



UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: La novela gráfica como medio narrativo de problemáticas sociales.

ESTRATEGIA: Diseño de material para la prevención del abuso infantil para ONG ADENGUA.

PROYECTO DE GRADO

GUSTAVO ADOLFO SORIA LÓPEZ
CARNET 11364-13

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, SEPTIEMBRE DE 2017
CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: La novela gráfica como medio narrativo de problemáticas sociales.

ESTRATEGIA: Diseño de material para la prevención del abuso infantil para ONG ADENGUA.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
GUSTAVO ADOLFO SORIA LÓPEZ

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, SEPTIEMBRE DE 2017
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. MARCO TULIO MARTINEZ SALAZAR, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. CRISTIÁN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ
DIRECTOR DE CARRERA: MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTIZ PERDOMO

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

LIC. JORGE ROBERTO MORALES TOBIAS

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

LIC. CINDY MASSIEL ESTRADA PINEDA
LIC. DAVID ALFARO VALLADARES
LIC. FRANCISCO ARMANDO HIDALGO RUIZ

Carta aprobación de asesores



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

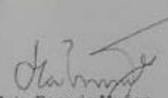
Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico
Teléfono: (502) 2428 2626 ext. 2428
Fax: (502) 2428 2626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

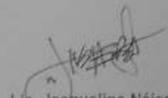
Reg. No. DG.065-2017

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los veintidós días del mes de mayo
de dos mil diecisiete.

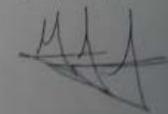
Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **SORIA LÓPEZ, GUSTAVO ADOLFO**, con carné **1136413**, cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).


Mgtr. Rosario Muñoz
Asesor Proyecto de Investigación


Lic. Jacqueline Nájera
Asesor Proyecto Digital


Lic. Jorge Morales
Asesor Proyecto de Estrategia

Recibido
27/5/17


Orden de Impresión

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado del estudiante GUSTAVO ADOLFO SORIA LÓPEZ, Carnet 11364-13 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0391-2017 de fecha 3 de julio de 2017, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: La novela gráfica como medio narrativo de problemáticas sociales.
ESTRATEGIA: Diseño de material para la prevención del abuso infantil para ONG ADENGUA.

Previo a conferírsele el título de DISEÑADOR GRÁFICO en el grado académico de LICENCIADO.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, al día 1 del mes de septiembre del año 2017.



MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SÁNCHEZ DE LOPEZ, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar



Agradecimientos

A Dios: ser supremo que vela por nuestras vidas en todo momento

A mi mamá: Dalia Lucila López Gómez, por su incesable lucha de sacar adelante a mi hermano y a mí. La muestra más pura de amor.

A mi papá: Gustavo Adolfo Soria Flores, por estar siempre presente en mi vida, aún si no es de manera física. Un abrazo hasta el cielo.

A mi hermano: Mario Andrés Soria López, por ser el pilar en el que puedo apoyarme y confiar en cada momento.

A Francisco Emilio “Tito” López Gómez: Por su apoyo eterno, y más aún durante mi carrera universitaria.

A mis tíos: hermanos de mis padres que han demostrado un gran amor hacia mi persona. En especial a mi tía Sol y mi Tío Werner que se enfocaron en apoyarme en mis estudios.

A la “Mesa”: Sergio, Juan Pablo, Ronald, José, Diego, Luisa, Vicky y Otto. mis amigos eternos del alma que siempre me han apoyado en cada momento.

A María Fernanda Mancilla Morales: por su apoyo incondicional y cariño perpetuo que me ha brindado.

Al grupo de portafolio: Tony, Pancho, Sandy, Nadia y Sara; por ese compañerismo demostrado durante la etapa final de la carrera.

Resumen

Las novelas gráficas han revolucionado el estilo de historieta para contar historias interesantes y atractivas. Es de esta manera que la narración tomó un giro distinto al de las típicas aventuras de superhéroes, mezclando los relatos ficticios con problemas vigentes dentro de la sociedad para hacer una crítica y generar conciencia dentro de la audiencia. Es por ello que nace el interés de evaluar distintas novelas que tienen como tema principal algún tipo de problemática social y de cómo utilizan distintos elementos, tanto de narrativa como visuales para traducir una situación a un material impreso. Además se abordó a distintos expertos y personas relacionada con el tema para el análisis de piezas y que pudieran aportar información vital en el proceso de la elaboración de una novela.

ÍNDICE

1. Resumen.....	7
2. Introducción.....	11
3. Planteamiento del problema.....	13
4. Objetivos.....	14
5. Metodología.....	16
5.1. Sujetos de estudio.....	16
5.2. Objetos de estudio.....	16
5.3. Instrumentos.....	17
6. Procedimiento.....	19
7. Contenido Teórico y experiencias desde diseño.....	20
7.1. Género narrativo.....	21
7.2. Novela gráfica.....	31
7.3. Diseño de personajes.....	49
7.4. Diseño de ambientes.....	59
7.5. Problemáticas sociales.....	71
7.6. Problemáticas sociales en Guatemala.....	73
7.7. Creación de cómics guatemaltecos como experiencia de diseño.....	77

8. Descripción de resultados.....	81
8.1. Cuestionario Christopher Oliva.....	81
8.2. Cuestionario Byron Quinónez.....	84
8.3. Entrevista Byron Zúñiga.....	89
8.4. Guía de observación “El Perro en Llamas”.....	92
8.5. Guía de observación “Maus”.....	101
8.6. Guía de observación “V for Vendetta”.....	110
8.7. Guía de observación “Watchmen”.....	119
8.8. Guía de observación “ Before Watchmen”.....	128
9. Interpretación y síntesis.....	138
10. Conclusiones y recomendaciones.....	151
11. Referencias.....	154
12. Anexos.....	166

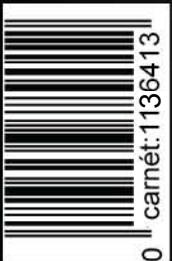
¢30

1er. Ciclo
2017

GUSTAVO SORIA PRESENTA...



**LA NOVELA GRÁFICA
COMO MEDIO NARRATIVO
DE PROBLEMATICAS
SOCIALES**



Introducción

El diseño gráfico es una profesión que se ve involucrada en distintas áreas de la vida cotidiana. Desde lo digital a lo impreso, el aporte de los diseñadores se puede apreciar en el desarrollo y manejo de páginas web; la toma de fotografía; propuestas promocionales y publicitarias; ilustración y la diagramación en el área editorial. Su mayor propósito es el de comunicar desde distintos medios algún mensaje que logre impactar en el público, apoyándose de gráficos.

Dentro del área editorial, surge la novela gráfica que involucra al diseño gráfico que un libro al incluir elementos como ilustración, uso de jerarquías y color. Actualmente, este medio se ha popularizado debido al surgimiento de nuevos escritores y artistas con distintas historias que contar.

Aún si la historia es completamente ficticia, quien desarrolla la novela busca involucrar temáticas verosímiles dentro de las páginas para que el lector se sienta identificado y no pierda el interés a lo largo de la lectura. Es de esa manera que se involucran problemáticas sociales, para que la narración se sienta real y logre permanecer relevante, aun luego del paso del tiempo.

Es por lo anterior que surge esta investigación, para identificar los elementos involucrados dentro de la pieza. Evaluar la participación de un diseñador dentro de la realización de la propuesta final, como el diseño de personajes, el diseño de ambientes, el estilo, el tipo de abstracción, el color utilizado y los planos predominantes. Para lograr enriquecer la información, se contó con el apoyo de Christopher Oliva, dueño

de la editorial CatComic que se especializa en sacar novelas gráficas guatemaltecas. Además se realizaron entrevistas a Byron Quiñónez y Byron Zúñiga, escritor e ilustrador de la novela gráfica guatemalteca “El perro en llamas”.

Se logró así, establecer los recursos visuales utilizados para transmitir una novela gráfica tales como los personajes, la secuencia, las viñetas, los planos y la composición. Además de confrontar las diferencias y similitudes de una problemática social en la vida real y en la historia, considerando el estilo de narrativa, los atributos a personajes y ambientes.

¡UNA PORTADILLA LLENA DE ACCIÓN!



¢30

1er. Ciclo
2017



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¡WOW!

¡NO PODRÁS DEJAR DE LEER EL CONTENIDO!



Planteamiento del problema

Durante la última mitad del siglo XX, se introdujo al mundo un medio de narración fuera de lo convencional, la novela gráfica, que tiene como base contar un relato a través del estilo cómic. A diferencia de la típica historieta, esta suele ambientarse en situaciones o momentos álgidos de la historia de la humanidad para retratar de distinta forma la situación, esto debido a que fue a partir de esta época que la mayoría de conflictos comenzaba. Según Méndez (2001) “La sociedad está marcada por la post-guerra, nuevos géneros literarios emergen con la intención de darle un cierre a todos enfrentamientos armados que vivieron durante los últimos años” (Pág. 81). Dentro de los mayores exponentes a nivel mundial, destacan Alan Moore, de Inglaterra, autor de grandes obras tales como “Watchmen” (1986) y “V for Vendetta” (1982) quien comenzaba a retratar de manera fantástica las situaciones que mantenían a la población asustada, la guerra fría y el control total del gobierno hacia el país. Con el paso de los años, autores como Frank Miller utilizaba el mismo medio para retratar eventos históricos como la guerra del paso de las Termopilas, como se puede observar en “300” (1998) y Art Spiegelman con “Maus” (1991) que narra de manera excepcional el holocausto, lo cual le llevó a ganar el premio Pulitzer.

Las personas han mostrado mayor interés en conocer sobre guerras, políticas de gobierno y complicaciones a nivel mundial por este medio gráfico ilustrativo en vez de un libro de texto común que narra el mismo suceso, y a veces hasta más acertada. Según McDonald (2013) no solo son

los colores lo que ayuda al entendimiento de las personas, es la mezcla de lo verbal y lo visual que hace que unas pequeñas ilustraciones lleven a analizar un relato histórico.

Dada la importancia de la novela gráfica, se busca establecer cuál ha sido el impacto y contribución sobre la política y las problemáticas sociales y de qué manera se ve reflejado el aporte en el medio editorial a través del diseño gráfico. Del mismo modo, se pretende indagar el aspecto y guatemalteco para ver como el país comienza a introducir este tipo de narrativa visual. Desde hace unos años, la casa editorial “Amorfo Cómic” ha comenzado a lanzar al mercado nacional, dos novelas tituladas “El perro en llamas” (2015) y “Aquí siempre es de noche” (2016) que buscan reflejar las situaciones que aquejan el país al utilizar personajes con los que la sociedad puede identificarse, ambientes en los que las personas suelen transitar y problemas que suelen envolver a las familias.

Todo esto lleva a plantear las siguientes interrogantes:

- ¿De qué manera una novela gráfica puede ser atractiva de manera visual?
- ¿Cómo se mezcla la realidad y la ficción dentro de la propuesta final?

Objetivos

- Identificar los recursos visuales empleados en la novela gráfica para captar la atención de la temática social.
- Confrontar las diferencias entre la realidad con la representación del problema social en la novela gráfica.

¡UNA PORTADILLA LLENA DE ACCIÓN!



¢30

1er. Ciclo
2017



METODOLOGÍA



¡WOW!

¡NO PODRÁS DEJAR DE LEER EL CONTENIDO!

Metodología

Sujetos de estudio

Para la elección de los sujetos de estudio, se optó por hacer una selección por ámbito, esto con la finalidad de obtener comentarios y retroalimentación de conocedores y expertos en el tema sobre el proceso de fondo y forma que lleva una novela gráfica.

Cat Comic (Casa editorial de novelas gráficas guatemaltecas).

1. Christopher Oliva. – Director de Cat Comic.
info.catcomic@gmail.com

Fundada en el 2016, CatComic es una editorial dedicada a la promoción y distribución de títulos escritos e ilustrados por artistas guatemaltecos.

Su aporte a la investigación ayudó a establecer el proceso de selección para obtener la problemática social deseada de la que se quiere hacer mención. Se quiso identificar si hay alguna temática que no se debería tocar debido a la situación actual del mundo o si eso no influye en el proceso creativo.

2. Byron Quiñónez – Escritor de “El Perro en Llamas” y “Aquí Siempre es de Noche”

Escritor guatemalteco, comenzó su carrera al hacer cuentos cortos y relatos breves. Siempre tuvo el interés de que sus historias fueran combinadas con gráficos para generar un impacto. Luego de haber escrito la trilogía del

Perro en Llamas, se unió a Amorfo Cómics para lograrlo.

La importancia de contar con un escritor de novelas gráficas fue para identificar cómo se toma una historia o una situación que esté muy presente en la sociedad y se modifica (grande o levemente) para que encaje de manera correcta y pueda transmitir el mensaje a la sociedad.

3. Byron Zúñiga – Ilustrador de “El Perro en Llamas” y “Aquí Siempre es de Noche”
ByronZart (instagram)
www.facebook.com/ByronZart
bkresnik.deviantart.com

Toda su vida se ha dedicado a la ilustración, comenzando a muy temprana edad al hacer fanart de historietas de Marvel o DC, continuó su trayectoria artística hasta llegar a exponer en distintos centros, donde Amorfo Cómics lo contactó. Actualmente ha ilustrado dos novelas gráficas para ellos.

El ilustrador aportó información sobre los visuales, el diseño de personajes y ambientes, al igual que la diagramación para que pueda causar más impacto a través de una imagen que de un simple texto.

Objetos de estudio.

Se hará un estudio sobre el trasfondo y problemáticas en distintas novelas gráficas con la intención de reflejar directamente con ejemplos lo impactante que puede ser una situación a través de ilustraciones en formato cómic. Además de analizar todo el estilo visual (personajes, color, diagramación) y de la narrativa para analizar como se mezclan en la propuesta final.

Las novelas a ser evaluadas son las siguientes:

Novela nacional:

- El Perro en Llamas

Novelas internacionales:

- Maus
- V for Vendetta
- Watchmen
- Before Watchmen

Instrumentos

Para la realización de instrumentos, se decidió generar entrevistas estructuradas a través de guía y cuestionarios distintos para cada, esto con la intención de obtener la información requerida y deseada vital para la investigación, también con la intención de lograr recabar información que no se había considerado desde un principio.

Cuestionario para Christopher Oliva: Vía mail, cuenta con 15 preguntas que serán proporcionadas con el propósito de obtener los comentarios del proceso selectivo que conlleva buscar la historia ideal con el estilo visual indicado que será contada a través de la casa editorial. El instrumento contará con preguntas abiertas que él podrá responder libremente para que se obtenga información extra que pueda ser funcional.

Cuestionario para Byron Quiñónez: Vía mail, con 12 preguntas estructuradas se espera obtener información vital sobre la narrativa y de cómo se mezcla la realidad y la ficción dentro de la propuesta para que el producto final genere la atención adecuada.

Guía de entrevista para Byron Zúñiga: 10 preguntas le serán formuladas sobre el proceso creativo visual para conocer cómo se ve presente el trabajo de un ilustrador en la novela. Se pretende conocer qué atributos visuales se le otorgan a los personajes y a los ambientes, la selección de color y la diagramación de las viñetas para generar la composición dentro de la novela gráfica "El Perro en Llamas".

Guía de observación de 16 ítems para evaluar el interior de las páginas y las carátulas de 5 novelas gráficas y determinar el contenido de ellas. Dentro de los aspectos a analizar están la composición, el color, la diagramación y el mensaje de la ilustración utilizados para transmitir la problemática social dentro de la narrativa.

Procedimiento

- 1) Se elaboró el planteamiento del problema, del cual surgieron las interrogantes y los objetivos sobre el tema.
- 2) Se desarrolló la metodología para establecer cuáles serían los sujetos y los objetos de estudio y con qué método se recaudaría información.
- 3) Se contactaron distintos sujetos expertos en el área de la novela gráfica. Dentro de ellos se encuentran el ilustrador y el escritor del Perro en Llamas.
- 4) Se elaboró el contenido teórico de diseño para recabar información sobre el tema y experiencias de diseño.
- 5) Se elaboraron los instrumentos de cuestionarios y guía de entrevista para recabar información deseada de la temática.
- 6) Se prosiguió a elaborar una guía de observación con las novelas gráficas físicas para recaudar la información planteada en los objetivos.
- 7) Se le realizaron cuestionarios a Christopher Oliva, Byron Quiñonez y una entrevista a Byron Zúñiga para recopilar la información necesaria requerida en los objetivos.
- 8) Se realizó el análisis de las distintas novelas gráficas con ayuda de la guía de observación.
- 9) Luego de tener toda la información obtenida del contenido teórico, experiencias de diseño e instrumentos se continuó con la interpretación y confrontación de la información, sintetizándola luego para responder a las preguntas y objetivos planteadas al inicio de la investigación.
- 10) Se presentan los resultados y la interpretación de los instrumentos.
- 11) Al finalizar, se procedió con las conclusiones y recomendaciones que dieron respuesta a los objetivos planteados para dar fin a la investigación.
- 12) Se colocaron las fuentes consultadas de acuerdo a la normativa APA.
- 13) Se adjuntaron los instrumentos en anexos al final de la investigación.
- 14) Se preparó el resumen, introducción e índice.

¡UNA PORTADILLA LLENA DE ACCIÓN!



¢30

1er. Ciclo
2017



**CONTENIDO TEÓRICO
Y
EXPERIENCIAS
DESDE DISEÑO.**

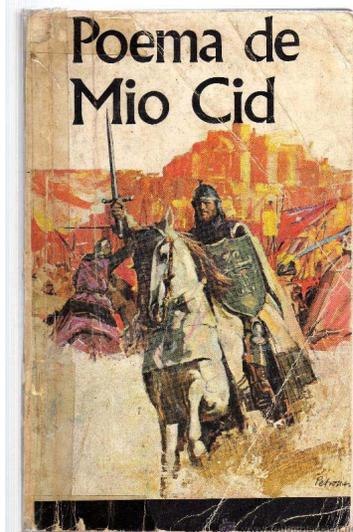


¡WOW!

¡NO PODRÁS DEJAR DE LEER EL CONTENIDO!

I. Género narrativo

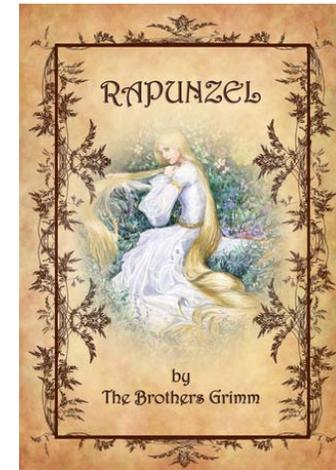
Dentro de la literatura, se define el género narrativo como un estilo que el autor utiliza para contar una historia o suceso. Generalmente se usa la prosa dentro del texto como forma de narración (con sus debidas excepciones). Martínez (2006) hace una buena aclaración en su libro *Literatura Uno*, en donde explica que la narrativa se diferencia de la lírica en que en ella, el autor habla de sí mismo, de sus vivencias, sentimientos, mientras que en la narrativa el autor habla de un mundo exterior, poblado de personajes que se desenvuelven en un lugar determinado, rodeados de objetos como la vida real. Este es un género muy antiguo. Las primeras narraciones que se conocen están escritas en verso. Ello se debe, sin duda, a que éstas eran en un principio orales y resultaban más fáciles de recordar si se escribían en verso, tal es el caso de epopeyas griega y medieval.



El Cantar del Mio Cid. Primer libro escrito al castellano.
Imagen tomada de: [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Martínez establece que dentro de los tipos de narrativa que existen, se pueden encontrar los siguientes:

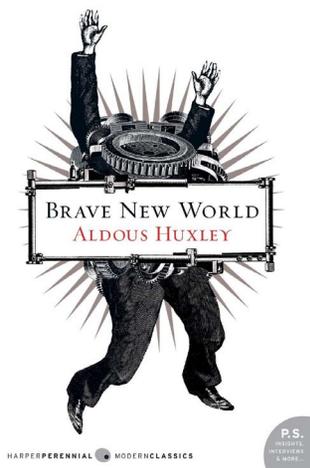
•**Cuento**: narración breve creada por uno o varios autores, basada en hechos reales o ficticios, cuya trama es protagonizada por un grupo reducido de personajes y con un argumento relativamente sencillo.



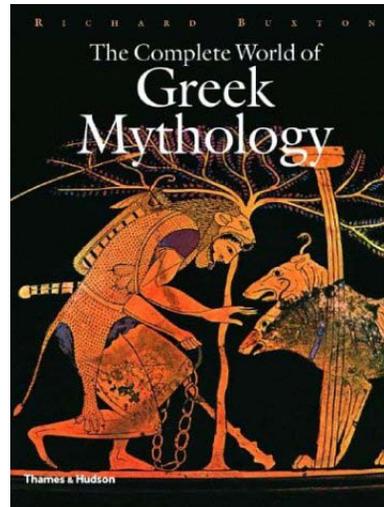
Rapunzel por los Hermanos Grimm. Serie de cuentos que revolucionarían el género literario.
Imagen tomada de: <http://images.gr-assets.com/>

•**Novela**: obra literaria en prosa en la que se narra una acción fingida en todo o en parte, y cuyo fin es causar placer estético a los lectores.

Brave New World (1932) por Aldous Huxley. Historia que relato un posible futuro distópico.
Imagen tomada de: [amazon.com](https://www.amazon.com)

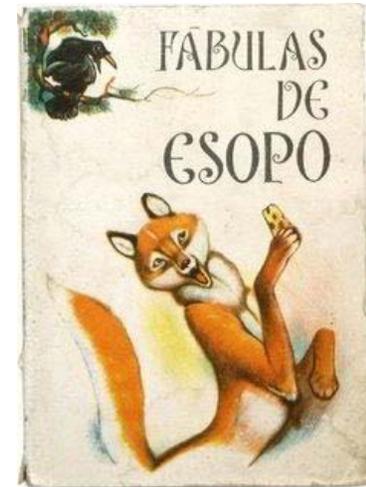


•**Mito:** relato tradicional que se refiere a acontecimientos prodigiosos, protagonizados por seres sobrenaturales, tales como dioses, semidioses, héroes, monstruos o personajes fantásticos, los cuales buscan dar una explicación a un hecho natural o un fenómeno.



Mitología Griega. Relatos fantásticos que fueron utilizados para explicar eventos naturales. Imagen tomada de: sgbrowne.com

•**Fábula:** composición literaria breve, generalmente en prosa o en verso, en la que los personajes principales son animales o cosas inanimadas que presentan características humanas. Tiene carácter didáctico, al final de cada historia, se encuentra una pequeña reflexión que siempre aparece en la parte final de esta misma, proporciona una enseñanza o aprendizaje, que puede ser útil o moral y es conocida generalmente como moraleja.



Fábulas de Esopo. Compendio de narraciones que hacen reflexionar sobre la vida. Imagen tomada de: pdf-libros.com

•**Leyenda:**

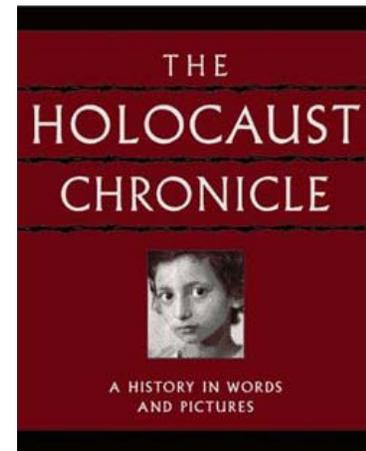
narración de hechos naturales, sobrenaturales o una mezcla de ambos que se transmite de generación en generación en forma oral o escrita.



La Llorona. Leyenda latinoamericana que narra la historia de una madre asesina durante la época de la colonia. Imagen tomada de: <http://inframundosinbilletedevuelta.blogspot.com>

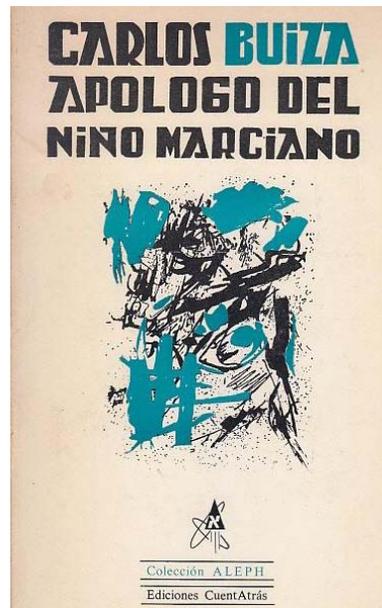
•**Crónica:**

texto literario que consiste en la recopilación de hechos históricos o importantes narrados en orden cronológico.



Crónicas del Holocausto. Recopilación de imágenes y hechos durante la Segunda Guerra Mundial. Imagen tomada de: dynamic.indigoimages.ca

•**Apólogo:** similar a la fábula, es una narración cuyo propósito es instruir sobre algún principio ético o moral o de comportamiento, por lo general situado al final o al principio de la misma y denominado moraleja. A diferencia de la fábula, el apólogo protagoniza personas en vez de animales u objetos.

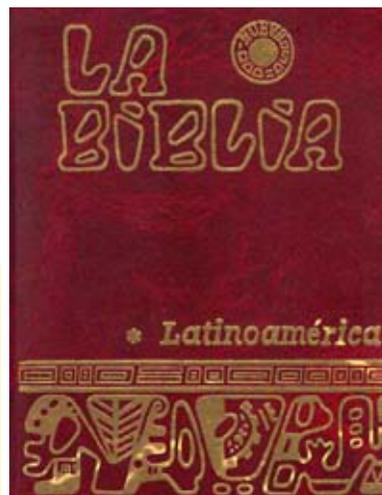


Apólogo del Niño Marciano (1970) Por Carlos Buiza. Historia con enseñanza sobre las diferentes razas,. Imagen tomada de: cloud10.todocoleccion.online

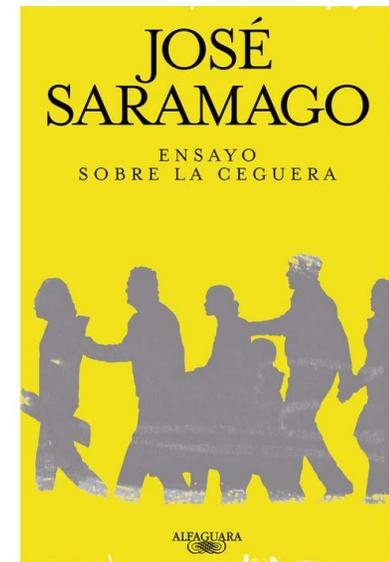
•**Epístola:** texto cuya función principal es la comunicación entre el remitente o emisor (el escritor que la redacta y envía) y el destinatario o receptor que la debe recibir.

Dentro del *Nuevo Testamento* en la Biblia, se pueden encontrar epístolas que consisten en cartas enviadas a las primeras comunidades cristianas por los apóstoles Santiago, Judas, Pedro y Juan, y también por San Pablo

Imagen tomada de; museodelabiblia.com



•**Ensayo:** tipo de texto en prosa que analiza, interpreta o evalúa un tema.

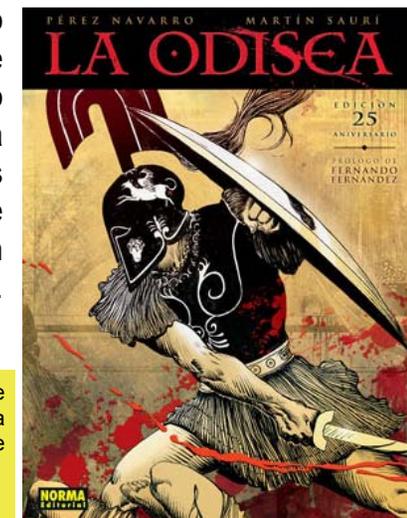


Ensayo Sobre la Ceguera (1995) Por José Saramago. Un estudio y análisis de la enfermedad que llevó al autor a ganar el premio Nobel de literatura. Imagen tomada de: casadellibro.com

•**Epopeya:** cuento épico o narrativo, escrito la mayor parte de las veces en verso largo o prosa, que consiste en la narración extensa de acciones transcendentales o dignas de memoria para un pueblo en torno a la figura de un héroe.

La Odisea de Homero. Historia épica que habla de Odiseo (o Ulises) sobre su regreso a su hogar, luchando con adversidades durante su camino.

Imagen tomada de: normaeditorial.com



Lo atractivo del género narrativo, como lo define Ayala en su libro Lengua Castellana y Literatura, “no se ve atado a un solo esquema. Puede utilizar diferentes tipos de narración en donde yo, tú o él pueden contar la historia” (2008, p. 27). A continuación se puede ver los tipos de narrador definidos en su libro:

•**Protagonista (primera persona):** es el personaje principal quien narra su propia historia.

•**Testigo (primera persona):** es un personaje que está presente durante toda la historia pero no es quien lleva a cabo las acciones principales. No sabe lo que los demás piensan o sienten.

•**Lector protagonista (segunda persona):** es el lector el protagonista debido a que la narración va dirigida hacia él (tú, usted o vosotros). El tiempo siempre es el presente.

•**Omnisciente (tercera persona):** un ser ajeno a la historia, ve todo desde un punto de vista externo, conoce los sentimientos, pensamientos y motivaciones de todos los personajes.

Del mismo modo, se puede analizar el sistema en que un acontecimiento es contado, “No toda historia es contada de principio a fin, como nos lo enseñan en la escuela. Se pueden saltar y alterar algunos pasos.” (Ayala, p. 43).

•**Lineal:** se narran los hechos desde el principio hasta el fin. Con inicio, nudo y desenlace.

•**Cronológico:** es cuando los hechos son narrados de forma lógica con respecto al tiempo en que sucedieron.

•**Atmosférico:** se refiere a las condiciones climatológicas de un lugar donde ocurren los hechos.

•**De anticipación:** es un tiempo muy ligado a la imaginación y la deducción, ya que tiene la difícil labor de contar lo que supuestamente sucederá en el futuro o lo que sucederá mucho después de los hechos. Es imaginativo.

•**Prospección (*flash forward*):** es un salto en la historia hacia el futuro, se narran los hechos que sucederán. A diferencia de la anticipación, estos hechos se tienen la seguridad que sí sucederán.

•**Retrospección (*flash back*):** es un salto en la historia hacia lo sucedido, se narran los hechos pasados.

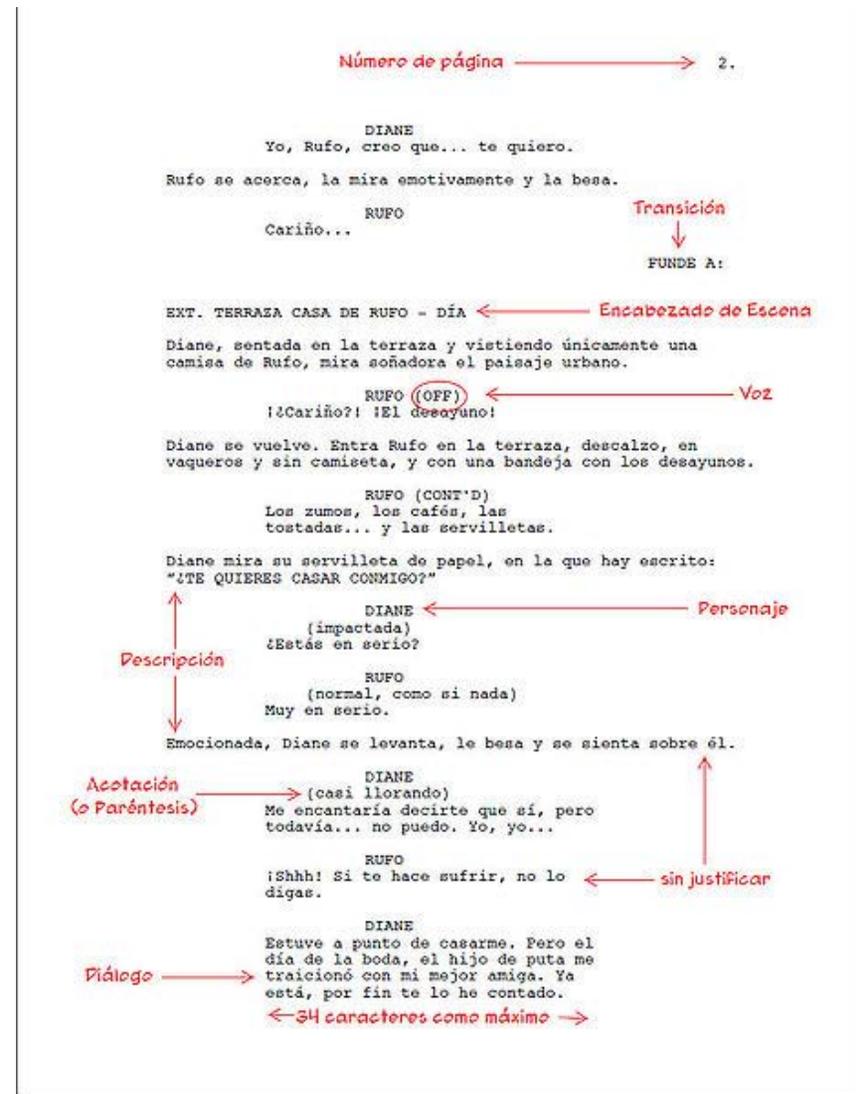
•**En contrapunto:** ruptura de la secuencia temporal. Se detiene la historia para hacer mención a historias que suceden en paralelo o en diferente secuencia de tiempo.

Guion:

El guion es un texto ajeno a una obra literaria que es generalmente utilizado para exponer detalles y acciones que son necesarias para ambientar al lector dentro de una locación en espacio tiempo. La intención primordial de esta es detallar el contenido para la realización de un programa de televisión, una película, un poscast radial o una historieta.

Es necesario que cada parte de la producción esté correcta para que su debida realización, para que quien lea pueda entender e interpretar (o ilustrar dependiendo el lado) las escenas deseadas “A una mala producción la salva una buena historia, pero a una mala historia, no la salva nada” (Gálvez 2014, p. 17).

Las partes del guión están divididas en: instrucciones, acotaciones, acciones y diálogo. Siempre, al iniciar una escena, arriba de la página se encontrará una pequeña descripción de lo que está sucediendo, junto a las instrucciones y las acotaciones de los personajes que aparecerán. Los nombres de los personajes van colocados al lado izquierdo de la página, seguido de dos puntos con las frases que deberán decir dentro de la escena. Si es muy necesario, acciones secundarias como los sentimientos que deben poseer o actitudes que deben tomar irán dentro de un paréntesis.



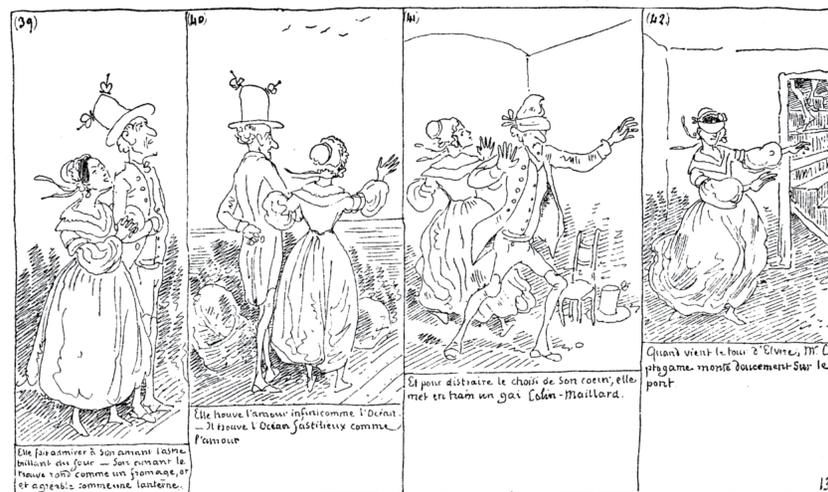
Formato de guión con sus partes.

Imagen tomada de: <http://elocasodebizancio.blogspot.com/>

El guion de cómic y novela gráfica ha sido comparado en muchas ocasiones con el guion técnico de cine, pudiendo diferenciarse “porque en cada plano (cuadro, viñeta) nuestra cámara permanece inmóvil” (Linares, 2002 p. 61). Este varía, sin embargo, enormemente según los autores, presiones editoriales, y otros factores. Puede responder a la clásica estructura del número de viñeta, plano, descripción de la escena y texto, dividiéndose así en dos partes: Una dedicada al dibujante, donde se le indica el plano necesario para cada viñeta (desde panorámica general a primer plano, según el caso), se describen personajes, edificios, ambientes, expresiones y, en muchas ocasiones, también el encuadre.

Cómic:

Un cómic o una historieta es una serie de dibujos o ilustraciones que constituyen un relato, con o sin texto, así como al medio de comunicación en su conjunto. Se puede rastrear sus orígenes hasta la época de las cavernas en donde las personas retrataban sus historias por medio de pinturas o jeroglíficos en las paredes. Se mejoró el estilo en civilizaciones más modernas como lo sería la egipcia y la maya, en donde las personas tenían más personalidad e interactuaban con el ambiente y panorama. “Desde el principio de los tiempos, el hombre ha intentado comunicar su vida, sus expresiones y sus tragedias por medio de dibujos. No es algo nuevo que usemos historietas para comunicarnos” (Ossa 1986, p. 22).



Histoire de Monsieur Cryptogame de Rodolphe Töpffer (1830)
Imagen tomada de: pixelcreation.fr

En la primera mitad del siglo XIX, destacan pioneros como Rodolphe Töpffer, pero será en la prensa como primer medio de comunicación de masas, donde más evolucione la historieta, primero en Europa y luego en Estados Unidos. Es en este país donde se implanta definitivamente el globo de diálogo, gracias a series mayoritariamente cómicas y de grafismo caricaturesco como *The Katzenjammer Kids* (1897), *Krazy Kat* (1911) o *Bringing up father* (1913). A partir de 1929, empiezan a triunfar las tiras de aventuras de grafismo realista, como *Flash Gordon* (1934) o *Príncipe Valiente* (1937).



Katzenjammer Kids de Rudolph Dirks (1897).
Imagen tomada de: yodaslair.com

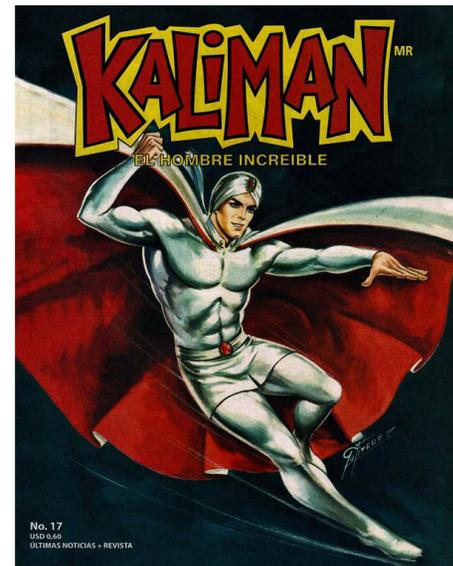


Flash Gordon de Alex Raymond.
(1934)
Imagen tomada de:
<http://static4.comicvine.com>

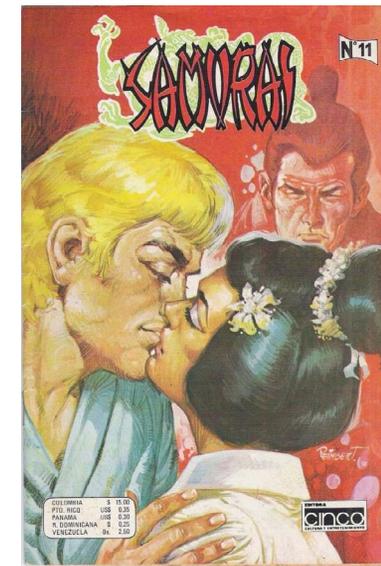
Latinoamérica comenzó su incursión dentro del mundo de la narrativa secuencial con imágenes durante la década de los '40 y 50's, publicando historias humorísticas en los periódicos como Mafalda (1964) y Condorito (1949). Luego, se dio un salto a las publicaciones semanales con la, ahora desaparecida editorial colombiana, Cinco, que publicaba historias más serias y para un público más maduro. Entre ellas destaca Samurái John Barry (1980), Kalimán (1965) y Águila Solitaria (1953).



