esos elementos no habían sido comprobados, sino más bien eran usados como entes imaginativos dentro de una narración sugestiva. Tenemos el ejemplo de los EC Cómics que contaban historias de Terror y de Ciencia Ficción acorde con las novelas pulp⁸⁸ y las películas⁸⁹ de la época. También estaban los cómics biográficos que utilizaban a personajes de la ciencia para narrar los hechos en su vida académica. Por ejemplo, la revista Science Comics⁹⁰, publicada en enero de 1946, presenta el cómic Cómo inventó Marconi la telegrafía sin hilos (Figura 6.3).

También están los cómics que trataban problemas sociales como alcohol, drogas, educación sexual, como los denominados Comics with Problems,⁹¹ que es más que nada una recopilación de cómics de varias editoriales, que tratan de diferentes “problemas,” como por ejemplo, el posible abuso sexual de Hulk (Figura 6.4); y los

⁸⁷ <http://comicciencectecnologia.blogspot.com> (Último acceso: 23/08/2010)

⁸⁸ <http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00199.htm> (Último acceso: 26/08/2010)

⁸⁹ <http://www.in-sect.com/sfdfps.html> (Último acceso: 26/08/2010)

⁹⁰ <http://paradoamancebado.blogspot.com/2009/10/science-comics-marconi-ti-dobbiano-la.html> (Último acceso: 26/08/2010)

⁹¹ <http://www.ep.tc/problems/> (Último acceso: 27/08/2010)

cómics que desean imponer creencias religiosas: Spire Christian Comics⁹². Todos estos cómics tenían sus públicos objetivos específicos.



Figura 6.3. Cómo inventó Marconi la telegrafía sin hilos.
Fuente: www.paradoamancebado.blogspot.com



Figura 6.4. Bruce Banner escapa de ser violado, antes de convertirse en Hulk.
Fuente: Marvel Comics.

⁹² <http://www.carsplace.com/spire/spire.htm> (Último acceso: 27/08/2010)

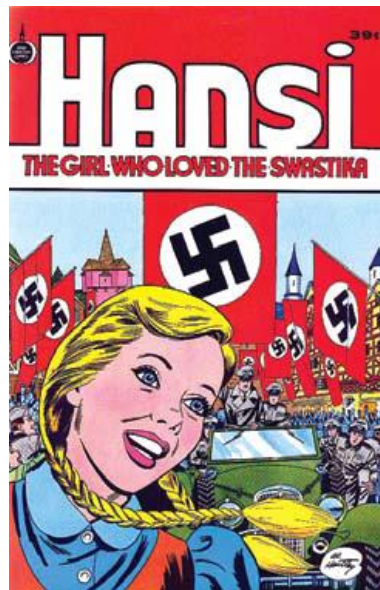


Figura 6.5. Hansi, the girl who loved the swastika.
Fuente: www.koiora.net

En los años cincuenta, Estados Unidos todavía vivía la ilusión “del sueño americano.” Tenía una sociedad bastante puritana, con un doble discurso que se destruiría en los sesenta. Las instituciones públicas y religiosas recurrían al cine y al cómic como medios importantes para divulgar conocimientos y aleccionar a los jóvenes. Esto no era nada nuevo. El poder de la propaganda utilizando los medios adecuados siempre ha servido para llegar a las masas.

*Hansi, the girl who loved the swastika*⁹³ es un ejemplo de cómo se trata de influenciar sobre los jóvenes acerca de las percepciones adquiridas, y, a su vez, instalar nuevas percepciones. Hansi es una típica jovencita alemana orgullosa de su patria y su ejército. Huye de su país y, luego de varias vicisitudes, conoce a los “buenos americanos” y decide vivir en Estados Unidos con su novio de toda la vida, y formar un hogar. Pero no todo está completo hasta que logra encontrar la fe y empieza a leer la Biblia. El mensaje tan obvio es que “si uno no es Cristiano en Estados Unidos, uno es un segregado, un paria, y no merece tener cabello rubio, ojos azules, un trabajo como profesor y un buen matrimonio”.⁹⁴ (Figura 6.5).

⁹³ http://www.oddee.com/item_96960.aspx (Último acceso: 28/08/2010)

⁹⁴ Hamlin, Bradley Mason. Mystery Island Publications, EEUU, 2007

El cómic se ha utilizado no solamente para entretener, sino también para educar, para persuadir, para hacer propaganda, para comunicar de muchas maneras, buenas y malas, como cualquier medio de comunicación tradicional. Cómicos educativos de no ficción han manejado temas científicos, desde 1941, en los Classics Illustrated,⁹⁵ y en la serie World Around Us.⁹⁶ (Figura 6.6). Los cómics han sido utilizados para comunicar ciencia médica desde algo más de dos siglos. El cómic como medio educativo deja de ser “algo infantil,” una vez que se conoce su estructura narrativa y su poder de persuasión.

Nadie duda hoy del alto poder de atracción que los tebeos han tenido desde hace varias décadas y siguen teniendo aún entre el mundo infantil y juvenil. En el mundo de los adultos se valora cada día más tanto por la atracción que el tebeo produjo cuando se era niño o adolescente como por la calidad, movimiento cinematográfico y narrativa visual que aporta a la cultura de personas en educación, y cómo no, en diversión permanente. Si «los docentes supiésemos utilizar este recurso en el aula como medio de desarrollo cognitivo, afectivo y social, y no sólo de distracción, conseguiríamos aquella ilusión didáctica de instruir deleitando»⁹⁷.

El acto de leer se vuelve menos “pesado,” menos “antipático,” cuando el texto va acompañado de imágenes —en el caso del cómic, ilustraciones— que generan la utilización de la imaginación como parte del “cierre” del acto de lectura. El lector es quien “escucha” las voces de los personajes y las “onomatopeyas.” Es quien le da “vida” y “movimiento” a las escenas que está leyendo. Alguna vez se dijo que el cómic era el “cine del pobre.”

⁹⁵ <http://www.comicbookdb.com/title.php?ID=7592> (Último acceso: 23/08/2010)

⁹⁶ Tatalovic, Mico: Communication of Science and the Representation of Science and Scientists in Science Comics. Submitted in partial fulfilment of the requirements for an MSc in Science Communication at Imperial College London, Great Britain, 2009

⁹⁷ http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0064recursosgraficos.htm#Tebeos,_historietas_y_comics (Último acceso: 26/08/2010).



Figura 6.6. Portadas de algunos ejemplares de la colección World Around Us, donde se tocaban varios temas de interés científico y social.

Fuente: www.comicmegastore.com

El uso del cómic como medio educativo fomenta la capacidad de abstracción del lector. Incentiva la imaginación, pues lo que ocurre, en realidad, ocurre en su mente. El lector adquiere conceptos de estructura narrativa (planos, secuencias, transiciones, diálogos en off, textos narrativos, flashbacks) y un lenguaje visual que le ayudará a situarse en un determinado espacio/tiempo, que le servirá para entender otros medios de narración visual. Mientras más cómics lea, el observador obtendrá la facilidad de diferenciar entre un cómic bien narrado y uno mediocre; entre uno bien estructurado y uno mal pensado. Porque solo a través de la repetición, el ser humano adquiere la cualidad de la crítica.

El cómic, como medio de comunicación, se hace presente cada vez más, gracias a la existencia de la web. Entre varios ejemplos de comic strips relacionados de alguna forma con la ciencia, tenemos www.phdcomics.com, tiras basadas en la vida de estudiantes de posgrado que realizan sus actividades científicas. Newton y Copérnico⁹⁸ cuenta las aventuras de dos ratas de laboratorio, y ha sido utilizado para la educación científica (Figura 6.7). El Laboratorio del Medio Solar-Terrestre de la Universidad de Nagay, en Japón, ha publicado nueve mangas⁹⁹ sobre calentamiento global, radiación solar, geomagnetismo, rayos cósmicos, regiones polares, la aurora, la atmósfera superior, el hueco del ozono y las relaciones sol-clima, en japonés e inglés (Figura 6.8).

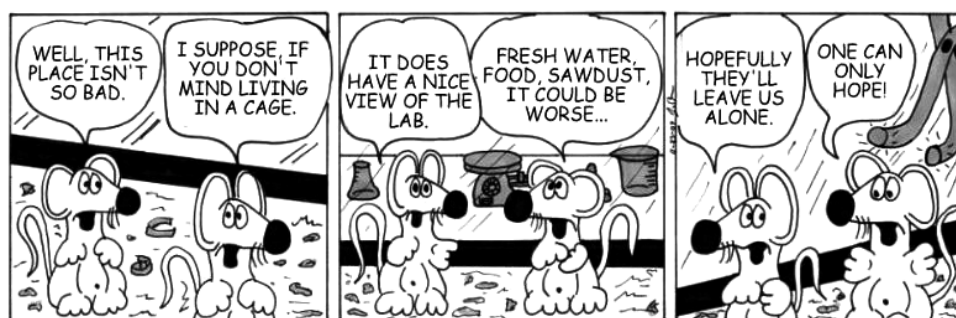


Figura 6.7. Newton y Copérnico.
Fuente: <http://www.newtonandcopernicus.com>.

⁹⁸ <http://www.newtonandcopernicus.com/week1.html> (Último acceso: 23/08/2010)

⁹⁹ http://www.stelab.nagoya-u.ac.jp/ste-www1/doce/outreach.html#anc_booklets



Figura 6.8. Cómics con estilo manga: ¿Qué es una aurora?
Fuente: www.stelab.nagoya-u.ac.jp

Jean-Pierre Petit¹⁰⁰, astrofísico francés, produjo una serie de cómics científicos llamados Las Aventuras de Archibald Higgins, donde se refiere a varios temas como los agujeros negros, la teoría de la relatividad y la teoría del Big Bang, bajo el sello de su Asociación Conocimiento Sin Fronteras.¹⁰¹ Han sido traducidos a más de treinta idiomas y se los puede descargar gratis (Figura 6.9).

*Interferon Force*¹⁰² es un cómic lleno de acción, que describe la lucha entre las moléculas de interferón del sistema inmunológico y los virus de la gripe y otros factores en enfermedades autoinmunes. Lo produce Pestka Biomedical Laboratories (Figura 6.10).

Por otro lado, está el fantástico cómic surcoreano llamado Why? (Por qué?) que ha vendido veinte millones de copias en los últimos seis años (Figura 6.11). Los

¹⁰⁰ <http://www.jp-petit.org/> (Último acceso: 28/08/2010)

¹⁰¹ <http://www.savoir-sans-frontieres.com/> (Último acceso: 23/08/2010)

¹⁰² <http://www.interferonforce.com/main.html> (Último acceso: 26/08/2010)

cincuenta volúmenes del cómic están dirigidos a niños de kindergarten y de escuela básica, pero también gusta a los padres. La serie toca temas educativos —plantas, la Tierra, computadores, dinosaurios, química, mezclados con ilustraciones llamativas¹⁰³.



Figura 6.9. Le Geometricron, de Jean-Pierre Petit.
Fuente: www.jp-petit.org



Figura 6.10. Interferon Force.
Fuente: www.interferonforce.com

¹⁰³ <http://science.kukuchew.com/2009/02/22/korean-science-comic-book-series-sets-new-record/> (Último acceso: 28/08/2010)



Figura 6.11. Why?
Fuente: www.science.kukuchew.com

G. T. Labs ha publicado varias novelas gráficas sobre ciencia y científicos: Bone Sharps, Cowboys, and Thunder Lizards, sobre los cazadores de huesos y el enfrentamiento entre Edward Cope y Othniel Marsh (Figura 6.12); Dignifying Science,¹⁰⁴ (historias acerca de mujeres científicas) (Figura 6.13), y Fallout¹⁰⁵ (acerca de científicos nucleares y las políticas del poder nuclear y las armas). Además, Two-Fisted Science, una recopilación de historias, basadas en la vida real, acerca de la ciencia y sus protagonistas (Figura 6.14).

La información encontrada sobre el tema solamente abarca a los países desarrollados o los que tienen, de una u otra forma, un campo científico de investigación continua. Es de pensarse que lo mismo puede realizarse en los países en desarrollo, ya que la facilidad de producir cómics científicos está al alcance de todos los que realmente desean divulgar la ciencia y la tecnología.



