

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
Y ARTES DE CHIAPAS**

FACULTAD DE ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ELABORACIÓN DE TEXTOS

**Adaptación ilustrada del cuento
El corazón delator de Edgar Allan Poe**

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
**LICENCIADA EN ARTES
VISUALES**

PRESENTA
KENIA LISETTE BARTOLON CRUZ

ASESOR
MTRO. MARCO ANTONIO RANGEL GONZALÉZ

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas a 10 de febrero del 2020





UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS
DIRECCION DE SERVICIOS ESCOLARES
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR



Autorización de impresión

Lugar y Fecha: Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, a 10 de febrero de 2020

C. KENIA LISETTE BARTOLON CRUZ

Pasante del Programa Educativo de: Licenciatura en Artes Visuales

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

Adaptación ilustrada del cuento corazón delator de Edgar Allan Poe

En la modalidad de: Elaboración de Textos

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

Revisores

Lic. Robie Espinoza Gutiérrez

Dr. Marco Antonio Sánchez Daza

Mtro. Marco Antonio Rangel González

Firmas:

c. c. p. Expediente

Contenido

ELABORACIÓN DE TEXTOS	1
Planteamiento.....	5
OBJETIVOS.....	6
Objetivos específicos.....	6
JUSTIFICACIÓN.....	6
CAPITULO I	7
¿Qué es un comic?.....	7
1.2 Elementos del comic.....	8
1.2.1 La historia.....	8
1.2.3 Narración Gráfica.....	10
1.2.4 Estructura del comic.....	11
1.2.5 La imagen.....	12
1.2.6 La narración.....	13
1.2.7 El simbolismo.....	14
1.2.8 El ritmo.....	14
1.3 Contexto histórico.....	15
Siglo XVI- 1845.....	15
1.4 El cómic en Latinoamérica (historieta).....	17
1.5 Comic americano.....	19
CAPITULO II (referentes artísticos)	20
2.1 Edgar Allan Poe.....	20
2.1.1 Obras.....	21
El corazón delator.....	22
2.2 Will Eisner.....	26
CAPITULO III (proceso creativo)	27
3.1 Adaptación del cuento.....	27
3.2 Creación de personajes y entornos.....	28
3.2.1 Diseño de entorno.....	29
Vestimenta de hombre 1850.....	29
Usualmente se usaban colores particulares que ayudaban a distinguir el tipo de política a seguir.	29
Pantalones angostos, botas de piel, camisas poncho para cubrirse del frio, sombrero de copa. La ropa debía ser cómoda para la hora de montar.....	29

.....	29
3.2.1 Locación:	30
3.3 Storyboard.....	31
3.4 Proceso de creacion, formato tradicional.....	33
3.5 Proceso de creación en formato digital.	42
OBRA	66
Conclusión	92
BLIBLIOGRAFIAS	93

Planteamiento

Realización de un comic con una adaptación propia del cuento de Edgar Allan Poe titulado. El Corazón Delator. Utilizando la creación de historietas tradicionales, así como la producción de la misma como se hacía en un principio de su creación, partiendo de la creación de la adaptación y finalizando con la elaboración del comic en su totalidad.

El interés de la creación de un comic, es porque desde pequeña solía leer una famosa historieta mexicana llamada: Memín pingüin, e iba al puesto de revista para leer historietas y comic de algunos clásicos Mexicanos y algunos de Norteamericanos, los cuales por mi edad no podían adquirir ninguno. Sin embargo, desde entonces me llamo la atención las expresiones sin colores que en mi experiencia me decía mucho que me cautivaba a seguir leyendo, es por eso que elaboraré el comic en escala de grises para dar continuidad a este tipo de expresión narrativa.

Después de haber tenido la coyuntura de leer un poco más de comic, con diferentes tramas, como fueron los comic de acción, de interés político y los nuevos comic en redes sociales.

Ahora tengo la oportunidad de la creación de un comic partiendo desde cero, en una adaptación según desde mi percepción o un sentido personal, en combinación con una lectura visual, acompañada de una escala de grises en su mayoría de escenas para crear contenidos de narrativa visual con facilidad de comprensión.

OBJETIVOS

- Realización de aproximadamente quince momentos de una historieta con la adaptación “El Corazón delator” de Edgar Allan Poe.

Objetivos específicos

- Hacer uso del método tradicional de comic
- Desarrollar la historieta a partir de la adaptación del cuento “El corazón delator” de Edgar Allan Poe.
- La creación de un personaje partiendo de las descripciones dadas en el cuento, así como adaptaciones de algunos de ellos

JUSTIFICACIÓN

El interés por los cuentos ilustrados, nace debido a las distintas ramas del arte por el cual se desarrolla y todo el trabajo que hay de detrás de ello. Como el dibujo, la tinta, el uso de un trabajo de perspectiva del color y actualmente ilustración digital. Además de ser un formato fácil de leer, por su gran componente sumamente visual e imaginativo.

Considero interesante el poder plasmar de una forma más visual la comprensión de un cuento que, aunque breve, la cantidad de palabras no agobien a los lectores menos expertos y logre crear en ellos el entusiasmo por leer. Motivo por el cual he decidido partir de la adaptación de uno de mis cuentos favoritos como lo es “el corazón delator” de Edgar Allan Poe, que muestra en pocas páginas como se induce al personaje de una manera inocente, para terminar con un drama inesperado, revelado su verdadera faceta.

Planeo realizar el presente proyecto; manteniendo la forma tradicional en la que se generaban las propuestas en las historietas de origen latino, inspirándome en algunas de las historietas mexicanas, como las publicadas por la editorial Novano del 96, así como del taller de Will Eisner. Historietas que cuentan con un estilo propio, cuyo trabajo tras elaboración de ellas es independiente, a diferencia de otras empresas mundialmente reconocidas. Existen historietas para cada público que se pueda imaginar, no siempre es sinónimo de súper héroes. Pero si de trabajos atractivos para la narración.

CAPITULO I

“El cómic es un tipo de literatura que ha tenido un gran éxito desde su aparición. Su vitalidad es enorme, hasta el momento presente ha sabido adaptarse a todos los cambios, tanto formales como ideológicos que hayan surgido a través de todos los tiempos”. (Claude Moliterni)

¿Qué es un comic?

La definición de la palabra como tal, según lo dicta la real academia española es la siguiente:

1. f. Fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia.
2. f. Serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro.

(http://www.rae.es/RealAcademiaEspanola) © Todos los derechos reservados

El comic es considerado como un medio visual compuesto por imágenes, si bien la palabra constituye un componente vital, son las imágenes la que cargan con mayor peso en la descripción y narración. Las imágenes se realizan con la intención de generar mayor comprensión para todo el mundo y de imitar lo descrito, en su caso exagerar la realidad.

De manera sintetizada, pocas y simples palabras, la definición más básica del comic es: una serie de imágenes repetidas y símbolos reconocibles, que cuando estos se usan una y otra vez para dar a entender algo similar se convierte en un lenguaje.

La presentación que tiene en una página, efecto, técnica y colores pueden ser intencionadas por el mismo creador del comic, quien busca ejercer algún tipo de sentimiento en preciso, y adentrar al lector a ese mundo, haciendo uso de las imágenes.

Anteriormente, la tradicional producción de un comic era ejecutada por una sola persona, desde el guion, dibujos, entintado y rotulación. Sin embargo, con el paso de los años esto fue cambiando, y creando departamentos con sola una responsabilidad a manera de que cada uno realizara una de las disciplinas que componen el comic. Dibujantes para la parte visual, y guionistas, quienes se encargan de la narración, y adaptación de la historia. Los guionistas y dibujantes de una historieta son los encargados de la presentación, cuando se pasa de una historia a historieta y el momento en el que el dibujo controla a la escritura.