Mafalda de Quino (1964)
Imagen tomada de:
sapcomics.com



Kalimán por Rafael Cutberto Navarro y Modesto Vázquez González (1965).
Imagen tomada de: kaliman.net



Samurái John Barry por Juan H. Arcos (1980)
Imagen tomada de: laberintosdel-tiempo.blogspot.com

Birmayer (1988) aclara en su libro *Historieta: La imaginación al cuadrado*, que la sociedad tiene vista a la historieta como algo simplemente para niños, y de carácter cómico. sin embargo se pueden encontrar distintas temáticas para distintos grupos de personas. Las más notables son:

1. Aventuras: generalmente se presenta a los personajes buscando o llevando a cabo una acción que mantiene entretenido al lector.

The Spirit (1940) Por Will Eisner
Detective que vive toda clase de aventuras. Imagen tomada de: comicvine.com



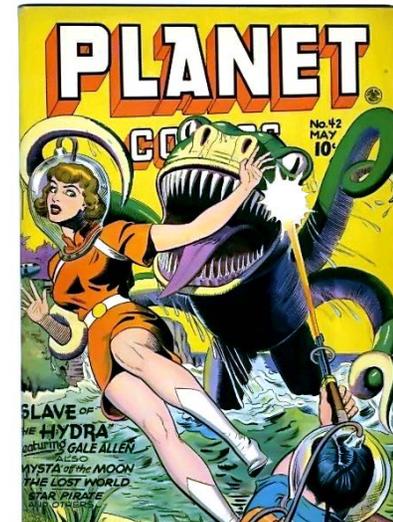
2. Bélico: historias de guerra o de peleas.

G.I. Joe (1942) Por Ziff Davis.
Soldados heroicos que defienden su nación. Imagen tomada de: marvel.com



3. Ciencia ficción o futurista: situadas en un posible futuro con mucha tecnología (puede ser futuro cercano o distante)

Planet Comic (1946) Por Joe Doolin
Serie de historietas que narraban la vida de los humanos en el espacio. Imagen tomada de: comicvine.com

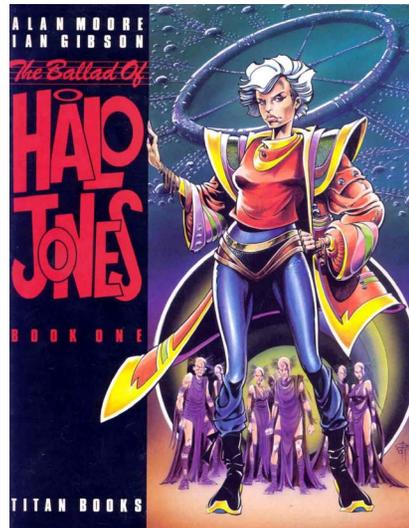


•**Mecha:** personas utilizando robots gigantes para defender su país o área de posibles amenazas.

Neon Genesis Evangelion de Yoshiyuki Sadamoto (1995). Narra la historia de niños usando robots gigantes (EVA) para defender Japón del ataque de los ángeles. Imagen tomada de: gentokyo.moe

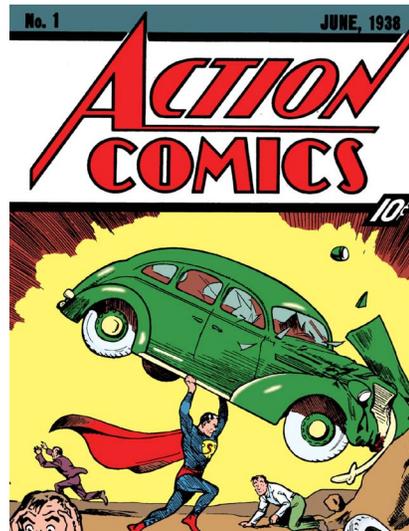


•**Space opera:** relatan historias acerca de aventuras tratadas de forma futurista, tecnológica y en ocasiones romántica y que en la mayor parte de los casos tienen lugar en el espacio.



The Ballad Of Halo Jones (1984) Por Alan Moore e Ian Gibson.
Relata las aventuras en la vida de Halo Jones en un Planeta Tierra futurista que tiene relación con otras galaxias. Imagen tomada de: 2000ad.com

•**Superhéroes:** versa sobre humanos con poderes o habilidades defendiendo la ciudad y a sus seres amados de otros seres fantásticos.



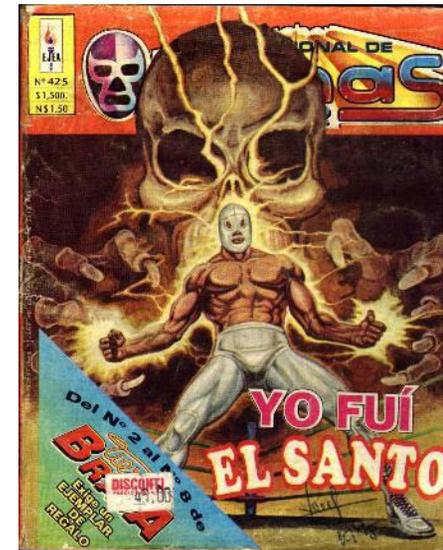
Superman #1 (1938) Por Jerry Siegel y Joe Shuster.
Considerado el primer superhéroe, Superman marcó la tendencia de historietas que sigue vigente hasta el día de hoy. Imagen tomada de: dccomics.com

4.**Cómico y satírico:** Se hace burla a una situación cotidiana o a la realidad de la sociedad.



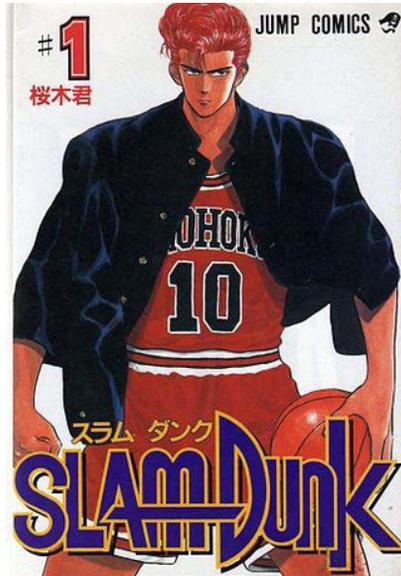
Zits (1997) Por Jerry Scott y Jim Borgman.
Historia cómica y satírica que se centra en Jeremy mientras trata de equilibrar su vida familiar, social, las demandas académicas de la escuela secundaria y sus planes para el futuro. Imagen tomada de: zitscomics.com

5.**Costumbrista:** busca retratar y describir costumbres de una región.



El Santo de José J. Cruz (1973). Historieta costumbrista que detalla la cultura mexicana de la lucha libre. Imagen tomada de: pinterest.com

6. Deportivo o de artes marciales: Narrar la emoción dentro de un partido



Slam Dunk (1990) Por ATakehiko Inoue. Trata sobre un estudiante de preparatoria que se enlista en el equipo de baloncesto para impresionar a una chica. Imagen tomada de: mangapanda.com

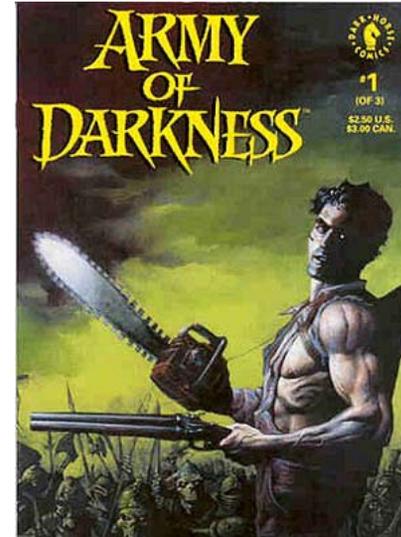
7. Erótico o pornográfico, distinguiéndose en la tradición japonesa:

- **Ecchi**, que no muestra el coito, pero de carácter erótico.
- **Hentai** que ya es plenamente pornográfico



Sweethearts (2010) Por Kisaragi Gunma. Historias eróticas que se centran en la vida privada de un grupo de colegialas. Imagen tomada de: coremagazine.co.jp

8. Fantástico y legendario: similar a la epopeya, habla sobre un héroe o heroína llevando a cabo hazañas grandiosas.



Army of Darkness (1992) Por John Bolton. Se centra en Ash Williams y su incesante lucha contra demonios y fuerzas sobrenaturales. Imagen tomada de: mycomicshop.com

9. Histórico: no necesariamente debe ser 100% real, cuenta historias del pasado con personajes que existieron o que son basados en ellos.

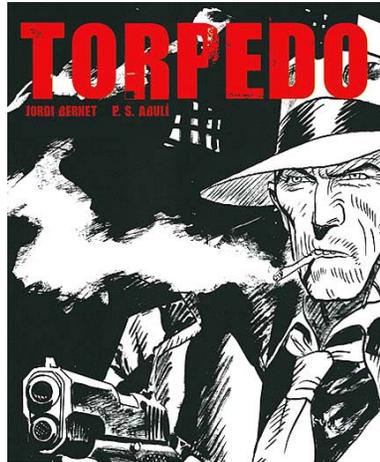
GUERRILLAS



Guerrillas (2008) Por Brahm Revel. Retrata el primer viaje del soldado Francis Clayton dentro de las selvas de Vietnam. Imagen tomada de: imagecomics.com

10. Policíaco o criminal: historias con intriga y drama que buscan resolver un crimen.

Torpedo (1981) Por Enrique Sánchez y Jordi Bernet.
Es la historia de un asesino a sueldo durante la gran depresión económica de Estados Unidos. Imagen tomada de: photobucket.com



11. Sentimental y romántico: se centra en el romance de dos o más personajes y las circunstancias que se les presentan.

Young Love de Joe Simon (1949). Distintas historias de amor en distintas locaciones y estratos sociales. Imagen tomada de: dccomics.com



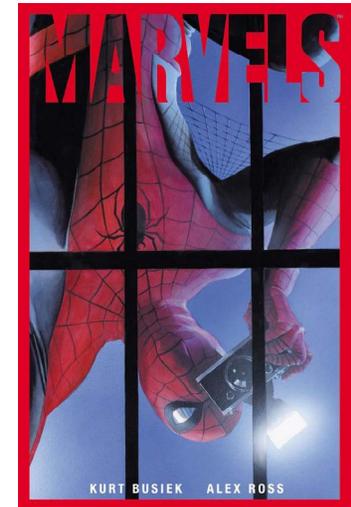
12. De terror: su mayor intención es infundir miedo.

Haunted Horror de Bob Powell (1950). Historietas que contaban sucesos de ultra tumba. Era tanto el horror que fueron prohibidas durante más de 3 décadas. Imagen tomada de: idwpublishing.com

II. Novela gráfica

Se comprende la novela gráfica como un movimiento, un formato y una forma simultáneamente. El término fue adquirido luego de que se mezclara la historieta común con libros de temática más madura. Castillejo afirma que “recoge características de la novela escrita, tales como: el subjetivismo autobiográfico, los diferentes tiempos narrativos, el desarrollo de la psicología de los personajes, la construcción de una atmósfera particular y envolvente que describe el ambiente” (2010, en red). A diferencia de la historieta tradicional, la novela busca presentar un número limitado de publicaciones. Castillejo estableció que a pesar de que el formato se presenta similar, la temática es mucho más compleja y la extensión de la obra es mucho más limitada.

Se puede rastrear los antecedentes del estilo hasta los años cuarenta cuando se ilustraban algunas obras clásicas de la literatura. Luego, en la década de los sesenta, dentro del auge de la industria del cómic, varios de los autores buscaron nuevos formatos y maneras más interesantes para presentar sus historias. La primera obra que se definió a sí misma como novela gráfica fue *A Contract with God* de Will Eisner



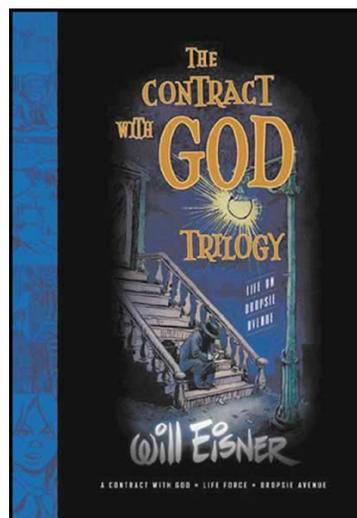
Marvels de Kurt Busiek y Alex Ross. Primera novela Gráfica de Marvel Comics que narra la vida de los civiles en un mundo de superhéroes. Imagen tomada de: marvel.com

en la década de los setentas. Estrada (2014) comenta que fue en los años 80 que el auge de la novela gráfica fue marcado, debido a que las grandes editoriales decidieron lanzar historias más formales, junto a autores célebres, para abarcar más temáticas y atraer más lectores.

El tono de las historias se había mantenido relativamente similar al de las historietas y tiras publicadas en los periódicos, hasta con la aparición de Alan Moore que se alteró esto. En un principio la novela tocaba temas para adultos dentro de la temática de la vida cotidiana pero luego, con piezas como *V for Vendetta* (1981) o *Watchmen* (1985) se introdujo al mundo situaciones fantásticas que tenían como trasfondo una problemática cotidiana alterada para que los héroes o personajes incrementaran el valor de impacto en sus lectores.

Dentro de las características más notables se encuentran:

- Formato de libro.
- Un único autor y muy raramente un grupo de ellos.
- Una única historia, extensa y con tendencia a la densidad
- Pretensiones temáticas de la literatura con mayúscula, con recurso al subjetivismo autobiográfico, *flash backs*, diferentes tiempos narrativos, etc.
- Destinada a un público maduro o adulto.



La primera Novela Gráfica de 3 partes "A Contract with God" de Will Eisner.
Imagen tomada de: westfieldcomics.com

Verosimilitud:

La Real Academia Española (2017) define la verosimilitud como la cualidad de veracidad o la apariencia de veracidad. Una imagen "verdadera" posee autenticidad emocional y un personaje debería tener una presencia genuina en la página. Esta cualidad es importante en todos los géneros, pero lo es más en las "historias reales", como la autobiografía, las memorias y la ficción histórica.

Dentro del libro "*Character design for graphic novels*", una entrevista a Don Mcdonald establece que dentro de la historia y las viñetas, sin importar el estilo visual seleccionado o la estética, siempre se debe considerar el diseño de detalles como algo importante, sin embargo, no se le debe dar más valor a ellos que a la narración como tal (a menos que esa sea la intención). Se debe buscar un equilibrio entre ambos para que el cuadro tenga sentido tanto de fondo y de forma.



Black Hole (1995) de Charles Burns, que retrata la vida de unos adolescentes a mitad de la década de los 70's en un pueblo de Estados Unidos que deben sufrir las consecuencias del SIDA.
Imagen tomada de: pinterest.com

El personaje puede ser un ratón antropomórfico, como se ve en la novela "Maus" de Art Spiegelman, pero el ambiente debe tener sentido, no se puede alterar demasiado la historia o se perdería el mensaje principal, no se puede ir alterando las cualidades de los personajes de una página a otra porque causaría un problema de continuidad y la historia perdería fuerza y valor.

Claro está que, muchas de las historias pueden ser ambientadas en futuros alternos, con seres que poseen virtudes sobrehumanas y con líneas de tiempo atemporales. Tomando esto en cuenta, cada propuesta debe de incluir normas y reglas dentro de su propio mundo para que tenga sentido dentro de lo fantástico debido a que si son alteradas, el lector deja de creer en la posibilidad de esa realidad.

Tono:

Lo más importante al momento de comenzar a crear la historia que será trasladada al formato cómic, es tratar de definir el ambiente y el tono que se manejará. Muchas veces el punto de vista subjetivo del personaje y la personalidad que se le acuñe es lo que establecerá la línea de cómo se interpreta un género. "Aunque tanto Marv de Frank Miller como la Bee de Jason Little son detectives, ambos crean atmósferas muy diferentes. Los métodos maquiavélicos y la personalidad paranoica de Marv generan una atmósfera siniestra y descarnada en Watchmen; por el contrario, el entusiasmo y la curiosidad desinhibida de Bee convierten Shutterbug follies en una obra de atmósfera extrañamente optimista" (Withrow, 2009 p. 71).



Bee en *Shutterbug Follies*. (2002) de Jason Little. Una detective optimista y con actitudes, en ocasiones, infantiles. imagen tomada de: zompist.com



Marv en *Sin City* (1991) de Frank Miller. Detective de barrios peligrosos que busca esclarecer la muerte de su amada. imagen tomada de: darkhorse.com

Color:

Indigo Valencia define a la psicología del color como “un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Tomado desde un punto médico, todavía es considerada una ciencia principiante que necesita ser desarrollada aun más para demostrar su funcionalidad total.” Su área de estudio se ubica en la corriente principal de la psicología contemporánea, teniendo en cuenta que muchas técnicas adscritas a este campo pueden categorizarse dentro del ámbito de la medicina alternativa.

A pesar de varias disputas considerando la utilidad de la psicología, se ha establecido que “en un sentido más amplio, el estudio de la percepción de los colores constituye una consideración habitual en el diseño arquitectónico, la moda, la señalética y el arte publicitario” (Valencia 2016)

El color juega un papel muy importante dentro de la novela gráfica. Benevuto (2015) comenta que parece sencillo entender las tonalidades, pero el color es mucho más que el atractivo visual, puede aportar sensaciones, dinámica y equilibrio, es un personaje más en las viñetas.

Tomando en cuenta la psicología, cada sección de una página o de un personaje puede ser utilizado para reflejar un sentimiento o una sensación específica. La siguiente gráfica muestra una comparación de paletas utilizadas en héroes y villanos por parte de las editoriales Marvel y DC para demostrar la importancia en cuanto a la apariencia debido al color.



Gráfica Paletas de colores en cómics (2013)
Imagen tomada de: wired.com

Tipos de audiencia:

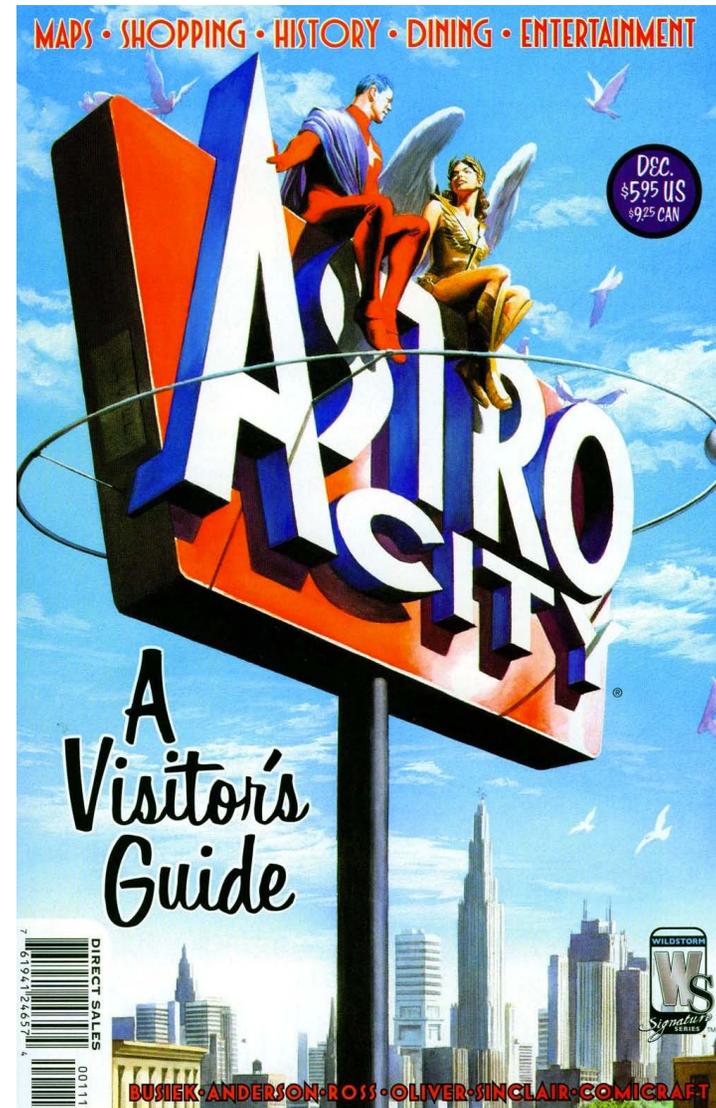
Según Withrow (2006), la novela gráfica se desliga de la historieta convencional al tocar temas mucho más elevados y maduros que una cómic que está pensada para todo público.

Generalmente los lectores que prefieren la novela gráfica son aquellos que buscan una historia más sustanciosa y, si es verdad que se puede presentar como algo fantástico, no deja de presentar los temas de manera seria, con enseñanza o hasta de manera psicológica.

Desde el inicio y auge de la novela gráfica, los lectores han mostrado un mayor interés en el escritor Alan Moore, que busca retratar los males de la sociedad tales y como son, sin sencurar ni evitar nada que el mercado había estado haciendo desde los años 40.

Así como una buena historia, los gráficos se presentan de manera más artística, haciendo que las personas aprecien el libro como una obra de arte, más que como una pieza de historia común y corriente.

Quien busca leer una novela gráfica, busca la combinación entre arte literario y arte visual para que deje un impacto en la mente del lector.



Astro City (1995) por Busiek, Anderson, Ross, Oliver, Sinclair y Comi-craft es una novela gráfica alabada por sus increíbles visuales y su historia cautivadora. Imagen tomada de: vignette2.wikia.nocookie.net

Protagonista y antagonista:

Dentro de la historia, quien hace que se muevan las acciones, se detengan o tomen un giro inesperado son los personajes dentro de ella. Como Withrow (2009) comenta en su libro, se le conoce como protagonista a aquél que dirige la narrativa con sus deseos e impulsos para lograr alcanzar su objetivo, influenciando al resto de personajes (y a veces hasta el mismo lector) a perseguir ese final. Esto no quiere decir que sus decisiones siempre sean acertadas; normalmente, los individuos más creíbles combinan las suficientes cualidades admirables para despertar simpatía con un número de defectos necesarios para que resulte realista. A diferencia de una historieta común, la novela gráfica busca representar a los personajes como lo más real posible.



Si un personaje es demasiado perfecto, al lector le resultará difícil identificarse. Se debe buscar implementar ciertas fallas de personalidad o físicas para que le de más características humanas, teniendo cuidado de no hacerlo demasiado imperfecto puesto que también causaría problemas al tratar de identificarse.

Leónidas en *300* (1998). Rey de Esparta, protagonista de la novela gráfica. Se muestra como un líder poderoso. Imagen tomada de *300*, página 60.

Teniendo establecido quién es la parte principal dentro de la historia, y quién la dirigirá, se introduce el mayor obstáculo que el protagonista se enfrente, el Antagonista. “Muchas veces hay confusión con respecto a que el antagonista es otra persona dentro de la historia, sí puede serlo, sin embargo también puede serlo la naturaleza, la tecnología, Dios o las debilidades del protagonista mismo” (Withrow, p. 25). La oposición puede tener una presencia constante, siempre cerca del protagonista y de los acontecimientos que se desarrollan; en otras ocasiones acechan en el horizonte, como una amenaza misteriosa hacia la cual avanzan los personajes. Cualquiera sea el caso, la inclusión del antagonista es igual de importante para la novela como lo es el protagonista.



El Senador Roarke en *Sin City* (1991). Muchas veces no se ve presente en la historia pero sus decisiones como gobernante lo convierten en el antagonista de muchos de los personajes dentro de la novela. Imagen tomada de: static2.comicvine.com

Personajes secundarios:

Barrera (2011) hace la aclaración que este tipo de personajes suelen estar diseñados con la intención de apoyar al protagonista, brindando complemento con características que puede carecer (fuerza, conocimientos específicos, virtudes y rasgos de personalidad). Pueden servir como contrapunto involuntario, como malas influencias que llevan la historia a conflictos inesperados.

Muchas veces, los secundarios pueden desempeñar papeles muy importantes dentro de la narración que pueden llegar a rivalizar con el protagonista, poniéndose casi al mismo nivel que un antagonista. Sin embargo, a la larga, ellos deben presentarse como una mezcla y equilibrio de ayudas e inconvenientes que brinden interés y relevancia dentro de la historia.



Alfred Pennyworth. Mayordomo y asistente de Batman.
Imagen tomada de: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com>

•El personaje amoroso.

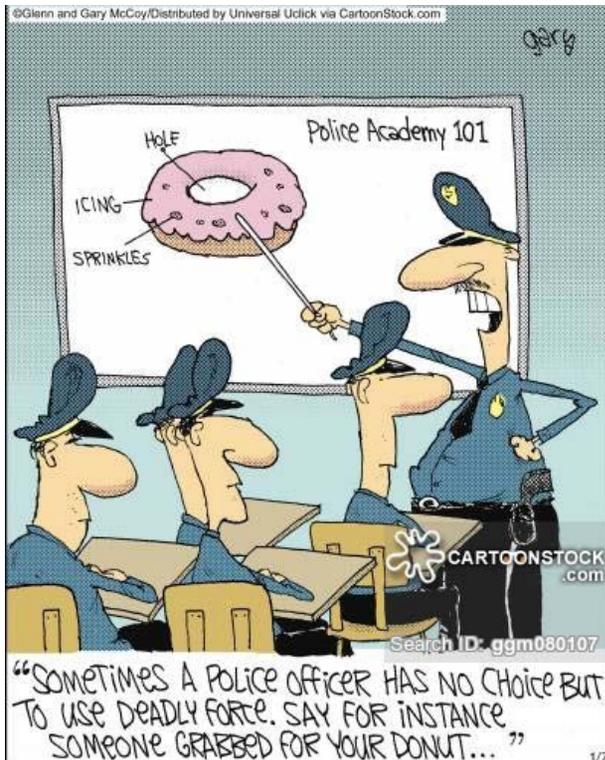
Dentro de los rangos de personajes secundarios, uno que tiene mayor interés y valor para el lector tanto como para el protagonista es aquel con el que se mantiene una relación de romance. Puede presentarse como un amor no correspondido o como una relación estable, que hace que el protagonista actúe de distintas maneras. “El objeto amoroso suele servir como motivación primaria para las elecciones del protagonista a lo largo de la historia” (Manute, 2013 en red).



Peter Parker (Spiderman) & Mary Jane Watson. Una de las relaciones más famosas e icónicas dentro del mundo de las historietas.
Imagen tomada de: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com>

•Personajes anecdóticos y estereotípicos.

Muchos de los personajes en el trasfondo de la historia no necesitan tener una mayor explicación sobre sus motivaciones y deseos. Barrera (2011) menciona en su blog que su presencia es meramente necesaria para la verosimilitud del entorno y contexto de la narración. Personajes como el barman gruñón, los vecinos entrometidos y el policía novato son típicos de aparecer para rellenar o dar un giro menor dentro la novela. Se debe tomar en cuenta que no se abuse de ellos o caerá en un cliché



Siempre se presenta el estereotipo que los policías aman las donas.
Imagen tomada de: cartoonstock.com

Secuencia y jerarquía:

La secuencia puede considerarse el factor fundamental al momento de transmitir la historia al formato cómic debido a que las viñetas y cuadros serán los encargados de llevar la vista del lector de una manera deseada, más rápido, más lento o más estático. Angoloti comenta que para lograr que el lector vea algo en específico, el artista puede jugar con la lectura, poniendo una viñeta de manera gigantesca para que sea lo primero que el lector vea, se puede poner todas las viñetas de manera cuadrada para que no haya una jerarquía específica y que de la sensación que el tiempo pasa lento. Depende de lo que el escritor pretenda transmitir.

Existen tres campos diferenciados, en términos de cómo se afecta la unidad y la secuencia, que merece la pena resaltar.

•Estático y dinámico

Una manera de considerar la secuencia es tomar en cuenta el diseño del personaje dentro de cada capítulo de una publicación. Withrow (2009) explica que se comprende como estático un diseño definido que debe mantenerse durante cuadro y cada número de un título narrativo, Esto hace que el tiempo parezca transcurrir mucho más despacio que el tiempo real debido a que los personajes no envejecen del mismo modo. Una secuencia dinámica hace que el personaje cambie de cuadro a cuadro, envejezca y hasta cambie apariencia física para que se de a entender que el tiempo le afecta al igual a que una persona normal.



Judge Dredd de John Wagner y Carlos Ezquerra. Personaje caracterizado por sus historias que son narradas en "tiempo abstracto" sigue estando en el mismo año dentro de su mundo desde su primera publicación en el año 1977.
Imagen tomada de: <http://2.bp.blogspot.com>

•Icónico y simbólico

Un icono es definido como una palabra que tiene muchas connotaciones y el símbolo es una palabra que tiene significado similar en todo el mundo. Dentro de la narrativa de una cómic Alex Ross, ilustrador de renombre de Marvels (1994) y Kingdom Come (1996) define en una entrevista que, cuando se observa a personaje icónico, se sabe inmediatamente qué es y lo que representa. Debe ser legible para que el público lo comprenda y crea en el inmediatamente.



Superman de Alex Ross, el superhéroe más icónico de la historia.
imagen tomada de:
<https://s-media-cache-ak0.pinning.com>

•Presencia secuencial

Withrow (2009) define que la novela gráfica tiene algo muy especial puesto a que cada página se observa en vez de leerse. Muchas de las páginas no incluyen texto pero las viñetas forman una composición por si sola y como un todo dentro de la historia, la secuencia que se lleva entre cada cuadro con cada personaje busca formar arte visual.



The New Teen Titans (2017)
Imagen tomada de Rebirth: New Titans #4. pag 7.

Estilos de viñeta:

Dentro de los estilos de secuencia, se pueden analizar las viñetas que van dentro de cada página. Jesulink (2013) establece que cada cuadro de movimiento o acción forman parte de una composición visual que irá dependiendo de cada momento de la historia. Una misma historieta puede poseer todos los tipos de viñetas, una diferente en cada momento de la narración: en el principio, en el nudo y en el desenlace.

Dentro de los más notorios se encuentran:

•Viñetas abiertas

Un cuadro que no está enmarcada en la orilla de la página y se sale de esta misma. El resto de viñetas irán dentro de la imagen más grande. Esto con la intención de mostrar los detalles de algún lugar.



WARHAMMER Monthly (1998) de Dan Abnett. Imagen tomada de: WARHAMMER Monthly #86, pag 22.

•Viñetas cerradas

Limitadas a estar dentro del margen de la página. Son las más comunes y sirven para contar una historia de manera sencilla.



JLA (2014)
Imagen tomada de: Justice League of America #18. pag 13.

•Salirse de viñeta o viñeta rota

Elementos gráficos tales como personajes o globos de texto pueden salirse de la viñeta a la que pertenecen e invadir el espacio de otra viñeta. Sacar a los personajes de las viñetas crea una nueva dimensión que transmite al lector una llamada de atención especial para destacar algo sobre lo demás. Si una imagen invade la página de esa forma será porque tendrá la importancia suficiente, y no pasará desapercibida para el lector en absoluto.



Green Arrow Se superpone a una viñeta Imagen tomada de: Injustice #2, vol. 6

•Viñetas de una página o más

Sutori establece que para lograr obtener un mayor impacto de una escena o acción, se presenta un cuadro completo que abarque la página completa, o en ciertos casos, las dos páginas al extender la novela (en red, 2013). El cómic no cuenta de elementos para impactar tales como la música, como sí sucede en el cine, por lo que puede aprovecharse de algo de lo que no dispone el cine: variar los tamaños del plano. Deberá ser consistente, si en un principio se utilizó una viñeta de página completa para presentar un personaje, cada vez que se haga una presentación debería ser similar.



Spiderman 2099 (1992) Imagen tomada de: Spiderman 2099 #1. Páginas 1-2

•Viñetas oblicuas

Al tener los ejes verticales en ángulos de 45 grados o más, destruyen el equilibrio de la página y por tanto son ideales para mostrar escenas de acción, movimiento, desequilibrio, intensidad o caos.



Ejemplo de viñetas oblicuas Imagen tomada de: <http://www.sutorimanga.com/>

•Viñetas ortogonales

Viñetas que poseen ejes paralelos a las orillas de cada página dentro de la novela. Generalmente son los utilizados con mayor frecuencia y tienen como intención mostrar estabilidad y un orden lógico de narrativa.



Ejemplo de viñetas ortogonales Imagen tomada de: Requiem Vampire Knight

•Viñetas decorativas o con forma irregular

El ilustrador decide utilizar la viñeta que enmarca la acción como un elemento decorativo que añade sensación visual de lo que está sucediendo.



En la icónica escena donde Bane le rompe la espalda a Batman, la viñeta ayuda a dar una sensación de impacto al transformarse en un elemento decorativo. Imagen tomada de : Batman vol 1 #497 (1993). Pag. 21.

•Viñetas psicológica

En muchas ocasiones, las viñetas se usan para crear sensaciones en el lector de tal manera que se adaptan a una forma que las produce. Esto hace que las viñetas creen composiciones extrañas pero tienen una gran fuerza y sumergen al lector en la trama. En estos casos, también se debe tener cuidado para no alterar el orden de lectura de las viñetas e imposibilitar la comprensión.



Ejemplo de viñeta psicológica dentro de "The Killing Joke" cuando el comisionado Gordon ve foto de su hija moribunda. Imagen tomada de : Batman: The Killing Joke (1988) Por Alan Moore y Brian Bolland.

Tipografía:

Según Withrow (2006), la mayoría de historietas y novelas gráficas tienen ciertas tipografías establecidas como parte de su imagen o línea gráfica. Sin embargo, se pueden encontrar en ciertos momentos una variación en el grosor de una palabra en específico para hacer énfasis en ella o algún cambio de color en el texto para llamar la atención hacia esa sección en específico.

Dentro de la tipografía y lettering para una historieta se pueden encontrar distintos estilos y variaciones que ayudan a acentuar un momento o sensación, incluso para una narración que lo ayuda a ser mucho más íntimo y personal.

Dentro de los ejemplos destacados se encuentran:



Black Canary vs Superman dentro de Injustice Year 2, #21-23

Logotipos:

El logotipo de una historieta tendrá un peso importante y buscará llamar la atención del lector a simple vista. La portada de una cómic o novela gráfica debe reflejar de manera visual el tema con el que se está tratando. No hay límites ni estilo de tipografía establecida.



Logotipo de Flash dentro de New 52 de DC. La inclinación de las letras da una sensación de velocidad y movimiento. Imagen tomada de dccomics.com

Tipografía manuscrita:

Para dar una sensación de pertenencia e intimidad entre el personaje y la historia, se incluye un estilo de tipografía realizada a mano para que parezca que el protagonista o algún miembro de la historia se vio involucrado.



Prince Robot IV dentro de Saga utiliza secciones de pensamiento con tipografía manuscrita para simular un momento más íntimo.

Burbujas de texto:

Dentro de las variaciones que ayudan a transmitir el mensaje de un dialogo son las burbujas de texto. Variando su forma dependiendo la intensidad y fuerza de la voz del personaje, siendo circular cuando se encuentra en un estado normal y más puntiaguda cuando se encuentran gritando. Uno de los ejemplos que más resaltan son las burbujas de IronMan al ser mucho más rectilíneas y con una tipografía digital para que dar a entender que se está escuchando hablar de una manera mecanizada como lo menciona Del Cid (en línea,2017).

Sin embargo existen casos que dichas burbujas sirven solo como estética. Es el caso de Deadpool que al momento de hablar, su tipografía es acompañada por círculos amarillos solamente para resaltar su presencia dentro del resto de los personajes, sin una razón aparente establecida.



Deapool dentro de Deadpoolica (2008)

Las burbujas son utilizadas para expresar sentimiento, sensaciones o pensamientos de una manera explícita sin necesidad de que el escritor tenga que hacer mención de ellos.

Estilos de burbujas:

Burbuja circular:

La más común, utilizada para reflejar que parte del dialogo dentro de una conversación está diciendo cada personaje. Generalmente posicionadas de izquierda a derecha o una encima de la otra para dar a entender quien habló antes y quien respondió.



Muestra de un dialogo entre Wolverine y Molly Hayes, dentro de Xmen: Battle of the ATOM

Burbuja punteaguda:

La representación de un grito por parte de uno de los personajes, generalmente va acompañada de alguna onomatopeya o cambio de color en la tipografía para darle mayor énfasis. Variaciones de este estilo puede ser solamente la cola de la burbuja con picos para dar a entender que la frase comenzó fuerte pero siguió en un tono normal.



Combinado con sus acciones violentas, la burbuja punteaguda de Lobo genera el impacto visual de un grito. Imagen tomada de: funnyjunk.com

Burbuja de pensamiento:

Representada por una nube, es utilizada para reflejar los pensamientos de los personajes. También puede ser utilizada para mostrar los sueños de alguien mientras duerme.



Imagen tomada de: Marvel.com

Burbuja intermitente:

Es una burbuja que da a entender al lector que lo que se está diciendo es un susurro o en un tono muy bajo el cual no todos lo escucharon.



Imagen tomada de: <http://fundrawingstuff.com/>

Burbuja rectilínea:

Generalmente se usa cuando los diálogos provienen de algún dispositivo electrónico (celulares, radio, televisión) para dar una sensación robótica.



Al estar dentro de un traje robótico, las burbujas de IronMan son más rectas que la de los demás para dar a entender que su voz está alterada. Imagen tomada de: images.sequart.org/

Burbujas musicales:

Para dar a entender que algún miembro de la historia está cantando, la burbuja contará con una línea dispareja, acompañada de notas musicales.

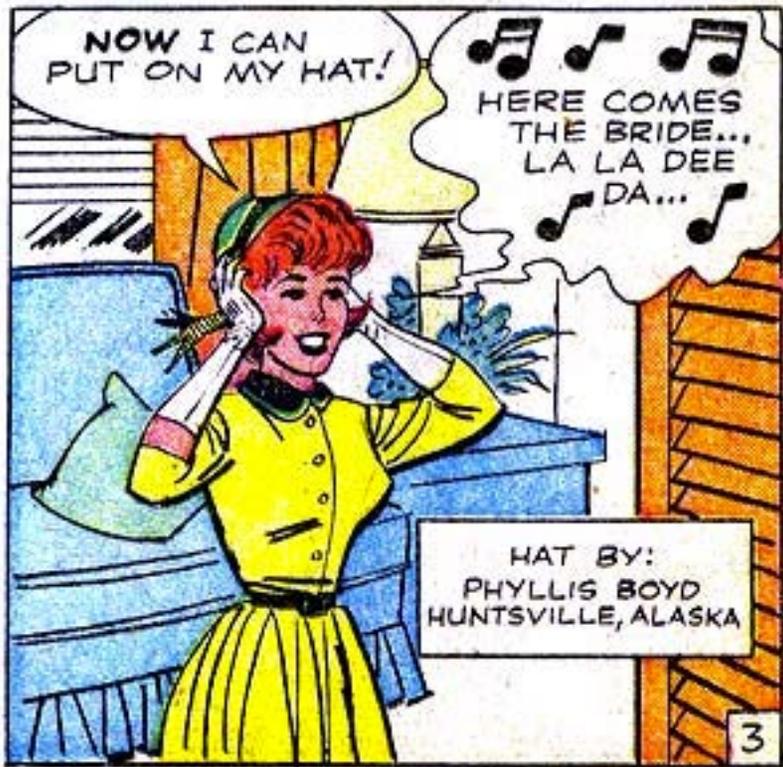


Imagen tomada de: www.comicbookfx.com

Sin globos:

Solamente la tipografía junto al personaje es con la intención de demostrar algún suceso impactante o algún pensamiento de mayor relevancia o importancia.



Se observa una mezcla de la burbuja y no burbuja para conocer el dialogo al mismo tiempo de los pensamientos. Imagen tomada de: mumbaiconfidential.com

Cuadros de texto:

Generalmente ubicados en las esquinas de las viñetas, tienen la intención de ubicar al lector dentro del espacio y tiempo de la historia pero a veces pueden ser utilizados por parte de un personaje para narrar elementos a modo de monólogo.



En este ejemplo se nota la diferencia de pensamiento de dos personajes, acompañado de su símbolo para que se reconozca quien dice que cosa. Imagen tomada de: Batman/Superman Anual.

Burbujas de color:

La intención de cambiar el color de una burbuja es para darle una identidad única a algún personaje de interés. Por lo general, los personajes malvados utilizan un fondo negro con letras blancas.