Figura 6.12. Bone Sharps, Cowboys and Thunder Lizards.
Fuente: www.gt-labs.com

¹⁰⁴ <http://www.gt-labs.com/dignifying.html> (Último acceso: 27/08/2010)

¹⁰⁵ <http://www.gt-labs.com/fallout.html> (Último acceso: 27/08/2010)

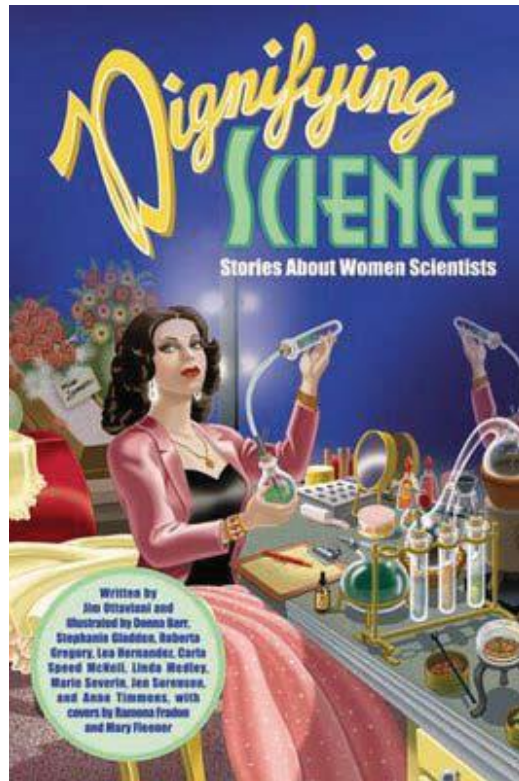


Figura 6.13. Dignifying Science.
Fuente: www.gt-labs.com

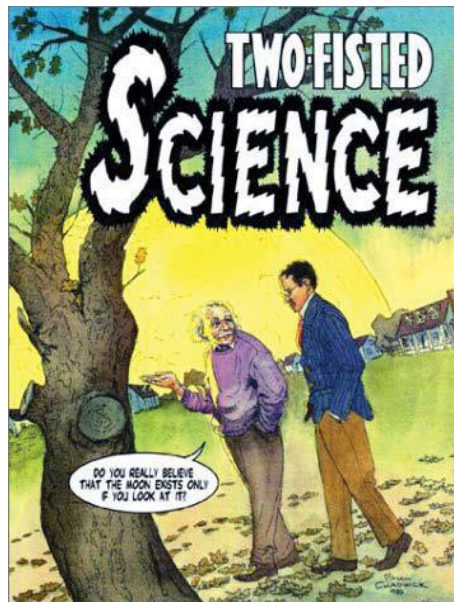


Figura 6.14. Two-Fisted Science.
Fuente: www.gt-labs.com

6.4. Larry Gonick, un enamorado del cómic científico

Larry Gonick¹⁰⁶ es un matemático, historiador y ambientalista estadounidense, quien probó que aprender podría ser divertido, al producir una serie de libros educativos realizados en arte secuencial. Dedicado durante años a la divulgación de la ciencia en escuelas y colegios, una de sus publicaciones más conocidas es *The Cartoon History of the Universe* (La Historia del Universo en Cómics), que consta de tres tomos, y describe de forma amena, rápida y entretenida, los mayores eventos en la historia del mundo y de la humanidad.

También tiene tomos sobre: *The Cartoon Guide to Chemistry*, *The Cartoon Guide to Genetics*, *The Cartoon Guide to Physics*, *The Cartoon Guide to Sex*, *The Cartoon Guide to Statistics*, *The Cartoon Guide to the Computer*, *The Cartoon Guide to the Environment*, *The Cartoon History of the United States* (Figuras 6.15 y 6.16).

Sobre sus trabajos, Larry Gonick opina:

*It's a wonderful way to marry fact and interpretation, information and commentary. I'm now convinced that some of its illustrative techniques are arguably the best way to present certain areas of knowledge*¹⁰⁷.

Los trabajos de Gonick demuestran que las imágenes yuxtapuestas con texto bien escritos, en una trama entretenida y jocosa, logran analizar hasta los temas más complejos dentro de las diferentes ciencias. Además son bien recibidos por los lectores jóvenes que no acostumbran a leer textos tradicionales, sino que requieren de estímulos visuales para interesarse en cualquier tema.

¹⁰⁶ <http://www.larrygonick.com> (Último acceso: 16/01/2011)

¹⁰⁷ “Es una forma maravillosa de casar hechos con interpretación, información y comentario. Estoy convencido que algunas de sus técnicas ilustrativas son la mejor manera de presentar ciertas ideas del conocimiento.”(Traducción libre). www.geekoftheweek.com (Último acceso: 16/01/2011)

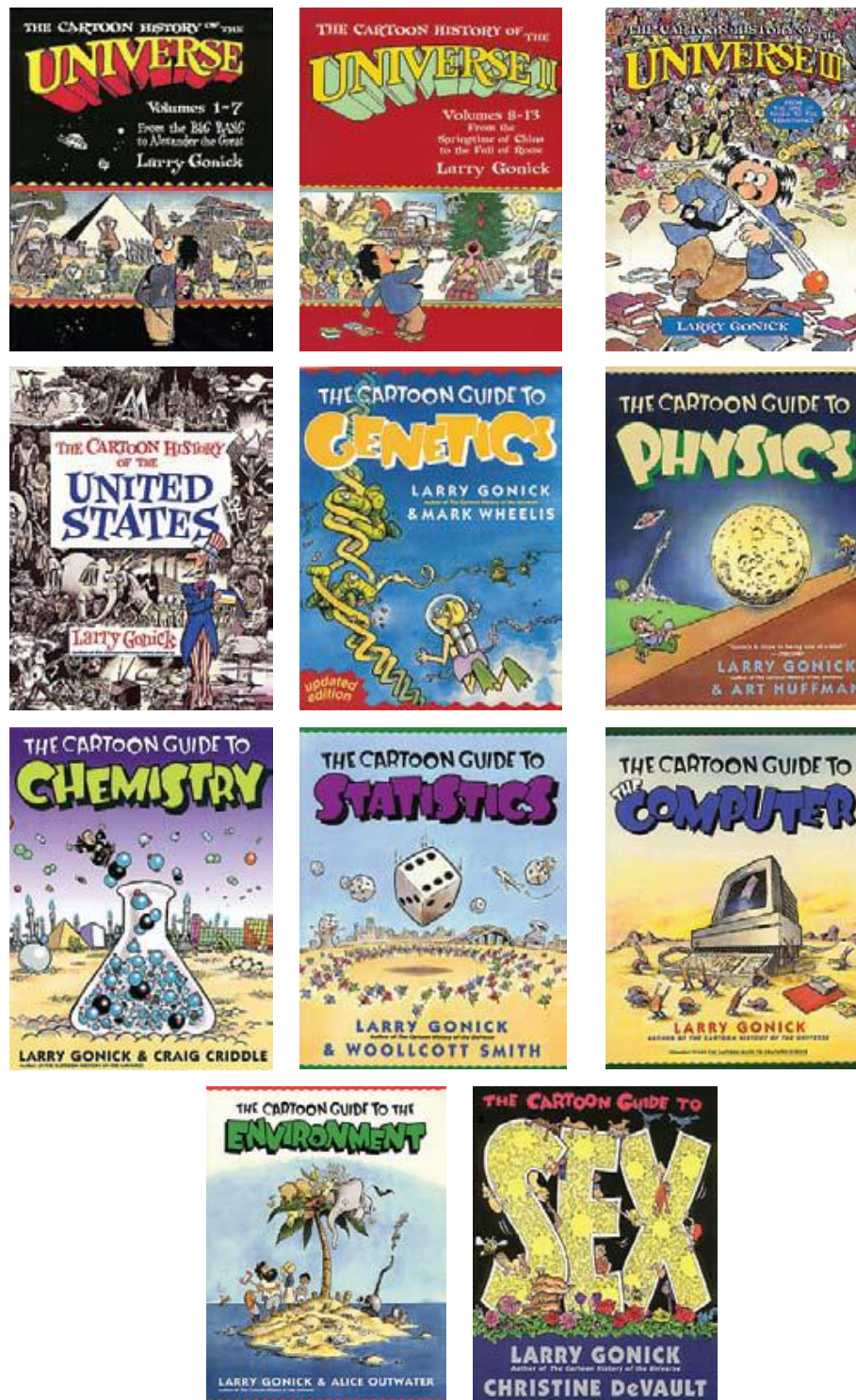


Figura 6.15. La Historia del Universo en Cómics, La Historia de los Estados Unidos en Cómics, La Guía de Genética en Cómics, La Guía de Física en Cómics, La Guía de Química en Cómics, La Guía de Estadística en Cómics, La Guía de la Computadora en Cómics, La Guía del Medio Ambiente en Cómics, La Guía del Sexo en Cómics.

Fuente: www.larrygonick.com



Figura 6.16. Páginas interiores sencillas y muy didácticas utilizan el lenguaje del cómic para educar en escuelas estadounidenses.

Fuente: www.larrygonick.com

6.5. World Comics Finland

World Comics Finland (WCF) es una ONG registrada, fundada por artistas de cómics y activistas voluntarios en 1997. Tiene cerca de 30 miembros en Finlandia y trabaja en conjunto con diferentes organizaciones en ése y en otros países. WCF ha presentado el método de grassroots comics en educación global y trabajo social. Ha introducido el cómic como medio para autoexpresión en pequeños grupos alternativos en varios países¹⁰⁸. WCF difunde el cómic como medio educucomunicativo, dentro de grupos sociales de diferente índole, para lograr una mejor divulgación de costumbres, proyectos, maneras de pensar y filosofías de trabajo.

Grassroots comics es una herramienta de comunicación barata para dar a conocer ideas e innovaciones. Los activistas pueden aprender a producirlos aunque no sepan dibujar. Es la historia, su drama y cómo se lo presenta lo que es importante, no la habilidad para dibujar. La pasión y compromiso del activista son evidentes en las historias que producen.

El formato principal es el cómic afiche. Solo se necesita pluma, papel y una buena historia. Y, por supuesto, una buena distribución: los cómics afiches pueden ser pegados en hoteles, paradas de buses, clínicas, cafeterías, restaurantes, escuelas, gabinetes de belleza, peluquerías, etcétera.

Estos cómics han sido usados por organizaciones para enfocar diferentes temas, tales como racismo, acoso sexual, derechos de las niñas, vih/sida, deserción en la escuela, sanidad, y derecho a la educación. Se entrena a la comuna para que produzca sus propios cómics y pueda distribuirlos (Figuras 6.17 a 6.24).

WCF entrena a los habitantes de los pueblos a que realicen sus propios cómics. Les enseña a escribir y realizar un boceto de lo que van a transmitir. Luego, a dibujar

¹⁰⁸ www.worldcomics.fi (Último acceso: 17/01/2011)



Figura 6.19. El Mercado apesta. Los vendedores comentan sobre el olor en el mercado. Uno de ellos piensa que la comida huele mal porque está muy sucia. El otro dice que los compradores tiran basura por todas partes. Los vendedores deciden arreglar el lugar ellos mismos, y el mercado se vuelve limpio, otra vez. Fuente: www.worldcomics.fi



Figura 6.20. Los habitantes del pueblo discutieron cómo obtener electricidad, y llevaron entonces doce solicitudes al Directorio de Electricidad, que no hizo nada. Así que los habitantes realizaron tres quejas en tres reuniones públicas por separado. El cómic termina con la frase: ¿Cuándo se despertarán los oficiales del gobierno? Fuente: www.worldcomics.fi



Figura 6.21. (Se lee de derecha a izquierda). "Ali Baba Rukha" Murad, un hombre sabio, le solicitó a los habitantes del pueblo que no cortaran los árboles de mangrove, pero se negaron, ya que estos árboles son la fuente de su vida. Ali Baba Rukha predijo una inundación, y pronto una destruyó todas las casas, excepto una. Los comuneros pensaban que algunas fuerzas sobrenaturales habían salvado la casa, pero Murad les aclaró que era el poder del valioso y antiguo de los árboles de mangrove lo que la salvaron.

Fuente: www.worldcomics.fi

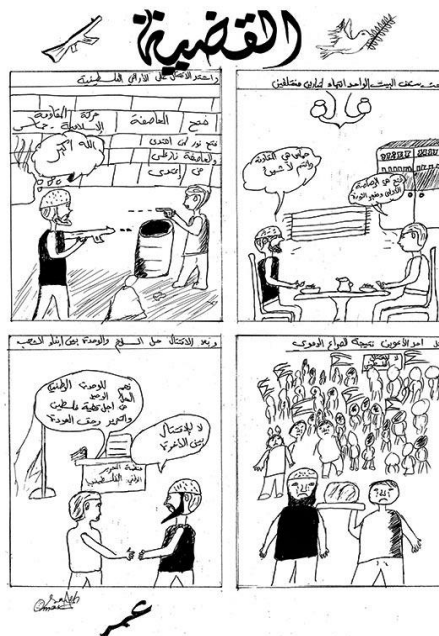


Figura 6.22. Palabras Amargas por Omar Saleh, de la organización Beit atfal Assomoud en Líbano (2006). (Se lee de derecha a izquierda). Los diferentes grupos palestinos negocian entre ellos, pero solo se intercambian Palabras Amargas. Su pelea se incrementa, mucha gente muere. Cuando entierran a sus camaradas, los grupos entienden que solo negociando seriamente, podrán alcanzar la paz.

Fuente: www.worldcomics.fi



Figura 6.23. (Se lee de derecha a izquierda) —árabe. Matrimonio. Una jovencita se casa sin entender que la vida de una esposa no es siempre fácil y divertida. Aunque está embarazada, quiere el divorcio. Luego, mientras duerme, accidentalmente ahoga a su bebé. Ahora dice que es libre y que no se casará nunca más.
Fuente: www.worldcomics.fi



Figura 6.24. IZQ.: Los grassroots cómics son muy fáciles de colocar en cualquier parte visible de la comunidad.
IZQ. DER: Entrenadores y entrenados se sienten muy orgullosos de sus trabajos, ya que ellos son parte de la comunicación, de llamar la atención sobre determinado tema y provocar una reacción para mejorar el mundo que los rodea.
Fuente: www.worldcomics.fi

Leif Packalen y Sharad Sharma describen el concepto del éxito de este medio de comunicación:

*Grassroots comics dramatise specific issues and bring them into the debate in the community. The comics are always related to some activity of an NGO or a community group, and are rarely the work of an individual in his/her own capacity*¹⁰⁹.

¿Pero por qué una ONG utiliza cómics para transmitir sus mensajes?

En su página web, se puede encontrar las respuestas que, aunque son simples, son ignoradas por la mayoría de las personas.

01. ¡Con cómics, uno puede dramatizar su mensaje! Una historia es siempre más fuerte que una mera declaración. Con una historia, uno le deja al lector que decida sobre el mensaje en ella.