En un comic la base es tener una historia que contar, aunque en sus inicios era considerado más una lectura visual dirigido a niños, con el paso de los años, las tramas fueron cambiando, y se fueron agregando temáticas con un lenguaje para adultos, es decir la política fue uno de los temas que fueron incluidas es la historietas, las creación de personajes con la deidad del superhombre

Los inicios del formato de la elaboración de un comic tradicional hicieron que se enfatizara el grafismo que su contenido literario. Por ello en algún momento las historietas se volvieron una amenaza contra la alfabetización dado al contenido que se presentaba siendo sencillo por su formato y sus imágenes coloreadas.

1.2 Elementos del comic

Como hemos expresado con anterioridad, en palabras simples podemos decir que un “Comic” Es un relato o historia explicada mediante imágenes, que pueden contener un texto más o menos breve. Para la creación correcta de uno debemos tener en cuenta que existen, como en todo tipo de obra narrativa, elementos que lo componen, algunos de estos elementos relacionados a la imagen, como las viñetas, ángulos, encuadres, líneas, dibujos, y otros más relacionados con el texto, como lo son los globos, tanto de dialogo como pensamiento.

1.2.1 La historia

Bueno la nueva generación ha hecho esto más sencillo, aunque solo existen dos formas de hacerlo: palabras o imágenes. En el caso del comic se unen estas dos formas y hacemos una narrativa visual.

Esta narrativa visual surge con la letra impresa aunque los medios de comunicación habían avanzado. Las historietas formaron un contacto con el mercado de una manera directa dado que las narraciones gráficas y su manera de contar historias.

En una mención anterior las historietas eran en un principio historias cotidianas con las cuales el espectador suele sentirse identificado. Las historias relatadas en un formato no convencional pueden ser interpretadas de manera distinta, lo cual hizo que esto fuese más interesante en su momento.

La estructura del comic es una narrativa visual por lo cual la lectura de los textos se convierte en imagen. Dentro de la historia se encuentra otro tipo de historia, llamada historia sin argumento.

Este tipo de historias se reflejan en cuanto hay una pirotecnia visual, donde la imagen cautiva toda la hoja, y la atención del lector, no es necesaria la presencia de textos en estos casos.

La mayoría de los casos es la solución elemental para mantener la atención y mostrar muchas acciones y efectos juntos, esto puede mostrarse en un solo diagrama o en tapiz

1.2.2 Personajes

Según nos menciona Bob Berry, en su libro, el arte de dibujar personajes de comic y manga, nos dice que: “Un modelo de personaje es una figura o personalidad que universalmente identificable, ya que ha aparecido en todas las historias a lo largo del tiempo. Los modelos de personajes, nunca se vuelven clichés ni repetitivos sin importar que tan seguido aparezcan, a que son considerados clásicos.

Los modelos típicos de personajes, con los que cuenta cualquier clase de historia, incluyendo el comic son los siguientes:

Protagonista: Se trata del personaje principal de la historia, en quien se centra la historia, y muchas veces, cuyo nombre es el mismo que el del comic, véase el caso de “Batman”, y “Superman” de DC comics. Estos suelen ser chicos buenos, que tienen en mente su propia definición de justicia, y como defenderla.

Antagonistas: Este suele ser la principal fuerza oponente del personaje principal. Cuyo objetivo suele ser siempre el vencer al protagonista, por motivos variados, explicados en la trama del mismo comic.

El comic es un tipo de narración visual y literaria, estas se muestran en palabras y dibujos que se muestran en secuencia. Los comic no solo suelen ser representados popularmente con personajes de trama heroicos en eventos reales, sino que pueden variar, hasta poder ser figuras de palo.

El dibujante de un comic tiene a disposición todo ese mundo de estereotipos. Para hacerse entender de la mayor conveniencia, el narrador deberá estar en el proceso y tener en cuenta que la descripción de lo que escribe la historia se represente en un dibujo.

Haya apariencias humanas que son fáciles de reconocer, es decir la característica depende de la expresión, altura, ángulos y detalles que hace diferenciar incluso la trama de una historia.

En el momento de crear personajes, es importante comprender porque el uso de tipos comúnmente aceptados llevar a evocar una respuesta reflejada en el lector. Es decir el reconocimiento de una persona peligrosa o la respuesta de sus gestos amenazadores son una manera de mostrar un contexto.

Una de las herramientas de los dibujantes de historietas son las referencias de gesto de animales, estos suelen mostrar muchos gestos, y ayuda a caracterizar un personaje en particular.

Aunque los comic, son parte de una industria millonaria que sean generados con la juguetería, juegos, programas de televisión, disfraces y un universo de artículos de colección, convenciones y por supuesto, películas.

Hoy en día el mundo del comic es muy reconocido gracias a las proyecciones en la pantalla grande, la popularidad que se les ha dado en los formatos CGI y sonido THX. Los comic en sus principios se realizaban en tomos impresos en papel periódico baratos. La creación de los comic eran de materiales baratos como son: plumas, papel. Mientras que ahora son digitalizados en software y editores de textos.

Cabe mencionar, que los comic no solo son del genero de ciencia ficción, al que estamos acostumbrados, sino que comprenden una gran variedad, que van desde tramas infantiles, a las más adultas y maduras, que tocan tópicos complicados como la muerte, el sexo y las drogas.

1.2.3 Narración Gráfica

“El arte del comic consiste en mostrar la conducta humana de manera reconocible. Los dibujos son el reflejo en un espejo y para visualizar una idea o proceso rápidamente.”

(Eisner, La narrativa gráfica.17)

El comic consiste en un montaje de palabra e imagen, y por ende exige del lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales. En realidad, la particularidad del dibujo (la perspectiva, simetría, pincelada) y las particularidades de la literatura.

La lectura de la historieta tiende a hacer dos percepciones, la estética y la recreación intelectual.

La transición final hace que el lector que se aleje de la norma de lectura de izquierda a derecha. Esto es porque el ojo sigue la corriente de aire de arriba abajo, sobre un fondo, hasta dar con el final de la hoja y rebota hacia arriba nuevamente. La lectura hacia arriba hace una narrativa visual.

Se trata de una descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea. Tanto el cine como en el comic, historieta, recurren a la narración gráfica. Dentro de los elementos que comprenden esta encontramos los siguientes elementos cruciales para una narración grafica exitosa:

Narrador: Escritor o persona a cargo de la narración.

Tira cómica: Despliegue secuencial de dibujos y globos dialogados, particularmente la propia de los comics books

Arte Secuencial: Engranaje de imágenes que configuran una secuencia.

En sus 53 años, los dibujantes de la historieta han venido desarrollando en su oficio la interacción de palabra e imagen. Y en el proceso han logrado, a mi parecer, un exitoso híbrido de ilustración y llegar a la prosa. En la narración grafica no se dispone de mucho tiempo ni de mucho espacio para el desarrollo de personajes. El uso de estereotipos basados

en el comportamiento animal acelera el procedimiento de construcción de personajes y en el momento de la historieta el lector suele comprender.

1.2.4 Estructura del comic

La construcción de un comic, se debe al comportamiento social de los grupos antiguos o modernos a los que se quieren llegar. Las historias se usaban para hablar de valores morales o satisfacer la curiosidad. Es decir que sus principios las historias solían realizar dramatizaciones de las relaciones sociales y problemas de la vida, llegando a transmitir ideas y fantasías.