GwenPool hablando en burbujas rosas para sobresalir del resto de personajes dentro de la historia. Imagen tomada de: 4.bp.blogspot.com/

Burbujas amorfas o de mala construcción:

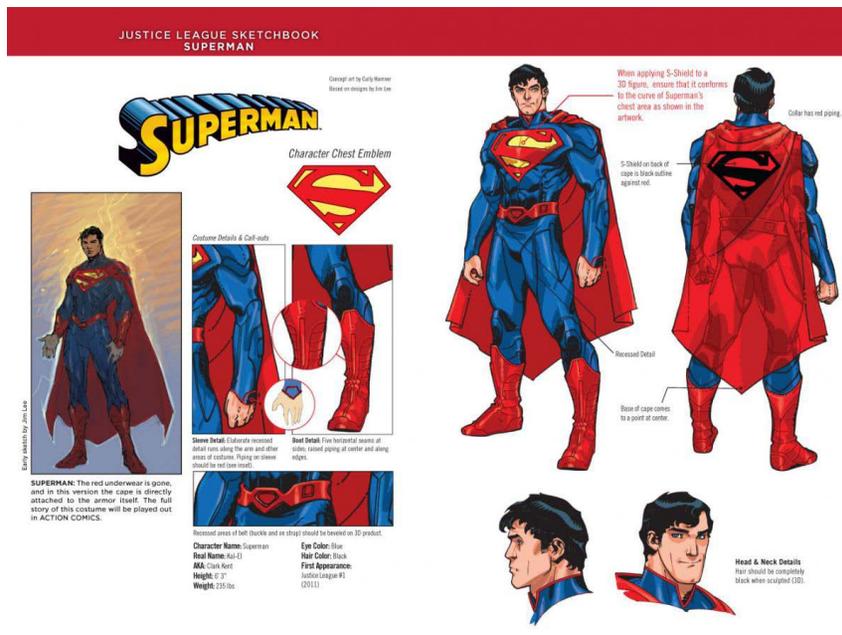
La apariencia física de las burbujas que parecieran estar mal construidas tiene la finalidad de reflejar el mal estado mental y psicológico de un personaje.



Imagen tomada de Atomic Robot #18

III. Diseño de personajes

Para obtener los rasgos y características físicas que serán reflejadas en forma visual dentro de la novela gráfica, se debe llevar a cabo el proceso conceptual de diseño con el cual se establecerá la propuesta final. Ozawa (2001) hace mención sobre el proceso creativo del personajes, estableciendo que mediante a ellos se genera el aspecto del rostro, pelo e incluso vestimenta, para luego hacer prototipos faciales de cada ser dependiendo el estado anímico.



Nuevo Diseño de Superman para The New 52.
Imagen tomada de: thenerdtheword.files.wordpress.com

Antes de comenzar a analizar cómo se verá, es necesario tomar en cuenta que existen arquetipos de personaje con el cuál se pueden relacionar. **El héroe clásico o mítico** (el que triunfa y derrota a los monstruos para restaurar la paz y el orden) es el arquetipo más fácil de reconocer, puesto que la idea de un héroe se ve presente en todas las culturas humanas. Pueden ser hombres, mujeres o andróginos; brutales (más músculo que cerebro, como Conan el Bárbaro), **astutos** (Más cerebro que músculo, como Profesor Charles Xavier en los Xmen) o una **mezcla de ambas** (Batman).



Conan, el bárbaro. Arquetipo de héroe brutal creado por Robert E. Howard.
Imagen tomada de: vignette3.wikia.nocookie.net

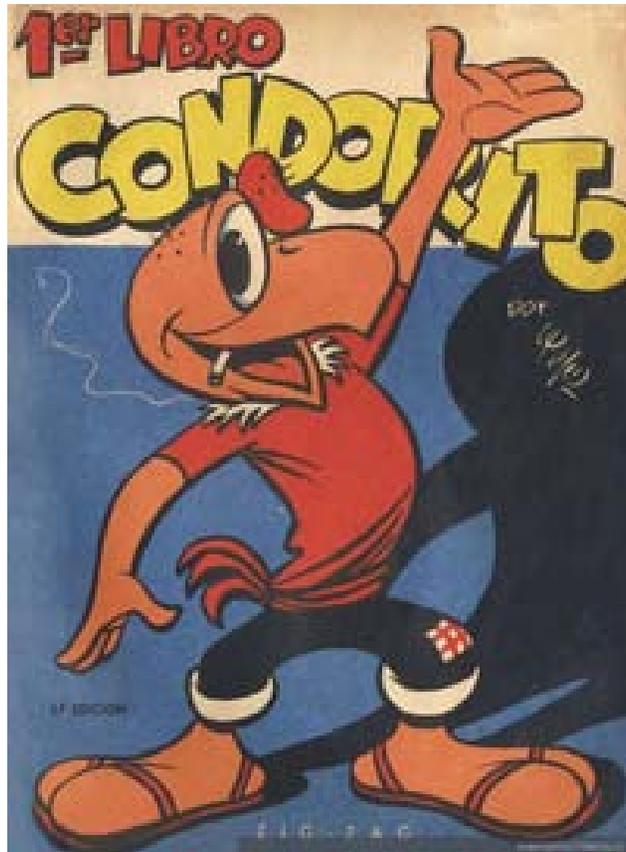


Charles Xavier. Arquetipo de héroe astuto creado por Stan Lee.
Imagen tomada de: 4.bp.blogspot.com



Batman, la mezcla del arquetipo brutal y astuto creado por Bob Kane y Bill Finger.
Imagen tomada de: 24horas.cl

También se conoce al **personaje trágico**, que está destinado a la perdición o muerte debido a sus defectos, como lo es Rorschach en Watchmen; o **personajes cómicos** que tienen la simple intención de entretener a la audiencia, como se presenta Condorito de Pepo.



Condorito, arquetipo de personaje cómico, creado por René 'Pepo' Ríos Boettiger. (1949)
Imagen tomada de: memoriachilena.cl

Figura humana:

Hay una confusión cuando se habla de figura humana en cómics y novelas gráficas. Alexander Danner comenta en su libro que conocer la figura humana anatómicamente correcta es solamente el primer paso para poder diseñar personajes. Cuando se conoce la personalidad que se le impuso por el escritor, los rasgos físicos pueden ser exagerados para que tenga relación el interior y el exterior de la persona. Tales son los casos de Hellboy, creado por Mike Mignola, y de Jubilo Chris Claremont y Marc Silvestri, donde los atributos de cada uno son exagerados para que se vean unificados con los rasgos de personalidad.



Hellboy, es un demonio antropomórfico con buenas intenciones pero con una actitud bastante fuerte que es reflejado en su apariencia, sobre todo es su enorme brazo derecho.
Imagen tomada de: aintnothouseflower.files.wordpress.com



Jubilo en los Xmen, tiene una estatura más pequeña y complexión más delgada que el resto para denotar que es una de las más frágiles del equipo.
Imagen tomada de: static5.comicvine.com

Figura no humana:

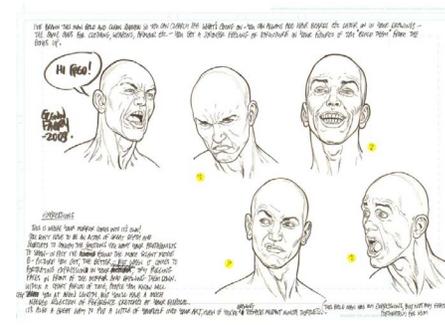
Las novelas gráficas están dominadas por personajes humanos y humanoides, pero cierto es que pueden tomar cualquier forma imaginable siempre y cuando sea posible transmitirla visualmente. Withrow (2009) establece que no hay límite sobre el diseño de los personajes que no poseen figura humana. Sin embargo, es muy importante que no sea un personaje protagonista porque si no, los lectores tendrán dificultad al querer identificarse con él.



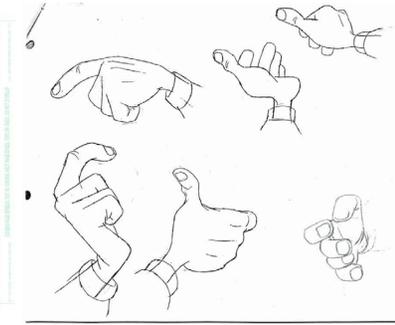
Parallax, enemigo de las *Linterna Verde*. Puede tomar cualquier forma para causar miedo.
imagen tomada de: vignette3.wikia.nocookie.net

Expresión, movimiento y gestos:

Es muy importante saber cuáles serán las expresiones faciales que un personaje tendrá, su movimiento al andar y los gestos hacia las distintas situaciones que se encuentre en el camino. Arizmendi (1975) menciona que el cómic, como la vida real, busca representar personas con un amplia gama de gustos y personalidades, por eso se debe establecer si alguien es más extrovertido, si es más carismático, si tiene un odio en especial hacia la vida o permanece en un estado de pereza perpetua. Los ademanes al hablar o expresarse van a connotar la seguridad y confianza con respecto al tono y el entorno de la situación.



Hoja de expresiones faciales de personaje.
Imagen tomada de:
s-media-cache-ak0.pinimg.com



Hoja de expresiones manuales de personaje.
Imagen tomada de: 2.bp.blogspot.com



Hoja de expresiones corporales de personaje.
Imagen tomada de:
3.bp.blogspot.com

Aplicación de arquetipo a la ilustración:

Para poder trasladar de manera correcta un arquetipo de personaje del guión a la ilustración, se debe contar con los elementos base que los definen. “Antes que nada, quien desee usar este método para crear sus personajes debe conocer algunos aspectos de la psicología, que estudia los procesos mentales, las sensaciones, las percepciones y el comportamiento del ser humano, en relación con el medio ambiente físico y social que lo rodea”. (Lunae, 2017. en red.).

Personaje heroico o mítico:

Para poder representar al héroe que se encargará de luchar contra distintas fuerzas, se deberá tomar en cuenta cierta exageración en la apariencia física. Los músculos tendrán



que ser exaltados y elevados a un punto más allá de la realidad. Esto con la intención de demostrar que es capaz de luchar contra cualquier cosa. La expresión del rostro siempre se muestra imponente y fuerte para que se represente. Además se le pueden agregar cicatrices visibles para que demuestre su trayectoria en las batallas.

Cable dentro de New Mutants por Rob Leibfield.
Imagen tomada de: i.annihil.us

Personaje astuto:

Personajes que son caracterizados por su ingenio, suelen tener una apariencia mucho más calculadora y seria. No debe confundirse el ilustrador al creer que estos no están presentes dentro del campo de batalla. Se puede exagerar la apariencia en cuanto a su vestimenta, mientras más dispositivos tecnológicos, armamentos y aparatos que los ayuden en las situaciones, más inteligente se presentará ante el público.

La mayoría de personajes de esta índole suelen tener un físico mucho más esbelto para así poder demostrar cierta agilidad dentro y fuera de las situaciones de peligro.



Gatúbela, astuta enemiga (y a veces aliada) de Batman. Suele verse la mayoría de las veces robando y asaltando. Imagen tomada de: writeups.org

Personaje trágico:

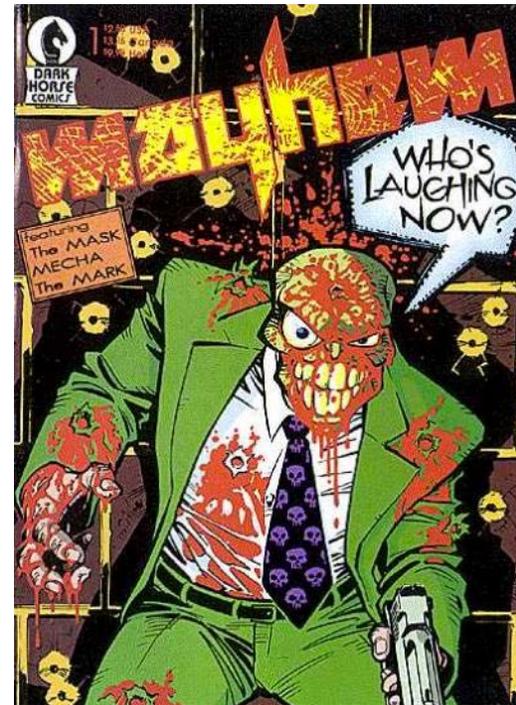
Ciertamente no hay un cánon establecido sobre la apariencia de un personaje trágico. Cualquiera podría serlo. Sin embargo es trabajo del ilustrador tratar de demostrar por medio de la apariencia su carisma y buenas intenciones para que los lectores busquen sentirse identificados a lo largo de la historia que terminará en tragedia.



Kite Man (2017) se ha mostrado como uno de los personajes más trágicos de todo DC al estar involucrado en situaciones devastadoras, sin embargo se ha ganado la admiración del público al tener una actitud optimista junto a una apariencia fuerte y de valor. Imagen tomada de: vignette3.wikia.nocookie.ne

Personaje cómico:

Como la función principal del personaje es de entretener al público (y hacerlo reír en ciertas ocasiones), la mayoría de veces el ilustrador decide implementar una apariencia caricaturesca y graciosa que refleje comedia. Sin embargo no siempre es ese el caso, ya que dentro de una serie o novela para público mayor, se puede encontrar un personaje que sigue la misma estética visual pero que sirve como el elemento cómico dentro de la tensión.



A diferencia de su contraparte en la película, La historieta de La Máscara toca temas mucho mas brutales y sanguinarios, sin embargo el personaje principal tiene situaciones cómicas que hacen que el tono de la violencia baje y se haga entretenido de cierta manera.

Opciones de diseño:

La novela gráfica como tal, permite un diseño de personajes muy flexible en cuanto al realismo visual. Dependiendo de la historia que se esté tocando y el mensaje que se desee compartir, así será como el ilustrador lo trabaje. “Pueden ser cualquier cosa: simples figuras humanas de palos, estilizados dibujos artísticos, representaciones fotorrealistas de gran detalle. Todas las opciones son viables” (Muro, 2004 p.106).

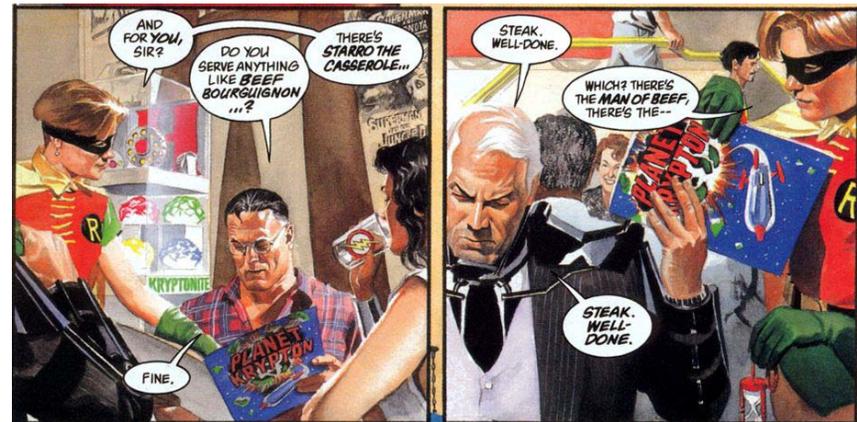
•Abstracción

Para narrar una historia, no es necesario que los personajes y escenarios dentro de ella posean una calidad completamente real (o humana en ciertos casos). Muchas veces, al querer incluir propiedades del género fabulístico, todo es alterado a tal punto que el mensaje va escondido dentro de las páginas de un cuento. Aguirre-Martinez (2015) menciona que si la historia es abstracta o imaginativa, el entorno debería ser similar para darle oportunidad a los lectores de imaginar por ellos mismos.



•Realismo

Cuando una historia necesita muchos detalles de ambientación, de posicionamiento y de tiempo-espacio, es más recomendado que el estilo seleccionado sea lo más realista posible para que el lector se posicione más fácil dentro de la narrativa y pueda observar lo que pasa en ella como un espectador.



Kingdom Come, novela gráfica que destaca por su nivel de fotorrealismo en sus ilustraciones.

Imagen tomada de *Kingdom Come* (1996), página 13.

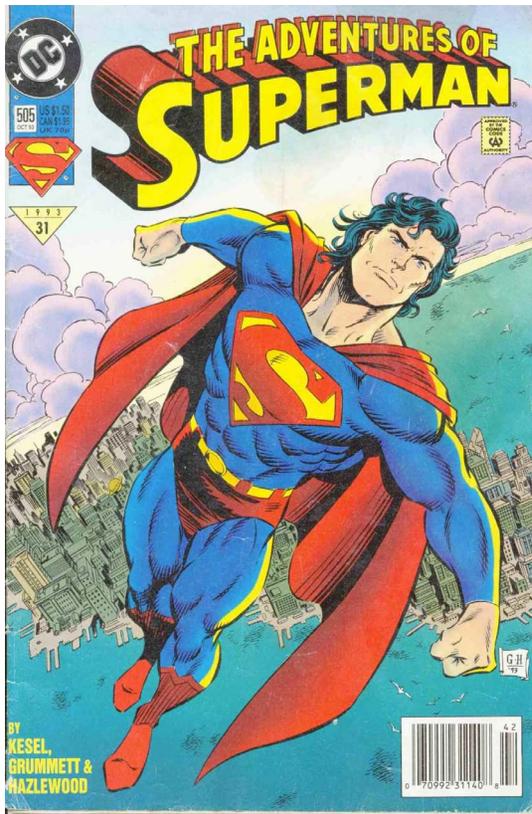
Harthigan en *Sin City*. Frank Miller utiliza el alto contraste negativo en su novela, dejando visible solo algunas partes del personaje para que el lector complete la imagen, siendo uno de los mejores ejemplos de abstracción dentro de las viñetas.

Imagen tomada de: s-media-cache-ak0.piniimg.com

•Estilo americano

Según Alonso (en red, 2012) en el cómic americano, se utiliza una anatomía rigurosa y más fiel a las proporciones reales del cuerpo humano. Se detalla el cuerpo y se llena de sombras para resaltar los músculos o demás partes de las personas y así lograr que se la figura se vea heroica y estilizada.

La proporción del rostro se muestra más simétrica y estilizada que el resto de estilos.

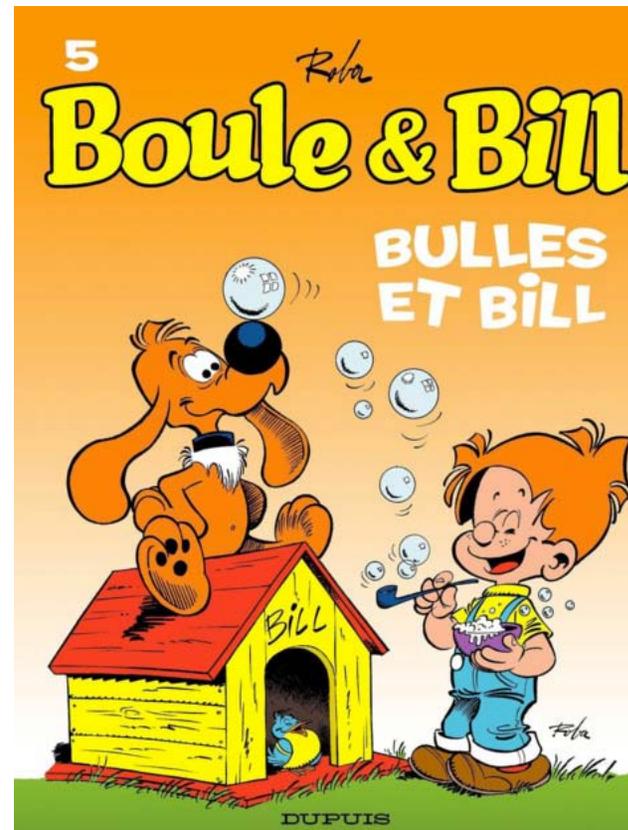


Superman, el personaje más representativo del estilo americano. Se notan las proporciones simétricas en brazos, piernas, torso y rostro. Además de estar resaltado por sombras muy marcadas. Imagen tomada de: *The Adventures of Superman* #505 (1993).

•Estilo europeo

Influenciado por la tradición artística de Europa, hace que el estilo modifique ciertas proporciones para que tengan un estilo clásico. Alonso también define que en este estilo se pueden encontrar torsos pequeños, caderas grandes, formas orgánicas con mayor movimiento.

Los rostros son más expresivos y estéticos, con ojos grandes pero con menor detalle.



Boule et Bill (1959) por Jean Roba y Maurice Rosy. Se puede notar el claro ejemplo del estilo europeo en la estética de los personajes. Imagen tomada de: *Boule & Bill* #5 *Bulles et Bill*

•Manga

Este estilo conserva las características de los cánones orientales, como las líneas sinuosas, el alargamiento de la figura y la excesiva simplificación. Todo eso hace que muchas veces el estilo se despreocupe de las proporciones.

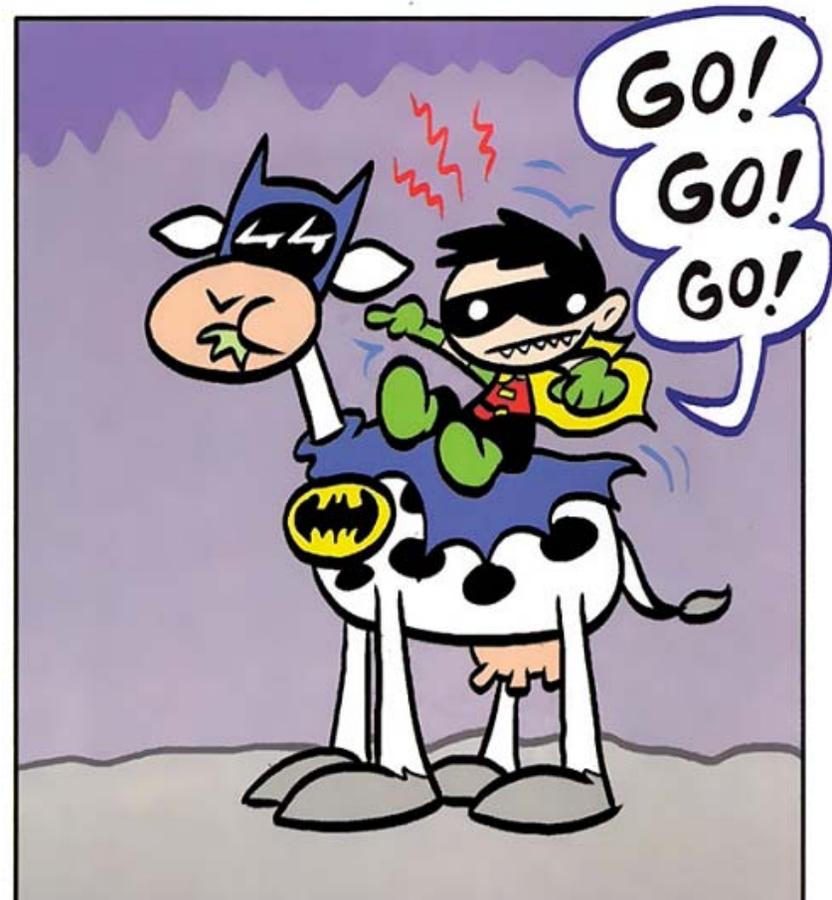
“La estructuración de la cabeza se presenta muy angular y triangular. Los ojos son los que mayor peso tienen en el rostro” (Alonso, en red. 2012).



Genos, dentro de One Punch Man ejemplifica el estilo manga. Imagen tomada de: s-media-cache-ak0.pinimg.com

•Estilo Cartoon

Al estar inspirado en caricaturas clásicas, no respeta proporciones realistas del cuerpo humano y tiende a exagerar las características existentes, por exceso o por defecto.



Damian Wayne (Robin) en la mini serie "Tiny Titans". Imagen tomada de: Tiny Titans #45

Vestuario:

La apariencia es el todo del personaje en cuanto a lo visual, hará que transmita todo el trasfondo del ser si necesidad de que hable. Cuando se habla de vestuario, se trata de establecer el ambiente en el que la historia se desarrollará. Dependiendo del contexto y la ropa, se establecerá el ámbito, como Menciona Withrow (2009), como en la vida real, dentro del cómic tiene que verse realista, si tiene ropa gastada y el ambiente es decadente, puede estar en un barrio bajo, sin embargo, si tiene ropa gastada y el ambiente se ve de clase alta, el personaje puede ser un pordiosero.

Además de tener la vestimenta como un mensaje, se tiene el icono. Personajes que han logrado posicionarse en la mente del lector durante muchos años, lo han hecho al no variar mucho del estilo. Se llega a tal nivel en el que su ropa es igual de representativa que la historia misma.



Los 4 Fantásticos, por Stan Lee han mantenido una apariencia y atuendo similar por más de 4 décadas, haciéndolos un grupo de superhéroes con mayor reconocimiento a nivel mundial. Imagen tomada de: cdn.collider.com

Desarrollo de personajes:

Existen diversos procesos para crear los personajes para una novela gráfica, como lo comenta Marcos (en red, 2015) en su investigación. El material gráfico tendrá que partir de la manera en que fueron escritos para que pueda transmitir el mensaje desde la apariencia, actos, gestos y vestimenta sin necesidad de que se exponga de manera directa las intenciones explícitas de alguien.

A pesar de no tener un reglamento establecido para generar los miembros dentro de la narrativa, sí se han creado ciertos pasos con los que el escritor e ilustrador cuentan para realizar de manera óptima un diseño correcto que funcione tanto de fondo como de forma:

1) Crear personalidad.

Se recomienda tener una noción clara de que tipo de persona será a quien se planea diseñar (Extrovertido, rudo, introvertido, miedoso, etc.). Tomando en cuenta las características básicas, se debe estudiar personas de la vida real que posean dicha personalidad para conocer la manera adecuada en la que se desarrollan en el mundo real.

No se debe lidiar con extremos. El protagonista no puede ser perfecto porque eso limitaría la verosimilitud de la persona, logrando que el lector no pudiera llegar a sentirse identificado. Del mismo modo, no se puede hacer al villano completamente malvado. Se debe encontrar un punto o cierta moralidad que logre generar carisma para que el lector también sienta algún nivel de relación.

2) Crear la apariencia

Debido a la naturaleza de la noveña gráfica, no se puede establecer no confirmar que el personaje principal tendrá rasgos heroicos o ideales. Del mismo modo que no siempre el antagonista será visto como un monstruo o algo degenerado. Withow (2009) menciona que no existe un manera “buena” de diseñar la apariencia de los miembros dentro de la historia (p. 39). Se debe tener en cuenta el ambiente y el momento en el que desarrollan los eventos para que todo sea creíble. En una guerra, ambos lados poseen soldados que están dispuestos a dar la vida por su causa. Es por eso que la apariencia debe mantenerse similar, formidable para ambos lados, de esta manera reflejar que son contrincantes en igualdad de condiciones.

En muchas otras ocasiones, como en *Torpedo 1936* de Enrique Sánchez Abulí (1981), que el personaje principal no puede ser caracterizado como bueno al ser un asesino a sueldo dentro de la cultura de violencia propia de Nueva York durante la era de la gran depresión. Tomando como ejemplo la novela gráfica guatemalteca en “*Xendar*” (2016), el protagonista Aidan es un cocainómano mujeriego malhablado que, a pesar de todo, busca salvar el día. En contraste, en la novela “*Sandman*” de Neil Gaiman (1989) se presenta a Lucifer, como un hombre alto, rubio, carismático y apuesto que a simple vista no parece ser el dueño del infierno.

El lector irá generando sus ideas con respecto a quién es el bueno o quién es el malo dentro de la novela por medio de las acciones que tomen y de la manera en que sus motivaciones estén plasmadas gracias al escritor.



Luca Torelli en *Torpedo 1936* (1981) de Enrique Sánchez Abulí y Jordi Bernet. Imagen tomada de: <http://1.bp.blogspot.com/>



Lucifer Morningstar en *Sandman* (1989) de Neil Gaiman y Christopher Moeller. Imagen tomada de: <https://upload.wikimedia.org>

3) Nombre creativo

Para que toda la historia se sienta creíble y real, los nombres deben ser relevantes con el escenario de la historia. Una historia ambientada en el Japón postmoderno no tendría problemas en adjuntar a un personaje llamado Sakura, pero no sería lo más conveniente para una adolescente en India. Los nombres difíciles de pronunciar o largos deberían guardarse para personajes que aparecen poco en la historia y representan grandes eventos o cosas.

4) Darle vida al personaje

El personaje es una persona real dentro del mundo que fue creado. Se deben tener en cuenta detalles como color de ojos, de tez, de cabello. Cicatrices visibles que muestran porciones de su vida. Golpes o moretones debido al tipo de vida que se lleva. Todos esos detalles son importantes y no necesariamente tienen que ser incluidos todos en la historia. Se debe tratar de que todo encaje para procurar que el lector tenga una imagen tan clara del personaje como la tienen el escritor y el ilustrador.



Clarissa (1999) de Jason Yungbluth muestra a una niña que ha sufrido de abuso sexual por parte de su padre. Permanece con un rostro de perpetua seriedad e impotencia al no poder hacer nada puesto que su familia la culpa a ella en vez de a su papá. Su expresión refleja la realidad de muchos niños que sufren de esto en la actualidad.

VI. Diseño de ambientes.

Teniendo establecido todo lo anterior, se deja por último el ambiente y entorno en donde se desarrollará la narración deseada. Puede ser un panorama muy detallado, con texturas, detalles de madera y brillos o puede ser un cuarto cerrado con solamente un escritorio y un par de libros, todo depende de la intención y la situación de la historia. Ball (2010) menciona que dentro de las viñetas, generalmente se pueden apreciar varios detalles (dependiendo el estilo visual) debido a que el lector está viendo un mundo a través de las hojas.

Aún si el estilo decide ser abstracto y un tono sombrío para que el lector termine de formar en su mente el cuadro, cada viñeta debe llevar una cierta cantidad de detalles que lo coloquen en el lugar, (barras si está en una celda de prisión, mesas de plástico si está en un comedor, escritorio con hojas desordenadas si es una oficina).

El ambiente dentro de una composición tiene gran importancia puesto que es el mundo ficticio (o real con ciertas alteraciones) donde se podrá apreciar al personaje y sus aventuras.



Dibujos preliminares:

El proceso para comenzar a retratar el espacio en donde se ubicará el momento inicia desde los ejercicios manuales para entrenar la mano. Sullivan (2004), dentro de su libro “*Drawing the Landscape*”, comenta que hay técnicas sencillas con las que simples líneas pueden convertirse en partes de la propuesta final del paisaje. Entre los cuales destacan:

•El método manuscrito de Palmer

Consiste en un proceso muy similar a los ejercicios caligráficos de primaria, en una hoja se tratará de llenar cada renglón con líneas diagonales y circulares. Luego se seguirá el proceso tratando de escribir la letra “M” y la letra “O”.

•Ejercicios de línea

En una hoja común y corriente, se llenará de líneas, aplicando diferente presión al lápiz o crayón, y dirigiendo la mano a todos lados, rellenando completamente cada espacio.

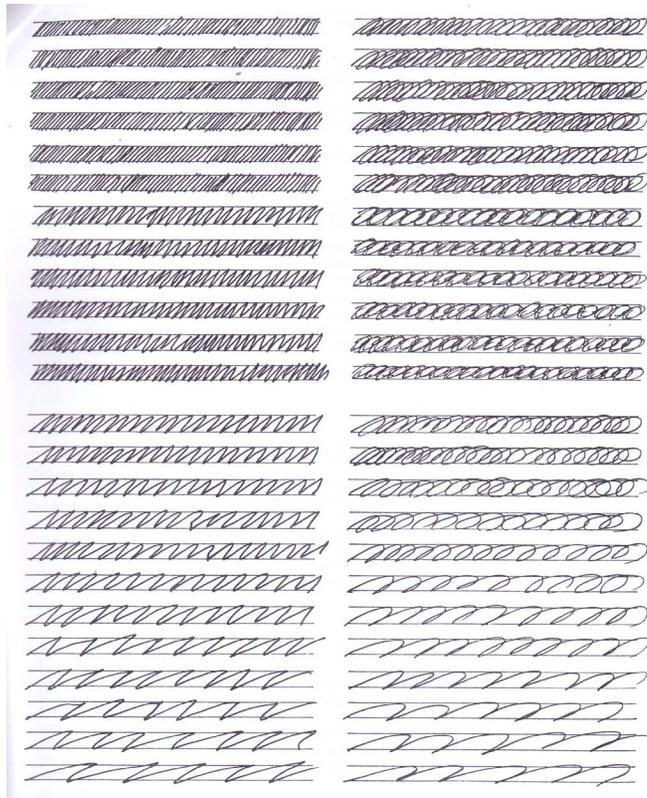
•Pesos básicos de línea

Se comenzará a hacer líneas verticales en una hoja de papel, de izquierda a derecha. haciendo una muy larga, terminando en una muy corta. luego, en los renglones que quedan entre cada línea, se hará el método manuscrito de Palmer, haciendo círculos y líneas diagonales.

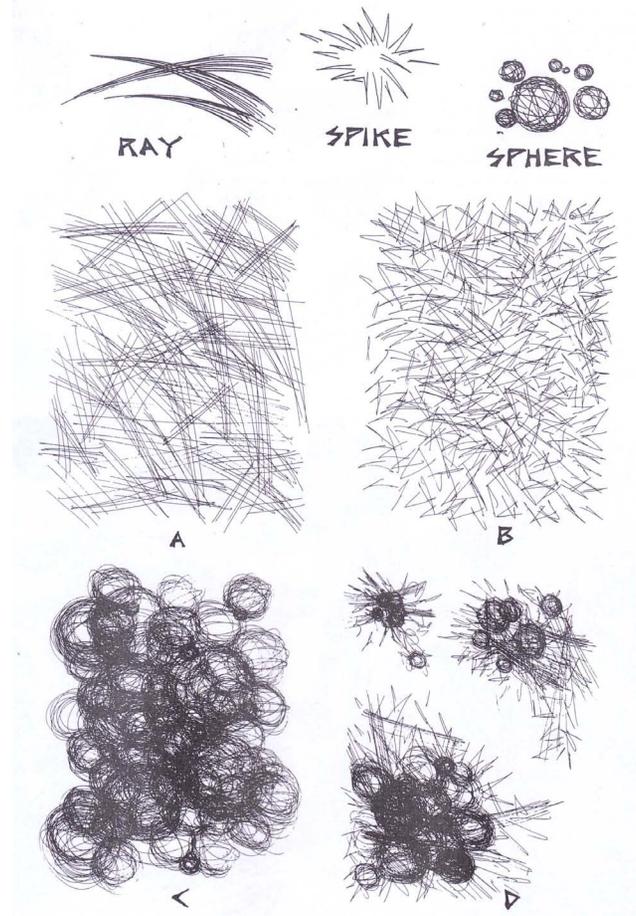
Aún si no se presentan todos los detalles, se debe dar lo suficiente para ubicar a los personajes en un espacio, como lo hace la novela 100 Bullets por Brian Azzarello y Eduardo Risso.

Imagen tomada de: *100 Bullets* #59 (1999), página 6.

Habiendo terminado con los ejercicios, se analizarán las hojas de papel con las distintas líneas y círculos, se observarán aquellas que tengas posibilidad de unificarse y se replicarán en una hoja aparte para darle un sentido de profundidad. Esto con la intención de hacer fondos y detalles dentro de una composición.



Ejercicio: Técnica manuscrito de Palmer.
Imagen tomada de *Drawing the Landscape*, página 96.



Figuras realizadas a partir de los ejercicios de dibujos preliminares
Imagen tomada de *Drawing the Landscape*, página 106.

Tono y texturas:

Para comenzar a bocetar y establecer la apariencia de un lugar, se debe observar la naturaleza misma. Sullivan (2004) comenta que una línea por si sola no causa mayor impacto, pero al ser colocadas varias, se puede dar la sensación de sombras y luces que ambientan una escena.

Muchas veces, el instrumento con el que se trabaje será el encargado de darle la textura a la obra. Los detalles minúsculos podrán pasar desapercibidos si se logra integrar el paisaje como un “todo”. El tono dependerá de la temática que se planea utilizar dentro de la narrativa. Las sombras y las luces serán lo que varíe, buscando utilizar algo mucho más marcado o más tenue. Eso dependerá del artista.

Composición:

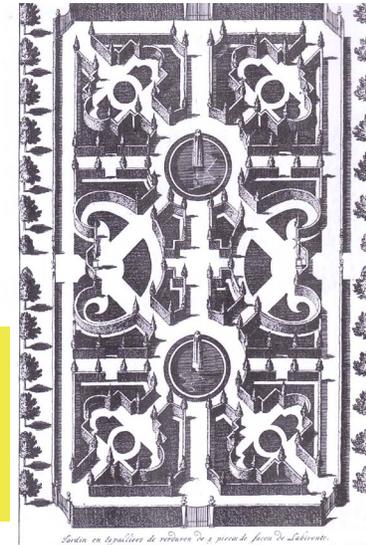
La propuesta final dependerá del punto de vista del narrador y del observador dentro de la novela gráfica, asimismo la cuadrícula por parte del ilustrador tendrá gran importancia. Generalmente, al ser contado en primera persona con un tono más subjetivo, cada situación y lugar se ve exagerado y alterado para hacer una unión perfecta entre fondo y forma. Sullivan menciona dentro de su libro que las composiciones no están limitadas a ser vistas desde el punto visual de una persona (punto hormiga). Se encuentran situaciones en las que una habitación puede ser mostrada desde lo alto para reflejar lo gigantesca que es, o puede ser situada en el centro para denotar el orden perfecto que posee.

Se pueden apreciar distintos tipos de propuestas que transmiten un mensaje distinto. Entre ellas se encuentran:

•Vista de planta o cenital:

Se posiciona la vista del lector desde lo alto de una locación. Esto suele tener dos intenciones:

1) Apreciar las dimensiones de un lugar, con respecto a la población. Además de visualizar los detalles de diseño arquitectónicos y/o de naturaleza que los rodea



Daniel Marot (1661-1752)
Livre de Parterres.
Imagen tomada de la Colección de documentos de diseño ambiental, Universidad de California, Berkeley. (1703)

2) Empequeñecer a los personajes, dando una sensación de problema y pérdida entorno a la historia.



BlackSad (2000) Por Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido. Imagen tomada de: marmotfishstudio.wdfiles.com

•Picada:

Es una angulación superior, o sea, por encima de la altura de los ojos y está orientada ligeramente hacia el suelo. Normalmente, el picado representa un personaje psíquicamente débil, dominado, inferior.



En la imagen se puede apreciar el ángulo picado al presentar a una anciana y un joven siento aterrorizados por fantasmas. Imagen tomada de: nuestroscomics.com

•Normal o ángulo neutro:

Se posiciona la cámara a la altura de los ojos, o en el caso de que sea un objeto, en una altura media paralela al suelo. Este tipo de ángulo busca retratar de manera sencilla al personaje con respecto al ambiente.



Aun cuando los personajes no ven directamente a la cámara, la altura está a nivel de sus ojos y rostro. Todo con la intención de reflejar sentimientos y sensaciones. The quest for the missing girl (2010) . Imagen tomada de: 7415comics.com

•Contrapicada:

Con una angulación inferior, o sea, por debajo de la altura de los ojos y ligeramente orientada hacia arriba. El contrapicado normalmente representa un personaje psíquicamente fuerte, dominante, superior.



Al utilizar el ángulo contrapicado, se puede observar a un Asterix bastante formidable y aterrorizador, a pesar de tener baja estatura. Imagen tomada de: 2.bp.blogspot.com

•Nadir:

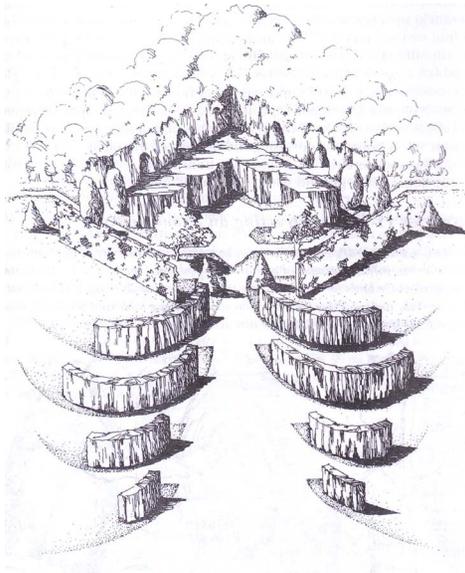
Posicionado directamente en la parte inferior de un personaje u objeto, el ángulo nadir transmite dinamismo o sensación de movimiento, aún cuando no se mueva nada en la escena.