02. Uno puede utilizar imágenes y texto, y aumentar efectos. Una imagen dice más que mil palabras, pero si se combinan imágenes y palabras, el efecto se multiplica.

03. Uno aumenta el interés del lector, el mensaje se vuelve más vivo.

04. Uno puede ser muy específico técnicamente. Uno puede mostrar antes que explicar.

05. Los cómics son de baja tecnología comparados con vídeo o film.

¹⁰⁹ “Los Grassroots Comics dramatizan asuntos específicos y los llevan a debate en una comunidad. Los cómics siempre están relacionados a alguna actividad de una ONG o de un grupo comunitario, y raramente son el trabajo de un solo individuo.” (Traducción libre). Packalen, Leif y Sharma, Sharad: Grassroots Comics — a development communication tool, Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä 2007, p.12

06. El lector puede regresar a la historia cada vez que lo desee.
07. Cuando son hechos por artistas locales, el mensaje visual y el significado de las palabras son correctos.
08. Uno puede lidiar con temas delicados: los cómics no son agresivos.
09. El humor hace la vida más fácil; a la gente le gusta las historias.
10. Los dibujos tienen una cualidad humana distintiva. Son más atractivos que las fotografías¹¹⁰.

La experiencia de aquellos que trabajan con Grassroots Comics es bastante positiva. Trabajar con comunidades necesitadas y ayudarlas a comunicar sus problemas, es en sí mismo, una gran recompensa. Como afirma Nida Shams, diseñadora gráfica de Pakistán:

As being a grassroots comics trainer I learnt how to sit, interact and communicate with community. I learnt how to explain art, tools and big ideas in simplest manner and let people generate brilliant stories and ideas out of it. I learnt how to appreciate people's work and imagination, even a single element or a stroke. The best moment for me during my workshops is when I listen to their stories, it's really heartening. I can say grassroots comics taught me tolerance and are making me simple and peaceful human being¹¹¹.

¹¹⁰ www.worldcomics.fi. (Último acceso: 13/02/2011)

¹¹¹ Shams, Nida en www.worldcomics.fi (Último acceso: 13/02/2011). "Siendo una entrenadora de grassroots comics, aprendí cómo sentarme, interactuar y comunicarme con la comunidad. Aprendí cómo explicar arte, herramientas y grandes ideas de la manera más simple, y dejar que las personas generen historias e ideas brillantes a partir de ello. Aprendí a apreciar el trabajo y la imaginación de las personas, aun un simple elemento o trazo. Para mí el mejor momento durante los talleres es escuchar sus historias. es realmente emotivo. Yo diría que los grassroots comics me enseñaron tolerancia y me han vuelto un ser humano sencillo y apacible." (Traducción libre).

6.6. Una pequeña prueba

Tomando en cuenta el éxito de Grassroot Comics en donde sea que se lo implante, se realizó una pequeña prueba con estudiantes de Diseño Gráfico en dos universidades guayaquileñas. Se les explicó el método y se les solicitó que elaboraran un cómic tamaño A4, a mano, donde tocaran un tema que, según ellos, fuera muy importante para la comunidad universitaria o ciudadana, en general. Aunque no todos se centraron en problemas serios, los productos finales fueron interesantes, ya que dejaban transmitir temas que no todos conocían. Estos cómics se hicieron rápidamente y demostraron ser eficientes en transmitir los mensajes (Figuras 6.25 a 6.34).

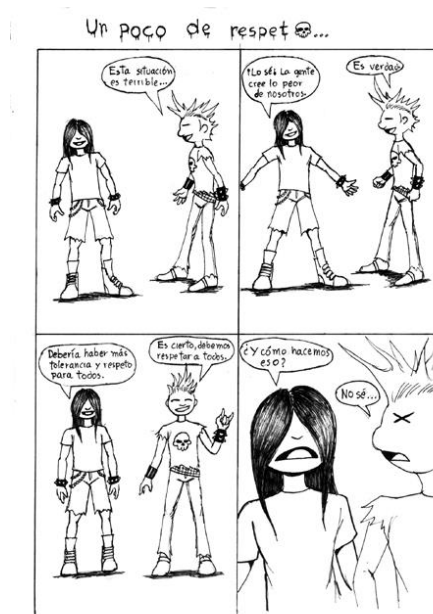


Figura 6.25. El estudiante “reclama” un mejor trato para aquellos que son “diferentes,” pero, al mismo tiempo, dice que tampoco sabe cuál es la solución.

Fuente: Colección del autor.



Figura 6.26. El autor del cómic deja conocer su insatisfacción por la falta de comodidad en el campus universitario.
 Fuente: Colección del autor.



Figura 6.27. Problemas que el autor desea hacer conocer para, eventualmente, llegar a una solución.
 Fuente: Colección del autor.

Como siempre !!!



Figura 6.28. A tono de broma, los estudiantes expresan sus sentimientos.
Fuente: Colección del autor.

Los Guardias



Figura 6.29. ¿Falta de libertad o libertinaje?
Fuente: Colección del autor.



Figura 6.30. El título acentúa el contenido del cómic.
Fuente: Colección del autor.



Figura 6.31. El embarazo prematuro es un tema presente entre los estudiantes.
Fuente: Colección del autor.

GUARDIANES



Figura 6.32. Este cómic ocasionó que los estudiantes fueran acosados por los guardias de seguridad. Reacción inmediata de un Grassroot Comic. Fuente: Colección del autor.

LAS COMPUS



Figura 6.33. Problemas con la tecnología. Fuente: Colección del autor.



Figura 6.34. Otros problemas con la tecnología.
Fuente: Colección del autor.

6.7. Action Philosophers

La Filosofía siempre ha sido complicada de aprender. Los conceptos pueden ser bastante densos y hasta aburridos para muchos jóvenes y adultos. Pero no para los autores de Action Philosophers. Esta serie creada por Ryan Dunlavey (ilustraciones) y Fred Van Lente (guión), entre 2005 y 2007, condensó el pensamiento de los grandes filósofos de la Historia y lo expuso en narraciones llenas de humor, y estilo caricaturesco.

Cualquiera puede disfrutar de su contenido, no solamente estudiantes de Filosofía (Figuras 6.35 a 6.39).

Aunque el humor y el tratamiento de las imágenes es muchas veces irreverente, no se puede negar su atracción, su estilo visual y el estudio que hubo detrás de su creación. Action Philosophers examina las teorías filosóficas lo más ligeramente

posible, haciendo énfasis en los pensadores mismos y cómo sus vidas dieron forma a sus ideas.



Figura 6.35. Action Philosopher 1: Platón.
Fuente: Colección de autor.



Figura 6.36. Action Philosopher 2: Bodhidharma. Maestro del Kung Fu.
Fuente: Colección de autor.



Figura 6.37. Action Philosopher 3: Friedrich Nietzsche.
Fuente: Colección de autor.

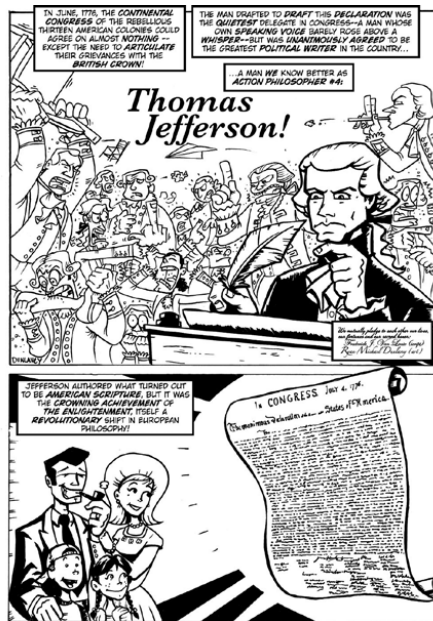


Figura 6.38. Action Philosopher 4: Thomas Jefferson.
Fuente: Colección de autor.



Figura 6.39. Action Philosopher 5: San Agustín.
Fuente: Colección de autor.

6.8. Guías Manga

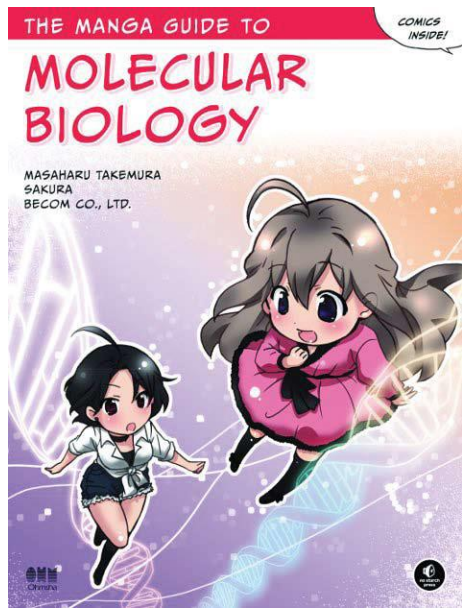
Una muestra de cómo el cómic puede comunicar temas complejos. La serie de Guías Manga es una publicación japonesa y ha venido lidiando con asuntos científicos desde varios años atrás. Utilizando ejemplos de la vida diaria con los que uno puede identificarse, estas Guías Manga son una gran ayuda para comprender ciencia y tecnología. Todas las guías cuentan con una trama, que es, más que nada, una excusa para explicar las teorías que se estudian en el libro.

Por ejemplo, en *The Manga Guide to Molecular Biology*, Rin y Ami no han asistido a clases de Biología Molecular en todo el semestre, así que su profesor Moro las manda a tomar clases en el verano en su isla privada. Utilizando la Máquina Virtual del doctor, viajan por el interior del cuerpo humano, y así ven de cerca su campo de estudio (Figura 6.40). En *The Manga Guide to Calculus*, Noriko, una reportera junior para el *Asagake Times*, desea cubrir las noticias más importantes, así

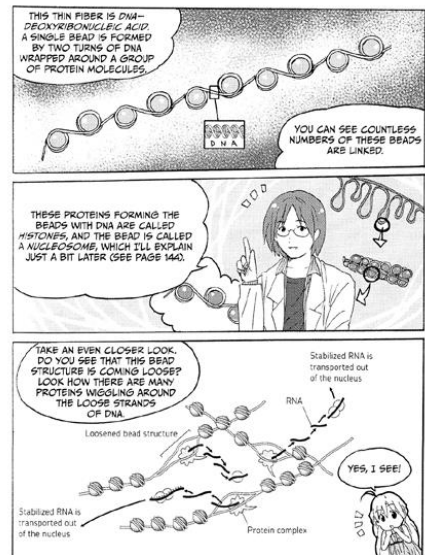
que su jefe le enseña acerca del cálculo y cómo entender todo desde el punto de vista de esta disciplina (Figura 6.41).

En *The Manga Guide to Electricity*, el personaje principal es Rereko, originaria de Electocopia, donde hay avances electrónicos que todos deben entender. Sin embargo, ella no es capaz, y la mandan a nuestro mundo a aprender las bases de la electricidad (Figura 6.42). En *The Manga Guide to Databases*, la Princesa Ruruna de Kod debe manejar el reino cuando sus padres deciden viajar, y recibe ayuda de un hada que le enseña la importancia de las Bases de Datos y las maneras cómo manejarse con datos estructurados (Figura 6.43). En *The Manga Guide to Physics*, Megumi, una tenista famosa, no puede concentrarse porque tiene malas notas en Física. Se hace amigo de Ryota, un geek muy paciente que usa ejemplos fáciles para ayudarle a entender mecánica clásica, al mismo tiempo que mejora su juego (Figura 6.44).

Aunque estos cómics son extensos —un promedio de 250 páginas— son mucho más fáciles de entender para un inexperto. Están repletos de diagramas que apoyan lo que se dice en los diálogos.

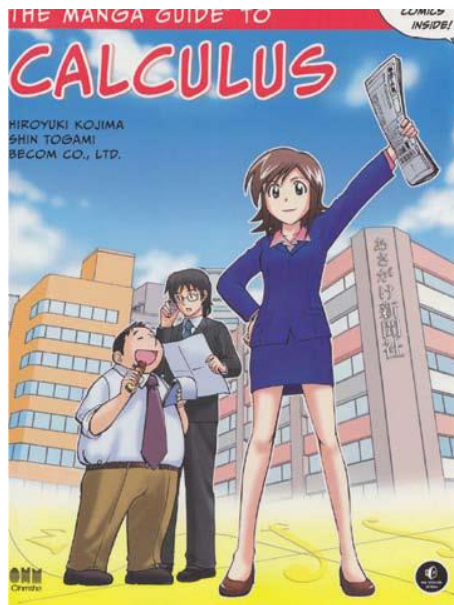


42 CHAPTER 1 WHAT IS A CELL?



WHAT'S INSIDE THE NUCLEUS? 43

Figura 6.40. The Manga Guide to Molecular Biology transmits knowledge through the questions of its two protagonists to their professor.
Fuente: www.amazon.com



BUT HE SUDDENLY BEGAN TO GAIN WEIGHT AGAIN AFTER A BAD BREAK-UP.
 MY WEIGHT GAIN HAS ALREADY PASSED ITS PEAK.
 HE WAS CERTAIN. NOW WHAT HIS AGENT WANTS TO KNOW IS...
 WHETHER JOHNNY'S WEIGHT GAIN IS REALLY SLOWING DOWN LIKE HE SAID.
 YOU'RE RIGHT. NOW, LET'S IMITATE HIS WEIGHT GAIN WITH $y = ax^2 + bx + c$.
 WEIGHT GAIN IS ACCELERATING. $a > 0$
 WEIGHT GAIN IS SLOWING DOWN. $a < 0$
 IF a IS POSITIVE, HIS WEIGHT GAIN IS ACCELERATING. AND IF a IS NEGATIVE, IT'S SLOWING DOWN.
 GOOD! YOU'RE DOING WELL.
 EH, I DON'T REALLY CARE ABOUT THAT.
 LET'S ASSUME YOU WANT TO KNOW HOW TIGHT EACH CURVE IS.
 WE CAN APPROXIMATE EACH CURVE WITH A CIRCLE.
 THERE ARE LOTS OF TIGHT CURVES AROUND HERE.
 VROOM...