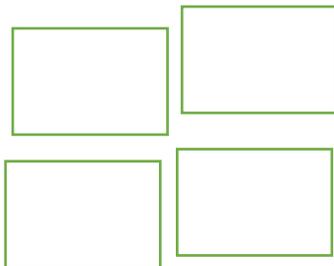
Durante las primeras etapas el narrador de las historias le hacía de animador, ´profesor e historiador.

La historia se cuenta de un inicio y un final que se apoya por un problema, tratamiento del problema, una solución y como se menciona un final. Aunque la estructura sea esta en las historietas, las alteraciones de los sujetos, escenarios y más produce un diagrama distinto.

El punto esencial de una historia es tener una información y transmitirla de una manera sencilla, donde la sutileza hace que puedan agregar datos científicos, desconocidos y fenómenos conocidos.

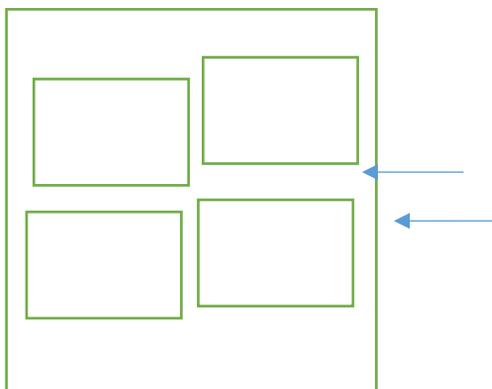
1.2.4.1 Paneles

Los paneles de los comic son aquellos cuadrados o rectángulos ya sea en forma estructural, lineal o artísticamente que estructuran el comic. Estos paneles son la forma secuencial de la historia contada.



1.2.4.2 Los gutters

Son los espacios en blanco que se encuentran en los comics, por lo regular estos muestran los márgenes que hay entre panel.



1.2.5 La imagen

Al agregar imágenes a un comic crea un recuerdo de un objeto o experiencia proporcionada por el narrador ya sea por un medio manual (dibujo). En la historieta los dibujos suelen ser impresionistas. En su mayoría facilita la comprensión como forma de lenguaje.

Incluso esta manera de narrativa, hace que los procesos intelectuales se vean aceleradas por las imágenes que suministra una historieta.

“La principal función de la imagen es representar o sustituir. Gombrich afirma que podemos entender la acción de representar “en sentido de evocar, por descripción, retrato o imaginación; (...) colocar semejanzas de algo ante la mente o los sentidos” (Gombrich, 1951, p. 1). Esta evocación es tan fuerte que una imagen puede incluso sustituir aquello que representa, como “cuando señalamos una imagen [en este caso, una fotografía] diciendo “esto es un hombre” (Gombrich, 1951, p. 2).

El fracaso de un comic recae en la creación de las imágenes y el lector reconozca el significado y el impacto emocional que esta creara.

Las imágenes estáticas tienen una limitación. Cuesta articular abstracciones o pensamientos complejos, sin embargo las que son definidas en términos absolutos. Las imágenes son específicas.

Las de impresas o las de películas se transmiten inmediatamente.

Para los comic la creación de personajes es la imagen estereotipada donde se sacan de una característica física comúnmente aceptada y asociada a un oficio en particular. En este caso las historietas el tiempo y el espacio son escasos, la imagen debe dar una idea en cuestión inmediata de lo ocurrido

El estereotipo en la imagen para el propósito de la narración hace que el público y reconocimiento que toda sociedad dispone de una serie de estereotipos aceptados, y luego están los que trascienden las culturas.

En nuestro día a día efectuamos constantemente un proceso que consiste en llenar los vacíos de información visual que recibimos con la experiencia con la que contamos para completar nuestra percepción; Scott McCloud se refiere a este proceso como cerrado (Cfr. McCloud, 1995, p. 62). El cerrado es necesario para nuestra percepción del mundo; así, por ejemplo, si miramos un objeto, aunque solamente percibamos un fragmento de este, con nuestra experiencia y memoria nos hacen realizar un cerrado que hace que sepamos cómo es la totalidad de dicho objeto.

La imagen es fundamental para el cómic, pues se trata de un medio que es, en esencia, visual y que está asentado sobre las expresiones artísticas que se valen de la representación gráfica bidimensional, tales como como el dibujo, la pintura, el grabado y la fotografía. Según Will Eisner, “el cómic es, por esencia, un medio visual compuesto de imágenes. Si

bien la palabra constituye uno de sus componentes vitales, son las imágenes las que cargan con el peso de la descripción y narración” (Eisner, 2000, pp. 3- 4).

El cómic está en construcción de una narración en base a imágenes que nos muestran una parte de esta, se ve potenciada por la forma en que el lector involucra todos sus sentidos en la lectura. La elipsis que realiza el lector de un cómic es “agente del cambio, del tiempo y del movimiento” (McCloud, 1995, p. 65) que nos permite “conectar [los] momentos [discontinuos] y construir mentalmente una realidad continua y unificada” (McCloud, 1995, p. 67).

1.2.6 La narración

Jonathan Culler afirma que “la narración es más que un simple tema académico. Existe un impulso fundamental en el ser humano de escuchar y contar historias” (Culler, 2000, p. 102). Este autor también explica que nuestra forma de ver la vida no se rige por “una lógica científica de causa y efecto, sino el tipo de lógica con que contamos una historia, en la que entender supone imaginar cómo un hecho conduce a otro” (Culler, 2000, p. 101). La narración es una herramienta que permite al emisor proveer información a uno o varios receptores, efectivamente. Sin embargo, si el emisor o narrador realiza el ejercicio intelectual de articular conscientemente una narración, con el objetivo de hacerla atractiva para el lector, transformará dicha narración en una trama.

Hay una diferencia importante entre narración y trama: “Los formalistas rusos afirmaban que sólo la trama era literaria, mientras que la narración constituía la materia prima que espera la mano organizadora del escritor” (Selden, 2000, p. 20)

La narración es la forma en la que nos referimos a las cosas cotidianas o sucesos de ellos, que se reciben a través de distintos medios de comunicación: como normalmente se es transmitida de forma oral, escrita, visual.

La narración puede articularse de manera estética y atractiva para de esta manera atrapar al receptor y generar en él el deseo de continuar recibiendo el mensaje, y predisponiéndolo a recibir mensajes del mismo receptor de manera positiva. La categorización y distribución de esta información dentro de una estructura no solo coherente, sino también estética; es lo que consideramos trama

Muchas veces en un cómic es necesario que uno de los dos elementos principales (imágenes y texto) reduzca su complejidad para permitir al lector poner toda su atención en el otro. Se trata de un balance dinámico donde se alterna el protagonismo que se les da a la imagen y al texto, para de esta forma lograr que la historia avance mientras engancha al lector (cf. McCloud, 2006, p.128). Así, por ejemplo, en el número 1 de Watchmen, de Alan Moore

En el cómic también se usan frecuentemente recursos semánticos no sólo para enriquecer la narración, sino también como formas de experimentación narrativa. Neil Cohn, en su artículo “In Place of Another” (Cohn, 2005), examina la propuesta de 30 McCloud respecto al cerrado en Making Comics; las viñetas donde se muestra en secuencia un sujeto levantando un hacha contra alguien que escapa y un grito que se escucha en la noche conducen al lector a deducir que el personaje con el hacha hirió exitosamente a su víctima, aunque no se nos muestra la escena del ataque siendo perpetrado ni el cuerpo herido del agredido.