En esta escena se puede observar a Deadpool (1991) de Rob Liebfeld utilizado un ángulo nadir. La vista genera mucha más acción y movimiento al incluir un dinamismo extra. Imagen tomada de: marvel.com

•Axonométrica

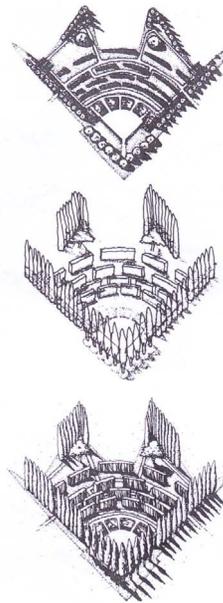
Dentro de las composición que transmiten un mensaje, se encuentra la axonométrica. Una vista geométrica que muestra una locación desde el punto de entrada, dejando el resto del lugar a imaginación del lector y del personaje. Muy utilizado y recomendado en narraciones de primera persona.



La vista axonométrica le da una sensación de dramatismo.
Imagen tomada de *Drawing the Landscape*, página 239 (2012)

•Isométrica

Al igual que la axonométrica, la isométrica también es una composición geométrica que presenta un lugar con tres puntos de fuga. La diferencia se encuentra en la dirección de la entrada. En esta vista, se da una perspectiva que elimina el dramatismo de un momento, siendo más acogedora e invitando a los personajes a entrar.



La composición isométrica no es dramática, presenta todos los elementos de construcción. Es utilizada preferiblemente para dar detalles de una locación.
Imagen tomada de *Drawing the Landscape*, página 243. (2012)

Cuadrícula

Aparte del punto de vista del observador y del narrador, la composición dentro de las páginas de una historieta o una novela gráfica está conformada por la diagramación y selección de elementos por parte del ilustrador. Drez Rodríguez (2012) comenta que la vista debe seguir un estándar establecido de lectura. Es por eso que en países del occidente, la lectura de las viñetas se dirige de izquierda a derecha, en contraste con países orientales como Japón, que utiliza la



lectura de derecha a izquierda dentro de los mangas.

Composición estándar utilizada en cómics. Generalmente utiliza entre 6 y 9 viñetas. Imagen tomada de: <http://webcomicalliance.com/>

A medida que las historietas fueron evolucionando, Rodríguez establece que los artistas tomaron influencia de las propuestas europeas y asiáticas para incluir composiciones atractivas dentro de las historias. Manteniendo un número de 6 a 9 viñetas por página, los ángulos y direcciones cambiaban para dar una sensación de acción y movimiento.



Imagen tomada de: <http://webcomicalliance.com/>

Dependiendo la cantidad de información que se vaya a incluir dentro de una página, se tendrá que variar el uso de viñetas. Si habrá mucho dialogo o mucho detalle se recomiendan 9 viñetas para docificar el texto y no saturar de palabras una burbuja. Del mismo modo, si la información es poca, se pueden utilizar entre 1 a 3 viñetas.

Punto Focal

Rodríguez comenta que “luego de haber establecido la retícula, es momento de determinar dónde se encontrará el punto focal para cada viñeta”. Generalmente se colocará el punto focal en algún punto donde no ocurra confusión visual, por ejemplo, una viñeta horizontal deberá tener su foco en 3 locaciones: en el centro, hacia el lado izquierdo del centro o hacia el lado derecho del centro.

En un a viñeta vertical, el punto focal deberá ir colocado en el centro, ligeramente arriba del centro o ligeramente bajo el centro. Esto no necesariamente tendrá que ser así en todas las situaciones. Se tendrá que tener una idea y noción correcta sobre la escena que esté sucediendo para que la intención buscada sea funcional.

La intención de variar el punto de viñeta en viñeta es que el ojo se mueva de izquierda a derecha, manteniendo un movimiento y dinamismo no explícito para evitar la monotonía de las acciones.



Imagen tomada de: <http://webcomicalliance.com/>

LOS (por sus siglas en Inglés *Línea de Vista*)

Un simple método utilizado para forzar al lector a seguir una dirección utilizando un diseño subconsciente. El ojo se mueve a lo largo de la página de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo y vice versa. Las viñetas horizontales generan el movimiento automático horizontal de los ojos. El resto de los elementos ilustrados (personajes y burbujas) hacen que quien esté observando la página no salga de ella sin antes haber apreciado cada detalle.

Rodríguez menciona que este elemento radica principalmente en los ojos y posición del rostro de los personajes. Hacia donde los involucrados en la viñeta estén viendo, el lector dirigirá la vista también. Se pueden encontrar casos en los que, a pesar de contener lectura de izquierda a derecha, la posición de los elementos generará que la vista se mueva de derecha a izquierda para apreciar mejor un momento. Todo eso combinado con los diálogos hacen que el ilustrador lleve de la mano al observador hacia el final de la página hacia la siguiente.

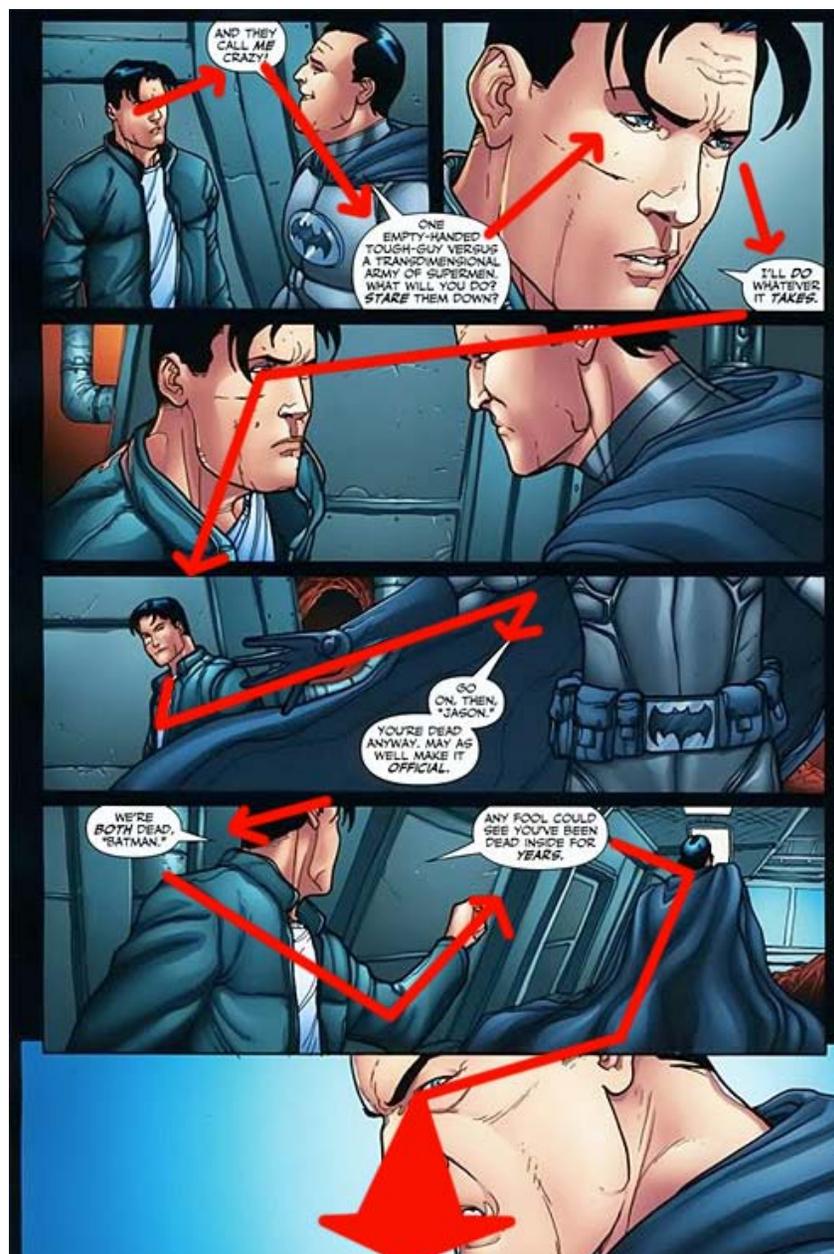


Imagen tomada de: <http://webcomicalliance.com/>

Tipos de planos:

Además de las composiciones de lugares, se debe incluir el plano del personaje con relación al ambiente para establecer la situación y unión de la escena como un todo.

- **Plano general:** cuerpo completo.
- **Plano americano:** hasta las rodillas
- **Plano medio:** hasta la cintura
- **Primer plano:** hasta los hombros
- **Primerísimo primer plano:** solo el rostro.
- **Plano detalle:** solo un elemento.

Una novela gráfica, a diferencia de un guion cinematográfico, puede utilizar tomas de cámara más exageradas puesto a que no depende de “la vida real” para llevarse a cabo. El escritor puede solicitar ciertas vistas y será el trabajo del ilustrador plasmarlas en las páginas.

Según Sullivan (2004), los ambientes de un lugar van a ser exagerados al momento de ser dibujados para tratar de hacer sentir al observador que está dentro de la composición.

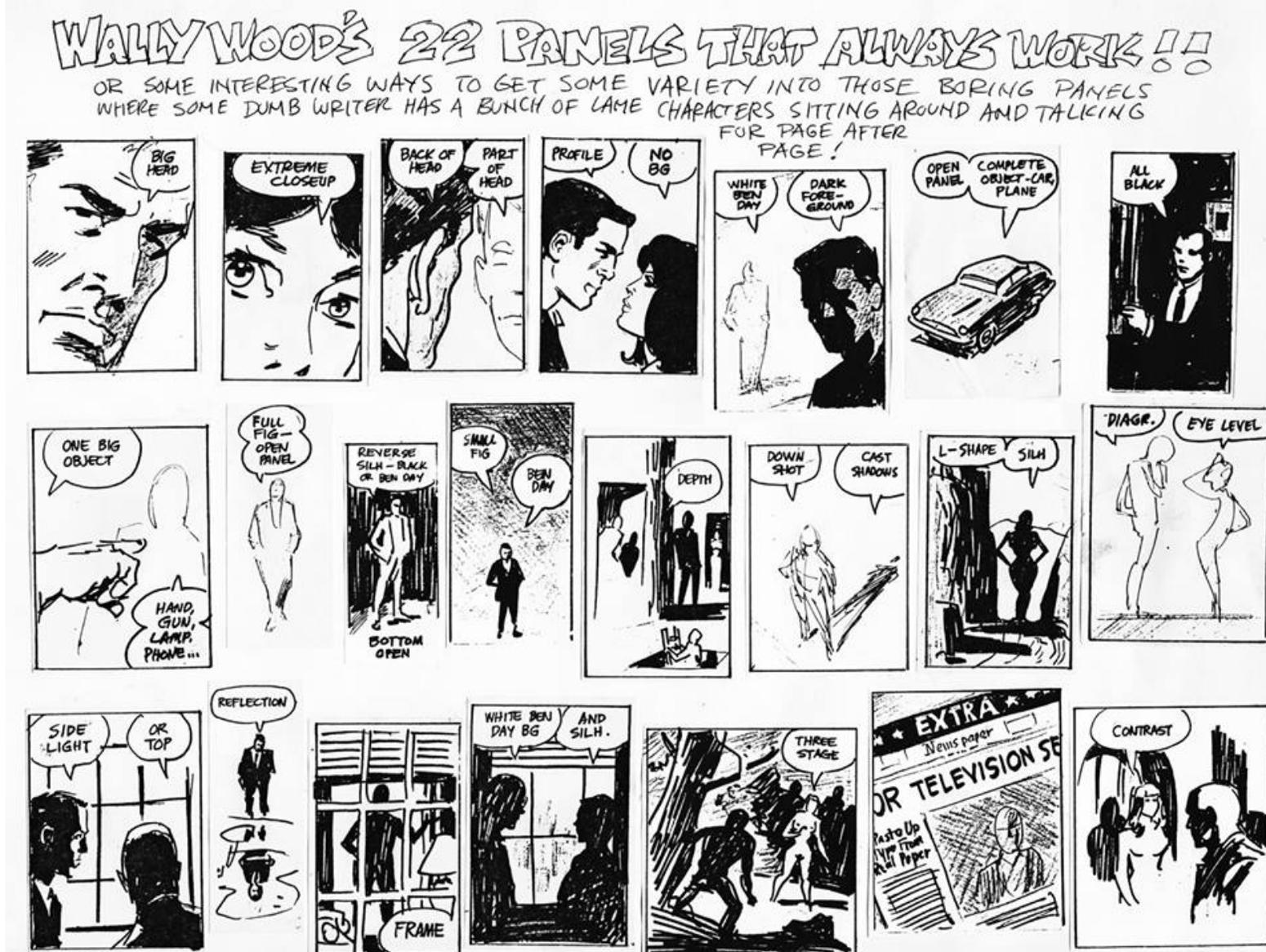
Al tratarse de una pieza gráfica, el encuadre de cada viñeta debe ir variando para que no parezca una escena estática, a menos que esa sea la intención. Es un valor agregado que motiva al lector a apreciar una novela gráfica por encima de un libro común.



Última página de la primera aventura de Spiderman en Amazing Fantasy #15 (1962). Por Stan Lee y Steve Ditko. Tomado de la página 25 de Spiderman Omnibus Vol. 1

Esquema de Wally Wood sobre los mejores tipos de paneles al momento de crear una cómic o novela gráfica.

Imagen tomada de: <https://www.facebook.com/implyingwereadcomics/photos/p.1360679147379018/1360679147379018/?type=3&theater>



V. Problemáticas sociales

Según Pérez y Gardey (2015), una problemática social es algún asunto que implica algún tipo de inconveniente o trastorno que exigen una solución. Generalmente presentan una dificultad en la sociedad para alcanzar un objetivo de superación. Situaciones que impiden el desarrollo o progreso de una comunidad o de uno de sus sectores. Puede decirse que surgen cuando muchas personas no logran satisfacer sus necesidades básicas que un sector de la población no logre acceder a los servicios de salud, la alimentación o la vivienda.

El ente encargado para finalizar las situaciones es el gobierno, quien debe desarrollar políticas sociales que reviertan los problemas en cuestión. Sin embargo, se puede dar el caso en que los gobiernos formen parte de otra problemática, como lo es la corrupción, los conflictos bélicos y la censura de los civiles.

Cuando se trata de establecer el origen de toda situación complicada, se identifica a la pobreza como el principal problema de una región. “Al querer trazar la línea que lleva a un pueblo o país de algo malo a algo peor, la pobreza es el punto inicial. Si hay pobreza, hay desnutrición, hay miedo, hay violencia, hay robo, hay tráfico y hay muertes” (Selleny, 2012, en red).

Dentro de la escalada del conflicto, se pueden evidenciar las mayores problemáticas sociales que afectan a distintos países alrededor del mundo, tales como:

Guerras y sus consecuencias:

Conflicto social en el que dos o más grupos humanos relativamente masivos, principalmente tribus, sociedades o naciones, se enfrentan de manera violenta, preferiblemente, mediante el uso de armas de toda índole, a menudo con resultado de muerte (individual o colectiva) y daños materiales de una entidad considerable. LeShawn (1992) establece que se puede considerar el inicio de esto al momento en que dos países tienen desigualdad de ideologías. En un principio puede costar considerársele una problemática social puesto que son los gobiernos los involucrados, sin embargo, el país como población se ve dañado al ser víctima de la falta de recursos que son entregados completamente al ejército, y en ciertos momentos, de ataques de países enemigos.

Una guerra afecta a la población desde el ámbito social (alianzas con otros países que exporten bienes) hasta su seguridad personal (bombas, ataques aéreos, invasiones de enemigos). Todo esto hace que el nivel socioeconómico se vea por los suelos y las personas se vean obligadas a pasar hambre o pelear por las necesidades básicas.



Las historietas siempre han reflejado la guerra en curso. Capitán America #1 (1941). por Joe Simon y Jack Kirby
Imagen tomada de: elmultiverso52.com

Abuso Infantil:

El Consejo de Europa (2007), en el Convenio de Lanzarote, señala que abuso sexual infantil es “realizar actividades sexuales con un niño que de conformidad con las disposiciones aplicables del derecho nacional, no haya alcanzado la edad legal para realizar dichas actividades a) recurriendo a la coacción, la fuerza o la amenaza; b) abusando de una posición reconocida de conanza, autoridad o influencia sobre el niño, incluso en el seno de la familia; y/o c) abusando de una situación de especial vulnerabilidad del niño, en particular debido a una discapacidad psíquica o mental o una situación de dependencia” (en red). El abuso sexual infantil puede incluir contacto sexual, aunque también actividades sin contacto directo como el exhibicionismo, la exposición de niños o niñas a material pornográfico, el grooming o la utilización o manipulación de niños o niñas para la producción de material visual de contenido sexual.

Al haber sido afectado por el acoso o abuso, un niño puede pasar el resto de su vida sufriendo secuelas o repercusiones causadas por ello. Las manifestaciones que pueden presentar un niño o una niña víctima son diversas. Es importante señalar que la ausencia o la presencia de algunas de estas manifestaciones o síntomas no comprueban por sí mismas la existencia o no de un abuso sexual hacia un niño o una niña.

1. Consecuencias físicas

- Hematomas.
- Infecciones de transmisión sexual.
- Desgarramientos o sangrados vaginales o anales.
- Enuresis, encopresis.
- Dificultad para sentarse o para caminar.
- Embarazo temprano.

2. Consecuencias psicológicas iniciales del abuso sexual infantil

- Problemas emocionales
- Miedos.
- Fobias.
- Síntomas depresivos.
- Ansiedad.
- Baja autoestima.
- Sentimiento de culpa.
- Estigmatización.
- Trastorno por estrés postraumático.
- Ideación y conducta suicida.
- Autolesiones.



Carl Grimes, a punto de ser abusado por una pandilla.
The Walking Dead #57 (2005) por Robert Kirkman.

Drogadicción:

La drogadicción es una enfermedad que consiste en la dependencia de sustancias que afectan el sistema nervioso central y las funciones cerebrales, produciendo alteraciones en el comportamiento, la percepción, el juicio y las emociones. Generalmente ligada con la pobreza, la persona que consume a tales extremos de estar dependiendo de la droga, vende todas sus pertenencias para seguir satisfaciendo las necesidades. Una vez que no hay se cuenta con una fuente de dinero, se incurre en los robos y hurtos para vender y seguir comprando droga.

Aciprensa (2016) establece que la dependencia por drogas puede ser de dos tipos:

Dependencia física: el organismo se vuelve necesitado de las drogas, tal es así que cuando se interrumpe el consumo sobrevienen fuertes trastornos fisiológicos, lo que se conoce como síndrome de abstinencia.

Dependencia psíquica: es el estado de euforia que se siente cuando se consume droga, y que lleva a buscar nuevamente el consumo para evitar el malestar u obtener placer. El individuo siente una imperiosa necesidad de consumir droga, y experimenta un desplome emocional cuando no la consigue.



Harry Osborn, uno de los primeros personajes de la cultura pop en ser visto con una adicción a las pastillas.
The Amazing Spiderman (1997) por Stan Lee.
Imagen tomada de: thegreengoblinhideout.com

Países más desarrollados cuentan con establecimientos que ofrecen ayuda a personas que sufren de la enfermedad, para así evitar el círculo vicioso del consumo, la pobreza y la violencia. Sin embargo, muchos sectores de Latinoamérica no cuentan con ello, haciendo que el problema siga vigente.

VI. Problemáticas sociales en Guatemala

Al ser un país del tercer mundo, lo que más afecta a la población, actualmente, es la desigualdad y la pobreza. La Encuesta Nacional de Condiciones de Vida ENCOVI 2006, publicada durante el mes de agosto de 2007 por el Instituto Nacional de Estadística de Guatemala ofrece una radiografía completa sobre el drama de la pobreza en el país. Los resultados publicados indica que el 51% de los guatemaltecos vive en condición de pobreza, lo cual equivale a 6 millones 625 mil 892 habitantes de un total de 12 millones 987 mil 829. El 15.2% vive en condiciones de extrema pobreza (1 millón 976 mil 604 personas), mientras el 35.8% en pobreza no extrema (4 millones 649 mil 287 de personas).

Al estar la pobreza tan latente en el país, muchos problemas sociales son derivados de ella. Selleny (2012) hace un comentario en cuanto a los principales problemas nacionales estableciendo que todo es causa del gobierno corrupto que hace que la mayoría de la población sea pobre y desigual. Todo esto causa que más situaciones sin solucionar nazcan, tales como:

- Delincuencia (principalmente por pandillas y maras)
- Crisis económica
- Desempleo
- Alcoholismo y drogadicción
- Prostitución
- Trata de personas
- Muertes a temprana edad.
- Analfabetismo
- Falta de individualidad y abandono de cultura.



El alcoholismo siempre ha sido uno de los temas más latentes dentro de las viñetas de *Invincible IronMan* (1963) en las que se muestra al protagonista abusar de las sustancias.

Imagen tomada de: thero-botsvoice.com

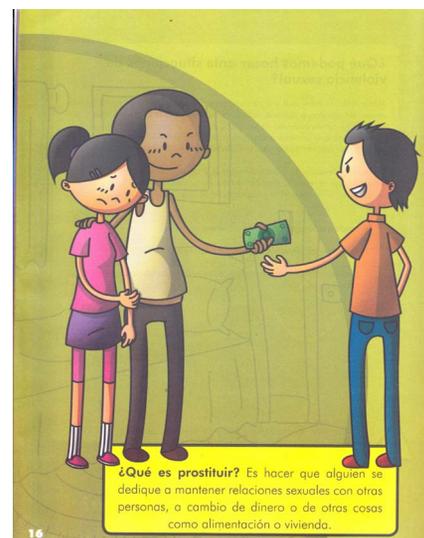


The Red Hood gang, una pandilla dentro del mundo de las historietas que aterroriza las calles de Gótica. Imagen tomada de: tribzap2it.files.wordpress.com

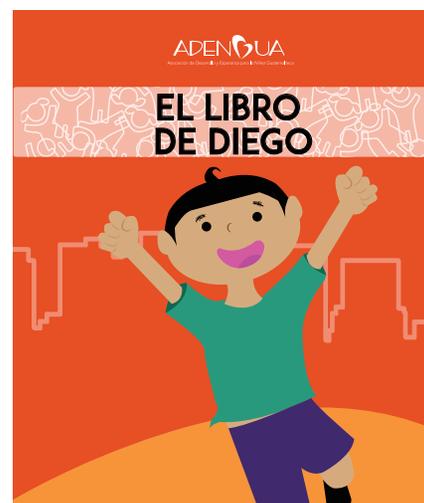
Al tratar de hacer conciencia sobre los problemas que aquejan al país, La Universidad San Carlos de Guatemala (USAC) (1997) realizó un estudio en el que se identifica que distintas entidades como lo es la Secretaría de los Derechos Humanos, La Procuraduría de los Derechos Humanos Guatemaltecos y el Ministerio Público han lanzado libros, con formato de cuento que tratan de representar de forma directa e ilustrada, situaciones que están latentes en las calles. Esto con la intención de informar, de manera sencilla y clara, a las familias para que sepan a dónde comunicarse, qué hacer y cómo hacerlo.



Portada de *Mediación Pedagógica* en cuanto a la Ley en contra de la Violencia Sexual por parte de la Secretaría de los Derechos Humanos. (2012).



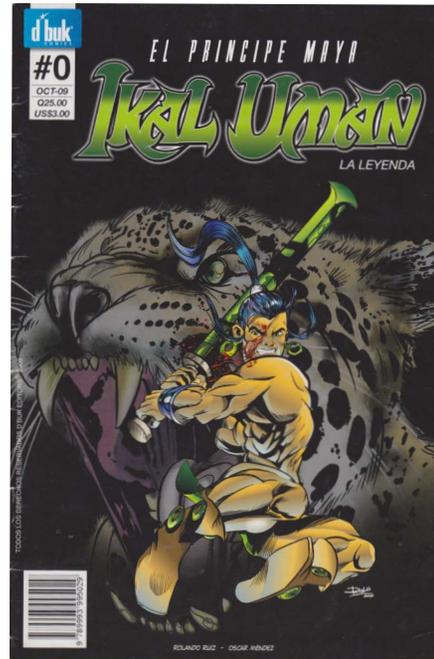
Interior de cuento *Mediación Pedagógica* en cuanto a la Ley en contra de la Violencia Sexual por parte de la Secretaría de los Derechos Humanos. (2012).



Portada de *El Libro de Diego* (2016) Por la ONG ADENGUA. Que presenta la problemática del abuso infantil en formato de cuento para que el niño se sienta seguro.

La creación de cómics guatemaltecos como experiencia de diseño:

El escritor Oscar Méndez y el ilustrador Rolando Ruiz decidieron tratar el problema del abandono de cultura. Es por eso que en el año 2009 decidieron lanzar la historieta guatemalteca titulada *El Príncipe Maya Ikal Umán*, que retrataba las historias y aventuras mayaquichés de uno de los ancestros del héroe nacional Tecún Umán. Con estilos gráficos visualmente atractivos y con ubicaciones, tiempos y situaciones correctamente acertadas de la vida antes de la colonia, la comic buscaba retratar y educar a la población de sus antepasados (mezclando las aventuras con algo de ficción). Sin embargo, Como lo comenta la revista digital Magacín (2009) la publicación mensual de las aventuras el héroe maya solamente vio la luz durante dos capítulos y fue cancelada tras no tener las ventas deseadas, llevando a la desaparición de su editorial Dbuk Comics.



Ikal Umán #0 (2009) . Por Rolando Ruíz y Oscar Méndez.
Imagen tomada de: *Ikal Umán #0*

Se puede observar, tanto en la portada como en los interiores, una inspiración en el estilo manga japonés. La historia se mantiene dentro de páginas negras (a diferencia de los cómics tradicionales que son enmarcadas en hojas blancas) dándole un mayor atractivo. Esto hace que los personajes simulen estar en las sombras, resaltando la presencia de los elementos dentro del cuadro y añadiendo un sentimiento de dramatismo. (personajes, decoración de habitaciones y armas).



Ikal Umán #0 (2009) . Por Rolando Ruíz y Oscar Méndez.
Imagen tomada de: *Ikal Umán #0*, página 11.

La secuencia de narración dentro de cada página posee mucha acción, con viñetas muy grandes que llevan el movimiento inmediato del cuadro anterior. No hay mucho cuadro de texto para que el lector interprete, por medio de las escenas, lo que de verdad está sucediendo.

Se implementa mucho el uso de la onomatopeya para crear sensación de sonido, con la intención de que el lector pueda ubicarse dentro del momento en que ocurren las acciones. La mayoría de movimientos va acompañado de un sonido característico.



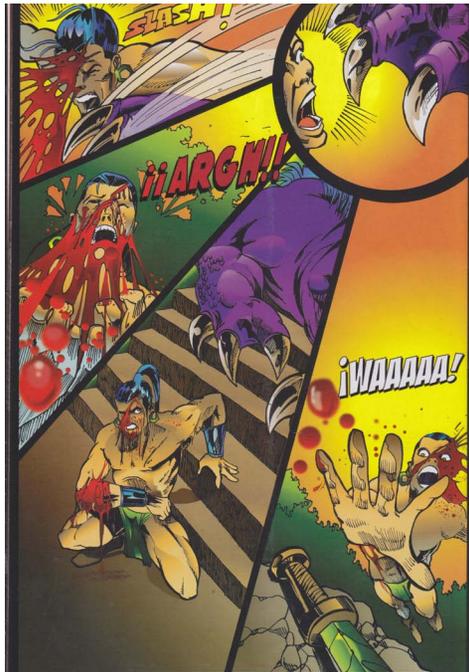
*Ikal Umán #1 (2010) . Por Rolando Ruíz y Oscar Méndez.
Imagen tomada de: Ikal Umán #1, página 17.*



*Ikal Umán #1 (2010) . Por Rolando Ruíz y Oscar Méndez.
Imagen tomada de: Ikal Umán #1, página 15.*

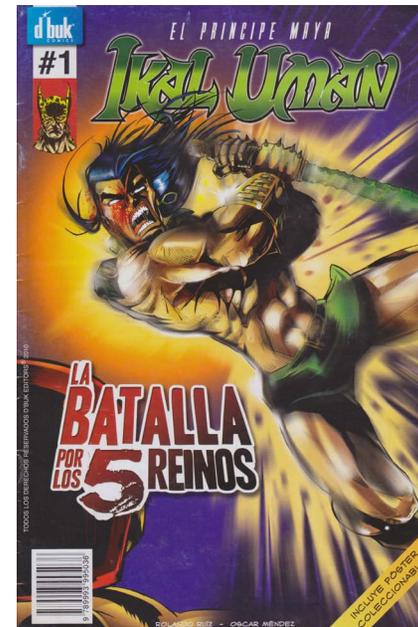
No existe una jerarquía visual específica, sin embargo, la variación de forma en las viñetas (cuadros, rectángulos y círculos) hace que cada página varíe en su forma de llamar la atención hacia un punto exacto.

Para contrastar con el tono de la historia que es generalmente visto en sombras, las secuencias de pelea y lucha están acompañadas por una paleta de color vibrante para dar una sensación de acción e impacto en el lector. Los colores pueden variar entre naranjas y amarillos, a rojos y verdes dependiendo de la historia.



*Ikal Umán #0 (2009) . Por Rolando Ruíz y Oscar Méndez.
Imagen tomada de: Ikal Umán #0, página 20.*

La revista digital Magacín (2009) realizó una entrevista al escritor de la historieta, Oscar Méndez. Dentro de ella, Méndez hace el comentario que para llegar a la propuesta final de arte en donde la historia se presenta en 30 páginas por capítulo, hay un trasfondo de selección elaborada en la cual se requieren horas de análisis para concretar la historia que se pretende narrar. Se debe estudiar el tema, se debe plantear el problema y se tiene que establecer una solución (si es posible que exista). El trabajo del ilustrador no es más sencillo, debido a que debe ingeniar gráficos tan visualmente impactantes como funcionales para que el lector no tenga problemas al comprender el relato. Dentro de la revista también se puede encontrar la frase del escritor con la cual finalizó la entrevista “Ha sido una experiencia con sentimientos encontrados. Mucho cansancio, muy corrido, muy agotador y, sin duda, muy recompensante” (en red, 2009).



*Ikal Umán #1 (2010).
Por Rolando Ruíz y Oscar Méndez.
Imagen tomada de:
Ikal Umán #1*

¡UNA PORTADILLA LLENA DE ACCIÓN!



¢30

1er. Ciclo
2017



DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS



¡WOW!

¡NO PODRÁS DEJAR DE LEER EL CONTENIDO!

Descripción de resultados

A continuación se presentan los resultados obtenidos de los cuestionarios realizados a Christopher Oliva y Byron Quiñónez; la entrevista a Byron Zúñiga y las guías de observación de las 5 novelas gráficas seleccionadas con anterioridad.

Cuestionario Christopher Oliva

Escritor y editor de CatComic .

1.¿Cuál fue la idea tras Cat Cómic? ¿Qué llevó a crear la editorial?

La idea fue básicamente el impulsar el noveno arte en Guatemala, ya que es un arte que apenas está surgiendo en Guatemala, aunque inicialmente fue la creación de un juego de mesa (proyecto que aún está engavetado).

2.¿Cómo busca historias o cómo llegan las historias a la editorial?

Te puedo decir que las historias indudablemente están caracterizadas e influenciadas por algunas historias de Marvel, DC comic, y algunas de Image (creadores de Spawn) coadyuvadas por ideas propias de Daniel San Juan y yo Christopher Oliva.

3.¿Qué es lo primero que busca dentro de una propuesta de historia?

Te puedo decir que llevan un orden subsecuente, la cual enumeraré así: 1) Que sea interesante y que atraiga a las personas, aunque generalmente tenés que dirigirte a un público específico ya que jamás vas a quedar bien con todo mundo. 2) Que genere intriga. 3) Que el final no sea esperado

4. ¿Se puede tratar más de una problemática en las novelas? (drogadicción, prostitución, pandillas, etc.)

Lo interesante en las novelas y en nuestro país es que existe cierta libertad de expresión y digo cierta, porque pese a que nuestras leyes así lo manifiestan en su espíritu, como bien sabrás muchas veces dicha libertad se coopta por poderes ocultos, sin embargo una novela puede abordar temas diversos como reflejar la imaginación del autor y en la misma puedes abordar temas de la problemática nacional, puedes abordar más de uno si, claro toda vez se mantenga un orden en la narrativa. En nuestra novela Xendar Luz de Obscuridad, abordamos varias historias en una lo cual hace que el autor ponga minuciosa atención en su narrativa para no perderse detalles o tener que retroceder, en las novelas y en otros géneros narrativos, los temas a tratar se limitan hasta donde tu imaginación los limite, una novela que relata cuestiones del crimen en los noventa es “El Perro en llamas”, está ambientada en Guatemala de los noventa y trata justo cuestiones relacionadas con drogadicción y policías, claro con un matiz de ficción como la nuestra.

5. En cuanto a la temática ¿Cómo saber si una novela puede ser llevada al ámbito internacional o si solo es vigente dentro de un país en específico? (Guatemala)

Ese fue uno de los cuestionamientos que mi socio y yo sometimos a análisis durante la creación de nuestra novela gráfica, ya que puedes traducir los diálogos, sin embargo, siempre existe un modo pintoresco de broma por ejemplo que va a ser gracioso únicamente en tu país, por otro lado, creo que toda vez tengas una buena e interesante histo-

ria que contar, trascenderá fronteras sin complicaciones y creo que para eso siempre que sepas que tu historia es interesante por la retroalimentación que recibas en tu país ya puedes pensar en cruzar fronteras.

6. ¿Cuál es la extensión de una novela para contar una historia? (libros/tomos, etc.)

Eso depende, puedes contar una historia y resumirla en un solo tomo, sin embargo existen varios fines por los cuales expandirte, el primero es porque puede ser muy fatigante para el lector tener que leer en un solo tomo una gran historia, aunque regularmente y siendo honesto, cuando dividís en tomos generalmente es porque no se tienen la historia completa y se prepara el resto, o por cuestiones económicas, ya sea que no contás con el suficiente capital para seguir avanzando, no te querés arriesgar a invertir sin saber si habrá retorno o por el hecho de para que venderlo todo de un solo, si puedes generar más dinero dividiéndolo en tomos.

7. Una vez seleccionada la novela “Xendar”, ¿cómo se involucró la editorial para establecer el guion?

Te comento que lo primero que creamos fue la historia, luego lo desglosamos en guiones trabajando conjuntamente la ilustración y la manera de involucrarnos fue personalísima ya que todo el trabajo que podrás ver si compras la novela gráfica fue realizada por los autores.

8. ¿Cómo define la editorial un estilo visual que será utilizado a lo largo de la historia?

Como te comentaba, lo primero que se hace es preparar la historia, en ese momento ya existen algunas ideas y en ocasiones se preparan algunos bosquejos, luego cuando se preparan los guiones de diálogo, ahí preparamos bosquejos que se apeguen a los diálogos o a las escenas de acción que se realizarán, el dibujante se encarga de darle vida a esos bosquejos y finalmente se ajustan computarizándolos.

9. ¿Cómo se establecieron las viñetas y cuadros de acción dentro de la novela gráfica “Xendar”?

En la historia ya creada, se describía en algunas ocasiones de qué forma había que retratar la escena y si se quería algo muy épico se daba la descripción para luego retratarla.

10. ¿Qué aportes gráficos dio la editorial a la novela “Xendar”? (toma de fotografías, diagramaciones)

Cada dibujante tenía su estilo, el más libre es Juan Manuel Oliva, su trazo e ideas venían de su imaginación solo había que decirle o darle los bosquejos, que variaban entre fotografías, ideas anotadas o incluso ideas tomadas de DC comic que necesitábamos y el hacía la idea principal era que el dibujara todo el comic, lo cual habría sido genial, sin embargo pese a apreciar su talento, carecía de compromiso por lo que pensamos en dar un toque distinto agregando la ilustración de más artistas y fue así como a Maco y Fernando nos apoyaron en el resto, trabajando bajo la misma mecánica.

11. ¿Cuánto tiempo de vida llega a tener una novela gráfica, tomando en cuenta la problemática social abordada?

Cabe mencionar que una novela como manifestaba al inicio, no necesariamente debe tomar como base una problemática social, si así se hiciera considero que nunca deja de tener vida, ya que si se basa en registros o cuestiones de la época siempre será consultada ya que la historia nunca se olvida considero que la vida de la misma, consiste en el nivel de ventas que tenga y esto nos orienta a que dejará de tener vida a partir del momento en que ya no se venda más, y esto sucederá si no se cuenta con una buena estrategia de mercadeo.

12. ¿Cuántas novelas al año es lo ideal de publicar?

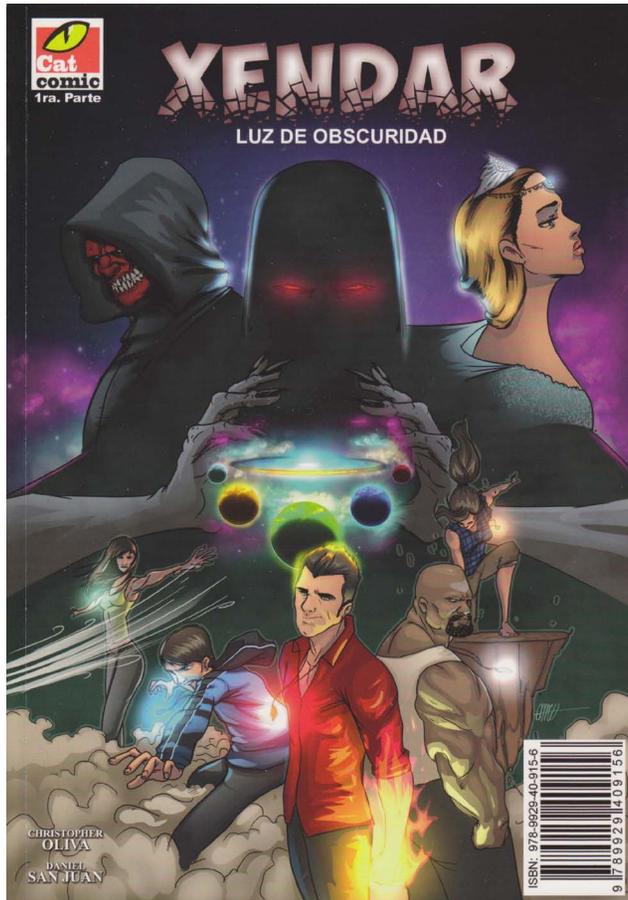
Eso depende del tamaño de la editorial, en nuestro caso somos una editorial independiente, por lo que planeamos lanzar una por año, en el caso de una editorial grande considero un número adecuado una por mes sin embargo, todo va a depender del enfoque de la editorial, indudablemente el enfoque generalmente será económico por lo que lanzarán cuanto sus números les permitan lanzar.

13. Una vez finalizada la novela, ¿cómo la promociona al público?

Lo primero que hicimos fue un evento en el Museo Miraflores por el lanzamiento inicial, posteriormente las ingresamos a Kirby Store, Casa de Cervantes y Anime Store, vendimos a amigos y conocidos y aún estamos en proceso de colocación y ventas.

14. ¿Qué experiencia le dejó Xendar?

Te puedo decir que Xendar reforzó la convivencia y los lazos de amistad con mi mejor amigo de la infancia, además fue una gran experiencia de vida al darte cuenta que se puede hacer todo lo que te propones, solo falta voluntad, esfuerzo y por supuesto dinero y claro los contactos correctos.



Xendar, Luz de oscuridad (2016).
Por Christopher Oliva y Daniel San Juan. Portada por Marco Revolorio.

Cuestionario Byron Quiñónez

Escritor de la novela gráfica “El Perro en Llamas”

1. ¿Qué lo llevó a escribir desde un principio?

Más que escritor, soy un ávido lector de novelas, cuentos, enciclopedias, entrevistas, biografías y cómics. Me apasionan las historias y los sitios a los que uno puede transportarse mentalmente por medio de la lectura. Y al igual que muchos musicómanos se convierten en músicos, de adolescente empecé a escribir mis primeros relatos de horror y ciencia ficción.