22 CHAPTER 1 LET'S DIFFERENTIATE A FUNCTION!

APPROXIMATING WITH FUNCTIONS 23

Figura 6.41. En The Manga Guide to Calculus, Noriko aprende Cálculo de su jefe.
Fuente: www.amazon.com

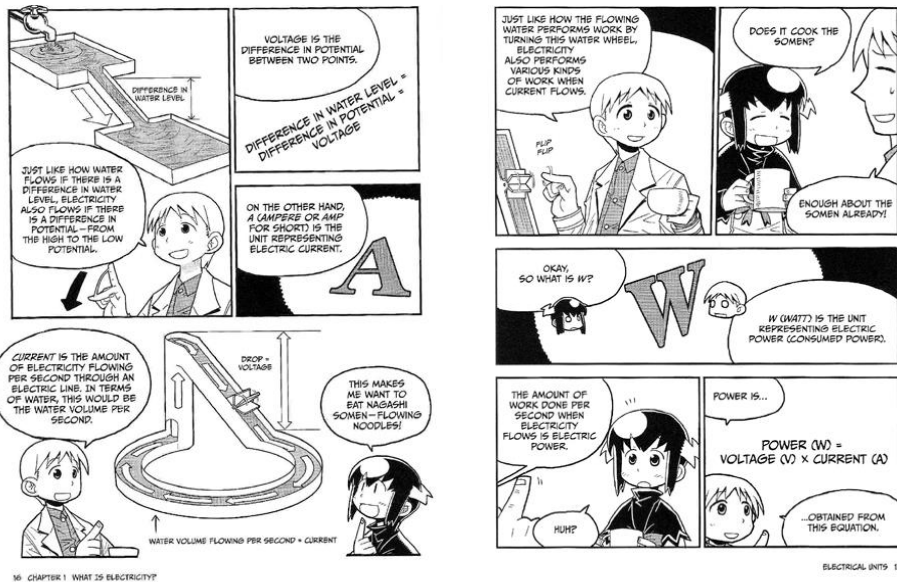
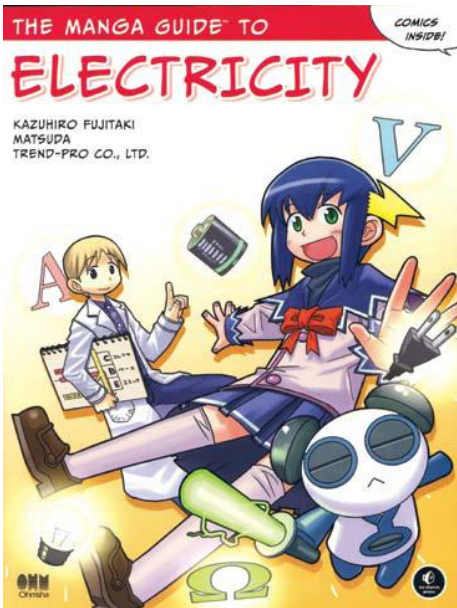


Figura 6.42. Rereko tiene que aprender pronto las bases de la electricidad.
Fuente: www.amazon.com

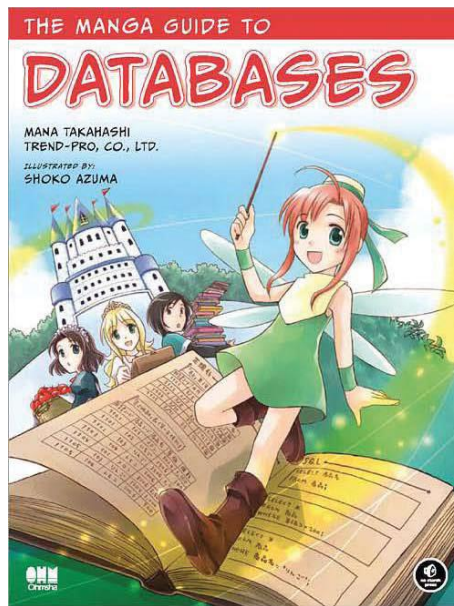


Figura 6.43. La Princesa Ruruna debe manejar el reino cuando sus padres salen del país.
Fuente: www.amazon.com

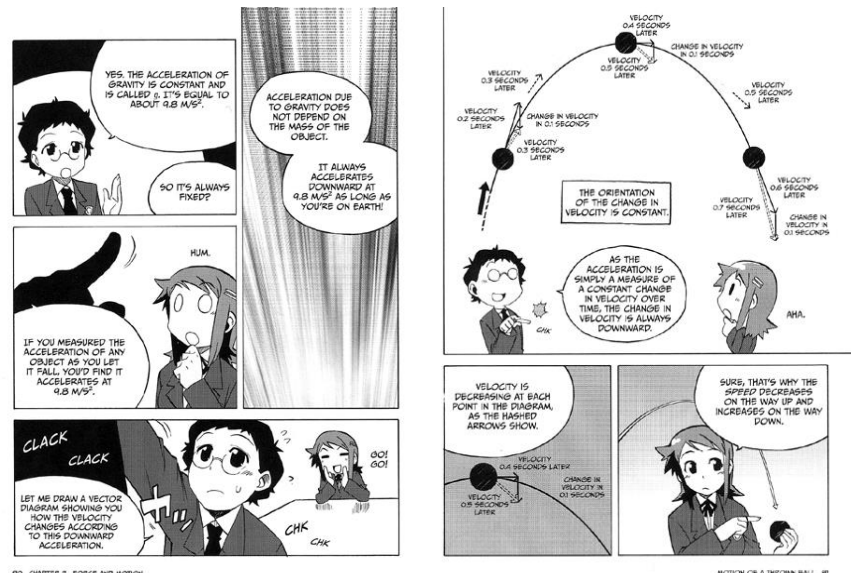
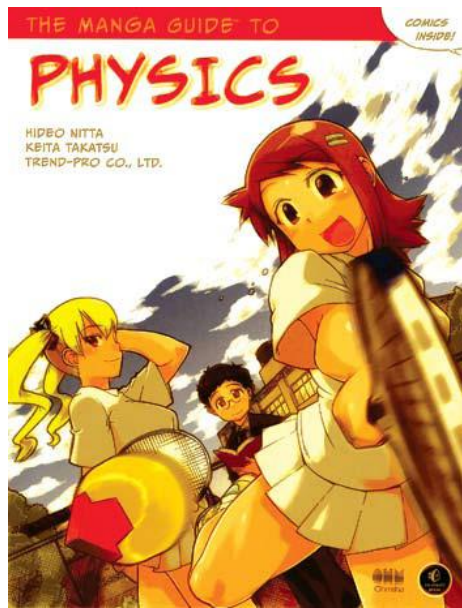


Figura 6.44. El recurso usual es el estudiante que no comprende nada y busca ayuda entre sus amigos o profesores, quienes están felices de compartir su conocimiento.
Fuente: www.amazon.com

6.9. ¡Elé!

En nuestro medio se ha intentado muchas veces utilizar el cómic como elemento de transmisión de conocimiento, pero siempre ha tenido resistencia por parte de los medios impresos; en otras palabras, ha sido difícil vender la idea de que el cómic no era solo para entretener. Aun así, los cómics educomunicativos han sido, en su mayoría, dirigidos hacia un público infantil/juvenil. Mención especial debe dársele a la revista quiteña ¡Elé!, una publicación educativa dirigida a niños y adolescentes, hecha con mucha energía y entusiasmo. Se nota que las decisiones están hechas pensando siempre en el target, y no en gustos personales del directorio (Figuras 6.45 a 6.47).

La revista ¡Elé! posee juegos, artículos y cómics. Estos últimos son de carácter humorístico y tratan de inculcar el conocimiento y el amor por el Ecuador a sus jóvenes lectores. El Capitán Escudo es una especie de héroe a lo Capitán América de EEUU. Su traje es el escudo ecuatoriano y sus enemigos son muy actuales: pobreza, corrupción, contaminación, injusticia. Es la primera vez que se publica una revista infantil/juvenil que incluya un cómic sencillo, pero llena de acción y peligro para su protagonista, quien siempre lucha por lo mejor del Ecuador.

Como lo dice en su página web:

¡Elé! es una propuesta de adultos para niños y niñas, que busca crear un espacio de lectura, juego, recreación, comunicación, creatividad y conocimiento, a través de un medio impreso que brinde a los niños y niñas las claves para explorar su entorno y el mundo.¹¹²

¹¹² www.ele.com. Último acceso: 20/02/2011.



Figura 6.45. El Capitán Escudo lucha contra Deforestador—representado como un enemigo al mejor estilo manga/anime japonés.
 Fuente: www.ele.com



Figura 6.46. Cantuñita es un personaje indígena que recuerda a los de su generación, costumbres y formas de pensar del Ecuador.
 Fuente: www.ele.com



Figura 6.47. Personajes ecuatorianos se presentan en cómics biográficos donde se destacan sus logros.
Fuente: www.ele.com

Capítulo 7

Propuesta de Cómic Educomunicativo de Ciencia y Tecnología

7.1. Generalidades

El cómic del que tratamos tiene por objetivo divulgar temas científicos, muchas veces ignorados por el ecuatoriano medio. Los temas de un cómic científico pueden ser extremadamente variables. He aquí algunos ejemplos:

—Matemáticas Básicas para No Escolarizados

—Física para Gente Común

—Trastornos Médicos: Alzheimer, Parkinson, Epilepsia, Asma, Diabetes, Síndrome PosMenstrual (SPM), y muchos más.

—Literatura para No Lectores

—Apreciación Cinematográfica

—Eventos Históricos

—Biografías

—Principios de Economía

—Principios de Ingeniería

—Introducción al Arte

La lista es muy extensa, pues no hay tema del conocimiento humano que no pueda ser divulgado a través del cómic. Las ventajas del cómic sobre otros medios de comunicación ya han sido expuestas anteriormente: economía, facilidad de llegar al público a través de las imágenes, familiaridad del ser humano con el dibujo como medio expresivo.

La propuesta específica toma en cuenta la divulgación de una enfermedad que aqueja a muchas personas alrededor del mundo: el Síndrome del Intestino Irritable (Irritable Bowel Syndrome —SII ó IBS, por sus siglas en Inglés).

7.2. Target

En el caso del SII, el grupo objetivo está compuesto por hombres y mujeres, de entre 20 y 40 años, de NSE medio bajo, medio y medio alto, que tienen problemas gástricos recurrentes. Sufren en silencio y se puede alcanzar un estado depresivo que agravaría el síndrome.

Para llegar al target, se propone publicar el cómic en medios masivos impresos: diarios locales y nacionales, de manera dominical. Si no se pudiese publicar en estos medios, se lo haría en formato de revista de treinta y dos páginas, y distribución gratuita.

Este cómic científico debe publicarse guardando una misma periodicidad, ya que se necesita crear público; debe formar parte de una campaña constante de difusión de Ciencia y Tecnología.

Para la propuesta en cuestión, aquí se presenta un resumen descriptivo del síndrome, un outline de la trama, un guión de las primeras cinco páginas y la ilustración de las mismas.

7.3. Síndrome del Intestino Irritable

El Síndrome del Intestino Irritable (SII) es un problema que afecta al intestino grueso. Puede causar cólicos abdominales, distensión y cambios en los hábitos intestinales. Algunas personas con SII tienen estreñimiento. Otras, diarrea. Y otras pasan de un cuadro de estreñimiento a uno de diarrea. Aun cuando el SII puede causar muchas molestias, no lesiona el intestino. Es un cuadro común y ocurre con más frecuencia entre las mujeres que en los hombres. No se conoce la causa exacta del SII. No existe una prueba específica para el SII. Sin embargo, el médico puede realizar exámenes para estar seguros que no se tiene otras enfermedades. Estos estudios pueden incluir análisis de heces, de sangre y radiografías. El médico también puede practicarle un estudio llamado sigmoidoscopia o colonoscopia.

7.3.1. Causas

Existen muchas causas posibles del síndrome de intestino irritable. Puede haber un problema con músculos en el intestino, o el intestino puede ser más sensible al estiramiento y movimiento. Sin embargo, no existe ningún problema en la estructura del intestino. No está claro por qué los pacientes desarrollan este síndrome, pero, en algunos casos, ocurre después de una infección intestinal. Esto se denomina Síndrome del Intestino Irritable Posinfeccioso. Igualmente, puede haber otros desencadenantes.

El estrés puede empeorar este síndrome. El colon está conectado al cerebro a través de los nervios del sistema nervioso autónomo. Estos nervios se vuelven más

activos durante momentos de estrés y puede llevar a que los intestinos se compriman o se contraigan más. Las personas con este síndrome pueden tener un colon que es demasiado sensible a estos nervios.

Este síndrome puede ocurrir a cualquier edad, pero a menudo comienza en la adolescencia o a principios de la vida adulta y es más común en las mujeres. Aproximadamente 1 de cada 6 personas en los Estados Unidos tiene síntomas de este síndrome. Esta afección es la queja intestinal más frecuente por la cual los pacientes son remitidos al gastroenterólogo.

7.3.2. Síntomas

Los síntomas van de leves a graves, sin embargo, la mayoría de las personas tiene síntomas leves. Los síntomas varían de una persona a otra.