1.2.7 El simbolismo

Los simbolismos generan una manera fácil de identificar en las historietas, lo cual se usan en objetos para un lenguaje visual.

Los objetos como los personajes tienden a ser relevantes un una historia, cuando se emplea como un adjetivo o adverbio, proporciona al narrador un instrumento narrativo.

También los símbolos como en las historietas se emplean en la cotidianidad de na sociedad tecnológica

Como en cualquier caso, los símbolos nos ayudan a narrar, pero también nos ayudan a acentuar una reacción emocional en el lector.

En algunos casos el simbolismo crea una narración sin palabras. A base de la creación de los cuadros narrativos de forma visual, con los dibujos que se presentan.

1.2.8 El ritmo

El ritmo es la acción sencilla en la que se prolonga un resultado final, para la intensificación de la emociones, no es lo mismo que el tiempo.

El tiempo es la acción de cómo se transcurren las cosa en cortos segundos.

La medición del tiempo en una historieta crea un impacto psicológico ante espectador, la manipulación de ambas herramientas crea comunicar un mensaje o emoción en específico, así como agregar las viñetas.

El ritmo no solo se remite a la música, en este caso se crea un compás, en la historia donde remiten las tramas, el problema y la solución de ello, solo que en esta se representa mediante, una serie de ilusiones y símbolos.

La rotulación, tratada gráficamente, funciona como la imagen misma, proporciona un puente narrativo y la insinuación del sonido.

1.3 Contexto histórico

Siglo XVI- 1845

La imprenta es el punto de partida de la historia del cómic para especialistas como David Kunzle⁶ o Pedro Porcel. Ésta se introdujo en Occidente gracias a Gutenberg en 1446, y ya desde el siglo XVI, en Francia, y luego otros países, comienzan a difundirse los pliegos de cordel y las aleluyas. Fuera de ésta, también suelen citarse. El Primer Nueva crónica y buen gobierno (hacia 1615) de Felipe Guamán Poma de Ayala o las pinturas en serie del inglés William Hogarth (1697–1764), como A Harlot's Progress (1732), A Rake's Progress (1735) y Marriage A-la-mode (1745).

Fueron los humoristas gráficos ingleses del XVIII, como Isaac Cruikshank, los que desarrollaron el globo de diálogo en sus caricaturas para satirizar a sus gobernantes, pero probablemente el primer libro de historietas sea “Lenardo und Blandine” (1783) de Josef Franz von Goez. La reproducción masiva del dibujo tampoco fue posible hasta 1789, año en que se inventó la litografía, ya que esta permite la impresión directa sobre la página sin ningún proceso humano intermedio, gracias a planchas resistentes a múltiples prensados. En 1796, Jean-Charles Pellerin inicia en Francia, concretamente en la región de Épinal, una industria de producción de estampas conocida como imágenes de Épinal.

Entre los pioneros de la primera mitad del siglo XIX, suelen citarse a Nordquist, Bilderdijk, Thomas Rowlandson (Dr Syntax), William Chacón y George Cruikshank aunque el popularizador del cómic moderno es el franco-suizo Rodolphe Töpffer, quien publica en 1833 su Histoire de M. Jabot, a la que seguirían otros seis álbumes. Su Ensayo sobre fisionomía de 1845 es considerado como el primer texto teórico del medio.

Se dice que para 1841 se consideró la historieta como un producto cultural de la modernidad industrial y política occidental que surgió en paralelo a la evolución de la prensa como primer medio de comunicación de masas, y buscan la primera entre las reproducidas en las revistas gráficas.

En noviembre de 1830 la revista Le Caricature inauguraría la tradición contemporánea de la caricatura política lanzando una campaña contra Luis Felipe (El Rey Burgués) por medio de imágenes satíricas de nombres de la talla de Daumier o Gustave Doré. El testigo de Le Caricature sería recogido por Le Charivari que expurgó la crítica política en favor del molde de simple revista de humor.

Inspirada en Le Charivari, la revista británica Punch (1841) fue el motor de la expansión mundial de la historieta al dirigirse a un nuevo sector aupado también por la revolución social e industrial: la infancia. El modelo de Punch fue imitado en todo el mundo, dando lugar en Alemania a Fliegende Blätter (1844) en la que debutaría el excepcional Wilhelm Busch, autor de Max und Moritz (1865); en Japón, a The Japan Punch (1862-87), y, lo que es más importante, en Estados Unidos, a Puck (1877), Judge (1881) y Life (1883), verdaderos campos de prueba en los que comenzaron, entre otros, Richard Felton Outcault y Frederick Burr Opper.

Surgen también series con personajes fijos, como Ally Sloper, creado en 1867 para la revista británica Judy; Famille Fenouillard, creada por Christophe para Le Petit Français ilustré en 1889, y Little Bears and Tigers, del estadounidense James Swinnerton en 1892. Al año siguiente, se incorpora el color en el suplemento dominical del New York World de Pulitzer. Otro destacado historietista francés es Caran d'Ache.

Entre 1965 y 1990, las historietas se esforzaron por tener un contenido literario, esto ocurre por el movimiento underground de dibujante y guionistas que trataron con el mercado. Después de este suceso las tiendas de historietas abundaron lo que provocó las mercancías de historietas se ampliara llegando a más espectadores. Este suceso provocó que las historietas se vieran como un medio más.

Empezaron a crear novelas gráficas dirigidas a los adultos, con el fin de ampliar el mercado, esto también provocó que algunos creadores crearan sus propias pautas. Sin embargo para los críticos de literatura no era una eficiencia para tratar “temas serios”

En 1990 la nueva generación educada con televisión, ordenadores y videojuegos, hace que el proceso de verbal y visual en varios niveles.

En el siglo XXI Scott McCloud con su libro “COMO HACE UN COMIC” Describe las historietas acertadamente como un “barco que puede contener cualquier cantidad de ideas e imágenes”. En un enfoque más amplio, es un medio de comunicador. Es, en el verdadero sentido de la palabra, una forma singular de lectura.

Se convierte la historieta en un medio narrativo.

1.4 El cómic en Latinoamérica (historieta).

La presencia del cómic en Latinoamérica ha sido más bien irregular y su desarrollo ha variado mucho en los distintos países que la conforman. Joaquín Salvador Lavado (nacido en Mendoza en 1932), conocido como “Quino”, es uno de los más destacados exponentes del cómic no sólo de Argentina, sino de América del Sur, y es reconocido principalmente por su obra Mafalda

Un cómic de corte humorístico, protagonizado por una niña muy inteligente y algo precoz. Si bien el humor es el principal aliciente de Mafalda, Quino también aprovecha la inocencia del personaje para reflexionar y criticar la sociedad actual.



México ha sido, desde los primeros años de la década de los 40 en el siglo XX, un nicho importante para el desarrollo del que es considerado como el noveno arte.