Mi propósito al escribir es estimular la imaginación del lector, crear mundos, personajes y situaciones memorables. Y, por qué no decirlo, inducir una que otra pesadilla.

2. ¿Cómo se inspiró para escribir “El perro en llamas”?

El perro en llamas surgió a partir de dos cuentos que aparecieron en mi primer libro de relatos, “Seis cuentos para fumar”: “Paseo” y “En la casa de Pauli”. Ambos relatos eran independientes, pero ahí aparecían los dos personajes que eventualmente se convertirían en los villanos de El Perro en Llamas: en “En la casa de Pauli”, dos hombres lobo, Gabriel y Pauli, aspiran una droga desconocida en una cabaña en medio del bosque. Ese fue el surgimiento de la droga ficticia lup 66, que aparece en “El Perro en Llamas”.

En “Paseo”, una joven sale desnuda de su casa en horas de la madrugada, y se va caminando desde la Avenida Simeón Cañas, en la zona 2, hasta una casa abandonada cerca del barrio El Gallito, en la zona 3, en donde la estaba esperando Theophilus, El Señor de los Perros.

El final de ese relato se prestaba a muchas interpretaciones:

“Cerca del barrio El Gallito abrió una vieja puerta de reja y atravesó un jardín que parecía tiradero de ripio. Recorrió un estrecho corredor lateral cubierto únicamente por las estrellas y empujó la puerta de madera al final de éste.

Adentro estaba Theophilus, el Señor de los Perros —viejo, barbudo y sucio—, esperándola desparramado sobre un sofá desnivelado y viejo, rodeado por su corte de perros carnívoros y cachivaches inservibles.

Las paredes, muy sucias y descascaradas, estaban cubiertas de grafitis; algunos francamente obscenos y otros definitivamente pavorosos.

—Te tardaste un poco hoy... —dijo el viejo con tono autoritario. Sus ojos de ermitaño se posaron en los tres adolescentes, que habían seguido a la joven deslumbrados por su desnudez.

—¿Y esos patojos?

—Se vinieron siguiéndome, no pude evitarlo.

—Bueno, peor para ellos. Empecemos de una vez...”

Muchas personas me preguntaban qué pasaba después, y eso me hizo ponerme a pensar lo que seguía. Me di cuenta que ambos cuentos podían ser parte de un mismo universo, y como también me gustan los relatos policíacos, decidí hacer una mezcla de géneros literarios y fue así como surgió

el detective José Abel Rosanegra, protagonista principal de “El Perro en Llamas”.

La novela está ambientada en la ciudad de Guatemala, especialmente en el Centro Histórico y la zona 3. Es en cierto modo una especie de tributo a los relatos de La Calle donde tú Vives, pero con mi toque personal e influencias de cómic, cine, psicodelia siniestra y música rock.

3. ¿Cuál fue el proceso creativo para generar la narrativa del Perro en Llamas?

Por lo general escribo en horas de la noche, cuando el silencio domina el ambiente y la inspiración viene más fácil. Escribir el Perro en Llamas fue algo así como armar un rompecabezas sin tener la imagen de muestra: añadiendo piezas, moviéndolas, eliminando algunas... de pronto surgía un capítulo entero en mi cabeza y lo escribía, en otras ocasiones me imaginaba una escena, o un diálogo, los escribía y luego buscaba en dónde podían encajar.

Fue un proceso experimental y aparentemente desordenado, pero con un final pensado desde el principio. Actualmente mi proceso creativo es un poco más ordenado: primero pienso el argumento, hago un listado de capítulos y escenas y después los plasmo de manera lineal.

4. ¿Cómo seleccionó los temas que fueron tratados en la novela?

Fue una mezcla de elementos que me apasionan: el realismo mágico de Miguel Ángel Asturias, el humor negro

de Ernesto Sabato, el horror de H.P. Lovecraft y Edgar Allan Poe, películas policíacas, música rock, pintura como la de Hieronymus Bosch y H.R. Giger, humor negro y psicodelia. Pensé en incorporar todos esos elementos en una sola novela. Como pasar del jazz de salón al *death metal*.

5. ¿Cómo se estableció quiénes serían los personajes?

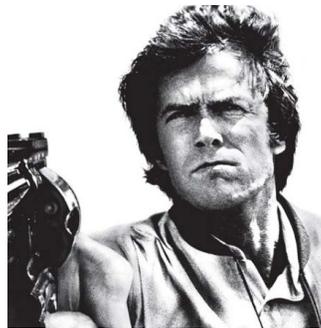
Como comenté en la pregunta No. 2, tomé los personajes de los relatos “Paseo” y “En la casa de Pauli” y les di el papel de antagonistas.

Luego me basé un poco en esas historias de policías que trabajan en pareja para plasmar al comisario Héctor Mendoza y al detective Rosanegra, que es una especie de tributo a esos personajes “duros” como Harry El Sucio (Clint Eastwood) y El Vengador Anónimo (Charles Bronson).

Los demás personajes surgieron de acuerdo a las necesidades de la historia. Hay un par de amigos músicos que aparecen en una escena de concierto. Los incluí para divertirme.



Detective Abel Rosanegra



Clint Eastwood como Harry “el Sucio”. (1971) Imagen tomada de: clipartfest.com

6. ¿Qué características reales y ficticias le atribuye a los personajes?

Creo que todas las características de los personajes existen en la vida real, solo fue de tomarlas y aplicárselas a ellos:

Theophilus, El Señor de los Perros, es un viejo licántropo que tiene dominio sobrenatural sobre los perros. Es un traficante de lup 66. Amargo, autoritario, despiadado.

Pauli es una especie de hombre-oso que viene del mismo mundo boscoso del que viene Theophilus. Es intimidante por su tamaño, habla en inglés con voz rasposa, se mueve lentamente y es él quien cocina la droga lup 66, que es de origen vegetal.

El comisario Mendoza es cínico, escéptico y no halla las horas de jubilarse, como muchos guatemaltecos.

El detective Rosanegra es amargado, medianamente vicioso y tiene un sentido de la justicia bastante particular. No obedece reglas ni leyes y si sabe que alguien es culpable, se encarga de hacérselo pagar. Todo un policía duro.

7. ¿Cómo sitúa la historia dentro de un lugar o un momento?

Los hechos que se desarrollan en El Perro en Llamas se llevan a cabo en la capital de Guatemala en 1996, y en un universo alterno habitado por hombres lobo y otros seres similares. Ambos mundos se entrecruzan por medio de un mural que sirve como portal interdimensional.

8. ¿Qué características reales y ficticias le atribuye a los ambientes dentro de la novela?

Las características reales son basadas en la arquitectura que predomina en el Centro Histórico de la ciudad de Guatemala y barrios antiguos como el barrio El Gallito, pero con un toque decadente y siniestro, con muchas sombras y callejones llenos de basura.

Las ficticias se derivan de los relatos clásicos de horror que me apasionaron de joven, esos bosques siniestros que sirven de escenario a las historias de horror gótico. Hay mucha influencia victoriana, principalmente de Bram Stoker, y de películas como The Wolfman, Hellraiser y Bram Stoker's Dracula.



Restaurante el Portal, zona 1. Imagen tomada del "Perro en Llamas"

9. ¿La historia fue pensada en un principio como novela gráfica? sí no, ¿Cómo la adaptó a ese formato?

No, al principio fue pensada como una novela escrita y así fue publicada en 2008 por la Editorial Cultura. Sin embargo, poseía elementos cinematográficos y de cómic, como el corte de escenas, algunos ángulos y descripciones, y muchas personas me comentaron que podía funcionar muy bien como novela gráfica o como película animada.

Cuando Pablo Luján, el editor de Amorfo Comics, me propuso que la convirtiéramos en novela gráfica, me di a la tarea de re-escribirla para adaptarla a ese formato: le añadí escenas, diálogos y lo convertí a viñetas. Fue un proceso bastante largo, en el cual describía, cuadro a cuadro, el escenario del fondo, el ángulo desde el cual se veía la escena, las expresiones faciales de los personajes, sus posiciones corporales y diálogos. Fue casi como escribir el guión para una película.

10. ¿Cómo influyó el estilo visual en la propuesta final para transmitir la narrativa de la novela?

La novela original describe lugares reales de la ciudad de Guatemala, como El Pasaje Rubio, el restaurante El Portalito, La Plaza Central, la Avenida Elena, la antigua Facultad de Medicina... así que tomamos fotos de esos lugares para que el ilustrador Byron Zúñiga se basara en ellos y los escenarios de la novela gráfica fueran lo más fieles posible. De ahí nos dimos a la tarea, entre los tres, de definir el aspecto físico de los personajes. Quisimos que fueran de físicos muy

guatemaltecos y alejarnos de los estereotipos musculosos y perfectos de los cómics de superhéroes, porque esta novela gráfica está más emparentada con cómics para adultos como los de la editora Vertigo Cómics y las revistas Heavy Metal.

11. ¿Qué tan involucrado estuvo en el aspecto del diseño de personajes para la novela gráfica?

Por completo. De hecho, me porté un poco dictador al respecto. Durante varios días nos juntamos los tres: Luján, Zúñiga y yo, para definir el aspecto físico de los personajes. Como dije, quisimos hacerlos con físicos netamente guatemaltecos para que los lectores se pudieran identificar con ellos y tuviera más credibilidad como historia guatemalteca.

Los más difíciles fueron Theophilus y Pauli, por su naturaleza sobrenatural. A la larga no quedé muy convencido con el aspecto final de Pauli, porque la imagen mental que tengo de ese personaje es casi onírica y difícil de trasladar al papel. Para Mendoza y Rosanegra, nos basamos ligeramente en personas reales que podemos ver en cualquier esquina de Guatemala. Mendoza tiene un poco del actor John Goodman, que sería el ideal para interpretarlo a la hora de llevar la novela al cine.

Y Angélica, la jovencita que en cierto modo es el interés romántico de Rosanegra, está basada en la actriz porno Alexis Love.



Comisario Mendoza y John Goodman.
Imagen tomada de: <http://i.dailymail.co.uk/>



Angélica y Alexis Love.
Imagen tomada de: image.way2enjoy.com/

12. ¿Qué experiencia le dejó haber llevado una narrativa al formato cómic?

Una muy buena y satisfactoria que me ayudó a afinar mi técnica narrativa, a manejar los tiempos y los cortes de escenas. A la hora de escribir el guión para su secuela, la novela “Aquí siempre es de noche”, el proceso me resultó mucho más fácil. Creo que el próximo paso será escribir guiones de cine.

Entrevista Byron Zúñiga

Ilustrador de la novela gráfica “El perro en llamas”

1. Qué lo llevó a incursionar dentro del mundo del cómic?

Los que me llevó a esto, más que todo, fue por mi hermano mayor que dibujaba. Entonces de pequeño, yo le copiaba por querer hacer lo mismo. Lo miraba con cómics y viendo ciertas series, entonces con todo eso alrededor me sentí inmerso, me gustó. Lo seguí poniendo en práctica durante toda mi vida, en vacaciones del colegio, en recreos. Le agarré cierto gusto a ese hobby.

2. ¿Cómo se involucró con “El perro en llamas”?

Hace 5 años comencé a involucrarme en las convenciones de animé, sacaba arte y pósters para vender. Hubo convocatoria para la Xpo ComiCon de Guatemala, envié mi portafolio y me aceptaron, junto con otros artistas. Fue ahí cuando pasó Pablo Luján, el editor de Amorfo Cómics, hablamos y me propuso trabajar con él. Una vez terminada la convención, nos reunimos para ya hablar concretamente del proyecto y fue así como acepté trabajar en la novela.

3. ¿Cuál fue el proceso de diseño para crear personajes y para generar los ambientes?

Luego de reunirme con Luján y con Byron Quiñonez, el escritor, me comentaron de los personajes que existían dentro de la novela. Como ya estaba escrita, era más fácil,

solo era de que Byron me pasara las características de cada personaje. Por ejemplo me decía que Rosanegra siempre tenía las manos en la bolsa y Mendoza era de estatura baja. Así fue como comencé a hacer los sketches. Cuando se los presenté, no les gustó debido a que mi estilo de ilustración está muy influenciado por las cómics gringas de MARVEL y DC, me dijeron que hiciera personajes que se vieran más chapines. Ya con eso, busqué referencias de personas de por aquí. Buscar personajes que se pueden encontrar en cualquier parte de Guatemala, no tan ficticios y heroicos, algo más real.

4. ¿Cómo sitúa la historia dentro de un lugar o un momento?

El escritor fue muy específico en situar la historia con direcciones exactas. Como yo no conocía mucho esos lugares, la editorial se encargó de tomar fotografías para que yo tuviera referencias.

Algo importante para ambientar a la gente en cada escena, es poner un cuadro inicial donde se muestre la escena en la que se encuentra. Ya con eso no es necesario poner los detalles en cada viñeta que le siga. Las personas van a saber automáticamente que está pasando en donde se ubicó en un principio.

En cada transición hay una escena, al igual que en cada corte. Por ejemplo, si va a estar en la estación de la policía, se pone la comisaría antes, para que el lector ya sepa.

5. ¿Cómo se seleccionó el estilo visual del Perro en Llamas?

Eso fue por referencia de Pablo y Byron, a mí me gusta hacer full color pero la historia es policiaca y de terror. La mayoría de estas historias son en blanco y negro, por ejemplo *Sin City* y *Hellblazer*. Para resaltar la sangre para que causara impacto, se le dio color rojo para hacer contraste en el fondo. La droga también posee color verde para que el lector sepa que lo que se está fumando no es simple tabaco.

6. ¿Qué tanta libertad hubo para ilustrar las viñetas en la novela? (cuadros de acción)

Tuve bastante libertad, al inicio Quiñónez me pasaba el script en donde se leía que pasaba en cada escena. Eran demasiados cuadros resumidos para una página que no iban a caber. Después de las primeras 7 páginas le dije a la editorial y al escritor sobre el problema que se presentaba. Fue por eso que decidieron darme libertad al ordenar las viñetas como yo quisiera.

7. Desde el principio, con el bocetaje, ¿qué tanto cambian los gráficos al presentar la propuesta final?

Sí hubo un cambio drástico con el diseño de personajes por el estilo gringo que se había presentado en un principio. Aparte de la apariencia física, el estilo se trató de simular como el de la editorial Vertigo, que tienen historias más “reales” que hacen que el lector se sientan más identificado. Se eliminó el factor fantasía, aun si la historia tiene muchas cosas fantásticas, para que quien leyera la historia pudiera creer que es algo que puede pasar.



Rosanegra

Boceto Detective Rosanegra



Héctor Mendoza

Boceto Comisario Mendoza



Boceto Angélica

8. ¿Cuál fue el estudio para la vestimenta de los personajes en la novela “El perro en Llamas”?

La vestimenta y playeras referentes a la música rock y de la banda Black Sabbath fue por gusto del escritor debido a que es su grupo favorito.

El resto de la vestimenta, como la historia está basada en los 90's, busca ser fiel a la época. Busqué muchas referencias de atuendos de hace 20 años para poder aplicarlos a las personas dentro de la novela.

9. ¿Cómo se presentan los gestos y movimientos de manera adecuada, que se vean reales y no exagerados?

Me basé bastante en un muñeco de G.I. Joe, como tienen bastantes articulaciones y es a escala me ayudó bastante a entender como se moverían los cuerpos dentro de las escenas. También jugué con las cámaras para no hacer siempre la misma cara.

Más de alguna vez tomé fotografías de amigos y de mi novia en alguna posición específica para que me ayudaran a entender el espacio. Para los gestos corporales, tomaba fotografías de mis manos para comprender los movimientos.

10. ¿Qué experiencia dejó haber realizado una novela gráfica dentro de la temática social?

Una de las dos cosas, fue sacarme de mi zona de confort en el que solo hacía dibujos gringos en una cierta posición. Fue un reto hacer cuadro por cuadro pero aprendí bastante. Tuve 9 meses para sumergirme en el tema, después de mi horario laboral llegaba a casa a practicar. Habían cosas que dibujaba hoy, que mañana ya no me gustaban. Aprendí a mejorar las posturas y secuencias.

Con la temática, la drogadicción y el abuso de poder de la policía, sí creo que es un reflejo de cómo está la sociedad. Fue un buen punto que creo que llega a impactar a las personas y creo que con mis dibujos puedo transmitir algo que sea llamativo a la sociedad actual.

Guía de observación “El Perro en Llamas”

1. ¿Cuáles son las medidas de la novela?

8.75 “ x 10.25”

2. ¿Qué cantidad de capítulos y páginas posee?

La novela consiste en 140 páginas sin separación de capítulos

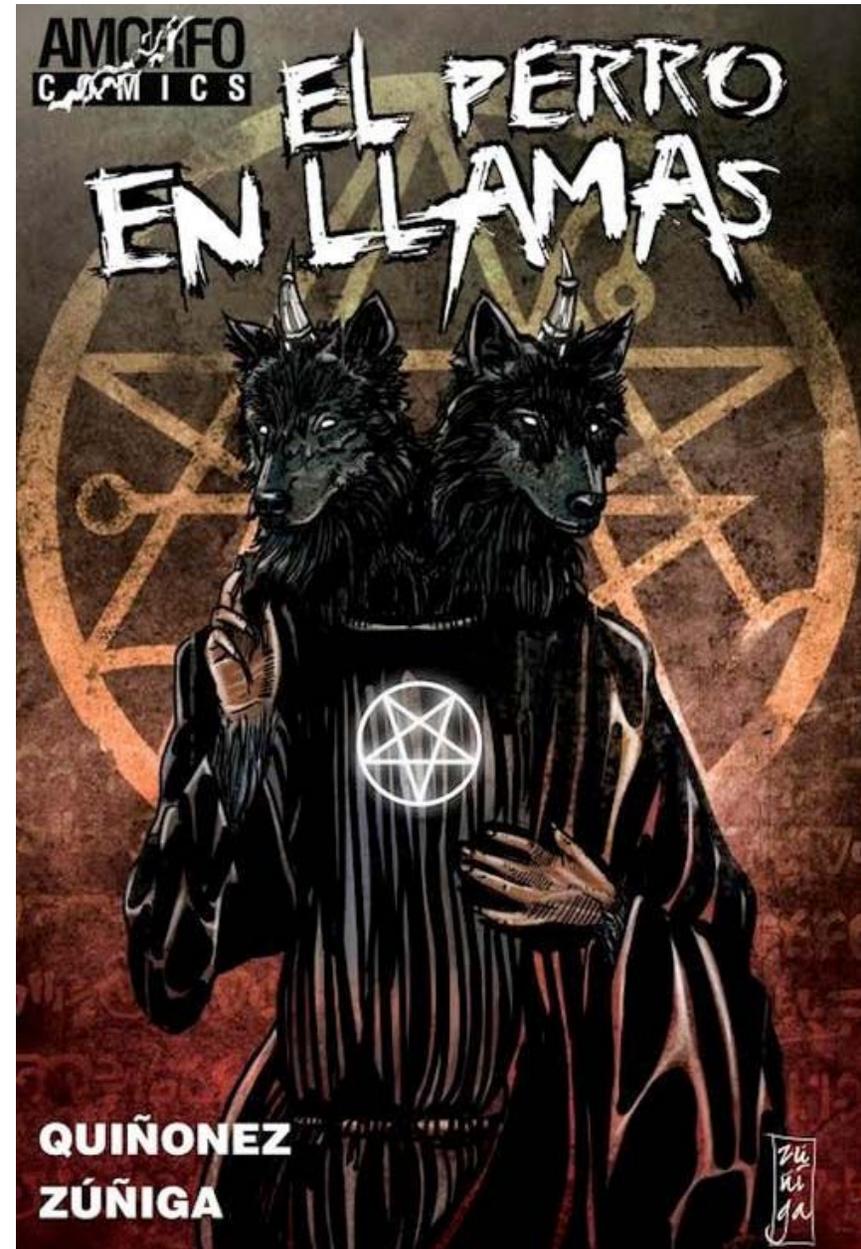
3. ¿De qué material es la portada y contraportada? ¿de qué material son las hojas?

La portada y contraportada son de tapa blanda sobre cartoncillo flexible. Las hojas son papel bond calibre 80.

4. ¿Qué acabados tiene la novela?

Braniz mate en la portada

Portada



5. ¿Cómo se presentan los personajes?

- Antropomórficos (humanos)
- Antropomórficos (otros objetos con características humanas)
- Zoomórficos (animales)
- Zoomórficos (otros objetos con características animales)
- No humanos (abstractos)

El autor y el ilustrador quisieron representar la vida guatemalteca lo más real posible, con personajes que podrían ser encontrados en cualquier lado de la calle. Además se añade un lado fantástico en el que se muestran las personas drogadas, creyendo ser animales carnívoros.



Comisario Héctor Mendoza



Detective Abel Rosanegra



Pauli

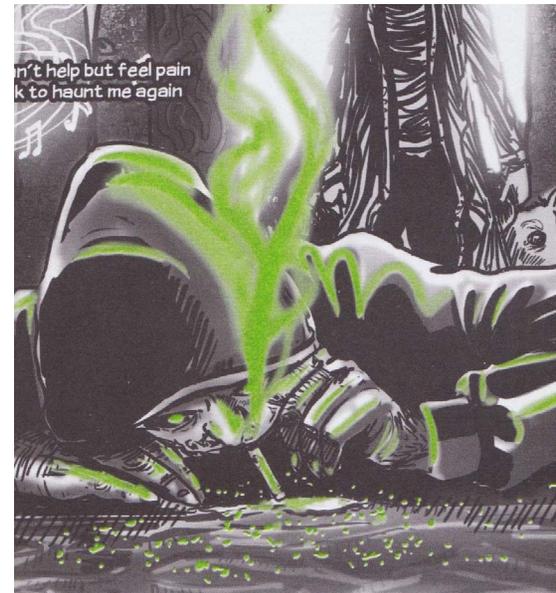


Theopilus

6. ¿Qué problemática social se toca y cómo se hace evidente dentro de las páginas?

- Guerras
- Gobiernos
- Pobreza
- Abuso Sexual
- Abuso Infantil
- Drogadicción

La temática central de la novela gira alrededor de la aparición de una nueva droga de fácil acceso en las calles. La policía tendrá que averiguar su origen y evitar que se siga distribuyendo.



Fragmento tomado de la página 45 del *Perro en llamas*.

7. ¿Cuál es el estilo de abstracción?

- Realismo
- **Abstracción baja**
- Abstracción media
- Abstracción alta

El estilo visual busca tener un nivel parecido a la realidad, tratando de retratar eventos, sucesos y figuras que simulen la vida real. Las personas y locaciones tratan de ser fieles al mundo real.



Fragmento tomado de la página 49 del *Perro en llamas*.

8. ¿Cómo ayuda la abstracción a la narrativa?

El estilo de abstracción ayuda a darle una sensación de realismo, haciendo que sea más fácil que el lector pueda identificarse con los eventos.

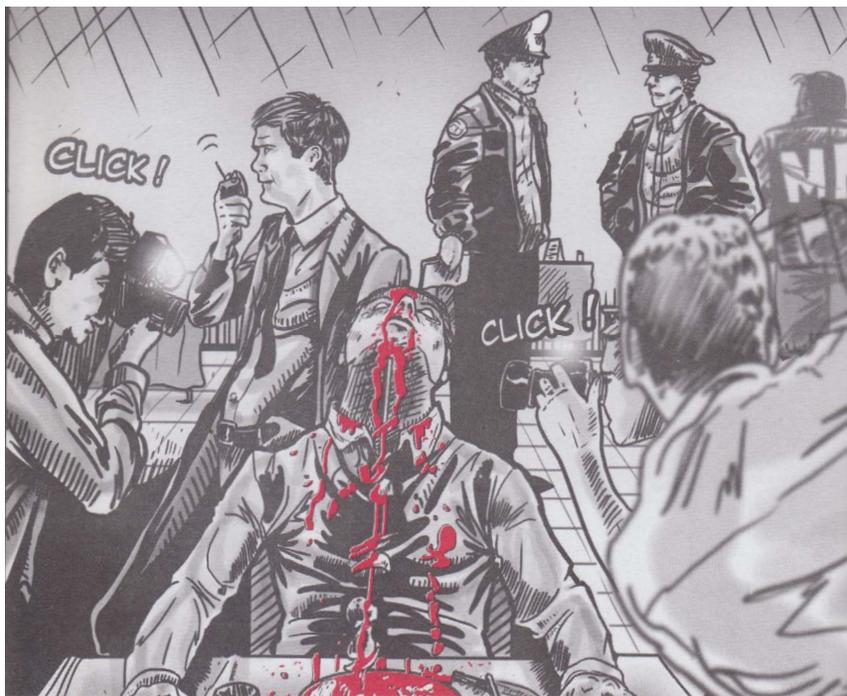


Fragmento tomado de la página 4 del *Perro en llamas*.

9. ¿Cuál es el tono que se maneja dentro de la obra?

- **Serio**
- Satírico/Cómico
- Propaganda
- Trágico
- Histórico
- Otro: Misterioso/Policiaco

La historia se enfoca en la pareja de policías que busca descubrir el misterio de la nueva droga para erradicarla, se mantiene un ambiente de incertidumbre. El tono es bastante serio y formal, manteniendo la intriga del lector.



Fragmento tomado de la página 2 del *Perro en llamas*.

10. ¿Qué valor y presencia tienen los personajes?

- Todos la misma importancia
- Hay solo un personaje principal
- **Hay un personaje principal y un personaje amoroso**
- **Hay más de un personaje principal**

La historia se enfoca en los dos policías encargados de resolver el misterio de la nueva droga. Además de eso, se muestran partes de la vida privada del detective Rosanegra, que muestra a una mujer enamorada de él y a una colegiala que tiene el mismo interés.

La narrativa también muestra partes de la vida de los antagonistas, para que el lector conozca más sobre las motivaciones o acciones que tienen mientras la policía los investiga.



Fragmento tomado de la página 58 del *Perro en llamas*.

11. ¿Qué tipo de audiencia tiene la obra?

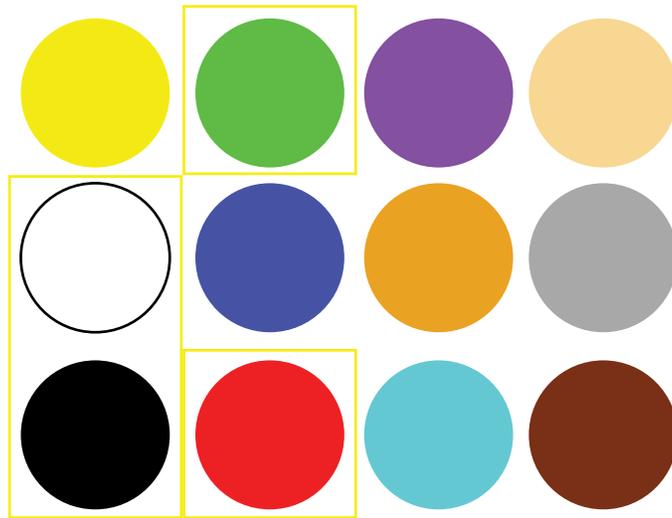
- Serio
- Satírico/Cómico
- **Adulto**
- Trágico
- Historiadores
- Otro: _____

La novela busca a un público maduro debido a los temas que maneja, el vocabulario y las escenas que presenta. Se requiere cierto nivel de edad para que la narrativa pueda ser aceptada.



Página 47 del *Perro en llamas*.

12. ¿Qué paleta de color predomina? ¿qué aporta o connota?



Se mantienen los colores blanco y negro para darle la sensación misteriosa policiaca, además se hace uso del color rojo para resaltar la gravedad e intensidad de la sangre. El color verde es utilizado para hacer distinción de la nueva droga al resto de sustancias que hay en el mundo.

13. ¿Qué viñetas se encuentran dentro de la obra y cómo apoyan a la narrativa?

- Cerradas
- Abiertas
- Salirse del cuadro
- Todas las anteriores

Las viñetas son cerradas, enmarcando la acción de los personajes, hay superposición de cuadros sobre otros cuadros, sin embargo, ninguna acción sale de ellos.



Fragmento tomado de la página 61 del *Perro en llamas*.

14. ¿Cómo el diseño de ambientes sitúa la historia en un momento específico?

El diseño de ambientes ayuda en hacer sentir real la historia al situar a los personajes en locaciones de la capital guatemalteca que hacen que el lector sienta que conoce los momentos en que se desarrollan las acciones. Los lugares son retratados de la manera más real posible.



Fragmento tomado de la página 17 del *Perro en llamas*.

15. ¿Qué ejes están presentes (mayormente) dentro de la narrativa?

La secuencia dentro del perro en llamas se presenta secuencial, al utilizar las viñetas cerradas, crea una sensación de acción tras acción para mantener un dinamismo directo.



Fragmento tomado de la página 118 del *Perro en llamas*.



Fragmento de la página 74 del *Perro en llamas*.

16. ¿Qué tipos de planos predominan y cómo ayudan a la narrativa?

La novela utiliza una variedad de planos, sin embargo, los planos detalle son los más utilizados. Al mostrar de cerca reacciones de un personaje o de lugares, el lector puede reconocer de manera sencilla los sentimientos de alguien con respecto a un sector o hacia otra persona. Elimina la necesidad de texto en ciertos momentos debido a mostrar todos los elementos necesarios de manera cercana.



Fragmento de la página 14 del *Perro en llamas*.

Guía de observación “Maus”

1. ¿Cuáles son las medidas de la novela?

6.5 “ x 9”

2. ¿Qué cantidad de capítulos y páginas posee?

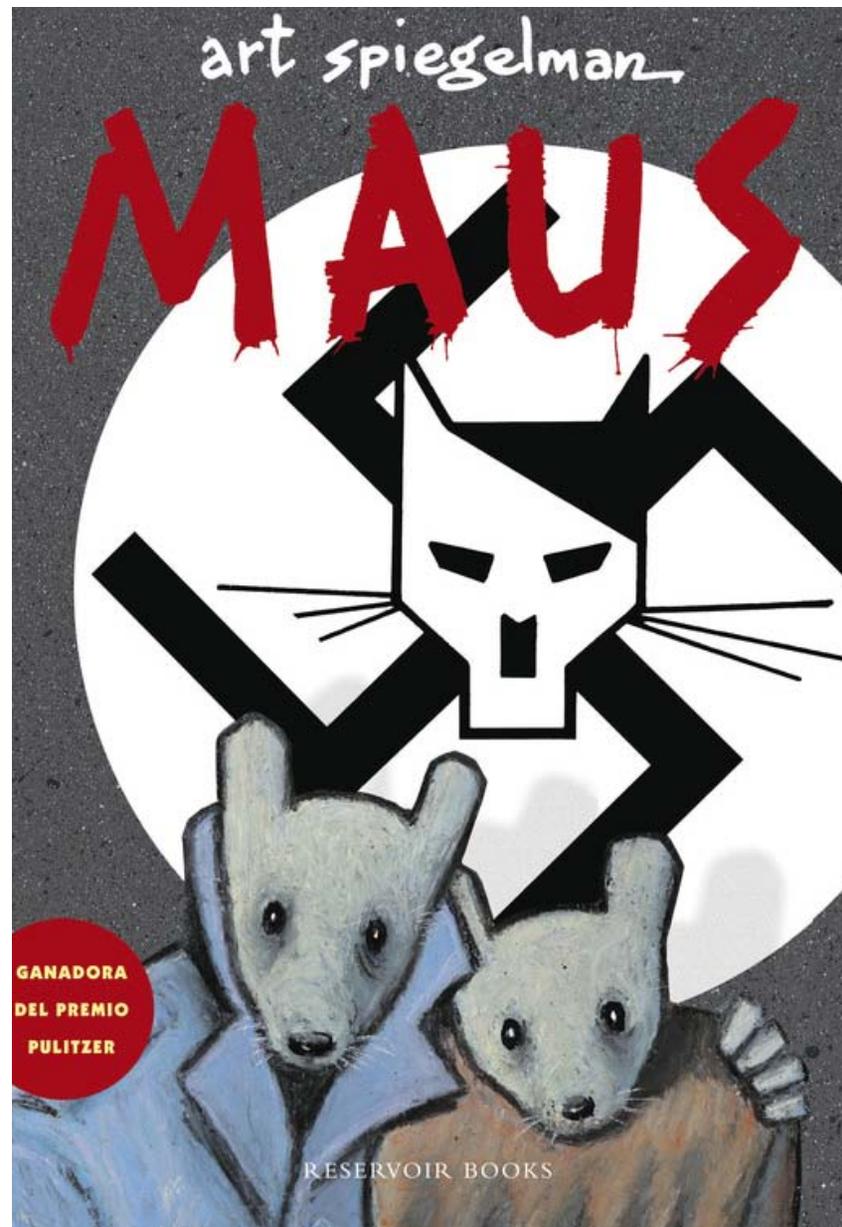
La novela está dividida en dos partes. La primera consiste en 6 capítulos y la segunda en 5, haciendo un total de 296 páginas.

3. ¿De qué material es la portada y contraportada? ¿de qué material son las hojas?

La portada y contraportada son texcote y las páginas son papel tipo couché calibre 80.

4. ¿Qué acabados tiene la novela?

El logotipo de la novela posee un resguardo brillante que resalta sobre el resto que es mate.



Portada

5.¿Cómo se presentan los personajes?

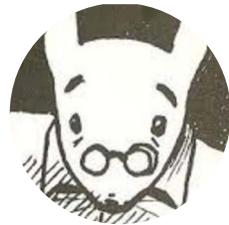
- Antropomórficos (humanos)
- Antropomórficos (otros objetos con características humanas)
- Zoomórficos (animales)
- Zoomórficos (otros objetos con características animales)
- No humanos (abstractos)

El autor utiliza la personificación para narrar la historia de la segunda guerra mundial por medio de animales. Los judíos son ratones, los alemanos son gatos, los polacos son cerdos, los franceses son ranas, los estadounidenses perros, etc.

Art Spiegelman



Vladek Spiegelman



Anja Spiegelman



Fragmento tomado de la página 85 de *Maus*

6.¿Qué problemática social se toca y cómo se hace evidente dentro de las páginas?

- Guerras
- Gobiernos
- Pobreza
- Abuso Sexual
- Abuso Infantil
- Drogadicción

No solo se narra la historia del holocausto, se habla desde una perspectiva en la que se muestra cómo el gobierno torturaba a los civiles, despojándolos de sus bienes, dejándolos en pobreza total. Además, si veían que tenían más dinero del que debían, los torturaban y mataban frente al pueblo. La novela busca reflejar todas esas situaciones poniendo de manera clara todos los asesinatos.



7. ¿Cuál es el estilo de abstracción?

- Realismo
- Abstracción baja
- **Abstracción media**
- Abstracción alta

Utiliza una mezcla de realismo en los ambientes que son necesarios de retratar para que el lector comprenda mejor (los campos de concentración) sin embargo, los personajes y el resto de la historia se ve más abstracta.

8. ¿Cómo ayuda la abstracción a la narrativa?

Cuando es necesario retratar elementos importantes como el interior de un tren o los escondites de los judíos, se utiliza un nivel de realismo para tener todos los datos correctos y darle la información completa al lector. Cuando se está hablando de los viajes y travesías de Vladek (el personaje principal), el estilo se vuelve más abstracto para que el lector pueda imaginar más sobre la vida del personaje. Además, se utiliza mucho simbolismo dentro de la obra para que se de a entender el mensaje (Una esvástica para dar a entender que es territorio nazi).



Fragmento tomado de la página 127 de *Maus*

9. ¿Cuál es el tono que se maneja dentro de la obra?

- **Serio**
- **Satírico/Cómico**
- Propaganda
- **Trágico**
- **Histórico**
- Otro: _____

Principalmente histórico, narra hechos reales, por ser la biografía del padre del autor, sobre la época antes, durante y después de la guerra. Cuando se está relatando las experiencias pasadas, el tono es muy serio y trágico. Se muestran a personajes que mueren o que sufren de gran manera.

Cuando se hace el cambio de narrativa a la actualidad con el escritor y su padre, el tono cambia para algo más cómico al mostrar como Art debe luchar por que su padre no divague al contarle las historias para escribir su novela.



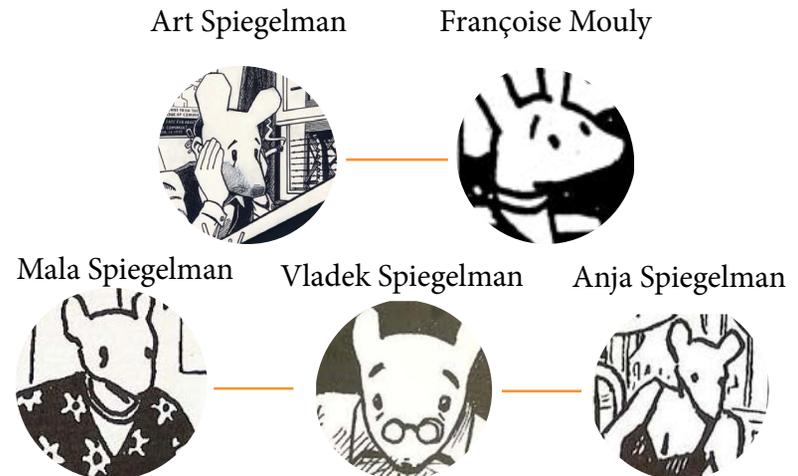
Fragmento tomado de la página 34 de *Maus*

10. ¿Qué valor y presencia tienen los personajes?

- Todos la misma importancia
- Hay solo un personaje principal
- **Hay un personaje principal y un personaje amoroso**
- **Hay más de un personaje principal**

Los dos personajes principales son Vladek (padre) y Art (hijo). Sin embargo, en los relatos del padre se muestran todas sus preocupaciones por Anja, su esposa y madre de Art. Lo que lo mantenía vivo en los campos de concentración era el recuerdo de su amada. Luego de escapar de la guerra y tener a Art, Anja se suicida, dejando una inestabilidad mental a su esposo. Luego de los años Vladek vuelve a casarse, con una mujer llamada Mala a quién no ama y solo están juntos por interés.

Art está casado con Françoise, una mujer francesa que hace todo lo que puede para agradar a su suegro y hacer que la relación que tiene su esposo con su padre mejore.



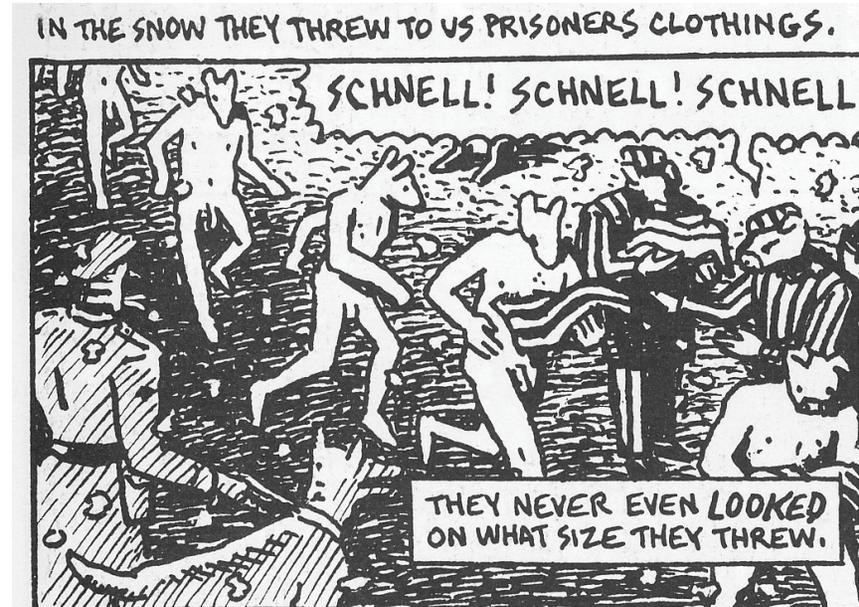
11. ¿Qué tipo de audiencia tiene la obra?

- Serio
- Satírico/Cómico
- **Adulto**
- Trágico
- Historiadores
- Otro: _____

Aún si se utilizan animales con características inofensivas, la temática de la novela es para un público mayor debido a que retrata de manera clara las torturas, las ejecuciones públicas y las decisiones extremistas de las personas que llegaban a suicidarse junto a sus hijos para evitar ir a los campos de concentración.