El dolor abdominal, la llenura, los gases y la distensión que han estado presentes durante al menos 6 meses son los síntomas principales del síndrome del intestino irritable. El dolor y otros síntomas con frecuencia:

—Ocurrirán después de las comidas

—Serán intermitentes

—Se reducirán o desaparecerán después de una deposición.

Las personas con este síndrome pueden alternar entre estreñimiento y diarrea o en su mayor parte tienen uno o el otro. Las personas con diarrea tendrán heces sueltas y acuosas frecuentes. Con frecuencia, experimentarán una necesidad urgente de tener una deposición, lo cual es difícil de controlar.

Aquellas personas con estreñimiento tendrán dificultad para defecar, al igual que deposiciones menos frecuentes. Estas personas con frecuencia necesitarán hacer fuerza y sentirán cólicos con una deposición. A menudo, no eliminan nada o sólo una pequeña cantidad de materia fecal.

Para algunas personas, los síntomas pueden empeorar durante unas semanas o un mes y luego disminuyen durante algún tiempo. Para otras personas, los síntomas están presentes la mayoría de las veces e incluso pueden aumentar lentamente.

Las personas con este síndrome también pueden presentar inapetencia.

7.3.3. Tratamiento

Los cambios en el estilo de vida pueden ser útiles en algunos casos de síndrome del intestino irritable. Por ejemplo, el ejercicio regular y el mejoramiento en los hábitos de sueño pueden reducir la ansiedad y ayudar a aliviar los síntomas intestinales.

Los cambios en la alimentación pueden ayudar; sin embargo, en general no se puede recomendar una dieta específica para el síndrome del intestino irritable, debido a que la afección difiere de una persona a otra. Los siguientes cambios pueden ayudar:

—Evitar alimentos y bebidas que estimulen los intestinos, como la cafeína, el té o las colas

—Evitar las comidas abundantes

—Evitar el trigo, la cebada, el centeno, el chocolate, los productos lácteos y el alcohol

—Incrementar la fibra en la alimentación

—Los suplementos de fibra pueden empeorar los síntomas

—Los laxantes tomados para el estreñimiento pueden crear adicción

Ningún medicamento funcionará para todas las personas. Los medicamentos que el médico podría ensayar abarcan:

—Medicamentos anticolinérgicos (dicyclomina, propantelina, belladona e hiosciamina) tomados aproximadamente una media hora antes de comer para controlar los espasmos de los músculos del colon

—Loperamida para tratar la diarrea

—Dosis bajas de antidepresivos tricíclicos para ayudar a aliviar el dolor intestinal

—Lubiprostone para los síntomas de estreñimiento

—Medicamentos que relajan los músculos en los intestinos

—La asesoría puede ayudar en los casos de ansiedad o depresión severas.

7.3.4. Pronóstico

El síndrome del intestino irritable puede ser una afección de por vida. Para algunas personas, los síntomas son incapacitantes y reducen la capacidad para trabajar, viajar y asistir a eventos sociales.

A menudo, los síntomas se pueden mejorar o aliviar a través de tratamiento.

Este síndrome no causa daño permanente a los intestinos y no lleva a una enfermedad grave, como el cáncer.

Nombres alternativos

Colon irritable; Colitis mucosa; Colon espástico; Colitis espástica

Referencias

Talley NJ. Irritable bowel syndrome. In: Feldman M, Friedman LS, Brandt LJ, eds. Sleisenger & Fordtran's Gastrointestinal and Liver Disease. 9th ed. Philadelphia, Pa: Saunders Elsevier;2010:chap 118.

Irritable bowel syndrome. NIH Publication No. 07-693. September 2007. The National Digestive Diseases Information Clearinghouse (NDDIC).

Actualizado: 7/7/2010

Versión en inglés revisada por: David C. Dugdale, III, MD, Professor of Medicine, Division of General Medicine, Department of Medicine, University of Washington School of Medicine; and George F. Longstreth, MD, Department of Gastroenterology, Kaiser Permanente Medical Care Program, San Diego, California. Also reviewed by David Zieve, MD, MHA, Medical Director, A.D.A.M., Inc.

Traducción y localización realizada por: DrTango, Inc.¹¹³

¹¹³ <http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/irritablebowelsyndrome.html> (Último acceso: 23/02/2011).

7.4. Outline de cómic SII

Jorge Depinel padece del SII desde hace diez años. Tiene cuarenta y ya está cansado de estar enfermo todos los días. Mientras se levanta una mañana de trabajo, se siente fatal y se cuestiona si todo vale la pena.

Deprimido y con dolor, sufre y tiene pensamientos destructivos, mientras recuerda las palabras de sus médicos, que realmente no comprenden su estado físico y mental. También recuerda a su ex-pareja, con la que tuvo muchos problemas debido a su estado de salud. En el transcurso de la historia, Jorge encontrará, por accidente, un remedio alternativo que le dará esperanza de una mejor vida.

La historia recurrirá a flashbacks para mostrar los consejos y tratamientos que Jorge sigue en busca de una cura. Habrá, también, datos sobre el SII intercalados en la historia, para informar más profundamente al lector.

Solo se presentan cinco páginas terminadas, a manera de muestra de cómo sería el cómic. Su extensión y formato se adaptaría al medio impreso o digital en el que se publicaría.

7.5. Guión de cómic SII

PÁGINA 1

PANEL 1

(Close-up Extremo)

del rostro de Jorge. El ojo abierto se muestra cansado y algo sombrío.

(Texto narrativo)

Dios.

Otro día más.

PANEL 2

(Close-up lateral)

de Jorge. Pone el rostro en una de sus manos. Está cansado y apesadumbrado.

(Texto narrativo)

¿Me sentiré mejor hoy?

Ojalá ocurra el milagro.

Dios.

¿Por qué no me ayudas?

PANEL 3

(Plano General Extremo en Picado)

de Jorge sentado sobre la cama, en su dormitorio.

(Texto narrativo)

Y encima, la campaña tiene que estar lista este fin de semana y no tengo nada.

Nada.

Mierda.

PANEL 4

(Contrapicado)

de las piernas de Jorge. Al fondo vemos la puerta del baño hacia donde se dirige.

(Texto narrativo)

Mierda.

PANEL 5

(Plano Medio, Over-the-Shoulder)

de Jorge que mira su reflejo en el espejo sobre el lavabo.

(Texto narrativo)

Luces como muerto.

PANEL 6

(Close-up)

de la mitad del rostro de Jorge.

(Texto narrativo)

Creo que lo estás desde hace años.

PÁGINA 2

PANEL 1

(Plano Medio contrapicado)

de Jorge delante del mesón de la cocina.

PANEL 2

(Plano General)

(desde el punto de vista de Jorge) del desayuno: Caja de cereal, taza de café, fruta, pan.

PANEL 3

Flashback.

(Plano Medio)

de Doctor Salerno detrás de su escritorio. Habla a cámara.

DR. SALERNO:

No encuentro nada malo con usted, Jorge. Los exámenes están bien.

PANEL 4

(Plano General)

Igual que Panel 2.

DR. SALERNO EN OFF:

Creo que debería tomar algo para contrarrestar el estrés, y...

PANEL 5

(Close-up)

del rostro de Jorge, malhumorado.

(Texto narrativo)

El estrés. El estrés. Siempre dicen lo mismo cuando no saben cómo curarlo a uno.

PANEL 6

(Close-up)

del rostro del Dr. Salerno, al mismo tamaño y lugar que en el panel 5.

DR. SALERNO:

Tendrá que aprender a vivir con ello, Jorge.

PÁGINA 3

PANEL 1

(Plano Medio lateral)

de Jorge en la ducha. Sus manos están apoyadas en la pared, mientras deja caer el agua sobre su cabeza.

(Texto narrativo)

Vivir con ello.

He vivido con ello durante diez años y ya no aguanto más.

PANEL 2

(Plano Medio posterior)

de Jorge en el cuarto de vestir. Se apoya sobre el marco de la puerta. Su mano derecha sostiene su vientre.

(Texto narrativo)

Empezó a dolerme más. Pasé sentado media hora y nada.

PANEL 3

(Plano General cenital)

de Jorge acostado, boca abajo, sobre la cama. Lleva puesta la toalla alrededor de la cintura.

(Texto narrativo)

No quisiera ir a trabajar.

La paso tan mal, Dios...

Solo quiero sentirme bien.

¿Es mucho pedir?

PANEL4

(Close-up)

del rostro de Jorge sobre la cama. Lloro de rabia y desesperación.

(Texto narrativo)

Giovanna, ¿por qué me dejaste?

Te cansaste de verme enfermo.

Dijiste que todo estaba en mi cabeza.

Dijiste que no ponía de mi parte.

PANEL 5

(Plano General Extremo, en picado 45 grados)

del carro de Jorge, saliendo del garaje de su casa.

(Texto narrativo)

Nadie sabe lo que se siente.

Nadie.

PÁGINA 4

PANEL 1

(Plano Medio frontal)

de dos empleadas de la agencia de publicidad donde trabaja Jorge. Están cuchicheando.

En el fondo se ve a Jorge llegando.

(Texto narrativo)

Tengo que ir al baño. Dios Santo. Tengo que ir al baño.

MUJER 1

Mira qué cara que tiene ese man hoy.

MUJER 2

La misma de siempre. Toda la vida anda amargado. No sé cómo lo soportan.

PANEL 2

(Plano Americano 3/4)

de Jorge que se apresura, con la mano sosteniéndose el vientre.

(Texto narrativo)

El baño.

¡El baño!

MUJER 1

¡Jorge, oye!...

PANEL 3

(Plano General en picado 3/4, 45 grados)

del interior del baño. Hay un par de puertas para los excusados.

(Texto narrativo)

Dios. por favor... No puedo hacer nada.

VOZ EN OFF:

Juan Carlos te espera en la sala de conferencias, Jorge.

¡Jorge! ¿Estás bien?

PANEL 4

Flashback

(Close-up)

de doctor No 1

DOCTOR UNO:

Tiene que aprender a vivir con ello, Jorge.

PANEL 5

Flashback

(Close-up)

de doctor No 2

DOCTOR DOS:

Tiene que aprender, señor Depinel.

PANEL 6

Flashback

(Close-up)

de doctor No 3

DOCTOR TRES:

No hay nada más que hacer. Cuídese del estrés.

PÁGINA 5

PANEL 1

(Plano General)

de la sala de reuniones. Hay varios hombres y mujeres sentados alrededor de la mesa.

(Texto narrativo)

Oh, Dios, cómo me duele.

JORGE:

Y éstas son las piezas principales de la campaña.

(Texto narrativo)

Tengo que aguantar. Tengo que aguantar...

PANEL 2

(Plano Medio)

de Jorge. Su cara muestra preocupación, aunque intenta estar tranquilo.

PANEL 3

Mix de imágenes y datos del SII.

7.6. Proceso de Realización de cómic SII

Se utilizó una retícula de 12 columnas por 15 filas, como parte de la estructura de la página. Se realizaron prebocetos al tamaño real, con los mejores ángulos para dramatizar la historia. Los prebocetos fueron hechos a pluma de una manera rápida y sin mucho detalle, tratando de lograr una buena composición (Figuras 7.1 a 7.5).

Se tomaron las fotografías necesarias para referencia, ya que se buscaba obtener un nivel de realismo suficiente para lograr aceptación y credibilidad por parte del lector (Figura 7.6). Las fotografías fueron digitalizadas, impresas a láser y retocadas a mano. Cada panel fue retocado a tinta y marcador, en un tamaño de, por lo menos, el doble del real. Luego estos artes fueron digitalizados y retocados en Adobe Photoshop. Los artes finales se realizaron en Adobe Illustrator, donde se colocaron los textos narrativos y los globos de texto. Se hicieron cambios importantes en los textos, para mejorar el ritmo de lectura (Figuras 7.7 a 7.11).



Figura 7.1. Boceto de Página 1.
Fuente: Realización del autor.



Figura 7.2. Boceto de Página 2.
Fuente: Realización del autor.



Figura 7.3. Boceto de Página 3.
Fuente: Realización del autor.



Figura 7.4. Boceto de Página 4.
Fuente: Realización del autor.

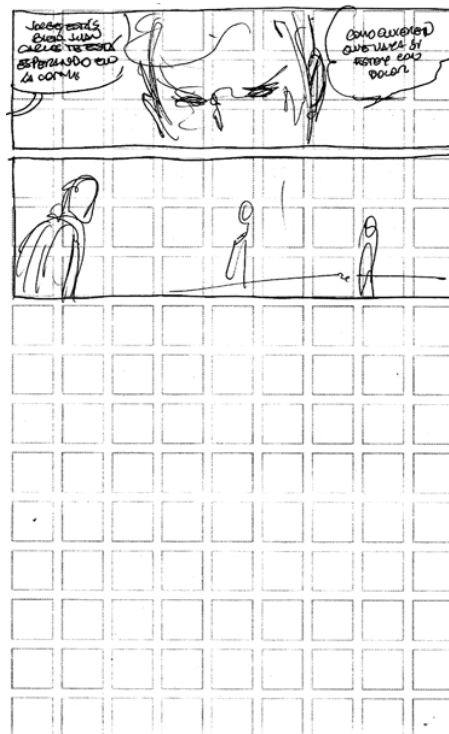


Figura 7.5. Boceto de Página 5.
Fuente: Realización del autor.



Figura 7.6. Fotografías que serían utilizadas como referencia del cómic SII.
Fuente: Realización del autor.



Figura 7.7. Arte Final de Página 1.
Fuente: Realización del autor.



Figura 7.8. Arte Final de Página 2.
Fuente: Realización del autor.