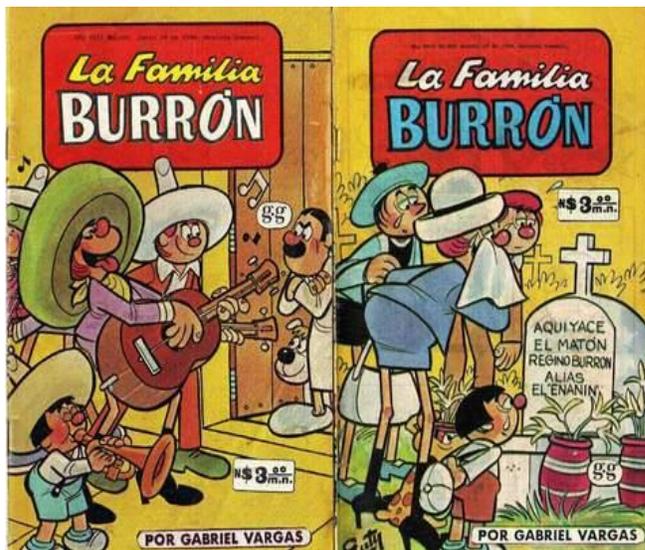
En sus primeros años, los cómics en México se enfocaban en el retrato de la cultura popular y en la creación de personajes que se identifican con la población.

El dúo conformado por Héctor Oesterheld y Francisco Solano López, creadores y autores de la historia fantástica El Eternauta (publicada primero entre 1957 y 1959



Publicados en revistas y periódicos de la época impulsó para el proceso de alfabetización de un país que, tras la guerra revolucionaria, se encuentra en buena parte de su población con tumbas carencias en el desarrollo social

En aquella época, los cómics no se editaban como se conoce hoy en día. No había editoriales especializadas ni superhéroes enmascarados. Por aquel que se editó como parte de los periódicos del país y como parte de algunas campañas publicitarias, pero fue hasta la década de los 40 que se vivió el primer gran auge del cómic en México. Los cómics resultaron un vehículo eficaz, sencillo y barato para llevar el hábito de la lectura



Uno de sus principales fuegos Gabriel Vargas, quien con los trazos y las historias que recrearon en La Familia Burrón se convirtió en la piedra angular para el despegue definitivo del género que mezclaba la narrativa de ficción con los dibujos.

Vargas publicó por primera vez la historia de Borola y Regino en 1948, ambos personajes sobrevivieron los embates del tiempo y con la aparición de nuevos cómics durante 60 años hasta que el 26 de agosto de 2009. Se editó el último número de la serie, el 1616.

Vargas se apoyó en la idea de retratar en su historieta las vivencias de una familia de clase baja

Por la misma época, hizo su irrupción Memín Pinguín, creado por Yolanda Vargas Dulché, en 1943, con trazos de Alberto Cabrera en inicio de la ONU, Aunque posteriormente dibujado por Sixto Valencia. Esta historieta, contrario a lo que hacía La Familia Burrón, apelaba a los valores como eje central de su desarrollo. Con un número de lectores ávidos de nuevas aventuras, la editorial comenzó a editar El pecado de Oyuki, Lágrimas y Risas, Kendor, El hombre del Tíbet y El Pantera. Las historias siguieron con su cometido de entretener a la vez que ayudaban a incrementar, de manera indirecta, el hábito de la lectura entre los jóvenes.

Ante la buena aceptación que tenía la Empresa, en los 80 comenzaron las gestiones para comprar licencias extranjeras que incluían personajes de DC Comics, s organización dueña de Superman, Batman yLinterna Verde, entre otros.

1.5 Comic americano

Las historietas han tenido un aumento de popularidad a lo largo de estos años en distintos países. El desarrollo de cada técnica, estilo, texto varía de la nacionalidad de la cual proviene el comic. Productos como “Batman” y “X-men” que son títulos de éxito internacional, fueron creados por una colectiva de artistas de todo el mundo. En Japón, los llamados “Mangakas” como Osamu Tezuka han hecho del arte de comics únicos. Países como Francia, Corea y Reino Unido también forman parte de las aportaciones monumentales de este género artístico.

La historieta (comic) se divide en dos tipos: El occidental y el estilo japonés, al cual nos referimos como manga, aunque en simple vista tienen características distintas en el medio visual, las bases son las mismas, historias con contenido fuerte y personajes memorables.

Las técnicas del comic suelen ser variables, la tradicional es la entintada, que es el formato original, aunque en algunos comic suelen incluir ambas formas, como el entintado como base del manejo de claroscuros y creación de sombras para la dramatización ya sea de personajes o de la escena, el color en la actualidad es muy recurrente para crear incluso sensaciones.



CAPITULO II (referentes artísticos)

He elegido mis referentes por distintas razones, principalmente por gusto, ya que su trabajo me resulta de lo más interesante, pues muestra una forma de expresión a la que me quiero apegar. La manera en que abordan los temas de la criminología, la justicia e incluso temas fuertes como el asesinato.

La ejecución de los colores en sus obras y la creación de tensión adecuada a partir de la unión de dibujo y temática.

2.1 Edgar Allan Poe

Edgar Allan Poe era hijo de Elizabeth Arlold Poe y David Poe, actores ambulantes de teatro, quienes lo dejaron huérfano a los dos años. Fue educado por John Allan, un acaudalado hombre de negocios de Richmond, y de 1815 a 1820 vivió con éste y su esposa en el Reino Unido, donde comenzó su educación.

Los Allan acogieron al niño, pero nunca lo adoptaron formalmente aunque le dieron el nombre de "Edgar Allan Poe".

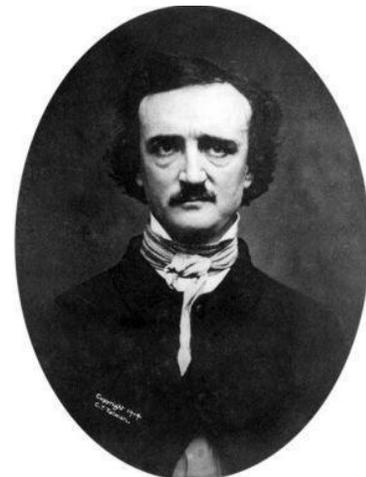
Después de regresar a los Estados Unidos, Edgar Allan Poe siguió estudiando en centros privados y asistió a la Universidad de Virginia, pero en 1827 su afición al juego y a la bebida le acarreó la expulsión. Abandonó poco después el puesto de empleado que le había asignado su padre adoptivo, y viajó a Boston, donde publicó anónimamente su primer libro, *Tamerlán y otros poemas*.

Se enroló luego en el ejército, en el que permaneció dos años. En 1829 apareció su segundo libro de poemas, *Al Aaraf*, y obtuvo, por influencia de su padre adoptivo, un cargo en la Academia Militar de West Point, de la que a los pocos meses fue expulsado por negligencia en el cumplimiento del deber.

La miseria y el hambre lo acompañaron, por motivos económicos pronto dirigió sus esfuerzos a la prosa, escribiendo relatos y crítica literaria para algunos periódicos de la época; llegó a adquirir cierta notoriedad por su estilo cáustico y elegante. Debido a su trabajo, vivió en varias ciudades: Baltimore, Filadelfia y Nueva York.

En Baltimore, en 1835, contrajo matrimonio con su prima Virginia Clemm, que tenía tan sólo 13 años de edad. En enero de 1845, publicó un poema que lo haría célebre: "El cuervo". Su mujer murió de tuberculosis dos años más tarde. Aún hundido en la desolación, el autor terminó, en 1849, el poema "Eureka". Con la muerte de Virginia, Poe quedó devastado, su vida se fue en picada.

Falleció a tan sólo cuarenta años de edad, el 7 de octubre de 1849 en la ciudad de Baltimore. No se sabe el motivo exacto de su muerte, nunca fue aclarado. Se le atribuye a



varias causas como el alcohol, las drogas, fallo cardíaco, rabia, suicidio, tuberculosis entre otras.