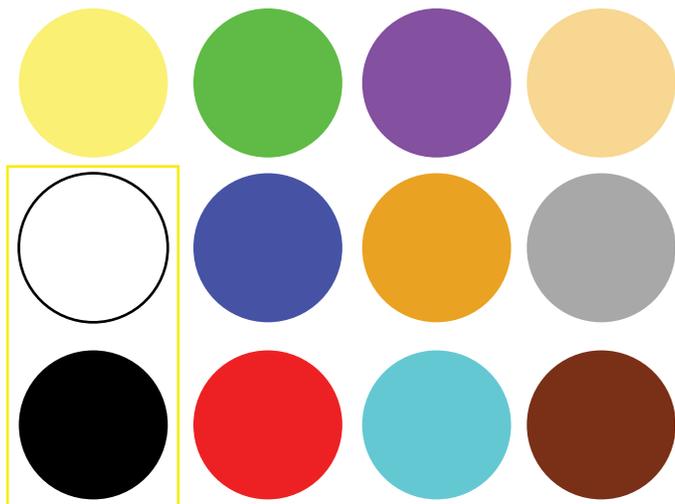
También se muestra la vida dentro de dichos campos, la comida putrefacta y la ropa infestada de piojos, las marchas dentro del bosque con la intención de matar a los que no estuvieran en buena condición física.

Por último, se hace mención clara de los hornos que acabaron con la vida de muchos judíos y prisioneros políticos.



Fragmento tomado de la página 186 de *Maus*

12. ¿Qué paleta de color predomina? ¿qué aporta o connota?



Toda la novela es realizada en blanco y negro, haciendo la clara distinción de páginas blancas cuando se habla de la historia real y de páginas negras cuando se lee una historieta dentro de la novela.

El color ayuda a darle un sentimiento de nostalgia y de antigüedad.

13. ¿Qué viñetas se encuentran dentro de la obra y cómo apoyan a la narrativa?

- Cerradas
- Abiertas
- Salirse del cuadro
- **Todas las anteriores**

Mezcla todos los tipos de viñetas para hacer más dinámica la narrativa y que el lector se mantenga interesado.



Fragmento tomado de la página 112 de *Maus*

14. ¿Cómo el diseño de ambientes sitúa la historia en un momento específico?

Para establecer los lugares en que se desarrolla la historia, la novela presenta de manera más correcta los lugares históricos en los que el holocausto se desarrolló. Los campos de concentración, los escondites y las casas antiguas.

Cuando se hace el cambio de narrativa y regresan al presente, el ambiente cambia por uno más tranquilo y pacífico, situado en el cuarto o habitación de Vladek, que está todo ordenado y tranquilo.



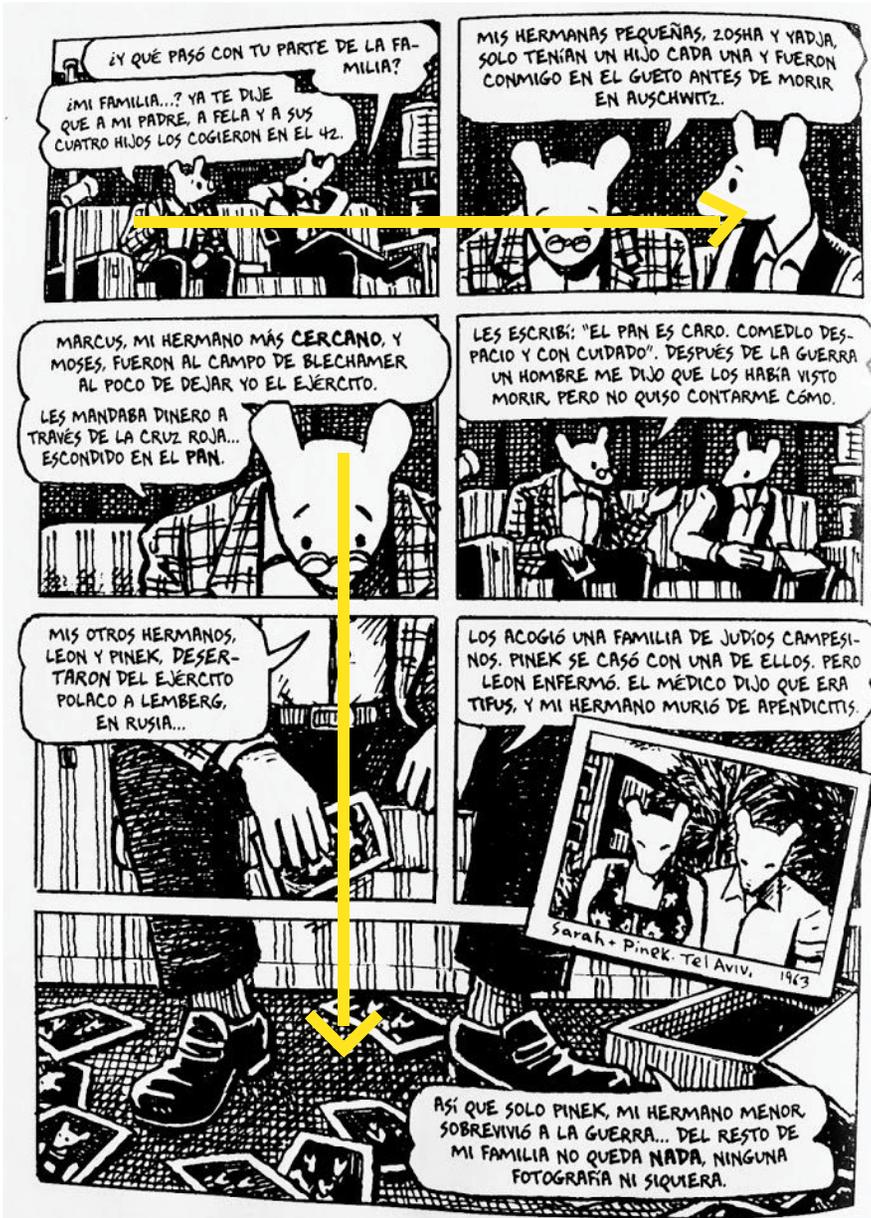
Fragmento tomado de la página 110 de *Maus*

15. ¿Qué ejes están presentes (mayormente) dentro de la narrativa?

Hay una variedad de ejes en la novela, mezclando la dirección horizontal, vertical y diagonal para que la historia sea muy variada y los cuadros de acción se mantengan cambiantes para que el lector esté interesado.



Fragmento tomado de la página 47 de *Maus*



Página 276 de Maus

16. ¿Qué tipos de planos predominan y cómo ayudan a la narrativa?

Dentro de Maus, el escritor e ilustrador busca reflejar momentos que logren ser memorables en el lector. Es por eso que busca planos contrapicados o de vista de águila o de hormiga para darle una sensación de dramatismo al momento de plasmar eventos del holocausto de la manera más impactante posible.



Fragmento de la página 276 de Maus



Fragmento de la página 176 de Maus

Guía de observación “V for Vendetta”

1. ¿Cuáles son las medidas de la novela?

8.75 “ x 10.25”

2. ¿Qué cantidad de capítulos y páginas posee?

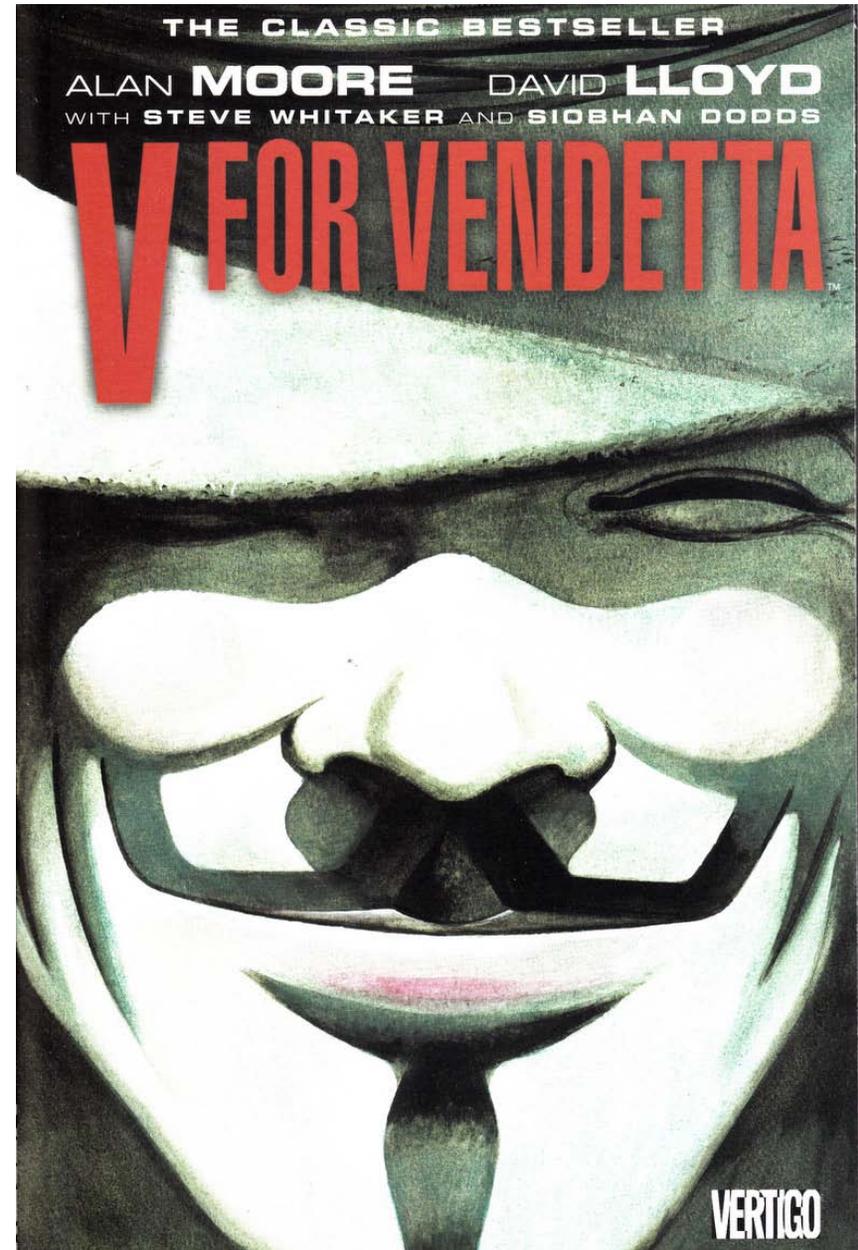
La novela se divide en dos partes, haciendo un total de 296 páginas.

3. ¿De qué material es la portada y contraportada? ¿de qué material son las hojas?

La portada y contraportada son de tapa blanda sobre cartoncillo flexible. Las hojas están impresas en papel periódico.

4. ¿Qué acabados tiene la novela?

Barniz mate en la portada.



Portada.

5. ¿Cómo se presentan los personajes?

• Antropomórficos (humanos)

- Antropomórficos (otros objetos con características humanas)
- Zoomórficos (animales)
- Zoomórficos (otros objetos con características animales)
- No humanos (abstractos)

Al ser una historia ambientada en Londres, en un posible futuro en el que el totalitarismo toma el control del país, los personajes buscan ser lo más parecido a la realidad para que el lector se sumerja en la historia y sienta que es una realidad abstracta.



V.



Evey Hammond.



Adam Susan.

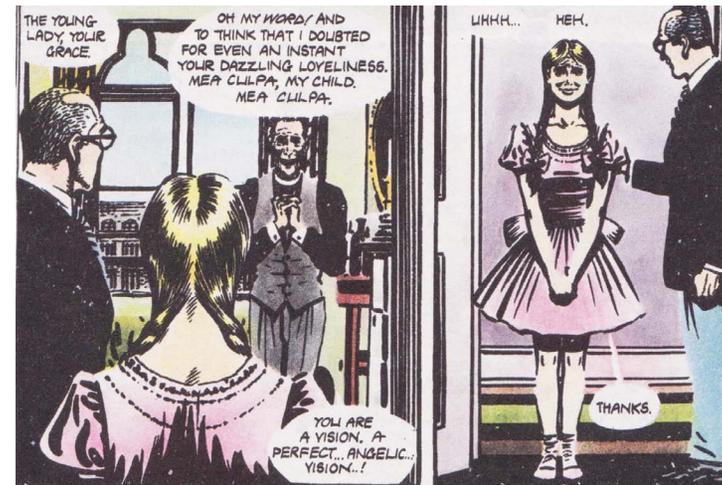


Eric Finch.

6. ¿Qué problemática social se toca y cómo se hace evidente dentro de las páginas?

- Guerras
- Gobiernos
- Pobreza
- Abuso Sexual
- Abuso Infantil
- Drogadicción

Siendo una de las novelas que toca la mayor cantidad de problemáticas sociales, V for Vendetta se enfoca en el gobierno dictatorial de Adam Susan y del exceso de poder que ejercen sus allegados. El abuso sexual hacia una joven de 16 años por parte de la policía, el abuso infantil por parte de un miembro del clérigo, la pobreza que sufren los ciudadanos, la censura por parte del gobierno y la tortura hacia la población.



Fragmento tomado de la página 47 de V for Vendetta

7. ¿Cuál es el estilo de abstracción?

- **Realismo**
- Abstracción Baja
- Abstracción Media
- Abstracción Alta

V for Vendetta muestra realismo, al querer detallar los rostros, atuendo y locaciones para hacer un ambiente más real que haga que el lector se pueda sentir identificado.



Fragmento tomado de la página 116 de *V for Vendetta*

8. ¿Cómo ayuda la abstracción a la narrativa?

Ayuda a establecer una sociedad dentro de la novela, con la mayor aproximación al realismo para retratar las situaciones que causan conflicto en la sociedad.



Fragmento tomado de la página 236 de *V for Vendetta*

9. ¿Cuál es el tono que se maneja dentro de la obra?

- **Serio**
- Satírico/Cómico
- Propaganda
- Trágico
- Histórico
- Otro: _Revolucionario/anarquista

La novela se enfoca en un gobierno con poder total que busca ser derrocado a manos de un “terrorista” con ideales extremistas que comparte pensamientos con el resto de la sociedad que se ve oprimida ante el ejercito.



Fragmento tomado de la página 41 de V for Vendetta

10. ¿Qué valor y presencia tienen los personajes?

- Todos la misma importancia
- Hay solo un personaje principal
- Hay un personaje principal y un personaje amoroso
- **Hay más de un personaje principal**

A pesar de que V y Evey se ven involucrados dentro de toda la novela, de principio a fin, jamás hay un interés romántico en ellos. Se trata de un mentor enseñándole los ideales a su futura sucesora.

Si bien es cierto que se ve una parte de la vida privada de Evey al mantener un romance, solo para ser arrebatado a manos del gobierno, sirve para motivar las intenciones e ideales del personaje que la hace convertirse en la fiel seguidora de V.



Fragmento tomado de la página 25 de V for Vendetta

11. ¿Qué tipo de audiencia tiene la obra?

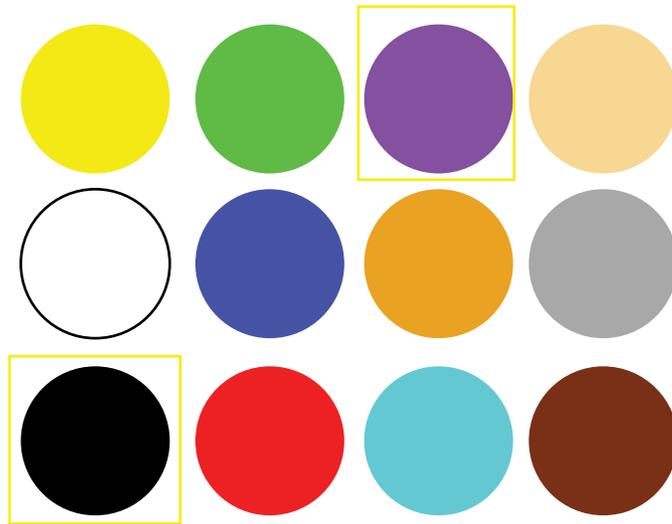
- Serio
- Satírico/Cómico
- **Adulto**
- Trágico
- Historiadores
- Otro: Crítico

Los temas de la novela son bastante serios y maduros, es por eso que la audiencia que busca tener es de un público que esté conciente de la problemática que se presenta al involucrar mucho al gobierno en un país. Busca tener lectores con mayor conocimiento de política y sociedad.



Fragmento tomado de la página 113 de *V for Vendetta*

12. ¿Qué paleta de color predomina? ¿qué aporta o connota?



La novela gráfica utiliza una paleta full color, o sea todos los colores, sin embargo el color negro está muy presente al hacer que las sombras resalten en las personas o los lugares, haciendo que tenga una sensación de tenebrismo.

Fragmento tomado de la página 40 de *V for Vendetta*

13. ¿Qué viñetas se encuentran dentro de la obra y cómo apoyan a la narrativa?

- Cerradas
- Abiertas
- Salirse del cuadro
- Todas las anteriores

La historia enmarca los cuadros de acción al utilizar viñetas cerradas. Le da una sensación de acción secuencial.



14. ¿Cómo el diseño de ambientes sitúa la historia en un momento específico?

La novela hace uso de los ambientes en las transiciones de los momentos para ambientar al lector. Siempre se presenta una viñeta con detalles del lugar antes de que la acción siga transcurriendo para que se sepa en dónde se encuentran los personajes.



Fragmento tomado de la página 10 de *V for Vendetta*

15. ¿Qué ejes están presentes (mayormente) dentro de la narrativa?

La secuencia dentro de *V for Vendetta* es la misma desde el principio a fin, llevando la vista del lector de izquierda a derecha, para hacer un orden lógico de eventos que ocurren uno tras otro.



Fragmento tomado de la página 188 de *V for Vendetta*

V FOR VENDETTA



GOOD EVENING LONDON, IT'S NINE O'CLOCK AND THIS IS THE FIFTH OF NINE BROADCASTING ON 275 AND 285 IN THE MEDIUM WAVE. IT IS THE FIFTH OF THE ELEVENTH, NINETEEN-NINETY-SEVEN.



THE WEATHER WILL BE FINE UNTIL 12:07 A.M. WHEN A SHOWERS WILL COMMENCE, LASTING UNTIL 1:30 A.M.



THE TEMPERATURE WILL VARY BETWEEN 13 AND 14 DEGREES CENTIGRADE THROUGHOUT THE NIGHT.



THE PEOPLE OF LONDON ARE ADVISED THAT THE Brixton and Streatham Areas are Quarantined 2 C.M.'S AS OF TODAY IT IS SUGGESTED THAT THESE AREAS BE AVOIDED FOR REASONS OF HEALTH AND SAFETY.



PRODUCTIVITY REPORTS FROM HEREFORDSHIRE INDICATE A POSSIBLE END TO MERTONSTONWARD STARTING FROM MID-FEBRUARY, 1948.



THIS GOOD NEWS FOLLOWS SIMILAR ANNOUNCEMENTS CONCERNING THE INCREASED PRODUCTION OF BOTH EGGS AND POTATOES.



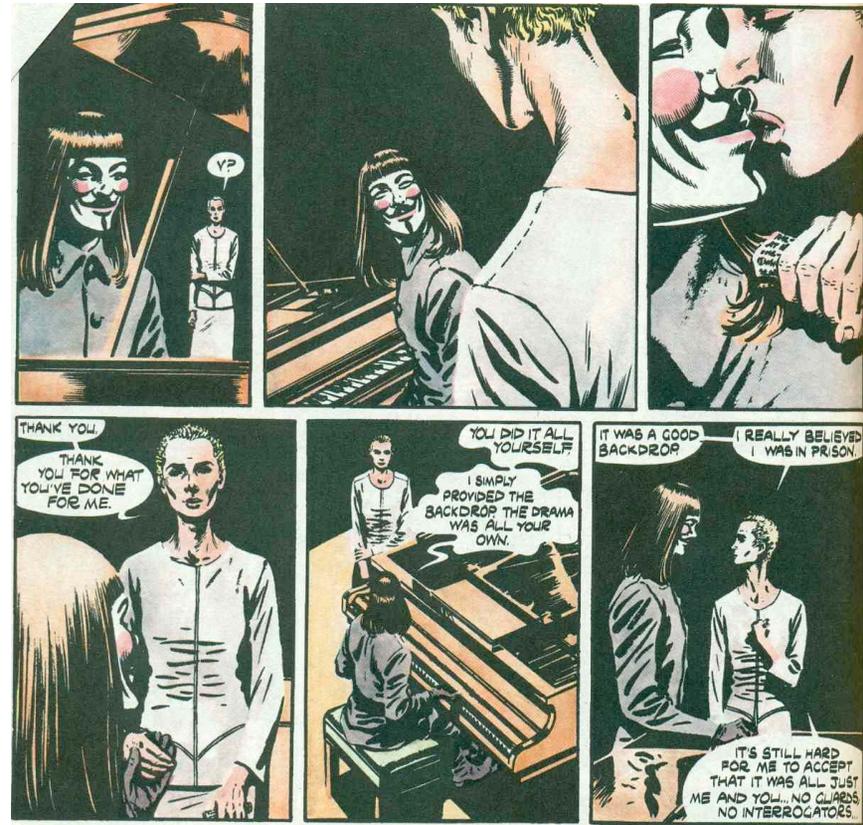
SON OF FRANKSTEIN
ALL CAGNEY ON THE STRAND
MURDER

POLICE RAIDED SEVENTEEN HOMES IN THE BIRMINGHAM AREA EARLY THIS MORNING UNCOVERING WHAT IS BELIEVED TO BE A MAJOR TERRORIST RING.

TWENTY PEOPLE, EIGHT OF THEM WOMEN, ARE CURRENTLY IN DETENTION AWAITING TRIAL.

16. ¿Qué tipos de planos predominan y cómo ayudan a la narrativa?

V for Vendetta no tiene un plano establecido, variando directamente de una viñeta a la otra para poder mostrar distintos puntos de vistas o distintas distancias con relación entre un personaje a otro. La intención tras esto es para reflejar todos los ideales políticos distintos que surgen durante un mandato presidencial dictatorial.



Fragmento de página 174 de *V for Vendetta*

Guía de observación “Watchmen”

1. ¿Cuáles son las medidas de la novela?

8.75 “ x 10.25”

2. ¿Qué cantidad de capítulos y páginas posee?

La novela consiste en 12 capítulos de 28 páginas. Además, al final de cada capítulo se cuenta con hojas extra donde se da información extra de un personaje o un evento, haciendo que el libro tenga un total de 448 páginas.

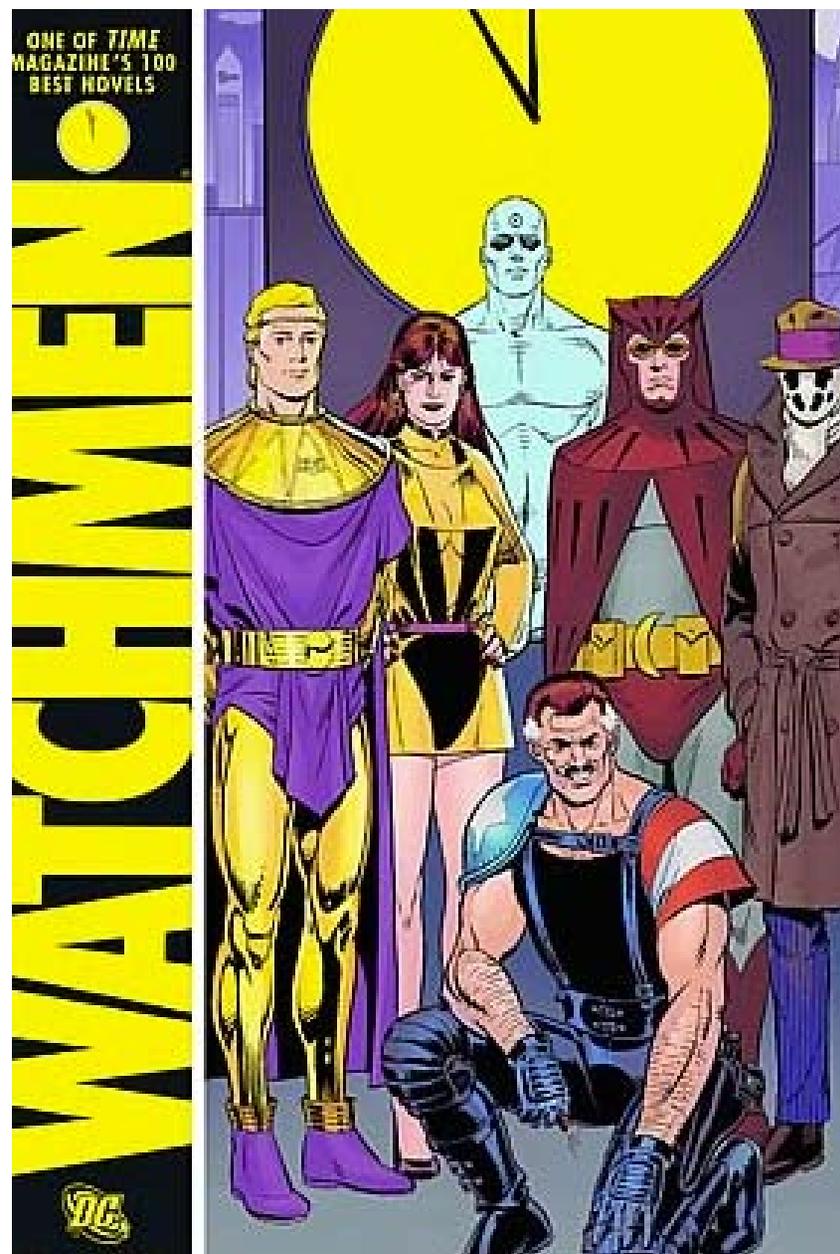
3. ¿De qué material es la portada y contraportada?
¿de qué material son las hojas?

La portada y contraportada son de tapa blanda sobre cartoncillo flexible. Las hojas son papel couché calibre 20.

4. ¿Qué acabados tiene la novela?

ninguno.

Portada.



5. ¿Cómo se presentan los personajes?

• Antropomórficos (humanos)

- Antropomórficos (otros objetos con características humanas)
- Zoomórficos (animales)
- Zoomórficos (otros objetos con características animales)
- No humanos (abstractos)

El autor y el ilustrador querían representar la vida de la manera más similar y exacta a la realidad, sin cambiar proporciones de rostros, cuerpos y gestos.



de izquierda a derecha: Laurie Juspechzyk (Silk Spectre II), Jonathan Osterman (Dr. Manhattan), Daniel Dreiberg (Nite Owl II), Edward Blake (Comedian), Adrian Veidt (Ozymandias), Walter Kovacs (Rorschach).

6. ¿Qué problemática social se toca y cómo se hace evidente dentro de las páginas?

- Guerras
- Gobiernos
- Pobreza
- Abuso Sexual
- Abuso Infantil
- Drogadicción

La novela gira alrededor de las tensiones entre distintos países y el terror de una inminente guerra nuclear. Cada personaje busca la manera de evitar una catástrofe que acabaría con la vida de miles de personas, fallando en el intento. En la última página del capítulo 11 se puede ver una secuencia en la que se presenta a varias personas recurrentes dentro de la novela, morir a causa de una luz cegadora.

También hay ciertas menciones sobre depredadores que violan y asesinan niñas pequeñas y de cómo, a pesar de ser vigilantes, no se pueden evitar ciertas cosas y estar pendientes de los pedófilos las 24 horas del día.

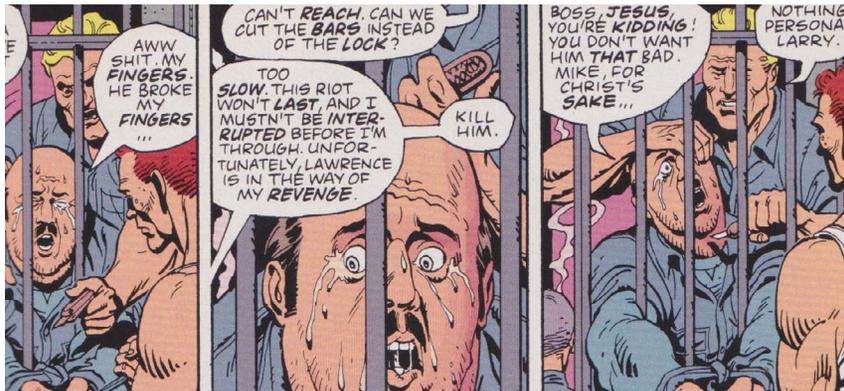
Página 308 de *Watchmen*



7. ¿Cuál es el estilo de abstracción?

- Realismo
- **Abstracción Baja**
- Abstracción Media
- Abstracción Alta

Al tratar de ser un espejo de la realidad, la novela trata de mantener un nivel de realismo para que se de la sensación de qué es algo más creíble. Sin embargo, sigue teniendo toques caricaturescos.



Fragmento de página 120 de *Watchmen*

8. ¿Cómo ayuda la abstracción a la narrativa?

La abstracción utilizada ayuda a darle una sensación de credibilidad y hace que el lector pueda fácilmente sentirse identificado con muchos de los sucesos.

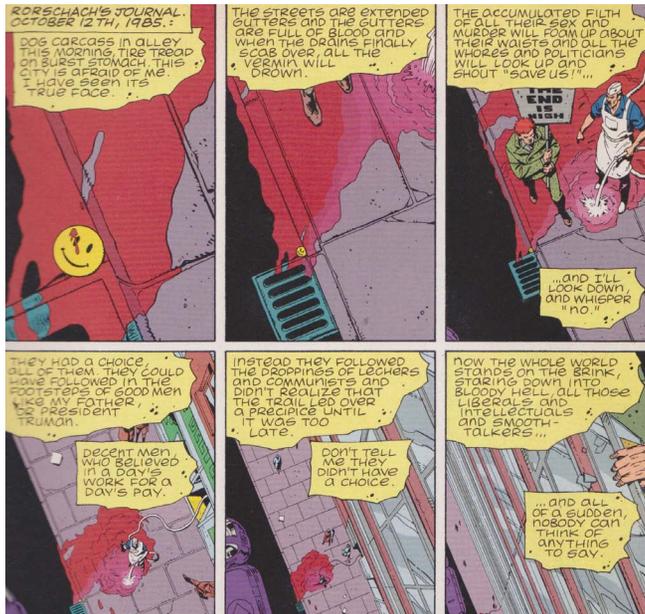


Fragmento de página 50 de *Watchmen*

9. ¿Cuál es el tono que se maneja dentro de la obra?

- **Serio**
- Satírico/Cómico
- Propaganda
- **Trágico**
- Histórico
- Otro: Misterioso/Policiaco

A pesar que la historia gira alrededor de una posible guerra nuclear, uno de los personajes busca esclarecer una conspiración que está detrás de todo eso, reuniendo pistas, averiguando sobre muertes y traiciones de muchos conocidos. Mucho de lo que se presenta se ve como una cruda realidad en la que la mayoría de personas son impotentes.



Fragmento de página 1 de *Watchmen*

10. ¿Qué valor y presencia tienen los personajes?

- Todos la misma importancia
- Hay solo un personaje principal
- **Hay un personaje principal y un personaje amoroso**
- **Hay más de un personaje principal**

Los 6 personajes principales de la obra tienen la misma importancia para hacer que la historia avance, a pesar de que uno de ellos ya está muerto desde antes que la novela comience, sus acciones tendrán repercusiones a futuro. Hay un triángulo amoroso en el grupo de enmascarados, sin embargo los eventos no giran alrededor de ello y si, las repercusiones de dicho romance ocurren, son solo un problema más dentro de grandes catástrofes.



Fragmento de página 72 de *Watchmen*

11. ¿Qué tipo de audiencia tiene la obra?

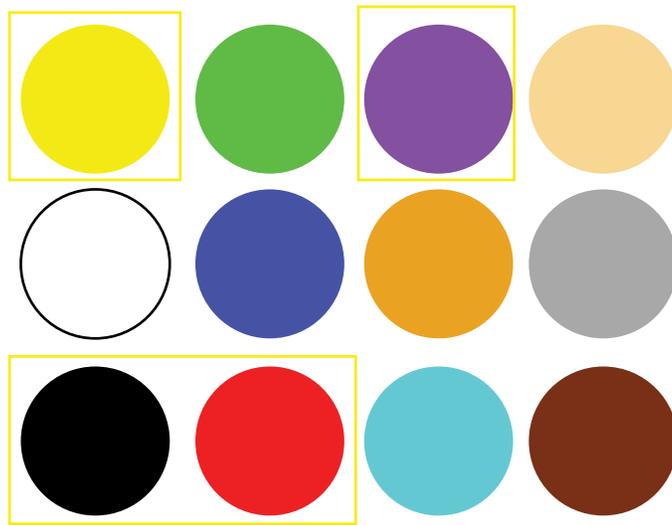
- Serio
- Satírico/Cómico
- **Adulto**
- Trágico
- Historiadores
- Otro: _____

La novela busca a un público maduro para que pueda hacer conciencia sobre distintos temas políticos, de religion y de conflictos bélicos. Además, como trata de reflejar la vida cotidiana, se hace presencia de prostitución, violaciones, asesinatos de pandillas y encierros carcelarios.



Página 24 de Watchmen

12. ¿Qué paleta de color predomina? ¿qué aporta o connota?



La imagen de la novela gráfica es el amarillo sobre negro (usando tonos de rojo y morado en ciertas ocasiones) ese contraste hace que se resalten momentos importantes dentro de la narrativa.

13. ¿Qué viñetas se encuentran dentro de la obra y cómo apoyan a la narrativa?

- **Cerradas**
- Abiertas
- Salirse del cuadro
- Todas las anteriores

Solamente se hace uso de las viñetas cerradas para dar una sensación de narrativa lenta en el que las acciones de cada personaje se ven enmarcadas para detener el dinamismo



Páginas 70 y 71 de *Watchmen*

14. ¿Cómo el diseño de ambientes sitúa la historia en un momento específico?

Watchmen se enfoca en presentar los lugares en el que se encuentran los personajes de manera detallada para que el lector sepa de manera instantánea en dónde se desarrolla. Generalmente se utiliza un punto de vista contrapicado al principio o al final de la escena, dejando a quien se encuentre en la escena, pequeño, y dándole valor al ambiente.



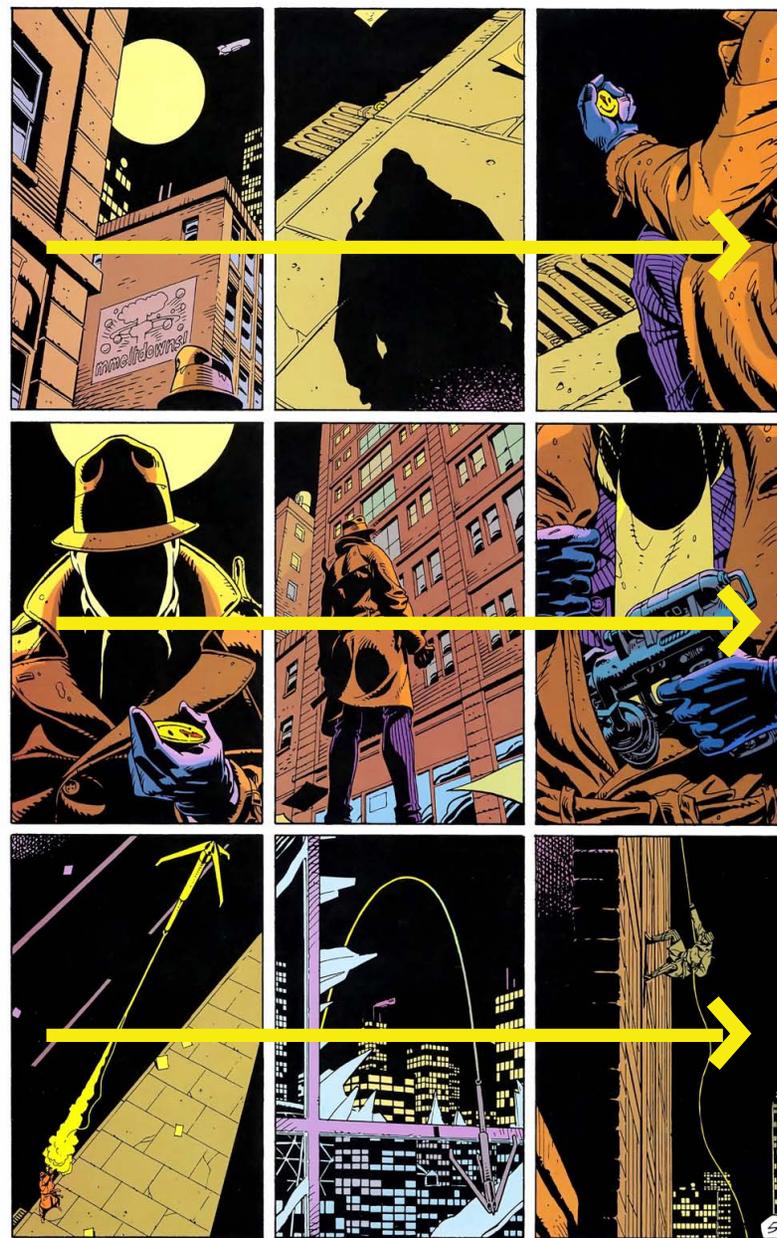
Fragmento de página 56 de *Watchmen*

15. ¿Qué ejes están presentes (mayormente) dentro de la narrativa?

La secuencia dentro de *Watchmen* es la misma desde el principio a fin, llevando la vista del lector de izquierda a derecha, para hacer un orden lógico de eventos que ocurren uno tras otro.



Fragmento de página 115 de *Watchmen*



Página 5 de *Watchmen*

16. ¿Qué tipos de planos predominan y cómo ayudan a la narrativa?

Para mostrar cada elemento a la mayor perfección, el ilustrador utiliza variedad de planos detalles, con relación a las vistas axonométricas para reflejar de manera gráfica, la situación a la perfección. Acercamiento de la vestimenta, de golpes



Fragmento de página 140 de Watchmen

Guía de observación “Before Watchmen vol.2”

1. ¿Cuáles son las medidas de la novela?

8.75 “ x 10.25”

2. ¿Qué cantidad de capítulos y páginas posee?

La novela se divide en 3 partes, de 5 capítulos cada uno. Cada capítulo posee 20 páginas. El total de páginas en la novela es 315

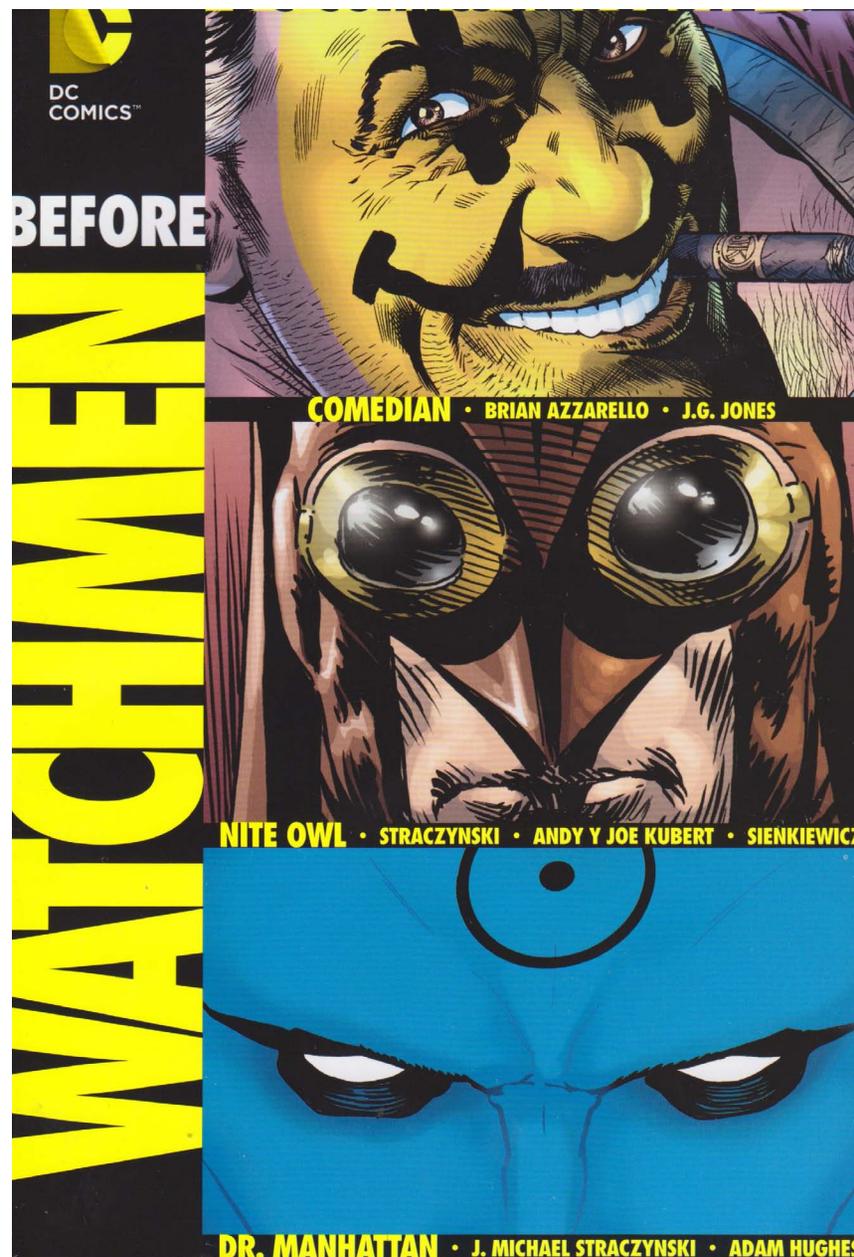
3. ¿De qué material es la portada y contraportada?
¿de qué material son las hojas?