Figura 7.9. Arte Final de Página 3.
Fuente: Realización del autor.



Figura 7.10. Arte Final de Página 4.
Fuente: Realización del autor.



Algunos Datos sobre el SII

El Síndrome del Intestino Irritable (SII) es un problema que afecta al intestino grueso. Puede causar cólicos abdominales, distensión y cambios en los hábitos intestinales.

Algunas personas con este trastorno tienen estreñimiento. Otras, diarrea. Algunas pasan de lo uno a lo otro, constantemente.

Aun cuando el SII puede causar muchas molestias, no lesiona el intestino. Es un cuadro común y ocurre con más frecuencia entre las mujeres que en los hombres.

No se conoce la causa exacta del SII. No existe una prueba específica para el SII. Sin embargo, el médico puede realizar exámenes para estar seguros que no tiene otras enfermedades. Estos estudios pueden incluir análisis de heces, de sangre y radiografías. El médico también puede practicarle un estudio llamado sigmoidoscopia o colonoscopia.



Figura 7.11. Arte Final de Página 5.
Fuente: Realización del autor.

Conclusiones

El cómic es una serie de ilustraciones yuxtapuestas en secuencia, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector. La secuencia de imágenes hace que la mente del observador actúe como nexo entre los paneles, y se realice la transmisión del mensaje. Al poseer un nombre que hace referencia a un género —la comedia—, muchos confunden el medio —el cómic— con el género, y otros, el medio con el estilo. Pero mientras no haya secuencia, no hay cómic.

Con la publicación de Yellow Kid, a fines del Siglo XIX, nace la industria del cómic estadounidense. Aparecen los superhéroes, que formarían parte importante de las publicaciones de ese país. En Europa, el cómic se desarrolla en Francia, Bélgica, Italia y España, y se dirige al público adulto, con historias de diferente género. En Japón, el manga toma su aspecto característico, inspirado en los dibujos de Walt Disney, y se transforma en un productor de cómics extraordinarios y diferentes, populares en todo el mundo. En América Latina, Argentina y México son los más destacados productores del Noveno Arte, pero, debido a la situación económica tan cambiante en ambos países, el cómic siempre ha tenido problemas. En el Ecuador nunca se ha desarrollado totalmente. Han habido —y hay todavía en la actualidad— movimientos dedicados a promover el cómic como medio de comunicación. Los intentos se dan disgregadamente en varias ciudades, pero la industria no existe.

Los cómics pueden ser clasificados bajo la mayoría de los géneros y subgéneros de la literatura, del cine y la televisión. Poseen imágenes y palabras que comunican ideas, con un enlace entre un panel y otro, llamado calle, donde se reflejan el espacio y el tiempo en que se desarrolla la historia dentro de la conciencia del lector.

Realizar un cómic requiere un proceso que empieza con una idea y se desarrolla en un guión, donde se incluyen las escenas, los diálogos y los textos narrativos. En la parte artística y de composición gráfica, se puede apoyar en fotografías tomadas por el ilustrador, para lograr un mayor realismo. Luego se dibuja a lápiz y se entinta, aunque puede realizárselo digitalmente. Lo mismo con el color.

El cómic es un medio poco costoso, popular, aceptado en todo el mundo, lo que lo convierte en el ideal para transmitir conocimiento. Fomenta la capacidad de abstracción e imaginación, genera hábitos de lectura, incentiva la imaginación abstracta. El cómic científico/educativo ha existido a través de los años, y se lo ha llegado a utilizar incluso en las aulas. Tomando en cuenta ejemplos de la vida diaria, es una gran ayuda para comprender ciencia y tecnología. En nuestro medio se ha intentado muchas veces utilizar el cómic como elemento de transmisión de conocimiento, pero siempre ha sido difícil vender la idea de que el cómic no es solo para entretener. Aun así, los cómics educativos han sido, en su mayoría, dirigidos hacia un público infantil/juvenil.

La propuesta de cómic educativo trata de contar una historia. No hay que predicar ni aburrir al lector, pues a éste no le gusta que le sermoneen. Lo importante es que el cómic sea entretenido. Es la manera más fácil y rápida para educar, ya que al público le llega el mensaje, pero no directamente, como si fuese un libro teórico de alguna disciplina.

Para el cómic del Síndrome del Intestino Irritable se usó la experiencia del autor de este trabajo de investigación con dicho mal por quince años. Este síndrome es muy común y nadie sabe realmente cómo curarlo, pues no está considerado una enfermedad, sino un desorden intestinal. Para muchas personas que sufren de ese mal, no es suficiente. Debe hacerse saber que no está solo, que no está loco, ni que lo que tiene es solamente producto del estrés, ya que muchos doctores ignoran completamente cómo tratarlo.

El cómic del SII —del cual se presentan solo cinco páginas— pretende contar la historia de una persona que sufre dicho síndrome, y cómo éste le afecta tanto en su vida laboral como familiar. No puede dar una cura, pues cada paciente es diferente, pero puede mostrar el descubrimiento que tuvo después de tantos años.

Bibliografía

1. Ayala Mora, Enrique: Resumen de la Historia del Ecuador, Corporación Editora Nacional, Ecuador, 1999.
2. Barrero, Manuel: Conferencia impartida en las Jornadas sobre Narrativa Gráfica, Jerez de la Frontera (Cádiz), febrero 23 de 2002.
3. Berninger, Mark. Ecke, Jochen. Haberkorn, Gideon, eds: Comics as a Nexus of Cultures: Essays on the interplay of Media, Disciplines and International Perspectives (Critical explorations in science fiction and fantasy), McFarland & Company, Inc., Publishers, EEUU, 2010.
4. Blasco, Jesús, Parramón, J.M.: Cómo dibujar Historietas, Instituto Parramón Ediciones, España, 1969.
5. Brocka, B.: Comic books: In case you haven't noticed, they've changed, en Media and Methods, 15, EEUU, 2002.
6. Bucky, James: Building Literacy Connections with Graphic Novels, National Council of Teachers of English, EEUU, 2010.
7. Byrne, John: The How to Draw Comics Comic, Solson Publications, EEUU, 1985.
8. Caldwell, Ben: Action! Cartooning, Sterling Publishing Company, Inc., EEUU, 2004.

9. Card, Orson Scott: *Characters and Viewpoint*, Writer's Digest Books, an imprint of F&W Publications, Inc., EEUU, 1999.
10. Castro, Natalia: *Ciencia, Tecnología y Sociedad en la literatura de ciencia ficción*, en *Revista CTS*, nº 11, vol. 4, Julio de 2008, España, p. 165-177.
11. Chelsea, David: *Perspective! For Comic Books Artists*. Watson-Guptill Publications, New York, 1997.
12. Cheng, D, et al: *Communicating Science in Social Contexts New models, new practices*, Springer Science + Business Media B.V., 2008.
13. David, Peter: *Writing For Comics*. Impact Books, EEUU, 2006.
14. Di Liddo, Annalisa: *Alan Moore: Comics as Performance, Fiction as Scalpel*, University Press of Mississippi, EEUU, 2009.
15. Dooley, Michael. Heller, Steven: *The Education of a Comics Artist*, Allworth Press, EEUU, 2005.
16. Eisner, Will: *El Cómic y el Arte Secuencial*, Norma Editorial, España, 2002.
17. Eisner, Will: *La Narración Gráfica*, Norma Editorial, España, 2003.
18. Glebas, Francis: *Directing the Story*, Focal Press, an imprint of Elsevier, EEUU, 2009.
19. Gresh, Lois H; Weinberg, Robert: *The Science of Superheroes*, John Wiley & Sons, Inc., EEUU, 2002.

20. Gresh, Lois H and Weinberg, Robert: The Science of Supervillains, John Wiley & Sons, Inc., EEUU, 2005
21. Hart, Christopher: How to Draw Comic Book Heroes and Villians, Watson-Guptill Publications, EEUU, 1995.
22. Hart, Christopher: Drawing Cutting Edge Comics, Watson-Guptill Publications, New York, 2001.
23. Janson, Klaus: The DC Comics Guide to Inking Comics; Watson-Guptill Publications, New York, 2003.
24. Kakalios, James: The Physics of Superheroes, The Gotham Books Publishing Group, EEUU, 2005.
25. Kaplún, Mario: Una Pedagogía de la Comunicación, Ediciones de la Torre, España, 1998.
26. Kochalka, James: The Horrible Truth about Comics, Alternative Comics, EEUU, 1999.
27. Khoury, George: Image Comics - The Road to Independence. TwoMorrows Publishing, EEUU
28. Kubert, Joe: Superheroes, Watson-Guptill Publications, New York, 1999.
29. Kubert, Joe: Joe Kubert's Comic Book Studio. Everything you need to make your own Comic Book, Running Press Book Publishers, EEUU, 2002.
30. Lee, Stan. Buscema, John: How to Draw Comics The Marvel Way, Fireside. Simon & Schuster, Inc, EEUU, 1978.

31. Locke, S.: Fantastically reasonable: ambivalence in the representation of science and technology in super-hero comics, en Public Understanding of Science, Año 14, No 1, EEUU, 2005.
32. Mattesi, Michael D.: Force: Character Design from Life Drawing. Focal Press, United Kingdom, 2008.
33. McCloud, Scott: Understanding Comics: The Invisible Art, HarperCollins Publishers, EEUU, 1993.
34. McCloud, Scott: Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels, HarperCollins Publishers, EEUU, 2006.
35. McLaughlin, Jeff. Editor: Comics as Philosophy, University Press of Mississippi, EEUU, 2005.
36. Misrachi, Clara, et al: El Cómic como Estrategia Educativa en Bioética y Ciencia, Investigación financiada por el Proyecto de Chile/Programa Explora/Conicyt/Diario La Nación. Proyecto Clave E50/97. Aportes adicionales de la Fundación Ford, Chile, 1997.
37. Miravalles, Luis: La Utilización del cómic en la enseñanza, en Comunicar 13, España, 1999.
38. Moore, Alan: Alan Moore's Writing for Comics. Avatar Press, EEUU, 2003.
39. Morrison, T; Bryan, G. y Chilcoat, G: Using student-generated comic books in the classroom, en Journal of Adolescent & Adult Literacy, International Reading Association, EEUU, 2002, p. 758-767

40. Nitta, Hideo: *The Manga Guide to Physics*, No Starch Press, Inc, EEUU, 2009.
41. Ojeda, Jordi: *La UPC es como Reed Richards, el genio científicos de Los 4 fantásticos*, en *Informacions revista de la Universitat Politècnica de Catalunya*, España, 2009.
42. O'Neill, Dennis: *The DC Comics Guide to Writing Comics*, Watson-Guption Publications, New York, 2001.
43. Onoda Power, Natsu: *God of comics: Osamu Tezuka and the creation of post World War II manga*, University Press of Mississippi, EEUU, 2009, pp. 20.
44. Orquera, Katherine: *Tesis Reseña del Cómic Quiteño*, Universidad Central del Ecuador, Facultad de Comunicación Social, Ecuador, 2009.
45. Packalen, Leif y Sharma, Sharad: *Grassroots Comics —a development communication tool*, Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä, 2007.
46. Piñol, Cels: *El Gran Libro de Cómo Dibujar Cómics*, Ediciones Martínez Roca S.A., España, 2000.
47. Prado Aragonés, Josefina: *Aprender a narrar con el cómic*, Grupo Comunicar, España, 1995.
48. Salazar, Silvana y Ponce, Dante: *Hábitos de Lectura*, Instituto del Libro y la Lectura, Perú, 1999.
49. Santibáñez, JD: *Comic Book, Literatura Gráfica*. Edición de Autor, Ecuador, 2006.