La impronta del escritor, tanto como su obra, marcó profundamente la literatura de su país y la de todo el mundo.

2.1.1 Obras

Fue un autor muy fecundo, escribió alrededor de sesenta cuentos, además de una serie de poemas, aunque a este género no le dedicó el tiempo que él hubiera deseado, debido a su precaria situación económica. Para él la máxima expresión literaria era la poesía. También escribió novelas, ensayos y otros escritos. Sus ficciones abarcan diversos géneros, como el terror, la aventura, la ciencia ficción y la detectivesca, a este último se le atribuye su invención.

Es reconocido como uno de los maestros universales del relato corto y por ser el predecesor de la novela policíaca moderna. Sus relatos son por su belleza literaria y por combinar en ellos lo siniestro y macabro con el humor, el terror, el horror y la poesía.

Listado de sus obras:

Cuentos

- Metzengerstein
- Manuscrito hallado en una botella
- El Rey Peste
- Berenice
- Ligeia
- La caída de la casa de Usher
- William Wilson
- El hombre de la multitud
- Un descenso al Maelström
- Los crímenes de la calle Morgue
- La máscara de la Muerte Roja
- El pozo y el péndulo
- El retrato Oval
- El escarabajo de oro
- El misterio de Marie Rogêt
- El gato negro
- El corazón delator
- La caja oblonga
- La carta robada
- El entierro prematuro
- El demonio de la perversidad
- La verdad sobre el caso del señor Valdemar
- El sistema del Dr. Tarr y el profesor Fether
- El barril de amontillado
- Hop-Frog
- "Los Anteojos
- Historias extraordinarias
- Cuentos de lo grotesco y de lo arabesco

Poesía

- Las campanas
- Ulalume
- Annabel Lee
- El cuervo
- Lenore
- Un sueño en un sueño
- A mi madre

Novelas

- La narración de Arthur Gordon Pym
- El diario de Julius Rodman

Ensayos

- Filosofía de la composición
- Eureka
- El principio poético

2.1.2 El Corazón delator (cuento)

El corazón delator

[Cuento - Texto completo.]

Edgar Allan Poe

¡Es cierto! Siempre he sido nervioso, muy nervioso, terriblemente nervioso. ¿Pero por qué afirman ustedes que estoy loco? La enfermedad había agudizado mis sentidos, en vez de destruirlos o embotarlos. Y mi oído era el más agudo de todos. Oía todo lo que puede oírse en la tierra y en el cielo. Muchas cosas oí en el infierno. ¿Cómo puedo estar loco, entonces? Escuchen... y observen con cuánta cordura, con cuánta tranquilidad les cuento mi historia.

Me es imposible decir cómo aquella idea me entró en la cabeza por primera vez; pero, una vez concebida, me acosó noche y día. Yo no perseguía ningún propósito. Ni tampoco estaba colérico. Quería mucho al viejo. Jamás me había hecho nada malo. Jamás me insultó. Su dinero no me interesaba. Me parece que fue su ojo. ¡Sí, eso fue! Tenía un ojo semejante al de un buitre... Un ojo celeste y velado por una tela. Cada vez que lo clavaba en mí se me helaba la sangre. Y así, poco a poco, muy gradualmente, me fui decidiendo a matar al viejo y librarme de aquel ojo para siempre.

Presten atención ahora. Ustedes me toman por loco. Pero los locos no saben nada. En cambio... ¡Si hubieran podido verme! ¡Si hubieran podido ver con qué habilidad procedí! ¡Con qué cuidado... con qué previsión... con qué disimulo me puse a la obra! Jamás fui más amable con el viejo que la semana antes de matarlo. Todas las noches, hacia las doce, hacía yo girar el picaporte de su puerta y la abría... ¡oh, tan suavemente! Y entonces, cuando la abertura era lo bastante grande para pasar la cabeza, levantaba una linterna sorda, cerrada, completamente cerrada, de manera que no se viera ninguna luz, y tras ella pasaba la cabeza. ¡Oh, ustedes se hubieran reído al ver cuán astutamente pasaba la cabeza! La movía lentamente... muy, muy lentamente, a fin de no perturbar el sueño del viejo. Me llevaba una hora entera introducir completamente la cabeza por la abertura de la puerta, hasta verlo tendido en su cama. ¿Eh? ¿Es que un loco hubiera sido tan prudente como yo? Y entonces, cuando tenía la cabeza completamente dentro del cuarto, abría la linterna cautelosamente... ¡oh, tan cautelosamente! Sí, cautelosamente iba abriendo la linterna (pues crujían las bisagras), la iba abriendo lo suficiente para que un solo rayo de luz cayera sobre el ojo de buitre. Y esto lo hice durante siete largas noches... cada noche, a las doce... pero siempre encontré el ojo cerrado, y por eso me era imposible cumplir mi obra, porque no era el viejo quien me irritaba, sino el mal de ojo. Y por la mañana, apenas iniciado el día, entraba sin miedo en su habitación y le hablaba resueltamente, llamándolo por su nombre con voz cordial y preguntándole cómo había pasado la noche. Ya ven ustedes que

tendría que haber sido un viejo muy astuto para sospechar que todas las noches, justamente a las doce, iba yo a mirarlo mientras dormía.

Al llegar la octava noche, procedí con mayor cautela que de costumbre al abrir la puerta. El minutero de un reloj se mueve con más rapidez de lo que se movía mi mano. Jamás, antes de aquella noche, había sentido el alcance de mis facultades, de mi sagacidad. Apenas lograba contener mi impresión de triunfo. ¡Pensar que estaba ahí, abriendo poco a poco la puerta, y que él ni siquiera soñaba con mis secretas intenciones o pensamientos! Me reí entre dientes ante esta idea, y quizá me oyó, porque lo sentí moverse repentinamente en la cama, como si se sobresaltara. Ustedes pensarán que me eché hacia atrás... pero no. Su cuarto estaba tan negro como el pez, ya que el viejo cerraba completamente las persianas por miedo a los ladrones; yo sabía que le era imposible distinguir la abertura de la puerta, y seguí empujando suavemente, suavemente.

Había ya pasado la cabeza y me disponía a abrir la linterna, cuando mi pulgar resbaló en el cierre metálico y el viejo se enderezó en el lecho, gritando:

-¿Quién está ahí?

Permanecí inmóvil, sin decir palabra. Durante una hora entera no moví un solo músculo, y en todo ese tiempo no oí que volviera a tenderse en la cama. Seguía sentado, escuchando... tal como yo lo había hecho, noche tras noche, mientras escuchaba en la pared los taladros cuyo sonido anuncia la muerte.

Oí de pronto un leve quejido, y supe que era el quejido que nace del terror. No expresaba dolor o pena... ¡oh, no! Era el ahogado sonido que brota del fondo del alma cuando el espanto la sobrecoige. Bien conocía yo ese sonido. Muchas noches, justamente a las doce, cuando el mundo entero dormía, surgió de mi pecho, ahondando con su espantoso eco los terrores que me enloquecían. Repito que lo conocía bien. Comprendí lo que estaba sintiendo el viejo y le tuve lástima, aunque me reía en el fondo de mi corazón. Comprendí que había estado despierto desde el primer leve ruido, cuando se movió en la cama. Había tratado de decirse que aquel ruido no era nada, pero sin conseguirlo. Pensaba: "No es más que el viento en la chimenea... o un grillo que chirrió una sola vez". Sí, había tratado de darse ánimo con esas suposiciones, pero todo era en vano. Todo era en vano, porque la Muerte se había aproximado a él, deslizándose furtiva, y envolvía a su víctima. Y la fúnebre influencia de aquella sombra imperceptible era la que lo movía a sentir -aunque no podía verla ni oírla-, a sentir la presencia de mi cabeza dentro de la habitación.