La portada y contraportada son de tapa blanda sobre cartoncillo flexible. Las hojas son papel couché calibre 80.

4. ¿Qué acabados tiene la novela?

Ninguno.

Portada.



5. ¿Cómo se presentan los personajes?

• Antropomórficos (humanos)

- Antropomórficos (otros objetos con características humanas)
- Zoomórficos (animales)
- Zoomórficos (otros objetos con características animales)
- No humanos (abstractos)

Similar a su novela predecesora, los autores e ilustradores querían representar la vida de la manera más similar y exacta a la realidad, sin cambiar proporciones de rostros, cuerpos y gestos.

A pesar que todo el elenco de Watchmen se hace presente, la historia se centra en el origen de 3 personajes: Comedian, Nite Owl II y Dr. Manhattan.



6. ¿Qué problemática social se toca y cómo se hace evidente dentro de las páginas?

- Guerras
- Gobiernos
- Pobreza
- Abuso Sexual
- Abuso Infantil
- Drogadicción

Al adentrarse en los orígenes de los personajes, temáticas similares a la novela original son tratados, sin embargo hay otras problemáticas que salen a relucir como es la prostitución forzada, violencia intrafamiliar, las repercusiones de la guerra y la pobreza de una familia campesina.



Página 140 de *Before Watchmen*

7. ¿Cuál es el estilo de abstracción?

- Realismo
- **Abstracción Baja**
- Abstracción Media
- Abstracción Alta

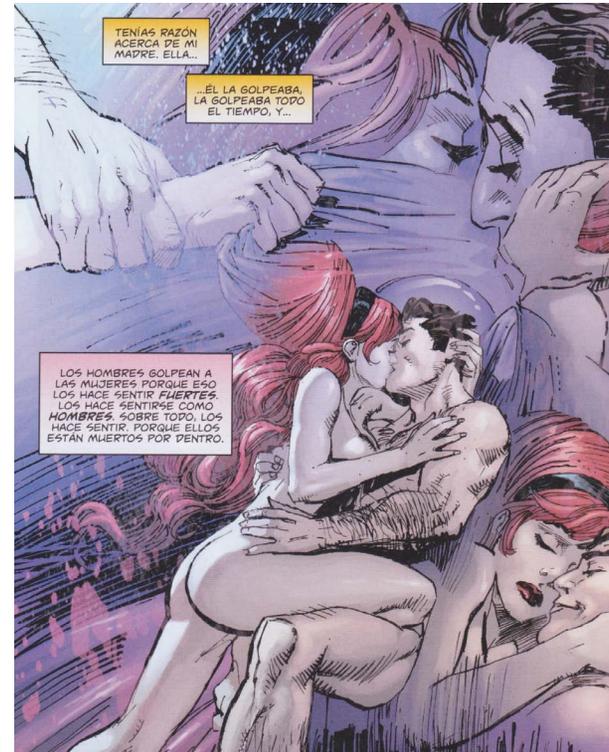
La abstracción es baja debido a que trata de representar el estilo de vida real, con todos sus detalles y defectos.



Fragmento de página 109 de *Before Watchmen*

8. ¿Cómo ayuda la abstracción a la narrativa?

La abstracción utilizada ayuda a darle una sensación de credibilidad y hace que el lector pueda fácilmente sentirse identificado con muchos de los sucesos.



Fragmento de página 147 de *Before Watchmen*

9. ¿Cuál es el tono que se maneja dentro de la obra?

- **Serio**
- Satírico/Cómico
- Propaganda
- **Trágico**
- **Histórico**
- Otro: _____

A pesar que la historia gira alrededor de una posible guerra nuclear, uno de los personajes busca esclarecer una conspiración que está detrás de todo eso, reuniendo pistas, averiguando sobre muertes y traiciones de muchos conocidos. Mucho de lo que se presenta se ve como una cruda realidad en la que la mayoría de personas son impotentes.



Fragmento de página 249 de *Before Watchmen*

10. ¿Qué valor y presencia tienen los personajes?

- Todos la misma importancia
- Hay solo un personaje principal
- Hay un personaje principal y un personaje amoroso
- **Hay más de un personaje principal**

Los 3 personajes principales de la obra tienen la misma importancia para hacer que la historia avance. La novela se divide en diferentes puntos de tiempo, (19060's, 1970's, 1980's). Cada vigilante se enfoca en resolver sus problemas.



Fragmento de página 38 de *Before Watchmen*

11. ¿Qué tipo de audiencia tiene la obra?

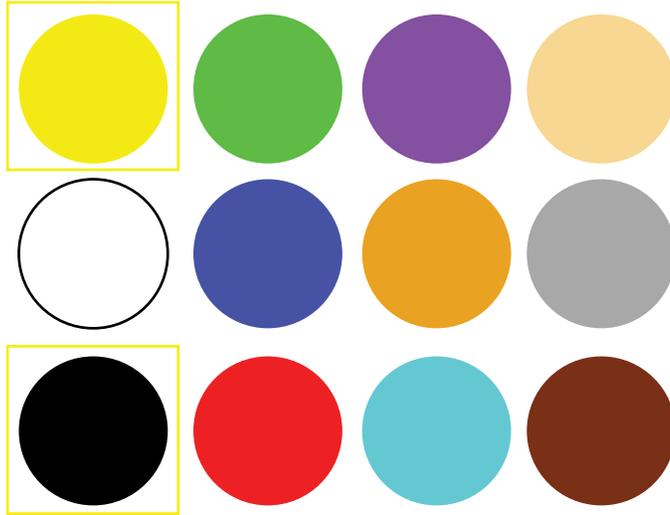
- Serio
- Satírico/Cómico
- **Adulto**
- Trágico
- Historiadores
- Otro: _____

La novela busca a un público maduro para que pueda hacer conciencia sobre distintos temas políticos, de religión y de conflictos bélicos. Además, como trata de reflejar la vida cotidiana, se hace presencia de prostitución, violaciones y asesinatos de pandillas.



Fragmento de página 159 de *Before Watchmen*

12. ¿Qué paleta de color predomina? ¿qué aporta o connota?



La novela usa una paleta full color, sin embargo el color amarillo y negro siempre tendrán mayor importancia para resaltar en el resto.

13. ¿Qué viñetas se encuentran dentro de la obra y cómo apoyan a la narrativa?

- Cerradas
- Abiertas
- Salirse del cuadro
- **Todas las anteriores**

La mayoría de las viñetas son cerradas, enmarcando la historia para hacerla más secuencial, sin embargo, hay algunas páginas que poseen viñetas abiertas para mostrar más dinamismo.



Fragmento de página 47 de *Before Watchmen*

14. ¿Cómo el diseño de ambientes sitúa la historia en un momento específico?

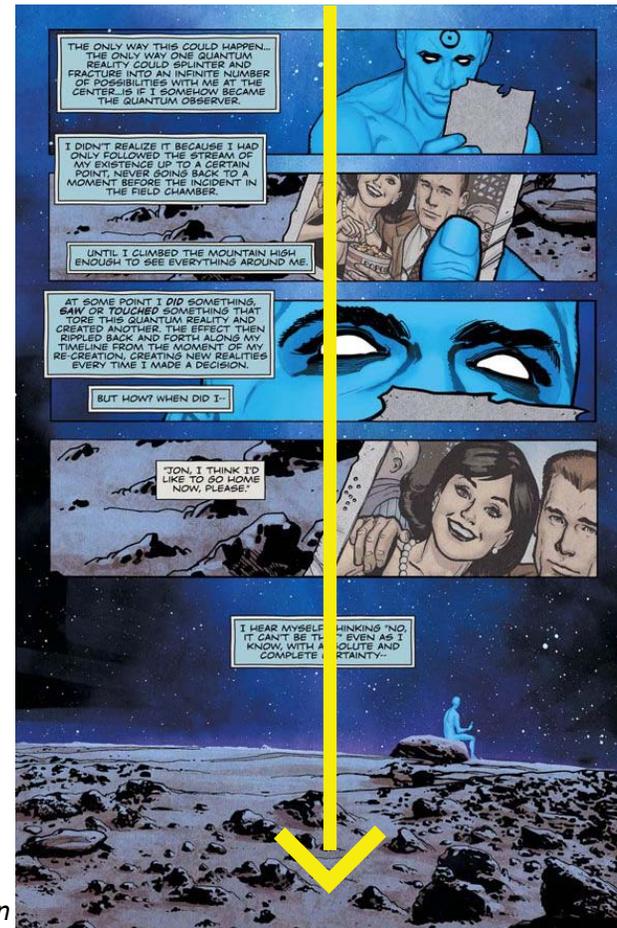
Cada sección de la historia se desarrolla en distintos lugares del planeta, es por eso que los ambientes se detallan y se colocan en distintas vistas para que el lector no se pierda.



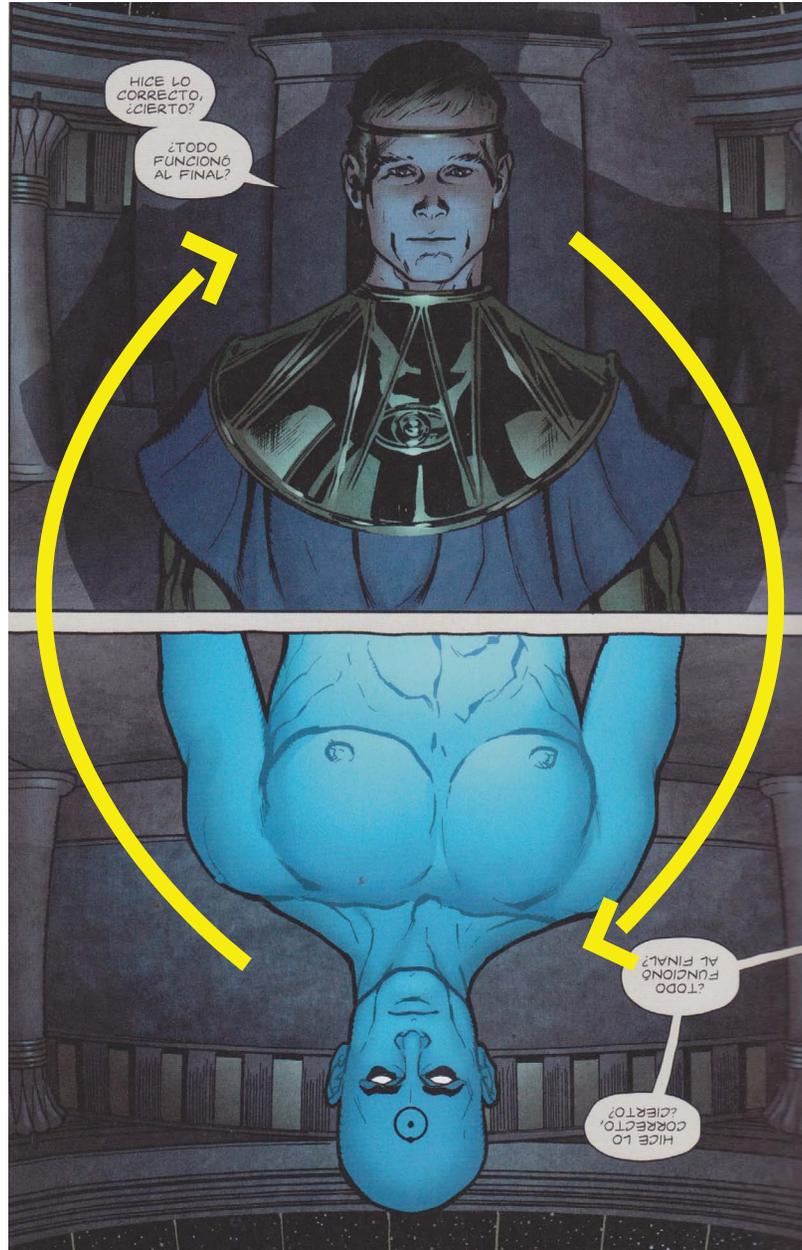
Fragmento de página 15 de *Before Watchmen*

15. ¿Qué ejes están presentes (mayormente) dentro de la narrativa?

La secuencia dentro de la novela es de izquierda a derecha y de arriba a abajo, con cuadros de acción muy continuos, poniendo los movimientos sucesivos. Además se incluye partes de la novela en donde el lector debe voltear las páginas para seguir la historia.



Página 233 de *Before Watchmen*



Página 271 de *Before Watchmen*

16. ¿Qué tipos de planos predominan y cómo ayudan a la narrativa?

Debido a que se enfoca en la vida de 3 personajes en distintos momentos de la historia, los planos van variando dependiendo de la personalidad. En la sección de "The Comedian" los planos son más detalle para mostrar los resultados de la guerra y de conflictos bélicos. En la sección de "Nite Owl" los planos que predominan son de vista cenital para mostrar todos los elementos de una locación al centrarse en un tema más detectivesco. Por último, en la sección de "Dr. Manhattan" al tratarse de reflexión y análisis, se hace uso de planos de punto de vista para poder apreciar lo que el personaje está viendo.



Fragmentos de páginas 10, 178 y 319 de *Before Watchmen*

¡UNA PORTADILLA LLENA DE ACCIÓN!



¢30

1er. Ciclo
2017



INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS

¡WOW!

¡NO PODRÁS DEJAR DE LEER EL CONTENIDO!



Interpretación y síntesis

Tomando en cuenta los cuestionarios, la entrevista y las guías de observación; como el contenido teórico y las experiencias de diseño, se buscó confrontar la información obtenida para dar un resultado a los objetivos planteados.

Identificar los recursos visuales empleados en la novela gráfica para captar la atención de la temática social.

Para dar inicio al análisis con el primer objetivo, hay que tener en cuenta todos los recursos visuales empleados dentro de una novela gráfica. Considerando lo evaluado en el contenido teórico, Castillejo (2010) la define como un elemento que recoge características de la novela escrita, tales como el subjetivismo autobiográfico, los diferentes tiempos narrativos, el desarrollo de la psicología de los personajes, la construcción de una atmósfera particular y envolvente que describe el ambiente al querer transmitir un mensaje, la historia se centra en el personaje que está dentro de ella. La extensión y el formato dependerá de los gustos y la intención que el ilustrador y el escritor tengan. Como establece Quñónez en el cuestionario realizado, se debe generar un diseño de personaje que tenga atributos humanos para hacer que el lector se sienta identificado, logrando así, atraer al público. La novela necesita presentar algo más real y, de cierta manera verosímil debido a que su audiencia suele estar caracterizada por un grupo mayor, más maduro y serio.

No solo consiste en el físico que se pueda poseer, los

ambientes, las texturas y las secuencias utilizadas dentro de cada página ayudan a impulsar la historia de cierta manera en que se haga más notoria la presencia de una temática social.

Withrow (2009) define que la novela gráfica tiene algo muy especial puesto a que cada página se observa en vez de leerse. Fue debido a eso que cada hoja dentro de cada capítulo se observa como una composición que busca transmitir un mensaje, siempre cambiando la intensidad, valor y fuerza de la intención que se desea transmitir. Las jerarquías tienen un mayor peso de importancia debido a que, a diferencia de un libro tradicional que solo posee escritura, la novela puede dirigir la atención del lector a algún punto deseado. Ese elemento hace única a la novela gráfica.

Sin embargo, el encargado de establecer qué es lo que se ilustrará o ejemplificará en cada cuadro no solo es una persona. Zúñiga comentó en la entrevista que el proceso de selección para el estilo visual, diseño de personajes, diseño de ambientes y demás tiene involucrado al escritor y a la editorial. Es un trabajo de muchas personas para llegar a una propuesta que busque ser funcional y atractiva. Haciendo que no solamente se transmita el mensaje sino que además, haga que las personas quieran leerlo.

No solo se puede establecer un recurso visual que englobe al resto debido a que cada elemento posee un valor propio que coadyuva a emitir el mensaje de distinta manera. Tomando como muestra a la novela *Maus* y *V for Vendetta*, analizadas bajo la misma guía de observación, muestran en un principio la misma temática de un gobierno totalitario que tortura y censura a su población. Es ahí donde la similitud termina, de-

bido a que cada estilo de abstracción, diseño de personajes, gestos, vestimenta, diseño de ambientes, texturas, uso de color y estilos de viñeta es utilizado de manera distinta para transmitir un mensaje completamente diferente.

Ya sea narrar y retratar la vida de un superviviente a los campos de concentración bajo el régimen Nazi en Polonia dentro de 1945 y de cómo las secuelas de la masacre quedan impresas en la vida de él o el de enviar un mensaje de revolución y anarquía en contra del gobierno dictatorial en Londres en la década de los años 90, cada recurso visual debe ser evaluado por separado para establecer como funcionan todos juntos para hacer que un mensaje que gira alrededor de una problemática pueda ser transmitida.

De esa manera se llega al primer punto primordial en una novela para captar la atención de una temática social. La abstracción, la cual establece el estilo que se manejará dentro de la obra, definiendo los personajes, vestimenta y lugares.

Abstracción

Se comprende la abstracción como el elemento para definir el estilo que poseen las páginas dentro de cada novela gráfica. El ilustrador Byron Zúñiga menciona dentro de su entrevista que, a pesar de querer hacer una propuesta llena de color y elementos que se asemejen a la típica historieta estadounidense que se enfoca en superhéroes fornidos, villanos deformes y una mujer en peligro, no siempre se puede adecuar a la historia a la que se está tratando. El nivel para presentar los gráficos se ve influenciado grandemente por la historia que se está tratando. Tomando como referencia a la novela “El Perro en Llamas”, el ambi-

ente policiaco y detectivesco hace que el estilo se mantenga maduro, formal y serio. Sin embargo, la desaturación de color, dejando solamente escala de grises ayuda a que se añada una sensación de drama y suspenso.

Si bien es cierto que un estilo realista generalmente no es utilizado para el formato cómic, sí da la libertad para presentar estilos más fantasiosos como en la novela “Maus” que a simple vista se puede observar una sensación fabulística en todo el ambiente, desde los personajes hasta las locaciones que se presenta. Aun cuando la historia presenta temas muy trágicos, el autor busca mostrar un mundo en donde aparentemente todo es seguro para suavizar al lector y hacer que se sienta más empático con los animales. En ocasiones como esta, el color pasa a segundo plano, dejando simplemente los elementos en blanco y negro para enfocarse directamente en los personajes y la historia.

Por otro lado, se encuentran novelas como Watchmen, y V for Vendetta que buscan retratar la vida tal como es, con cada detalle y situación que pueden ser encontradas en la vida real. Es por eso que el autor decide incluir un estilo de nivel realista o con baja abstracción para que se asemeje lo más que se pueda. Incluyen lugares retratados de la manera más exacta y utilizan una paleta de color completa para que cada cuadro muestre elementos reales.

Aspectos que se ven presentes en la mayoría de las historias tienen distinto valor dependiendo la abstracción y estilo que se presentan dentro de cada viñeta y cuadro de acción. Cuando se presenta la misma situación, con diferente estilo y abstracción, el mensaje es alterado y cambia, teniendo un valor e interpretación distinta.

Diseño de personajes

Como fue investigado en el contenido teórico, Ozawa (2001) hace mención sobre el proceso creativo del personajes, estableciendo que antes de poder definir lo físico de cada miembro de la historia, es fundamental que se conozca el rol que desarrollarán dentro de la historia.

Siempre se encontrará un personaje principal, pero cada arquetipo será diferente dependiendo la temática y momento en que la historia ocurra. La problemática social influye la manera de pensar de cada personaje y es por eso que para el análisis, se les debe considerar como personas reales y existentes que tienen valor dentro de la sociedad para comprender como su personalidad causa impacto dentro de los lectores.

Luego de conocer la personalidad, se trata de hacer un diseño que refleje la manera de actuar y pensar para que se conozca la intención de cada personaje al tan solo observarlo. La vestimenta, los rasgos físicos y los gestos muestran cómo se ven afectados por una problemática. Ayuda a que se conozca cómo una persona en la realidad reacciona ante ciertas situaciones que no se encuentran vigentes en todos los lados del mundo o en todas las épocas.

Tomando en cuenta a *Rorschach* dentro de *Watchmen*, un personaje intrigante con una personalidad que hace juego con su apariencia tenebrosa. El diseño de personaje hace que el lector sepa desde un principio que es un detective. Su vestimenta que incluye un sombrero y gabardina sirve como cierto estereotipo para enviar el mensaje de manera certera.

Sus rasgos físicos demuestran descuido y poco aseo, debido a ser un vigilante callejero que no posee un hogar. Dentro de la novela, es un personaje que se ve frente a distintas temáticas sociales como: prostitución, abuso sexual infantil y posible guerra nuclear. El ilustrador hace uso de los gestos y acciones para que se transmitan sus sentimientos hacia el lector, logrando que se pueda empatizar y sentir lo que él siente.



A pesar de ser un personaje que se presenta con personalidad fuerte, en ciertas ocasiones se le ve mostrando expresiones y sentimientos, como lágrimas al saber que está a punto de morir por uno de sus compañeros.

A diferencia de la figura humana utilizada para representar la vida cotidiana, una figura antropomórfica puede ayudar a transmitir algo distinto. Como se pudo observar en Maus, cada nacionalidad es otorgada la característica de un animal distinto. Esto para demostrar, por medio de un estilo fabulístico, la cacería de personas que estaba vigente durante la segunda guerra mundial. Se añade la sensación de la deshumanización que ocurre durante un período de conflictos armados.

La típica historia del gato persiguiendo al ratón se ve transmitida a los alemanes persiguiendo a los judíos que se ven obligados a permanecer en espacios confinados, simulando las madrigueras. Esto ayuda de manera visual a que el lector comprenda desde un principio que el peligro entre las distintas razas es real y letal. Del mismo modo se personificó a los perros como estadounidenses, siendo los salvadores de los ratones, ahuyentando a los gatos.



Diseño de ambientes

Dentro de dónde se realice la historia tiene mucho valor también debido a que el lugar ubica al lector dentro de un momento en específico. Ball (2010) hace mención que los detalles que deben ser incluidos dentro de las viñetas deben ser muy importantes puesto que se está retratando un mundo en varias hojas.

Cada ambiente se verá afectado por el estilo de narrativa y el estilo visual que fue seleccionado, dándole mayor importancia a ciertos detalles en estructuras o dejando de lado ciertas texturas para enfocarse en llevar la acción de un lugar a otro.

Zúñiga menciona en la entrevista que para poder situar la historia en un momento preciso, es necesario mostrar al principio el lugar donde ocurrirá cierta escena para que todas las acciones posteriores estén bien establecidas. Teniendo en cuenta lo anterior, se pudo observar en las distintas novelas gráficas que cada una busca presentar ambientes reales que pueden ser encontrados en la actualidad. A pesar de que el estilo visual no siempre es realista, los autores e ilustradores buscan ubicar a sus personajes en lugares existentes para que el lector pueda identificar la historia como lo más cercano a la realidad posible.

En historias como V for Vendetta, cada locación es presentada justo antes de cualquier acción para que se sepa fácilmente sobre la transición de lugar a lugar, manteniendo un toque sombrío y aterrador, apoyado para iluminación que se enfoca en resaltar las sombras que se ve influenciado claramente por el terror que tienen las personas al andar oprimidas en un gobierno dictatorial.



En novelas como *Before Watchmen*, dentro de la historia del *Comedian*, se pueden observar lugares y momentos reales que no tienen ninguna alteración por parte del artista, buscando retratar de manera exacta y fiel, momentos críticos en la historia de la humanidad, como lo fue la guerra de Vietnam.

Los recursos visuales utilizados en las novelas hacen que la historia posea un mayor impacto y nivel de credibilidad al situar personajes (generalmente) inexistentes en lugares que cualquiera puede visitar, haciendo que sea más fácil identificarse con la historia.

El mayor ejemplo que se tiene es *El Perro en Llamas*, al ubicar la historia en lugares conocidos por guatemaltecos. Como dice Quiñónez en su cuestionario “Las características reales son basadas en la arquitectura que predomina en el

Centro Histórico de la ciudad de Guatemala y barrios antiguos como el barrio El Gallito, pero con un toque decadente y siniestro, con muchas sombras y callejones llenos de basura”. Ese tono decadente y siniestro hace que la sensación detectivesca se sienta más real y creíble. Los detalles y texturas aumentan el enfoque en la temática.



Los planos utilizados son un factor importante para dar distintas sensaciones (dramatismo, tensión, paz, etc). Dependiendo de la posición en la que se encuentran los personajes ubicados con respecto a la cámara y el lugar, cada tema central cambia o se adapta para que el lector conozca más sobre lo que se debe sentir en un momento específico.

El plano general ayuda a narrar la historia como un todo, mostrando todos los elementos tanto del personaje como del lugar, sin embargo se puede notar la inclusión de un plano medio para ubicar al personaje dentro del lugar y hacer que éste resalte del fondo. Cuando se involucran elementos como planos cenitales u isométricos, se puede apreciar el incremento de dramatismo o de algún sentimiento de desconcierto.

Viñetas

La manera en que los cuadros de acción que enmarcan la historia, ayuda a que se capte la atención con respecto a un momento específico dentro de la narración.

Dependiendo de la sensación o sentimiento que se encuentre dentro de cada capítulo así se irá variando el estilo. En Watchmen, toda la novela posee un sentimiento de tensión creciente debido a una inminente guerra entre Estados Unidos y Rusia. Parece que el tiempo se queda quieto y las horas no transcurren. Para poder transmitir eso, el ilustrador Dave Gibbons utiliza cuadros cerrados que limitan el dinamismo de las acciones, otorgando un sentimiento visual de lentitud y quietud.

Por otro lado, en novelas como Maus o Before Watchmen, que se desarrollan dentro de una guerra o conflicto activo, se pueden encontrar viñetas que se superponen sobre otras o donde los personajes se salen del cuadro para darle un sentimiento de acción e impacto hacia el lector. Las acciones parecen ser más inmediatas y directas, es por eso que los cuadros están tojos juntos, unos sobre otros, generando una composición completa al unir todos los elementos dentro de la página.

Se puede establecer que son las viñetas, el toque final en una novela gráfica para lograr captar la atención del espectador. Christopher Oliva, director de CatComic, comentó es el cuestionario que antes de comenzar a ilustrar la historia, de primero se debe tener una noción del mensaje que se espera llevar a las páginas en cada escena. Una vez establecido, se

puede comenzar a pensar en la diagramación y posición que llevarán los cuadros en cada momento. Unificando todos los elementos anteriores para hacer una composición final que muestra la abstracción, el estilo, los personajes y los ambientes para captar la atención en un momento adecuado y que se logre transmitir la problemática social con todos los elementos visuales para que el lector conozca fácilmente que está sucediendo al momento de observar.



Composición

Al analizar las vistas empleadas dentro de cada página de una novela gráfica, rápido se puede identificar que la sensación va variando dependiendo del lugar en donde se encuentra posicionada la cámara.

Según lo visto en el contenido teórico, la novela (generalmente contada en primera persona) suele ser mucho más subjetiva con respecto a los pensamientos de ciertos personajes o del escritor mismo, alterando el entorno para generar una sensación más dramática o más relajante dependiendo del momento que se esté viviendo.

Quinónez comentó la entrevista que al momento de pensar en los cuadros y manera en que se llevaría a cabo la acción, tuvo que pensar en la historia a través de un lente, tomando en cuenta las cámaras con respecto al personaje dentro de un lugar, muy similar a un guión cinematográfico. En novelas como *V for Vendetta* se puede observar el cambio de vistas y cámaras de un cuadro a otro. Esto tiene la intención de alterar el paso de la historia, utilizando el recurso visual de tal manera que se logra observar el punto de vista de cada personaje involucrado dentro de una escena.

En esta página tomada de la novela se puede observar el cambio radical al mostrar de cerca los rostros de las personas asustadas, la vista de hormiga que es el punto de vista de una persona recién fallecida y la vista de águila que es el punto de vista de dos personajes que ven los sucesos desde el techo de un edificio.

Al comparar las composiciones con la experiencia de diseño, se puede notar que en Ikal Umán, al igual que en las novelas gráficas, los cuadros de cada viñeta van variando de una vista a la otra para enfocarse de manera distinta en los personajes o en los sentimientos. La propuesta final hace que cada hoja funcione como un todo, incluyendo el arte de cada cuadro.



Confrontar las diferencias entre la realidad con la representación del problema social en la novela gráfica

El segundo objetivo se enfoca en el fondo de la novela, a diferencia del primero que enfoca en la forma, se busca establecer cómo se tratará la historia desde un principio para que el resultado final tenga coherencia y funcionalidad en el ámbito que se desee ser presentado. El escritor deberá trabajar en conjunto con un diseñador o ilustrador para poder presentar en la propuesta final, escenas acertadas. Como la novela gráfica suele poseer una audiencia mucho más madura que el común lector de historietas o de libros, la narrativa tiene que presentar elementos creíbles y reales, aún cuando se trate de algo fantasioso

Christopher Oliva menciona en la entrevista que una novela puede abordar diversos temas que reflejen la imaginación del autor, mezclándose con la realidad y temas de problemática nacional. Se pueden abordar más de uno, teniendo en cuenta que se mantenga un orden lógico en la narrativa.

Dentro de la narrativa, se debe considerar que los elementos deben estar unificados con cierto realismo que haga sentir al lector que, sin importar cuán fantástico algo se presente, puede llegar a ser real. Como menciona Quiñónez “La novela original describe lugares reales de la ciudad de Guatemala, como El Pasaje Rubio, el restaurante El Portalito, La Plaza Central, la Avenida Elena, la antigua Facultad de Medicina... así que tomamos fotos de esos lugares para que el ilustrador

Byron Zúñiga se basara en ellos y los escenarios de la novela gráfica fueran lo más fieles posible”.

Aún cuando se busca retratar una historia completamente verídica, como lo es *Maus*, que cuenta la vida del padre del autor en los campos de concentración, la historia se adecuará a la interpretación del autor o el escritor, mezclando elementos ficticios con reales para generar una pieza de arte novedosa y única.

Byron Zúñiga agregó que para lograr crear escenarios reales y personajes creíbles, tomaba fotografías de sus conocidos y de lugares para que se pudiera apreciar cierta sensación de realismo dentro de su novela.

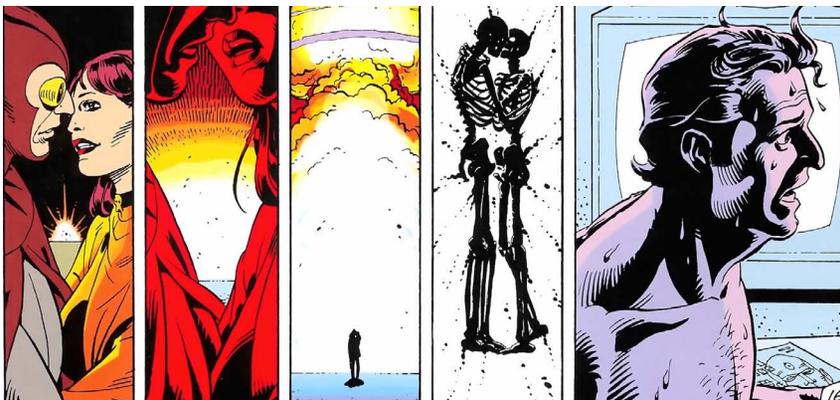
Para poder identificar de qué manera se establece la realidad y la ficción dentro de una historia, se debe iniciar con el origen, que es la narrativa principal que sienta las bases para el desarrollo de la novela gráfica como producto final.

Narrativa

Ubicada dentro del género narrativo, la novela gráfica es utilizada para contar una historia más allá de las palabras. Se apoya de ilustraciones y colores para ser más llamativa que una simple historia. Para conocer el sistema en que se establece la narración, Quiñónez mencionó que su novela “El perro en llamas” no fue escrita pensada para ser graficada, sin embargo, cuando se presentó la oportunidad, reescribió todo en formato de guión tomando en cuenta luces, cámaras y vistas con respecto a locaciones y personajes para que el ilustrador pudiera materializar la idea del escritor.

Cuando se selecciona un tema que se pretende tocar dentro de la historia, se debe conocer a profundidad sobre éste para que tenga coherencia para el lector. Si bien es cierto que se puede añadir diferentes relatos fantásticos y ficticios, se debe considerar que la temática permanezca intacta. Oliva añadió en su cuestionario que “considero que nunca deja de tener vida, ya que si se basa en registros o cuestiones de la época siempre será consultada”.

No necesariamente debe tratar sobre algo que esté sucediendo o que haya sucedido con anterioridad. Novelas como *Watchmen* o *V for Vendetta* tocan temas que son de miedo público sobre una posible catástrofe que puede llegar a suceder y de cómo la sociedad debería reaccionar ante ellas. A pesar de ser una historia completamente irreal, la problemática es algo latente dentro de la sociedad que es de gran interés, haciendo que las personas busquen informarse por cualquier medio sobre alguna solución hacia lo que los aqueja. Como mencionaba Oliva, la temática de *Watchmen* es algo que aún en la actualidad está vigente debido al incremento nuevamente de las tensiones entre las potencias mundiales que son Estados Unidos y Rusia.



Diseño de personajes

Los personajes también poseen gran interés dentro de la historia con respecto a la realidad y la ficción dentro de una problemática abordada. Al igual que se estableció en el primer objetivo, con el estilo visual, se le otorga una personalidad a los personajes que puedan ser encontradas en la vida real para que sienta familiar a la hora de leer. Quiñónez lo estableció en la entrevista que todas las características de los personajes existen en la vida real, solo fue de tomarlas y aplicárselas a ellos. En personajes como el Comisario Mendoza que reflejan al trabajador nacional se puede notar que es cínico, escéptico y no halla las horas de jubilarse, como muchos guatemaltecos. El detective Rosanegra es amargado, medianamente vicioso y tiene un sentido de la justicia bastante particular. No obedece reglas ni leyes y si sabe que alguien es culpable, se encarga de hacérselo pagar. Todo un policía duro. Son los personajes principales y los secundarios los que se encargarán de crear un universo creíble a partir de sus acciones y su apariencia física, llevando a cabo la mayor cantidad de las acciones que muevan la historia.

Los atributos deben ser adecuados al momento y el país en el que se desarrollen para que sea creíble lo que se está observando. Al leer *Maus*, el personaje principal trata de narrar lo que le sucedió durante la Segunda Guerra Mundial, sin embargo lo hace conjugando mal las oraciones y utilizando frases extrañas debido a que su primer idioma es el polaco. Esto ayuda a incrementar la sensación de que es un refugiado que escapó de los problemas que estaban en su país. El lector comprende de manera más sencilla que no le es fácil comunicarse con las personas del otro lado del mundo.

Tipo de audiencia

Luego de haber estudiado en el contenido teórico que el tipo de audiencia que caracteriza a los lectores de las novelas gráficas está mayormente conformado por gente madura y seria que busca una historia más sustanciosa y si, en alguna circunstancia se presenta algún elemento fantástico, no deja de presentar los temas de una manera seria.

Dentro de lo que se pudo observar en las novelas gráficas evaluadas, todos los temas y problemáticas que son tratados son presentados de una manera “real” dentro del entorno en el que se desarrolla, tratando de mostrar las repercusiones que tiene en las personas dentro del libro. La intención primordial es para lograr causar simpatía en la audiencia, generando la posibilidad que se pueda sentir alguien identificado.

Esto se hace presente dentro de *Watchmen*, donde paralelo a la historia principal, se muestran la vida de civiles comunes y corrientes. Con la intención de retratar a la audiencia misma dentro del libro para buscar representar las sensaciones y acciones que la sociedad podría llegar a tener bajo la tensión y el miedo de una inminente guerra. Se hace presente elementos reales que coadyuvan a la narrativa para reflejar la problemática social al presentar a una sociedad reaccionando ante el tema en específico. Como se observó en *V for Vendetta*, donde en las últimas páginas de la novela se muestra a un pueblo unificado, en

busca de terminar un régimen dictatorial para dar paso a una democracia que beneficiaría a todos, acciones que han sido tomadas por las personas en la misma situación en la vida real.



THE JUDGE OF ALL THE EARTH

Secuencia

Con respecto a la secuencia y jerarquía de la historia, la temática se ve involucrada según el orden de importancia dentro de la novela, mostrando momentos álgidos o importantes que representen la temática o problemática abordada.

Para poder representar una historia que cause impacto dentro del lector, la novela gráfica se basa de imágenes que representen con claridad una situación, acompañada de narración o diálogos que ayuden a ejemplificar la situación.

En la novela “V for Vendetta” se puede observar cómo una historia ficticia cambia su estilo de secuencia al momento de tocar temas y problemas reales. Cuando los personajes son llevados a campos de concentración, la historia pasa de poner cuadros pequeños de acción pequeña a mostrar grandes cuadros sin mucho dialogo para que se represente de manera visual, lo más real posible una tortura que sufren los habitantes bajo un régimen dictatorial.



Problemática social

Según lo estudiado en el contenido teórico, las problemáticas sociales es algún asunto que implica algún tipo de inconveniente o trastorno que exigen una solución. Generalmente presentan una dificultad en la sociedad para alcanzar un objetivo de superación. Abarcan situaciones desde el gobierno hasta problemas dentro de los hogares. Generalmente las personas de un país o región no le prestan tanta atención hasta que este se acrecenta demasiado.

Dentro de las novelas, cada historia gira entorno a una sociedad decadente que refleja los problemas reales de la manera más real y sincera. De cierta manera se considera una crítica al mostrar una realidad ficticia que se ve afectada por situaciones reales.

Dentro de las piezas observadas, se pudo notar cómo las viñetas representaban a personajes siendo afectados por problemas que, a pesar de haber ocurrido en el siglo 20, siguen manteniendo vigencia en la actualidad debido a la seriedad y madurez al representar de manera real los eventos. En novelas como “Maus”, los campos de concentración son descritos de tal manera que hasta se presentan mapas dentro de las páginas, en “Before Watchmen” se representan las tácticas de guerrilla empleadas en Vietnam, en “V for Vendetta” se retrata el gobierno corrupto que ejerce poder compelto sobre sus ciudadanos, en “Watchmen” se muestra la vida de los civiles que deben permanecer bajo un miedo peregne al no saber en qué momento inicia la guerra y en “El Perro en Llamas”, se muestra la decadencia de las calles que se ve afectada por una droga de fácil distribución.

Problemática social en Guatemala

Como lo establece Quiñónez en su cuestionario, su novela “El Perro en Llamas” que las características “son basadas en la arquitectura que predomina en el Centro Histórico de la ciudad de Guatemala y barrios antiguos como el barrio El Gallito, pero con un toque decadente y siniestro, con muchas sombras y callejones llenos de basura. Las ficticias se derivan de los relatos clásicos de horror que me apasionaron de joven”. Los historia busca representar la realidad nacional de la manera más exacta, a pesar de estar ambientada en la década de los 90, trata de mantener cierta vigencia como fue mencionado por Christopher Oliva en su cuestionario al decir que si una novela habla de una problemática, permanecerá viva debido a que siempre se encontrará dicho problema en algún lugar.