50. Sones, W.W.: The Comics and Instructional Method, en Journal of Educational Sociology, Vol. 18, No. 4, EEUU, 1944.
51. Takahashi, Mana. Azuma, Shoko: The Manga Guide to Databases. No Starch Press, Inc, EEUU, 2009
52. Talon, Durwin S: Panel Discussions. Design in Sequential Art Storytelling, Two- Morrows Publishing, EEUU, 2002.
53. Tatalovic, M: Science comics as tools for science education and communication: a brief, exploratory study, Journal of Communication 08(04), EEUU, 2009.
54. Thorn, Matthew: A History of Manga, www.matt-thorn.com.
55. Versaci, Rocco: How Comic Books Can Change the Way Our Students See Literature: One Teacher's Perspective, en The English Journal, Vol. 91, No. 2, United Kingdom, 2001.
56. Want, Christopher, Klimowsky, Adrzej: Introducing Kant, Icon Books, Ltd. United Kingdom, 1999.
57. Weinstein, M.: Captain America, Tuskegee, Belmont, and Righteous Guinea Pigs: Considering Scientific Ethics through Official and Subaltern Perspectives, en Science and Education, No 17, EEUU, 2006.
58. White, Mark D., Arp, Robert, eds: Batman and Philosophy, John Wiley & Sons, Inc., EEUU, 2008.
59. Wolk, Douglas: Reading Comics. How graphic novels work and what they mean, Da Capo Press, EEUU, 2007

Websites

1. http://cindispace.utdallas.edu/education/cindi_comic.html
2. <http://ecoagents.eea.europa.eu/>
3. http://www.stelab.nagoya-u.ac.jp/ste-www1/doce/outreach.html#anc_booklets
4. <http://openwetware.org/wiki/Adventures>
5. http://www.ozzyozone.org/ozzy_en/ozzycontenu.html
6. <http://www.planet-science.com/randomise/index.html?page=/psp/home.html&page=/psp/index.html>
7. <http://www.sciencecomics.uwe.ac.uk/>
8. http://www.savoir-sans-frontieres.com/JPP/telechargeables/free_downloads.htm#français
9. <http://www.interferonforce.com/>
10. http://prelog.fkit.hr/program/popularizacija/Prelog_strip.pdf
11. <http://www.on.ec.gc.ca/greatlakeskids/water-heroes-e.html>
12. <http://www.uky.edu/Projects/Chemcomics/>
13. <http://www.humblecomics.com/factoring/>
14. <http://www.teachingcomics.org/>
15. http://www.logicomix.com/en/index.php?option=com_content&view=article&id=92&Itemid=28
16. http://www.unaids.org/es/KnowledgeCentre/Resources/FeatureStories/archiv/e/2009/20090611_TB_Cartoons.asp
17. <http://www.orau.org/ptp/collection/atomic toys/dagwood.htm>

18. [http://www.amazon.com/dp/1593271964?tag=pageturners0c&link_code=as3
&creativeASIN=1593271964&creative=373489&camp=211189](http://www.amazon.com/dp/1593271964?tag=pageturners0c&link_code=as3&creativeASIN=1593271964&creative=373489&camp=211189)
19. [http://www.amazon.com/dp/1593271891?tag=pageturners0c&link_code=as3
&creativeASIN=1593271891&creative=373489&camp=211189](http://www.amazon.com/dp/1593271891?tag=pageturners0c&link_code=as3&creativeASIN=1593271891&creative=373489&camp=211189)
20. http://cindispace.utdallas.edu/education/science_comics.html
21. http://www.arte.go.it/eventi/2009/e_1243.htm
22. [http://www.ilgiornale.it/milano/in_quelle_storie_ci_sono_molta_scienza_e_fi
losofia/29-03-2008/articolo-id=251096-page=0-comments=1](http://www.ilgiornale.it/milano/in_quelle_storie_ci_sono_molta_scienza_e_filosofia/29-03-2008/articolo-id=251096-page=0-comments=1)
23. <http://sciencedesk.wordpress.com/2008/02/04/la-scienza-a-fumetti/>
24. http://www.raffaellocortina.it/foreignrights_scheda.asp?idlibro=982417653
25. <http://www.worldofviruses.unl.edu/materials/stories.html>
26. <http://www.nyc.gov/html/doh/downloads/pdf/tb/tb-patient-comicbook.pdf>
27. <http://www.sciencecomics.uwe.ac.uk/>
28. <http://www.scostep.ucar.edu/comics/booklets.html>
29. <http://www.guiadelcomic.com/comics/maus.html>
30. <http://www.watchmencomicmovie.com/watchmen-comic-plot-summary.php>
31. [http://www.time.com/time/specials/packages/completelist/0,29569,1951793,0
0.html](http://www.time.com/time/specials/packages/completelist/0,29569,1951793,00.html)
32. http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_i/articles/manga/manga1.html
33. http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_i/articles/manga/manga3.html
34. <http://www.marveleando-blogspot.com> (Último acceso: 27/11/2010)
35. [http://www.interactive.net.ec/cultura/la_historia_del_comic_en_el_ecuador_4
.html](http://www.interactive.net.ec/cultura/la_historia_del_comic_en_el_ecuador_4.html)

36. <http://comicperu.wordpress.com/tag/historietas/page/22/>.
37. <http://www.diccionariobiograficoecuador.com/tomo/tomos/t1.htm>.
38. <http://www.diccionariobiograficoecuador.com>.
39. http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/co_anos_del_comic_ecuatoriano_321974.html.
40. <http://www.eluniverso.com/2006/12/29/0001/18/f23162f4d3874dccqf9237c912a30-df.html>
41. <http://eslacaricatura.blogspot.com/>.
42. <http://roguecartoon.blogspot.com/>.
43. http://www.bas_bonn.de/publicaciones/documentpublicaciones/bas%20%20komplett.pdt.
44. http://www.interactive.net.ec/cultura/la_historia_del_comic_en_el_ecuador_4.html.
45. http://humorbonil.blogspot.com/2007/10/venimos_de_lejos.html.
46. http://www.interactive.net.ec/cultura/la_historia_del_comic_en_el_ecuador_4.html.
47. http://www.interactive.net.ec/cultura/la_historia_del_comic_en_el_ecuador_4.html.
48. http://fabian_patinho.blogspot.com/2004/01/nosotras_somos_ana_y_milena.html.
49. <http://www.filmsite.org/genres.html>
50. http://educarte.rimed.cu/module/biblioteca/datos_esp.php?pag=glo&num=67&Tip=ssb&idMod=7.

51. <http://es.kioskea.net/contents/video/affich.php3>.
52. http://www.riial.org/espacios/educom/educom_desafio1.php.
53. <http://www.comicsineducation.com>
54. <http://cardiocomic.blogspot.com/>
55. <http://www.educationupdate.com/archives/2009/JAN/html/spot-whatare.html>
56. <http://www.comicsbulletin.com/news/109121662115031.htm>
57. <http://avaxhome.ws/magazines/comics/Arrugas.html>
58. <http://comiccienciatecnologia.blogspot.com>
59. <http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00199.htm>
60. <http://www.in-sect.com/sfdfps.html>
61. <http://paradoamancebado.blogspot.com/2009/10/science-comics-marconi-ti-dobbiano-la.html>
62. <http://www.ep.tc/problems/>
63. <http://www.carpsplace.com/spire/spire.htm>
64. http://www.oddee.com/item_96960.aspx
65. <http://www.comicbookdb.com/title.php?ID=7592>
66. http://www.koreatimes.co.kr/www/news/art/2009/03/142_39949.html
67. <http://browse.barnesandnoble.com/browse/nav.asp?visgrp=nonfiction&N=235404&Ne=235403+235404>
68. http://dspace-unipr.cilea.it/bitstream/1889/1241/1/Aydinoglu_Allard.pdf
69. <http://vcande.blogspot.com/2010/04/412-elegance-in-science.html>
70. <http://www.scar.org/about/capacitybuilding/antarcticeducation/>
71. <http://science.kukuchew.com/2009/02/>

72. <http://www.shamelessmag.com/blog/2009/05/emcomics/>
73. <http://www.amazon.co.uk/Weather-Genie-Science-Comic-Books/dp/9578741790>
74. <http://www.bookmoot.com/2005/04/picture-books-about-holocaust.html>
75. [http://openlibrary.org/.../The_Weather_Genie_\(Science_Comic_Books\)](http://openlibrary.org/.../The_Weather_Genie_(Science_Comic_Books))
76. <http://www.amazon.co.uk/Great-Adventure-Science-Comic-Books/dp/9578741758>
77. <http://ashlandscience.blogspot.com>
78. https://catalog-retail.amazon.co.jp/abis/syh/DisplayCondition?_encoding=UTF8&coliid=&qid=&asin=9578741812&sr=&colid=&ld=AMZDP
79. <http://blogs.terra.es/blogs/cine/archive/2010/08/18/los-superh-233-roes-actuales-mala-influenia-para-los-ni-241-os.aspx>
80. <http://www.willeisner.com/biography/index.html>
81. <http://goodcomics.comicbookresources.com/2008/10/09/william-hogarths-sequential-works>
82. <http://es.kioskea.net/contents/video/affich.php3>
83. <http://www.comicsineducation.com>
84. <http://www.comicsineducation.com>
85. <http://cardiocomic.blogspot.com/>
86. <http://www.educationupdate.com/archives/2009/JAN/html/spot-whatare.html>
87. <http://www.comicsbulletin.com/news/109121662115031.htm>
88. <http://avaxhome.ws/magazines/comics/Arrugas.html>

89. <http://comicciencectecnologia.blogspot.com>
90. <http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00199.htm>
91. <http://www.in-sect.com/sfdfps.html>
92. <http://paradoamancebado.blogspot.com/2009/10/science-comics-marconi-ti-dobbiano-la.html>
93. <http://www.ep.tc/problems/>
94. <http://www.carpplace.com/spire/spire.htm>
95. http://www.oddee.com/item_96960.aspx
96. <http://www.comicbookdb.com/title.php?ID=7592>
97. http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0064recursosgraficos.htm#Tebeos,_historietas_y_comics
98. <http://www.newtonandcopernicus.com/week1.html>
99. http://www.stelab.nagoya-u.ac.jp/ste-www1/doce/outreach.html#anc_booklets
100. <http://www.jp-petit.org/>
101. <http://www.savoir-sans-frontieres.com/>
102. <http://www.interferonforce.com/main.html>
103. <http://science.kukuchew.com/2009/02/22/korean-science-comic-book-seriesets-new-record/>
104. <http://www.gt-labs.com/dignifying.html>
105. <http://www.gt-labs.com/fallout.html>
106. <http://www.larrygonick.com>
107. <http://www.geekoftheweek.com>

108. <http://www.worldcomics.fi>

109. <http://www.ele.com>.

110. <http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/irritablebowelsyndrome.html>

Anexo 1

El Cómic: Medio Educomunicativo de Ciencia y Tecnología

Por **JD Santibáñez**

El cómic ha existido desde la antigüedad, de una u otra forma. En el viejo Egipto y en la Edad Media, ya se realizaban trabajos que recurrían a la secuencia para narrar hechos importantes. Con el tiempo, el Noveno Arte¹ —como se lo conoce mundialmente— fue evolucionando hasta alcanzar niveles de literatura. La novela gráfica —término divulgado por Will Eisner,² uno de los maestros del cómic— tiene, hoy por hoy, gran aceptación en todas las sociedades.

La utilización del cómic en el ámbito científico y educativo es cada vez más notoria, gracias a la globalización, al internet y a los medios populares como el cine y la televisión. El hecho de que hayan más películas y programas de televisión basados en cómics, vuelve más “normal” su aparición en otros ámbitos. Mientras más exposición de cómics haya, más fácil se volverá su aceptación, incluso por sus detractores.

Nadie duda hoy del alto poder de atracción que los tebeos han tenido desde hace varias décadas, y siguen teniendo aún, entre el mundo infantil y juvenil. En el mundo de los adultos se lo valora cada día más, tanto por la atracción que el tebeo produjo cuando se era niño o adolescente, como por la calidad, movimiento cinematográfico y narrativa visual que aporta a la cultura de personas en educación, y cómo no, en diversión permanente. Si los docentes supiésemos utilizar este recurso en el aula como medio de desarrollo cognitivo, afectivo y

¹ McCloud, Scott: Understanding Comics: The Invisible Art, Kitchen Sink Press, EEUU, 1993, p. 20.

² <http://www.willeisner.com/biography/index.html> (Último acceso: 22/08/2010)

*social, y no sólo de distracción, conseguiríamos aquella ilusión didáctica de instruir deleitando*³.

Entre varios ejemplos de cómics relacionados con la ciencia, tenemos:

Arrugas,⁴ del español Paco Roca, obra que ofrece una descripción detallada de los síntomas del Mal de Alzheimer, sin necesidad de predicar ni “enseñar” como si fuese un libro de texto. Mediante una historia algo melancólica, humana y humorística, *Arrugas* divulga situaciones y comportamientos propios de quienes sufren dicho mal (Figura 1).

El Laboratorio del Medio Solar-Terrestre de la Universidad de Nagay, en Japón, publicó nueve mangas⁵—en japonés e inglés— sobre calentamiento global, radiación solar, geomagnetismo, rayos cósmicos, regiones polares, la aurora, la atmósfera superior, el agujero en el ozono y las relaciones sol-clima, (Figura 2).

G. T. Labs publicó varias novelas gráficas sobre ciencia y científicos: *Bone Sharps, Cowboys, and Thunder Lizards* (sobre los cazadores de huesos) (Figura 3); *Dignifying Science*⁶ (historias acerca de mujeres científicas) (Figura 4), y *Fallout*⁷ (acerca de científicos nucleares y las políticas del poder nuclear y las armas). Además, *Two-Fisted Science*, una recopilación de historias, basadas en la vida real, acerca de la ciencia y sus protagonistas (Figura 5).

Larry Gonick

Es un matemático, historiador y ambientalista estadounidense, quien probó que aprender podría ser divertido, al producir una serie de libros educativos realizados en arte secuencial. Dedicado durante años a la divulgación de la ciencia en escuelas y

³ http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0064recursosgraficos.html#Tebeos,_historietas_y_comics (Último acceso: 26/08/2010).

⁴ <http://avaxhome.ws/magazines/comics/Arrugas.html> (Último acceso: 28/08/2010)

⁵ http://www.stelab.nagoya-u.ac.jp/st-www1/doce/outreach.html#anc_booklets

⁶ <http://www.gt-labs.com/dignifying.html> (Último acceso: 27/08/2010)

⁷ <http://www.gt-labs.com/fallout.html> (Último acceso: 27/08/2010)

colegios, una de sus publicaciones más conocidas es *The Cartoon History of the Universe (La Historia del Universo en Cómic)*, que consta de tres tomos, y describe de forma amena, rápida y entretenida, los mayores eventos en la historia del mundo y de la humanidad.

También tiene tomos sobre: *The Cartoon Guide to Chemistry, The Cartoon Guide to Genetics, The Cartoon Guide to Physics, The Cartoon Guide to Sex, The Cartoon Guide to Statistics, The Cartoon Guide to the Computer, The Cartoon Guide to the Environment, The Cartoon History of the United States* (Figuras 6 y 7).

Los trabajos de Gonick demuestran que las imágenes yuxtapuestas con textos bien escritos, en una trama entretenida y jocosa, logran analizar hasta los temas más complejos dentro de las diferentes ciencias. Además son bien recibidos por los lectores jóvenes que no acostumbran a leer textos tradicionales, sino que requieren de estímulos visuales para interesarse en cualquier tema.