Después de haber esperado largo tiempo, con toda paciencia, sin oír que volviera a acostarse, resolví abrir una pequeña, una pequeñísima ranura en la linterna.

Así lo hice -no pueden imaginarse ustedes con qué cuidado, con qué inmenso cuidado-, hasta que un fino rayo de luz, semejante al hilo de la araña, brotó de la ranura y cayó de lleno sobre el ojo de buitre.

Estaba abierto, abierto de par en par... y yo empecé a enfurecerme mientras lo miraba. Lo vi con toda claridad, de un azul apagado y con aquella horrible tela que me helaba hasta el tuétano. Pero no podía ver nada de la cara o del cuerpo del viejo, pues, como movido por un instinto, había orientado el haz de luz exactamente hacia el punto maldito.

¿No les he dicho ya que lo que toman erradamente por locura es sólo una excesiva agudeza de los sentidos? En aquel momento llegó a mis oídos un resonar apagado y presuroso, como el que podría hacer un reloj envuelto en algodón. Aquel sonido también me era familiar. Era el latir del corazón del viejo. Aumentó aún más mi furia, tal como el redoblar de un tambor estimula el coraje de un soldado.

Pero, incluso entonces, me contuve y seguí callado. Apenas si respiraba. Sostenía la linterna de modo que no se moviera, tratando de mantener con toda la firmeza posible el haz de luz sobre el ojo. Entretanto, el infernal latir del corazón iba en aumento. Se hacía cada vez más rápido, cada vez más fuerte, momento a momento. El espanto del viejo tenía que ser terrible. ¡Cada vez más fuerte, más fuerte! ¿Me siguen ustedes con atención? Les he dicho que soy nervioso. Sí, lo soy. Y ahora, a medianoche, en el terrible silencio de aquella antigua casa, un resonar tan extraño como aquél me llenó de un horror incontrolable. Sin embargo, me contuve todavía algunos minutos y permanecí inmóvil. ¡Pero el latido crecía cada vez más fuerte, más fuerte! Me pareció que aquel corazón iba a estallar. Y una nueva ansiedad se apoderó de mí... ¡Algún vecino podía escuchar aquel sonido! ¡La hora del viejo había sonado! Lanzando un alarido, abrí del todo la linterna y me precipité en la habitación. El viejo clamó una vez... nada más que una vez. Me bastó un segundo para arrojarlo al suelo y echarle encima el pesado colchón. Sonreí alegremente al ver lo fácil que me había resultado todo. Pero, durante varios minutos, el corazón siguió latiendo con un sonido ahogado. Claro que no me preocupaba, pues nadie podría escucharlo a través de las paredes. Cesó, por fin, de latir. El viejo había muerto. Levanté el colchón y examiné el cadáver. Sí, estaba muerto, completamente muerto. Apoyé la mano sobre el corazón y la mantuve así largo tiempo. No se sentía el menor latido. El viejo estaba bien muerto. Su ojo no volvería a molestarme.

Si ustedes continúan tomándome por loco dejarán de hacerlo cuando les describa las astutas precauciones que adopté para esconder el cadáver. La noche avanzaba, mientras yo cumplía mi trabajo con rapidez, pero en silencio. Ante todo descuarticé el cadáver. Le corté la cabeza, brazos y piernas.

Levanté luego tres planchas del piso de la habitación y escondí los restos en el hueco. Volví a colocar los tablones con tanta habilidad que ningún ojo humano -ni siquiera el suyo- hubiera podido advertir la menor diferencia. No había nada que lavar... ninguna mancha... ningún rastro de sangre. Yo era demasiado precavido para eso. Una cuba había recogido todo... ¡ja, ja!

Cuando hube terminado mi tarea eran las cuatro de la madrugada, pero seguía tan oscuro como a medianoche. En momentos en que se oían las campanadas de la hora, golpearon a la puerta de la calle. Acudí a abrir con toda tranquilidad, pues ¿qué podía temer ahora?

Hallé a tres caballeros, que se presentaron muy civilmente como oficiales de policía. Durante la noche, un vecino había escuchado un alarido, por lo cual se sospechaba la posibilidad de algún atentado. Al recibir este informe en el puesto de policía, habían comisionado a los tres agentes para que registraran el lugar.

Sonreí, pues... ¿qué tenía que temer? Di la bienvenida a los oficiales y les expliqué que yo había lanzado aquel grito durante una pesadilla. Les hice saber que el viejo se había ausentado a la campaña. Llevé a los visitantes a recorrer la casa y los invité a que revisaran,

a que revisaran bien. Finalmente, acabé conduciéndolos a la habitación del muerto. Les mostré sus caudales intactos y cómo cada cosa se hallaba en su lugar. En el entusiasmo de mis confidencias traje sillas a la habitación y pedí a los tres caballeros que descansaran allí de su fatiga, mientras yo mismo, con la audacia de mi perfecto triunfo, colocaba mi silla en el exacto punto bajo el cual reposaba el cadáver de mi víctima.

Los oficiales se sentían satisfechos. Mis modales los habían convencido. Por mi parte, me hallaba perfectamente cómodo. Sentárnosle y hablaron de cosas comunes, mientras yo les contestaba con animación. Más, al cabo de un rato, empecé a notar que me ponía pálido y deseé que se marcharan. Me dolía la cabeza y creía percibir un zumbido en los oídos; pero los policías continuaban sentados y charlando. El zumbido se hizo más intenso; seguía resonando y era cada vez más intenso. Hablé en voz muy alta para librarme de esa sensación, pero continuaba lo mismo y se iba haciendo cada vez más clara... hasta que, al fin, me di cuenta de que aquel sonido no se producía dentro de mis oídos.

Sin duda, debí de ponerme muy pálido, pero seguí hablando con creciente soltura y levantando mucho la voz. Empero, el sonido aumentaba... ¿y que podía hacer yo? Era un resonar apagado y presuroso..., un sonido como el que podría hacer un reloj envuelto en algodón. Yo jadeaba, tratando de recobrar el aliento, y, sin embargo, los policías no habían oído nada. Hablé con mayor rapidez, con vehemencia, pero el sonido crecía continuamente. Me puse en pie y discutí sobre insignificancias en voz muy alta y con violentas gesticulaciones; pero el sonido crecía continuamente. ¿Por qué no se iban? Anduve de un lado a otro, a grandes pasos, como si las observaciones de aquellos hombres me enfurecieran; pero el sonido crecía continuamente. ¡Oh, Dios! ¿Qué podía hacer yo? Lancé espumarajos de rabia... maldije... juré... Balanceando la silla sobre la cual me había sentado, raspé con ella las tablas del piso, pero el sonido sobrepujaba todos los otros y crecía sin cesar. ¡Más alto... más alto... más alto! Y entretanto los hombres seguían charlando plácidamente y sonriendo. ¿Era posible que no oyeran? ¡Santo Dios! ¡No, no! ¡Claro que oían y que sospechaban! ¡Sabían... y se estaban burlando de mi horror! ¡Sí, así lo pensé y así lo pienso hoy! ¡Pero cualquier cosa era preferible a aquella agonía! ¡Cualquier cosa sería más tolerable que aquel escarnio! ¡No podía soportar más tiempo sus sonrisas hipócritas! ¡Sentí que tenía que gritar o morir, y entonces... otra vez... escuchen... más fuerte... más fuerte... más fuerte... más fuerte!