Dentro del Perro en Llamas se pueden observar muchas escenas de abuso de poder por parte de la policía, decadencia en las calles, violencia y tráfico para el consumo de drogas.

El autor busca llamar la atención del lector al mezclar el ambiente policiaco con temas sobrenaturales y místicos para aumentar el misterio dentro de la historia. Sin embargo sigue manteniendo el realismo mágico que logra reflejar todas las problemáticas guatemaltecas. Muchos de los acontecimientos que describen, aunque tienen como origen pesadillas personales, coinciden con hechos de la realidad nacional.



¡UNA PORTADILLA LLENA DE ACCIÓN!



¢30

1er. Ciclo
2017



**CONCLUSIONES
Y
RECOMENDACIONES**



¡WOW!

¡NO PODRÁS DEJAR DE LEER EL CONTENIDO!

Conclusiones

1) Se pudo establecer que una novela gráfica, a diferencia de una historieta común, se apoya de distintos recursos visuales que son piezas gráficas destinadas a atraer la atención del lector hacia cierto momento o algún enfoque social tales como las guerras, la violencia, los abusos sexuales, la drogadicción y el miedo colectivo de una sociedad. Dentro de los elementos se pudo identificar que la abstracción juega un papel importante al presentar eventos, lugares y personas de la manera más real posible sin perder la estética caricaturesca que caracteriza la historieta como las sombras marcadas, las acciones dinámicas y las exageraciones de los gestos. Además se observó que los personajes dentro de cada historia son presentados de una manera gráfica que busca ser identificable con el lector, incluyendo elementos reales como la vestimenta, los movimientos, las expresiones, a la vez de tener físicos que pueden ser encontrados en la calle, a diferencia de las historietas de superhéroes que presentan al protagonista como un ideal. Los lugares, a veces ficticios, también siguen la misma línea de realismo al tratar de representar la decadencia y/o realidad que se vive dentro de un espacio en determinado tiempo como basura en las banquetas, paredes con grafiti y pordioseros rodeando las avenidas.

Las viñetas y la secuencia también juegan un papel importante dentro de los recursos gráficos al lograr contar una historia de manera distinta. Se evaluó que según el uso de viñetas, la narrativa puede incluir mayor dinamismo o estática dependiendo de lo que el ilustrador y escritor deseen al presentar acciones enmarcadas en cuadros y luego

haciendo que los personajes salgan de ellos, incrementando la emoción de alguna situación. Además, la variedad de planos, siendo los planos medios que predominan, ayudan a transmitir una sensación distinta dependiendo del ángulo y la posición para que el lector sepa que el tono cambió. Con respecto a la composición dentro de las viñetas, la secuencia juega con las jerarquías visuales, dirigiendo la atención deseada de un lugar al otro. La iluminación es un factor de apoyo para acentuar o esconder algún punto de interés, resaltando momentos importantes en la historia. La novela gráfica es más certera al momento de querer transmitir el mensaje que una novela escrita al presentar elementos visuales que llegan a causar un impacto mayor que un texto común que, en muchas ocasiones, el lector no conoce. Tomando como ejemplo uno de los objetos de estudio, en la novela Maus, muchas personas no podrían posicionarse dentro de un campo de concentración al no haber estado allí, sin embargo las páginas y diseños ayudan a que quien lo observe pueda identificarlo mucho más fácil

2) Se pudo confrontar las diferencias entre la realidad de la vida y la ficción dentro de una novela. Se analizó que, al igual que los recursos visuales, las características internas dentro de la novela poseen elementos parcialmente reales como la temática social, ciudades o locaciones, personajes y eventos históricos con la intención de buscar ser fácilmente relacionables con la audiencia que presenta un conocimiento más amplio de la sociedad y de la realidad en las calles al ser un grupo más maduro. Varios de dichos elementos van unidos el uno al otro, tales como la narrativa que busca algún tema de interés que sea atractivo o cause polémica en la sociedad. Luego se le añaden elementos más fantasiosos como la introducción de algún héroe enmascarado, animales

antropomórficos o seres de distintas dimensiones. Esto con la intención de elevar la historia de tal manera que sea de atención prioritaria hacia el público deseado. En cuanto a los personajes, se confirmó que los escritores buscan darle una personalidad y pensamientos reales que son inspirados en personas de la vida real o de diferentes medios. Luego se les elevan ciertas características como la sexualidad, la amargura o la moral para hacerlos de cierta manera trágicos, eliminando un ideal establecido.

Con efecto de relatar una problemática social de manera funcional, la historia es ambientada en lugares existentes que presentan dichas situaciones. Pueden ser países y barrios que sean parte de la memoria del autor o en ciertos casos pueden ser modificados con el fin de llevar la narración a un punto dependiendo de cómo lo desee el escritor.

Recomendaciones

1) Para lograr el realismo en una novela, se recomienda que en el diseño en cuanto al diseño de ambientes, se deben tomar fotografías de lugares existentes en donde se lleve a cabo una temática similar a la que se quiere escribir. Esto con la intención de tener referencias estructurales. Además se deben incluir tomas con personas dentro de ellas para comprender la relación persona-lugar. Al momento de aplicar color, se recomienda utilizar una paleta de color con mate debido a que su público es más maduro y la historia busca ser más seria. La viñetas recomendadas son las cerradas, sin embargo no en todas las hojas. Debe haber una variación con las abiertas o con personajes saliendo de ellas para que le de un cambio de dinamismo e incremente la acción en ciertas partes.

2) Se recomienda que al momento de querer crear una novela gráfica con una problemática social, se estudie la temática y las repercusiones que puede tener en la sociedad (nacional o mundial) para que la implementación dentro de la narrativa sea certera, se debe tener un contacto directo con el escritor para tener clara la idea que se quiere transmitir. Al momento de comenzar a crear la pieza gráfica, se debe buscar noticias o notas que hayan tocado el tema para tener referencia de cómo se actuó en la vida real para poder incluir dichos elementos en la novela, apoyada con la narración del escritor. Al momento de diseñar personajes de debe evaluar las características internas y tratar a cada miembro de la historia como una persona real. ¿Qué le agrada? ¿Qué le desagrada? ¿Qué lo motiva? ¿A qué le teme?. Luego de haber establecido la personalidad, se deben tomar referencias de personas con dichos rasgos en la vida real para toma de fotografía y así evaluar cómo el interior se refleja con el exterior.

¡UNA PORTADILLA LLENA DE ACCIÓN!



¢30

1er. Ciclo
2017



REFERENCIAS



¡WOW!

¡NO PODRÁS DEJAR DE LEER EL CONTENIDO!

Referencias:

- Aciprensa. (2016). *¿Qué es la drogadicción?*. Recuperado el 4 de mar. de 17. tomado de: <https://www.aciprensa.com/recursos/que-es-la-drogadiccion-2426/>
- Aguirre-Martínez, G. (2015) *Forma y voluntad: Un ensayo sobre la naturaleza de la abstracción*. Madrid: Editorial Verbum.
- Alonso, A. (2012) *Estilos en el Cómic*. Recuperado el 17 de agosto de 2017. tomado de: <https://prezi.com/e8qgr8quwui/estilos-en-el-comic/>
- Angoloti, C. (1990) *Cómics, títeres y teatro de sombras: tres formas plásticas de contar historias*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Arizmendi, M. (1975) *El Cómic*. México: Editorial Planeta.
- Ayala Flores, O. (2008) *Lengua Castellana y Literatura*. Madrid: Akal Educación.
- Ball, D & Kuhlman, M. (2010) *The Comics of Chris Ware: Drawing is a Way of Thinking*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Barrera, D (2011) *Personajes estereotipos y realistas*. Recuperado el 18 de feb. de 17. Tomado de: <http://diegobar-reracine.blogspot.com/2011/09/personajes-estereotipos-y-realistas.html>
- Bautista, D. (2009) *Ética para corruptos: Una forma de prevenir la corrupción en los gobiernos y administraciones públicas*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Benevuto, S (2015). *Paleta de colores en el cómic*. Recuperado el 22 de abril de 2017. Tomado de: <http://www.vix.com/es/btg/comics/3399/paleta-de-colores-en-el-comic>
- Birmayer, M (1988). *Historieta: La imaginación al cuadrado*. Granada: Ediciones Dialéctica.
- Castillejo, I (2010) *¿Qué es la novela gráfica?* Recuperado el 18 de feb. de 17. Tomado de: <http://fugahistorietas.blogspot.com/2010/06/que-es-una-novela-grafica.html>
- Consejo de Europa. (2007) *Convenio del Consejo de Europa para la protección de los niños contra la explotación y el abuso sexual*. Recuperado el 4 de marzo de 2017. tomado de: <http://www.humanium.org/es/convenio-del-consejo-de-europa-para-la-proteccion-de-los-ninos-contr-la-explotacion-y-el-abuso-sexual/>
- Del Cid, D. (2017) *Aprendamos a crear manga juntos*. Recuperado el 27 de julio de 2017. Tomado de: <http://www.sutorimanga.com/2012/02/tipos-de-globos.html>
- Estrada, E. (2014). *Creación de personajes y narrativa visual de la novela gráfica Y: The Last Man : desarrollo de Imagen Visual para la empresa Artindustria*. 1st ed. [ebook] Guatemala, Guatemala: Universidad Rafael Landívar, pp.19-24. Available at: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/03/05/Estrada-Evelyn.pdf> [Accessed 18 Feb. 2017].

- Gálvez, E. (2014) **La Culpa es del Guionista**. Guatemala: Cara Parens.
- Instituto Nacional de Estadística de Guatemala (2007) **Encuesta Nacional de Condiciones de Vida**. recuperado el 4 de mar. de 17. tomado de <http://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2015/12/11/vjNVdb4IZswOj0ZtuivPIcaAXet8LZqZ.pdf>
- Jesulink (2013) **Tipos de viñeta en el cómic y su significado**. Recuperado el 19 de marzo de 2017. tomado de: <http://www.sutorimanga.com/2013/07/vinetas-tipos-de-viñeta-en-el-comic-y.html>
- LeShawn, L. (1992) **La Psicología de la Guerra: Un estudio de su mística y su locura**. Santiago de Chile: Editorial Andrés Bello.
- Linares, M. (2002) **El Guión. Elementos, formatos y estructuras**. México: Pearson Educación.
- Lunae, M. (2017) **Aplicación de los arquetipos junguianos en la construcción de personajes literarios**. Recuperado el 17 de agosto de 2017. Tomado de: <https://robotsvsaliens.wordpress.com/2017/01/13/aplicacion-de-los-arquetipos-junguianos-en-la-construccion-de-personajes-literarios/>
- Martínez, J. (2006) **Literatura Uno**. Jalisco, México: Editorial Umbral.
- Manute, R. (2013) **Tipos de personajes**. Recuperado el 18 de feb. de 17. Tomado de: <http://www.tiposde.org/lengua-y-literatura/170-tipos-de-personajes/>
- Mcdonald, H. (2013) **New Study show that graphic novels really do help people learn**. Recuperado el 17 de enero de 2017. Tomado de: <http://www.comicsbeat.com/new-study-shows-that-graphic-novels-really-do-help-people-learn/>
- Méndez, J. (2001). **Los conflictos de la UNAM en el siglo XX**. 1st ed. México: Universidad Autónoma de México, pp.81-104.
- Moore, A. (1986) **Watchmen**. Estados Unidos: DC Comics.
- Moore, A. (1982) **V for Vendetta**. Inglaterra: Vertigo.
- Muro, M. (2004) **Análisis e interpretación del cómic: Ensayo de metodología semiótica**. Logroño, La Rioja: Universidad de la Rioja
- Ossa, F. (1986) **La Historieta y su historia**. Colombia: Editorial La Rosa
- Ozawa, T. (2001) **Cómo Dibujar Anime 01: El Diseño de Personajes**. Madrid: Norma Editorial.
- Pérez Porto, J & Gardey, A. (2015) **Definición de problemas sociales**. Recuperado el 4 de marzo de 2017. tomado de: <http://definicion.de/problemas-sociales>
- Rae (2017) **Definición Verosímil y Verosimilitud**. Recuperado el 18 de feb. de 17. Tomado de: <http://www.rae.es/>
- Quiñonez, B (2015) **El Perro en Llamas**. Guatemala: Amorfo Cómics

•Real Academia Española. (2017). Diccionario de la lengua española [Dictionary of the Spanish Language] (22nd ed.). Madrid, Spain: Author

•Revista Digital Magacín. (2009) *Ikal Umán*. Recuperado el 19 de marzo de 2017. Tomado de: <http://magacin-gt.blogspot.com/>

•Ross, A. (2004) *Interview with Alex Ross – Parte 1* [Real Media file] Recuperado el 18 de feb. de 17. tomado de: <http://www.avclub.com/article/alex-ross-13853>

Rodríguez, D. (2012) *Composition 101 – Laying out your Comic Page*. Recuperado el 17 de agosto de 2017. Tomado de: <http://webcomicalliance.com/featured-news/composition-101-laying-out-your-comic-page/>

•Selleny, E. (2012) *Problemas sociales de Guatemala*. recuperado el 4 de marzo de 2017. tomado de: <http://problemasociales-1.blogspot.com/>

•Spiegelman, A (1991) *Maus*. Estados Unidos: Apex Novelities.

•Sullivan, C. (2004) *Drawing the Landscape*. Toronto: Wiley.

•Universidad San Carlos de Guatemala (1997) *Principales Problemas que Afectan la vida del Adolescente Inescolarizado de la calle*. Guatemala: Biblioteca USAC.

• Valencia, I. (2016) *¿Qué es la psicología del color?* consultado el 28 de agosto de 2016. tomado de: <http://www.psicologiadelcolor.es/psicologia-del-color/>

•Withrow, S. & Danner, A. (2009) *Character Design for Graphic Novels*. Barcelona: Gustavo Gili

Referencias de imágenes:

Contenido Teórico

Género Narrativo

•Rapunzel por los Hermanos Grimm. Imagen tomada de: <http://images.gr-assets.com/>

•El Cantar del Mío Cid. Imagen tomada de: [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

•Brave New World (1932) por Aldous Huxley. Imagen tomada de: [amazon.com](https://www.amazon.com)

•Mitología Griega. Imagen tomada de: [sgbrowne.com](https://www.sgbrowne.com)

•La Llorona. Imagen tomada de: inframundosinbilletedevuelta.blogspot.com

•Crónicas del Holocausto. Imagen tomada de: dynamic.indigoimages.ca

•Fábulas de Esopo. Imagen tomada de: [pdf-libros.com](https://www.pdf-libros.com)

•Apólogo del Niño Marciano (1970) por Carlos Buiza. Imagen tomada de: cloud10.todocoleccion.online

•Ensayo Sobre la Ceguera (1995) Por José Saramago. Imagen tomada de: casadellibro.com

•La Biblia. Imagen tomada de; museodelabiblia.com

•La Odisea de Homero. Imagen tomada de: normaeditorial.com

Guion

•Formato de guión con sus partes. Imagen tomada de: <http://elocasodebizancio.blogspot.com>
Cómic

•Histoire de Monsieur Cryptogame de Rodolphe Töpffer (1830) Imagen tomada de: pixelcreation.fr

•Katzenjammer Kids de Rudolph Dirks (1897). Imagen tomada de: yodaslair.com

•Flash Gordon de Alex Raymond. (1934) Imagen tomada de: <http://static4.comicvine.com>

•Mafalda de Quino (1964) Imagen tomada de: sapcomics.com

•Kalimán por Rafael Cutberto Navarro y Modesto Vázquez González (1965). Imagen tomada de: kaliman.net

•Samurái John Barry por Juan H. Arcos (1980) Imagen tomada de: laberintosdeltiempo.blogspot.com

•The Spirit (1940) Por Will Eisner. Imagen tomada de: comicvine.com

•G.I. Joe (1942) Por Ziff Davis. Imagen tomada de: marvel.com

•Planet Comic (1946) Por Joe Doolin. Imagen tomada de: comicvine.com

•Neon Genesis Evangelion de Yoshiyuki Sadamoto (1995). Imagen tomada de: gentokyo.moe

•The Ballad Of Halo Jones (1984) Por Alan Moore e Ian Gibson. Imagen tomada de: 2000ad.com

•Superman #1 (1938) Por Jerry Siegel y Joe Shuster. Imagen tomada de: dccomics.com

•Zits (1997) Por Jerry Scott y Jim Borgman. Imagen tomada de: zitscomics.com

•El Santo de José J. Cruz (1973). imagen tomada de: pinterest.com

•Slam Dunk (1990) Por Atakehiko Inoue. Imagen tomada de: mangapanda.com

•Army of Darkness (1992) Por John Bolton. Imagen tomada de: mycomicshop.com

•Sweethearts (2010) Por Kisaragi Gunma. Imagen tomada de: coremagazine.co.jp

•Guerillas (2008) Por Brahm Revel. Imagen tomada de: imagecomics.com

•Torpedo (1981) Por Enrique Sánchez y Jordi Bernet. Imagen tomada de: photobucket.com

•Young Love de Joe Simon (1949). Imagen tomada de: dc-comics.com

•Haunted Horror de Bob Powell (1950) Imagen tomada de: idwpublishing.com

Novela gráfica

•Marvels de Kurt Busiek y Alex Ross. Imagen tomada de: marvel.com

•A Contract with God de Will Eisner. Imagen tomada de: westfieldcomics.com

Verosimilitud

•Black Hole (1995) de Charles Burns Imagen tomada de: pinterest.com

Tono

•Bee en Shutterbug Follies. (2002) de Jason Little. imagen tomada de: .zompist.com

•Marv en Sin City (1991) de Frank Miller. Imagen tomada de: darkhorse.com

Color

•Gráfica Paletas de colores en cómics (2013) Imagen tomada de: wired.com

Tipos de audiencia

•Astro City (1995) por Busiek, Anderson, Ross, Oliver, Sinclair y Comicraft. Imagen tomada de: vignette2.wikia.nocookie.net

Protagonista y antagonista

•Leónidas en 300 (1998). Imagen tomada de 300, fragmento de página 60.

•El Senador Roarke en Sin City (1991). Imagen tomada de: static2.comicvine.com

Personajes secundarios

•Alfred Pennyworth. Imagen tomada de: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com

•Peter Parker (Spiderman) & Mary Jane Watson. Imagen tomada de: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com

•Policías. Imagen tomada de: cartoonstock.com

Secuencia y jerarquía

- Judge Dredd de John Wagner y Carlos Ezquerra. Imagen tomada de: <http://2.bp.blogspot.com>
- Superman de Alex Ross. imagen tomada de: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com>

Diseño de personajes

- Nuevo Diseño de Superman para The New 52. Imagen tomada de: thenerdtheword.files.wordpress.com
- Conan, el bárbaro por Robert E. Howard. Imagen tomada de: vignette3.wikia.nocookie.net
- Charles Xavier por Stan Lee. Imagen tomada de: 4.bp.blogspot.com
- Batman por Bob Kane y Bill Finger. Imagen tomada de: 24horas.cl
- Condorito por René 'Pepo' Ríos Boettiger. Imagen tomada de: memoriachilena.cl

Figura humana

- Hellboy. Imagen tomada de: aintnohothouseflower.files.wordpress.com

- Júbilo en los Xmen. Imagen tomada de: static5.comicvine.com

Figura no humana

- Parallax. imagen tomada de: vignette3.wikia.nocookie.net

Expresión, movimiento y gestos

- Hoja de expresiones faciales de personaje. Imagen tomada de: s-media-cache-ak0.pinimg.com
- Hoja de expresiones manuales de personaje. Imagen tomada de: 2.bp.blogspot.com
- Hoja de expresiones corporales de personaje. Imagen tomada de: 3.bp.blogspot.com

Opciones de diseño

- Kingdom Come. Imagen tomada de Kingdom Come, página 13.
- Harthigan en Sin City. Imagen tomada de: s-media-cache-ak0.pinimg.com
- Los 4 Fantásticos, por Stan Lee. Imagen tomada de: cdn.collider.com

Diseño de ambientes

- 100 Bullets por Brian Azzarello y Eduardo Risso. Imagen tomada de: 100 Bullets #59, página 6.
- Ejercicio: Técnica manuscrito de Palmer. Imagen tomada de Drawing the Landscape, página 96.
- Figuras realizadas a partir de los ejercicios de dibujos preliminares. Imagen tomada de Drawing the Landscape, página 106.
- Daniel Marot (1661-1752) Livre de Parterres. Imagen tomada de la Colección de documentos de diseño ambiental, Universidad de California, Berkley.
- BlackSad (2000) Por Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido. Imagen tomada de: marmotfishstudio.wdfiles.com
- La vista axonométrica. Imagen tomada de Drawing the Landscape, página 239
- La composición isométrica Imagen tomada de Drawing the Landscape, página 243.

Problemáticas sociales

- Capitán America #1 (1945). por Joe Simon y Jack Kirby. Imagen tomada de: elmultiverso52.com

- Fo. (2016). Imagen tomada de: prensalibre.com

- Hitler vs. Hitler (1986). Imagen tomada de: <http://comicvine.gamespot.com>

- Carl Grimes, a punto de ser abusado por una pandilla. The Walking Dead #57 (2005) por Robert Kirkman.

- Harry Osborn, The Amazing Spiderman (1997) por Stan Lee. Imagen tomada de: thegreengoblinhideout.com

Problemáticas sociales en Guatemala

- Invencible IronMan (1963) en las que se muestra al protagonista abusar de las sustancias. Imagen tomada de: therobotsvoice.com

- The Red Hood gang. Imagen tomada de: tribzap2it.files.wordpress.com

- Portada de Medación Pedagógica en cuanto a la Ley en contra de la Violencia Sexual por parte de la Secretaría de los Derechos Humanos. (2012).

- Interior de cuento Medación Pedagógica en cuanto a la Ley en contra de la Violencia Sexual por parte de la Secretaría de los Derechos Humanos. (2012).

- Portada de El Libro de Diego (2016) Por la ONG ADEN-GUA. Que presenta la problemática del abuso infantil en formato de cuento para que el niño se sienta seguro.

La creación de cómics guatemaltecos como experiencia de diseño.

- Ikal Umán #0 (2009) . Por Rolando Ruíz y Oscar Méndez. Imagen tomada de: Ikal Umán #0
- Ikal Umán #0 (2009) . Por Rolando Ruíz y Oscar Méndez. Imagen tomada de: Ikal Umán #0, página 11.
- Ikal Umán #1 (2010) . Por Rolando Ruíz y Oscar Méndez. Imagen tomada de: Ikal Umán #1, página 17.
- Ikal Umán #1 (2010) . Por Rolando Ruíz y Oscar Méndez. Imagen tomada de: Ikal Umán #1, página 15.
- Ikal Umán #0 (2009) . Por Rolando Ruíz y Oscar Méndez. Imagen tomada de: Ikal Umán #0, página 20.
- Ikal Umán #1 (2010). Por Rolando Ruíz y Oscar Méndez. Imagen tomada de: Ikal Umán #1

Descripción de resultados

Cuestionario Christopher Oliva

- Portada. Imagen tomada de portada de “Xendar Luz de obscuridad.”

Cuestionario Byron Quiñónez

- Clint Eastwood como Harry “el Sucio”. (1971) Imagen tomada de: clipartfest.com
- Detective Abel Rosanegra. Imagen tomada de “El Perro en Llamas” página 70.
- Restaurante el Portal, zona 1. Imagen tomada del fragmento de página 17 “Perro en Llamas”
- John Goodman. Imagen tomada de. <http://i.dailymail.co.uk/>
- Comisario Mendoza. Imagen tomada de página 4 de “El Perro en Llamas”
- Alexis Love. Imagen tomada de: image.way2enjoy.com
- Angélica. Imagen tomada de: página 58 de “El Perro en Llamas”

Entrevista Byron Zúñiga

- Boceto Detective Rosanegra. Imagen tomada de [facebook.com/amorfocomics/](https://www.facebook.com/amorfocomics/)
- Boceto Comisario Mendoza. Imagen tomada de [facebook.com/amorfocomics/](https://www.facebook.com/amorfocomics/)
- Boceto Angélica. Imagen tomada de [facebook.com/amorfocomics/](https://www.facebook.com/amorfocomics/)

Guía de observación “El Perro en Llamas”

- Portada. Imagen tomada de Portada del “Perro en Llamas”
- Fragmento tomado de la página 45 del Perro en llamas.
- Fragmento tomado de la página 49 del Perro en llamas.
- Fragmento tomado de la página 4 del Perro en llamas.
- Fragmento tomado de la página 2 del Perro en llamas.
- Fragmento tomado de la página 58 del Perro en llamas.
- Página 47 del Perro en llamas.
- Fragmento tomado de la página 61 del Perro en llamas.
- Fragmento tomado de la página 17 del Perro en llamas.
- Fragmento tomado de la página 118 del Perro en llamas.
- Fragmento de la página 74 del Perro en llamas.
- Fragmento de la página 14 del Perro en llamas.

Guía de observación “Maus”

- Portada. Imagen tomada de Portada de “Maus”
- Fragmento tomado de la página 85 de Maus

- Fragmento tomado de la página 127 de Maus
- Fragmento tomado de la página 34 de Maus
- Fragmento tomado de la página 186 de Maus
- Fragmento tomado de la página 112 de Maus
- Fragmento tomado de la página 110 de Maus
- Fragmento tomado de la página 47 de Maus
- Página 276 de Maus
- Fragmento de la página 276 de Maus
- Fragmento de la página 176 de Maus

Guía de Observación “V for Vendetta”

- Portada. Imagen tomada de Portada de “V for Vendetta”
- Fragmento tomado de la página 47 de V for Vendetta
- Fragmento tomado de la página 116 de V for Vendetta
- Fragmento tomado de la página 236 de V for Vendetta
- Fragmento tomado de la página 41 de V for Vendetta
- Fragmento tomado de la página 25 de V for Vendetta

- Fragmento tomado de la página 113 de V for Vendetta
- Fragmento tomado de la página 40 de V for Vendetta
- Fragmento tomado de la página 10 de V for Vendetta
- Fragmento tomado de la página 188 de V for Vendetta
- Página 9 de V for Vendetta
- Fragmento de página 174 de V for Vendetta

Guía de Observación “Watchmen”

- Portada. Imagen tomada de Portada de “Watchmen”
- Página 308 de Watchmen
- Fragmento de página 120 de Watchmen
- Fragmento de página 50 de Watchmen
- Fragmento de página 1 de Watchmen
- Fragmento de página 72 de Watchmen
- Página 24 de Watchmen
- Páginas 70 y 71 de Watchmen
- Fragmento de página 56 de Watchmen

- Fragmento de página 115 de Watchmen
- Página 5 de Watchmen
- Fragmento de página 140 de Watchmen

Guía de Observación “Before Watchmen vol. 2”

- Portada. Imagen tomada de Portada de “Before Watchmen vol. 2”
- Página 140 de Before Watchmen
- Fragmento de página 109 de Before Watchmen
- Fragmento de página 147 de Before Watchmen
- Fragmento de página 249 de Before Watchmen
- Fragmento de página 38 de Before Watchmen
- Fragmento de página 159 de Before Watchmen
- Fragmento de página 47 de Before Watchmen
- Fragmento de página 15 de Before Watchmen
- Página 233 de Before Watchmen
- Página 271 de Before Watchmen

- Fragmento de página 10 de Before Watchmen
- Fragmento de página 178 de Before Watchmen
- Fragmento de página 319 de Before Watchmen

Interpretación y síntesis

Identificar los recursos visuales empleados en la novela gráfica para captar la atención de la temática social.

- Fragmento tomado de página 139 de Watchmen
- Fragmento tomado de página 9 de Watchmen
- Fragmento tomado de página 310 de Watchmen
- Fragmento tomado de página 357 de Maus
- Fragmento tomado de página 20 de Before Watchmen
- Fragmento tomado de página 102 de El Perro en Llamas
- Fragmento tomado de página 25 de Before Watchmen
- Fragmento tomado de página 13 de V for Vendetta

Confrontar las diferencias entre la realidad con la representación del problema social en la novela gráfica

- Fragmento tomado de página 71 de Watchmen
- Fragmento tomado de página 120 de Watchmen
- Fragmento tomado de página 300 de V for Vendetta
- Fragmento tomado de página 13 de El Perro en Llama
- Fragmento tomado de página 45 de El Perro en Llamas

¡UNA PORTADILLA LLENA DE ACCIÓN!



¢30

1er. Ciclo
2017



ANEXOS



¡WOW!

¡NO PODRÁS DEJAR DE LEER EL CONTENIDO!

ÍNDICE DE ANEXOS

- 1. ANEXO I.....166
- 2. ANEXO II.....168
- 3. ANEXO III.....170
- 4. ANEXO IV.....171

ANEXO I



Sr. Christopher Oliva
Cat Comic
Cordial Saludo

De antemano agradezco su participación y apoyo para realizar el cuestionario que servirá para la elaboración del proyecto de investigación dentro del área de Portafolio Académico. A continuación se encontrará con 14 preguntas, sírvase de responder cada pregunta con la mayor sinceridad, basándose en experiencias previas dentro de su carrera profesional.

1. ¿Cuál fue la idea tras Cat Cómic? ¿Qué llevó a crear la editorial?

2. ¿Cómo busca historias o cómo llegan las historias a la editorial?

3. ¿Qué es lo primero que busca dentro de una propuesta de historia?

4. ¿Se puede tratar más de una problemática en las novelas? (drogadicción, prostitución, pandillas, etc.)

5. En cuanto a la temática ¿Cómo saber si una novela puede ser llevada al ámbito internacional o si solo es vigente dentro de un país en específico? (Guatemala)

6. ¿Cuál es la extensión de una novela para contar una historia? (libros/tomos, etc.)

7. Una vez seleccionada la novela "Xendar", ¿cómo se involucró la editorial para establecer el guion?

8.¿Cómo define la editorial un estilo visual que será utilizado a lo largo de la historia?

13.Una vez finalizada la novela, ¿cómo la promociona al público?

9.¿Cómo se establecieron las viñetas y cuadros de acción dentro de la novela gráfica “Xendar”?

14.¿Qué experiencia le dejó Xendar?

10.¿Qué aportes gráficos dio la editorial a la novela “Xendar”? (toma de fotografías, diagramaciones)

11.¿Cuánto tiempo de vida llega a tener una novela gráfica, tomando en cuenta la problemática social abordada?

12.¿Cuántas novelas al año es lo ideal de publicar?

ANEXO II



Sr. Byron Quiñónez
Cordial Saludo

De antemano agradezco su participación y apoyo para realizar el cuestionario que servirá para la elaboración del proyecto de investigación dentro del área de Portafolio Académico. A continuación se encontrará con 12 preguntas, sírvase de responder cada pregunta con la mayor sinceridad, basándose en experiencias previas dentro de su carrera profesional.

1. ¿Qué lo llevó a escribir desde un principio?

2. ¿Cómo se inspiró para escribir “El perro en llamas”?

3. ¿Cuál fue el proceso creativo para generar la narrativa del Perro en Llamas?

4. ¿Cómo seleccionó los temas que fueron tratados en la novela?

5. ¿Cómo se estableció quiénes serían los personajes?

6. ¿Qué características reales y ficticias le atribuye a los personajes?

7. ¿Cómo sitúa la historia dentro de un lugar o un momento?

8. ¿Qué características reales y ficticias le atribuye a los ambientes dentro de la novela?

9. ¿La historia fue pensada en un principio como novela gráfica? sí no, ¿Cómo la adaptó a ese formato?

10. ¿Cómo influyó el estilo visual en la propuesta final para transmitir la narrativa de la novela?

11. ¿Qué tan involucrado estuvo en el aspecto del diseño de personajes para la novela gráfica?

12. ¿Qué experiencia le dejó haber llevado una narrativa al formato cómic?

ANEXO III

Guía de entrevista Byron Zúñiga.

1. Qué lo llevó a incursionar dentro del mundo del cómic?
2. ¿Cómo se involucró con “El Perro en Llamas”?
3. ¿Cuál fue el proceso de diseño para crear personajes y para generar los ambientes?
4. ¿Cómo sitúa la historia dentro de un lugar o un momento?
5. ¿Cómo se seleccionó el estilo visual del Perro en Llamas?
6. ¿Qué tanta libertad hubo para ilustrar las viñetas en la novela? (cuadros de acción)
7. Desde el principio, con el bocetaje, ¿qué tanto cambian los gráficos al presentar la propuesta final?
8. ¿Cuál fue el estudio para la vestimenta de los personajes en la novela “El perro en Llamas”?
9. ¿Cómo se presentan los gestos y movimientos de manera adecuada, que se vean reales y no exagerados?
10. ¿Qué experiencia dejó haber realizado una novela gráfica dentro de la temática social?

ANEXO IV

Guía de observación

1. ¿Cuáles son las medidas de la novela?
2. ¿Qué cantidad de capítulos y páginas posee?
3. ¿De qué material es la portada y contraportada? ¿de qué material son las hojas?
4. ¿Qué acabados tiene la novela?

Portada.

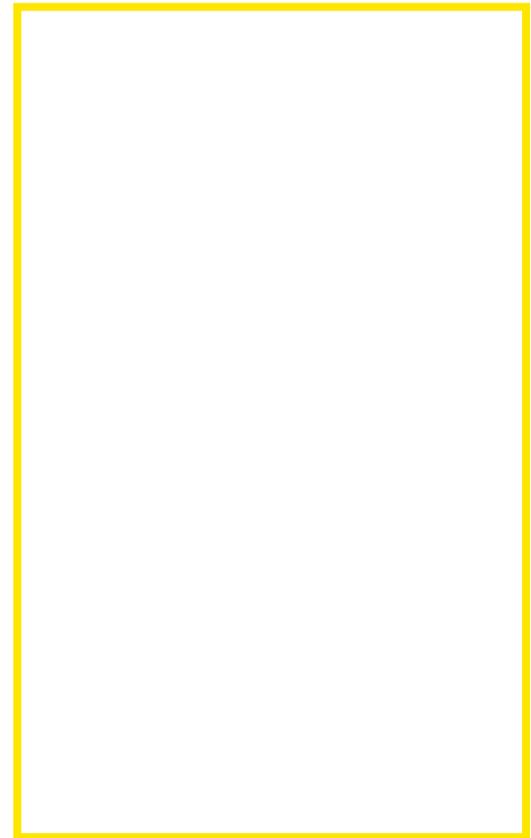


5. ¿Cómo se presentan los personajes?

- Antropomórficos (humanos)
- Antropomórficos (otros objetos con características humanas)
- Zoomórficos (animales)
- Zoomórficos (otros objetos con características animales)
- No humanos (abstractos)

6. ¿Qué problemática social se toca y cómo se hace evidente dentro de las páginas?

- Guerras
- Gobiernos
- Pobreza
- Abuso Sexual
- Abuso Infantil
- Drogadicción



7. ¿Cuál es el estilo de abstracción?

- Realismo
- Abstracción Baja
- Abstracción Media
- Abstracción Alta

8. ¿Cómo ayuda la abstracción a la narrativa?



9. ¿Cuál es el tono que se maneja dentro de la obra?

- Serio
- Satírico/Cómico
- Propaganda
- Trágico
- Histórico
- Otro: _____



10. ¿Qué valor y presencia tienen los personajes?

- Todos la misma importancia
- Hay solo un personaje principal
- Hay un personaje principal y un personaje amoroso
- Hay más de un personaje principal

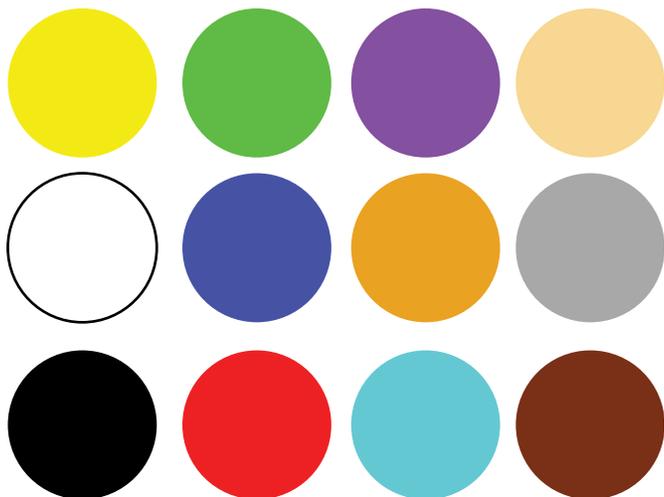


11. ¿Qué tipo de audiencia tiene la obra?

- Serio
- Satírico/Cómico
- Adulto
- Trágico
- Historiadores
- Otro: _____



12. ¿Qué paleta de color predomina? ¿qué aporta o connota?



13. ¿Qué viñetas se encuentran dentro de la obra y cómo apoyan a la narrativa?

- Cerradas
- Abiertas
- Salirse del cuadro
- Todas las anteriores

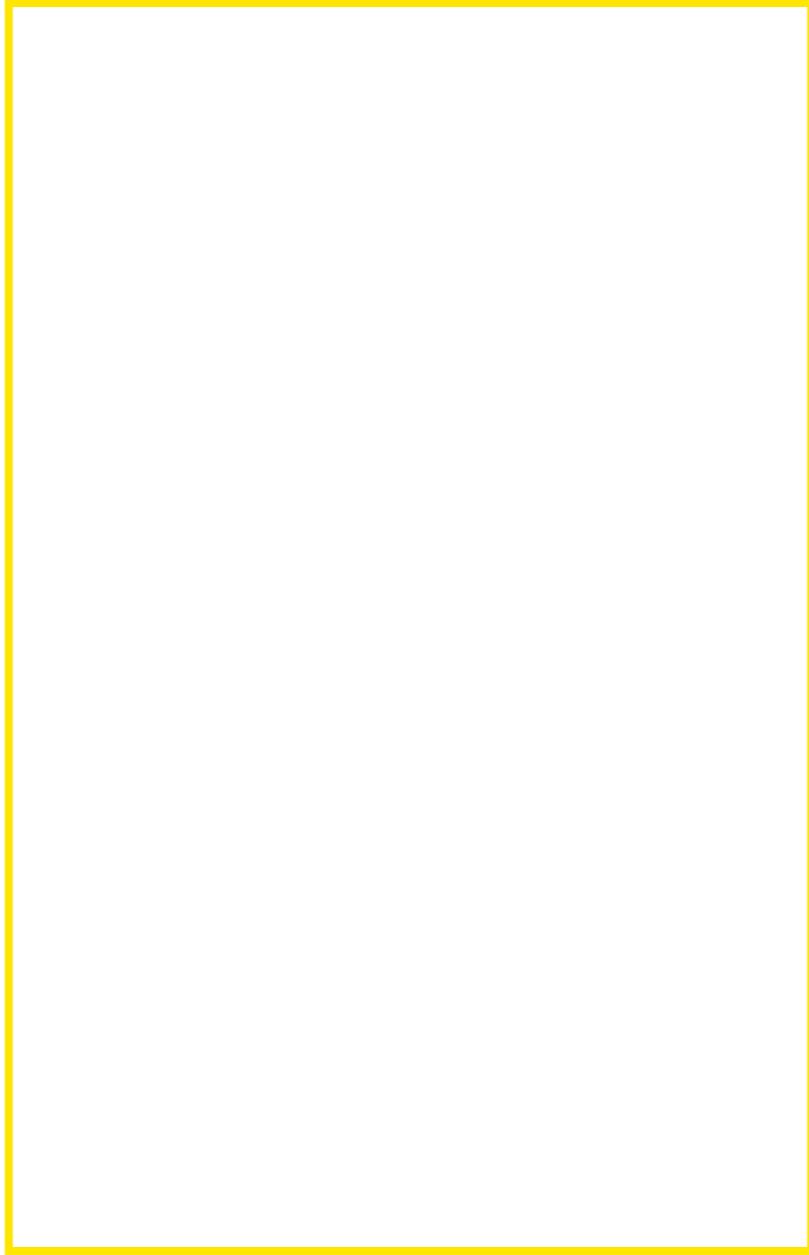


14. ¿Cómo el diseño de ambientes sitúa la historia en un momento específico?



15. ¿Qué ejes están presentes (mayormente) dentro de la narrativa?





16. ¿Qué tipos de planos predominan y cómo ayudan a la narrativa?