World Comics Finland

World Comics Finland (WCF) es una ONG fundada por artistas de cómics y activistas voluntarios en 1997. Tiene cerca de 30 miembros en Finlandia y trabaja en conjunto con diferentes organizaciones en éste y en otros países. WCF ha presentado el método de *Grassroots Comics* en educación global y trabajo social. Ha introducido el cómic como medio para autoexpresión en pequeños grupos alternativos en varios países.⁸ WCF difunde el cómic como medio educacional, dentro de grupos sociales de diferente índole, para lograr una mejor divulgación de costumbres, proyectos, maneras de pensar y filosofías de trabajo.

Grassroots Comics es una herramienta de comunicación barata para dar a conocer ideas e innovaciones. Los activistas pueden aprender a producirlos aunque no sepan dibujar. Es la historia, su drama y cómo se lo presenta lo que es importante, no la

⁸ www.worldcomics.fi (Último acceso: 17/01/2011)

habilidad para dibujar. La pasión y compromiso del activista son evidentes en las historias que producen.

El formato principal es el cómic afiche. Solo se necesita pluma, papel y una buena historia. Y, por supuesto, una buena distribución: los cómics afiches pueden ser pegados en hoteles, paradas de buses, clínicas, cafeterías, restaurantes, escuelas, gabinetes de belleza, peluquerías, etcétera. Estos cómics han sido usados por organizaciones para enfocar diferentes temas, tales como racismo, acoso sexual, derechos de las niñas, VIH/sida, deserción en la escuela, sanidad, y derecho a la educación. Se entrena a la comuna para que produzca sus propios cómics y pueda distribuirlos (Figuras 8 a 12).

WCF enseña a los habitantes a escribir y a realizar un boceto de lo que van a transmitir. Luego, a dibujar elementos muy básicos, a entintar y reproducirlos en fotocopidora para colocarlos en lugares estratégicos.

Los Grassroots Comics dramatizan asuntos específicos y los llevan a debate en una comunidad. Los cómics siempre están relacionados a alguna actividad de una ONG o de un grupo comunitario, y raramente son el trabajo de un solo individuo.⁹

¿Pero por qué una ONG utiliza cómics para transmitir sus mensajes?

En su página web, se puede encontrar respuestas muy sencillas:

01. ¡Con cómics, se puede dramatizar el mensaje! Una historia es siempre más fuerte que una mera declaración. Con una historia, uno le deja al lector que decida sobre el mensaje en ella.

⁹ Packalen, Leif y Sharma, Sharad: *Grassroots Comics — a development communication tool*, Gummerus Kirj paino Oy, Jyväskylä 2007, p.12

02. *Se pueden utilizar imágenes y texto, y aumentar el efecto. Una imagen dice más que mil palabras, pero si se combinan imágenes y palabras, el efecto se multiplica.*

03. *Se aumenta el interés del lector, el mensaje se vuelve más vivo.*

04. *Se puede ser muy específico técnicamente. Uno puede mostrar antes que explicar.*

05. *Los cómics son de baja tecnología comparados con vídeo o film.*

06. *El lector puede regresar a la historia cada vez que lo desee.*

07. *Cuando son hechos por artistas locales, el mensaje visual y el significado de las palabras son correctos.*

08. *Uno puede lidiar con temas delicados: los cómics no son agresivos.*

09. *El humor hace la vida más fácil; a la gente le gusta las historias.*

10. *Los dibujos tienen una cualidad humana distintiva. Son más atractivos que las fotografías.¹⁰*

Una pequeña prueba

Tomando en cuenta el éxito de *Grassroot Comics*, se realizó una pequeña prueba con estudiantes de Diseño Gráfico en dos universidades guayaquileñas. Se les explicó el método y se les solicitó que elaboraran un cómic tamaño A4, a mano, donde tocaran un tema que, según ellos, fuera muy importante para la comunidad universitaria o ciudadana, en general. Aunque no todos se centraron en problemas

¹⁰ www.worldcomics.fi. (Último acceso: 13/02/2011)

serios, los productos finales fueron interesantes, ya que dejaban transmitir temas que no todos conocían. Estos cómics se hicieron rápidamente y demostraron ser eficientes en transmitir los mensajes (Figuras 10 y 11).

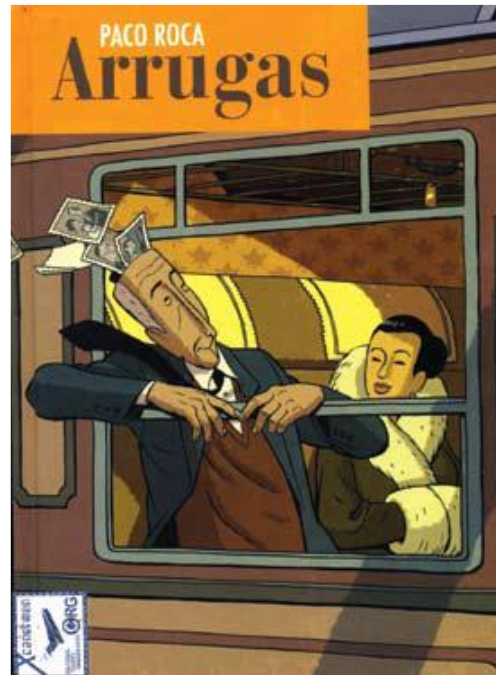


Figura 1. *Arrugas*: muchas veces, la mejor manera de enseñar es entreteniendo (Cómico, Ciencia y tecnología)



Figura 2. Cómico con estilo manga: ¿Qué es una aurora? (www.stelab.nagoya-u.ac.jp).

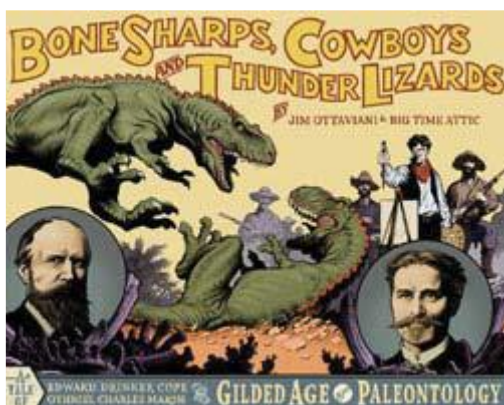


Figura 3. Bone Sharps, Cowboys and Thunder Lizards (www.gt-labs.com).

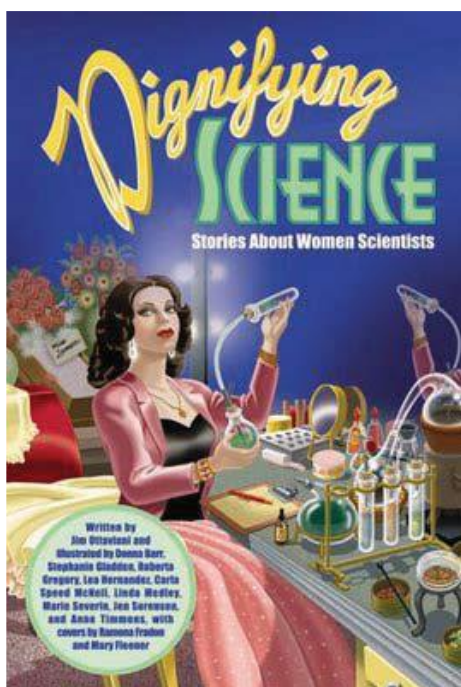


Figura 4. Dignifying Science (www.gt-labs.com).

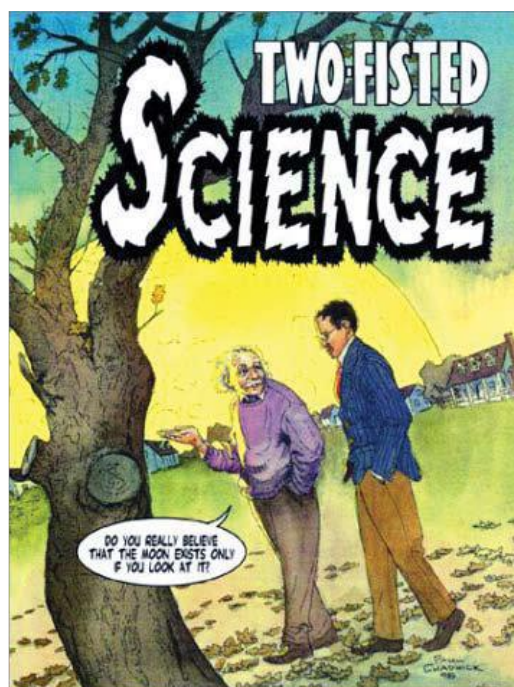


Figura 5. Two-Fisted Science (www.gt-labs.com).

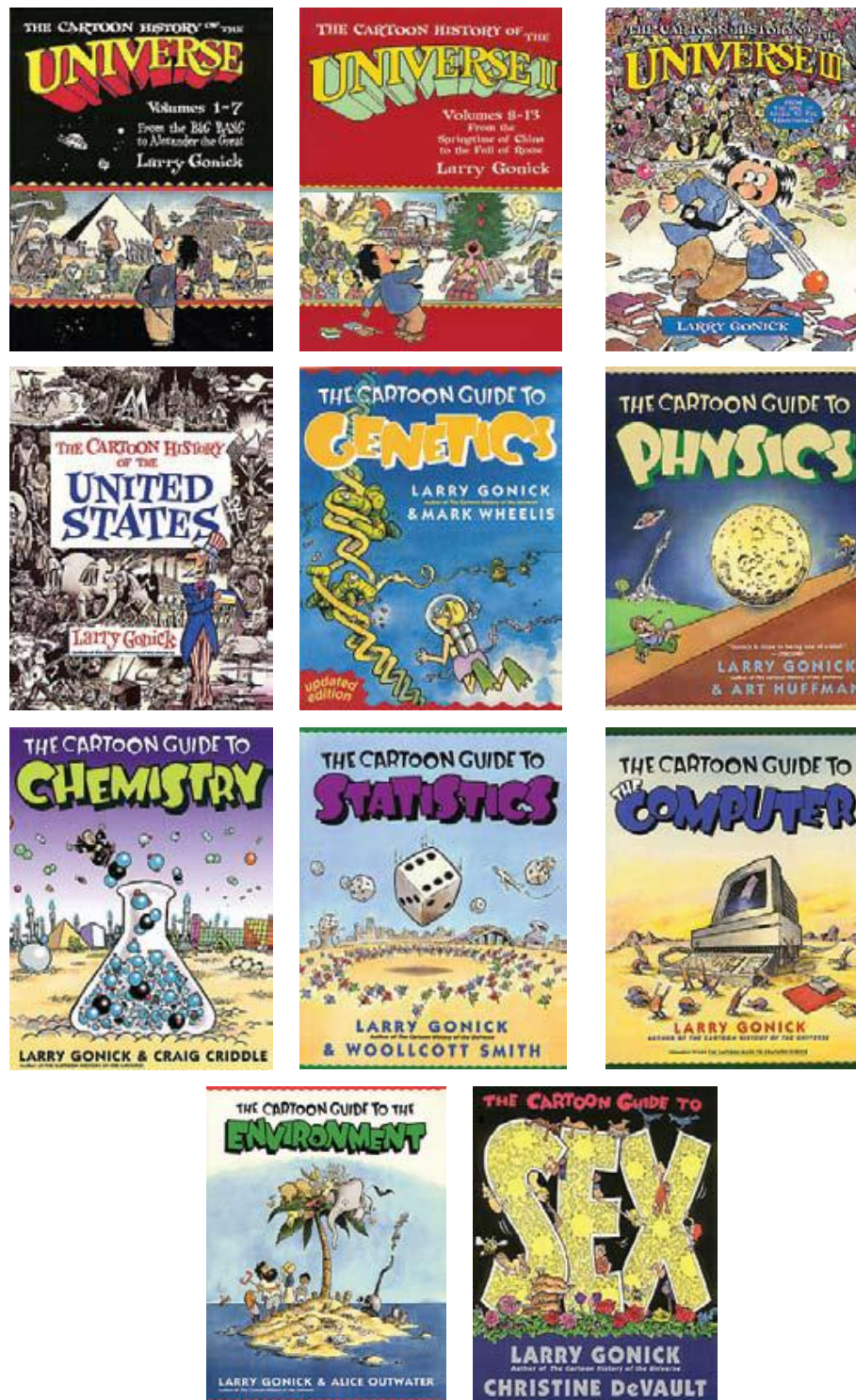


Figura 6. La Historia del Universo en Cómics, La Historia de los Estados Unidos en Cómics, La Guía de Genética en Cómics, La Guía de Física en Cómics, La Guía de Química en Cómics, La Guía de Estadística en Cómics, La Guía de la Computadora en Cómics, La Guía del Medio Ambiente en Cómics, La Guía del Sexo en Cómics. (www.larrygonick.com)

Como siempre !!!

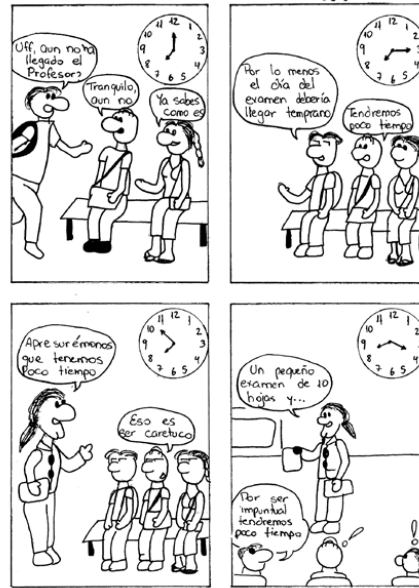


Figura 10



Figura 11