-¡Basta ya de fingir, malvados! -aullé-. ¡Confieso que lo maté! ¡Levanten esos tablones! ¡Ahí... ahí! ¡Donde está latiendo su horrible corazón!

FIN

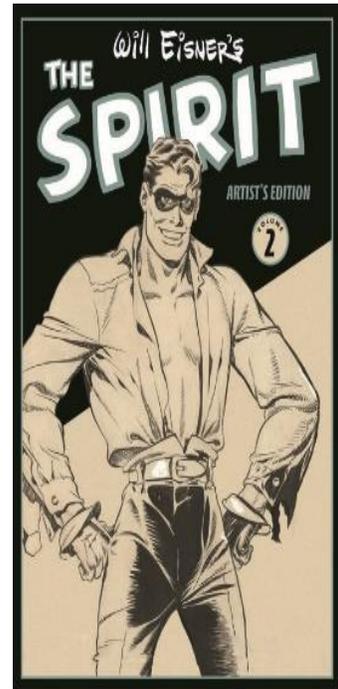
Biblioteca virtual ciudad seva

Traducción: Julio Cortázar

2.2 Will Eisner

Es un ilustrador, nacido el 06 de Marzo del año de 1917 Brooklyn, New York fanático del comic, comenzó a crear sus propias tiras cómicas, comenzando por “Harry Kerry”, para la revista “wow”, llegando a “Actuality comic”. Creando personajes icónicos como “Under Sam”, “Black Hawk”, “Sheena”, y “The spirit”.

Es uno de mis referentes porque no se encarga solamente de ilustrar una historia previamente estructurado por un escritor, sino que el mismo se dio a la tarea de tomar las diferentes responsabilidades que hay detrás de la realización de un comic. Creación de una historia, guion, bocetos, creación de personajes y la ilustración en su etapa final. Además de su uso del claroscuro en uno de sus trabajos, “The spirit”, en donde se narra gráficamente la historia de un detective experto en criminología que dado por muerto, lucha por la justicia usando un antifaz. Acentuando además en la paleta de colores que usa, que se adecua perfectamente, pues hace crear una sensación de trama visual, con ayuda del uso de planos y perspectivas.



CAPITULO III (proceso creativo).

3.1 Adaptación del cuento

El corazón delator

Soy realmente un hombre muy nervioso, caminar por las calles me hace sentir muy nervioso, escuchar sonidos con mayor fuerza fuera de lo común debido a mi condición, tal vez sea que al transcurrir el tiempo haya empeorado. Sin embargo actuar con normalidad era lo mejor.

Todo los días transcurren con normalidad hasta que veo a ese anciano amable, un vecino con cordialidad y como podía actuar de diferente manera con alguien así, excepto por ese ojo que torturaba mi mente. Su ojo parece de un buitre que me acecha por día y noche, que con solo verle me congelaba la sangre en el momento.

Desde hace mucho tiempo solo tenía una idea en la cabeza, desde entonces me convertí en alguien más amable con el anciano, saludos cordiales, solía correr tras él para brindar mi ayuda, pero algo que él no sabía era que por las noches al sonar mi reloj a las doce caminaba en silencio hacia su casa abría la puerta, entraba sigilosamente y subía a la habitación principal del hombre, entraba a la recámara y caminaba hacia el que parecía estar dormido en su totalidad excepto su ojo, ese ojo que aturdía mi mente.

Hasta el día que me decidí a hacerlo, terminar todo de una vez. Esa día espere con ansias la noche, entre a las doce como acostumbraba, solo que algo iba mal, parecía ser que el anciano había notado que alguien asechaba por las noches, al entrar por la puerta principal fue un tanto habitual y fácil que hasta deje salir una sonrisilla como si recibiera un premio.

Al subir a la habitación el cerrojo estaba atorado, abrí con mayor dificultad, estaba tan concentrado entrar que no note el pequeño ruido que deje ir. Entre y el anciano se movió hacia mi dirección, cuando su instinto lo hizo despertar, abriendo su ojos con mayor tamaño, mostrando estar asustado ante la oscuridad, me asuste y espere en la oscuridad hasta volverse a quedar dormido, los minutos se hicieron eternos en ese momento, cuando volvió a la cama, lo vi por última vez, ese ojo que por fin me dejaría en paz, tome la almohada de su lado de un golpe la puse sobre su rostro, el anciano no se fue sin forcejear un poco ante mí. Espere con fuerza hasta que dejo de luchar y respirar.

Sonreí con alivio, disfrute el momento solo un poco. Tome el cuerpo con dificultad, un cuerpo muerto suele pesar más, lo baje por las escaleras hasta llegar a la sala, arranque las tablas para dejarlo ahí sin ningún problema, pero ante todo la oscuridad y el silencio un palpitar resonaba en mi mente, el anciano tenía un marcapaso que olvide por la emoción al llevar mi acto.

Después de todo lo sepulte en su sala. Me quede ahí hasta la mañana.

Por la mañana siguiente la puerta sonó, baje con una actitud de normalidad y tranquilidad, a la puerta llamaron los oficiales, indicaron recibir un reporte de la vecina de haber escuchado ruido en la noche, preocupada por el anciano y su bienestar.

Les dije a los oficiales que era un sobrino y que el anciano había salido de emergencia por la noche. Para ser más convincente, los hice pasar hasta la sala, me hicieron preguntas simples que pude responder, pero en mi cabeza resonaba la beat del corazón o mejor dicho el marcapaso. Cada minuto que los oficiales estaban ahí, sentía como el corazón del anciano latía con mayor fuerza, cada latido retumbaba en mis oídos, sentía mi calma desistía cada vez más hasta que en un beat me puse de pie, grite:- fui yo, ¡ahí está! ¿No lo escuchas?, fui yo...- señalando en dirección del suelo de madera. Los oficiales tomaron la madera suelta que estaba debajo de sus sillas, encontrando el cuerpo del anciano sin vida. Fui detenido en ese instante, mi desesperación y nerviosismo, me llevo estar ahora sólo.

3.2 Creación de personajes y entornos

Contar con personajes sólidos y realistas es fundamental para una buena historia, pues los personajes les dan vida, permiten su desarrollo y además ayudan a los lectores a sumergirse en la historia.

Es este caso pensé en la creación de un personaje principal con rasgos inocentes, que al pasar la secuencia va demostrando poco a poco lo que realmente es que es una mente psicópata con el gusto por el matar y la incomodidad de su alrededor. Como personaje secundario es un hombre anciano lento al caminar que será asesinado sin tener sospecha alguna.

Personaje principal: aspecto delgado, caucásico, con una edad de 24 años aproximadamente, cabello ligeramente rizado, de carácter parcialmente paciente, educado, organizado con colapsos de nerviosismos

Personaje secundario: hombre caucásico, edad adulta, de complexión delgada de carácter tranquilo, educado, risueño, generoso y optimista con edad avanzada pero buena persona querida por sus vecinos

3.2.1 Diseño de entorno

Vestimenta de hombre 1850

Usualmente se usaban colores particulares que ayudaban a distinguir el tipo de política a seguir.

Pantalones angostos, botas de piel, camisas poncho para cubrirse del frio, sombrero de copa. La ropa debía ser cómoda para la hora de montar



3.2.1 Locación:

Francia siglo XIX. Flâneur

Referencia para la estructura de fondos de Locación inspirada por el año en que se escribió el cuento original.

1. Jardines

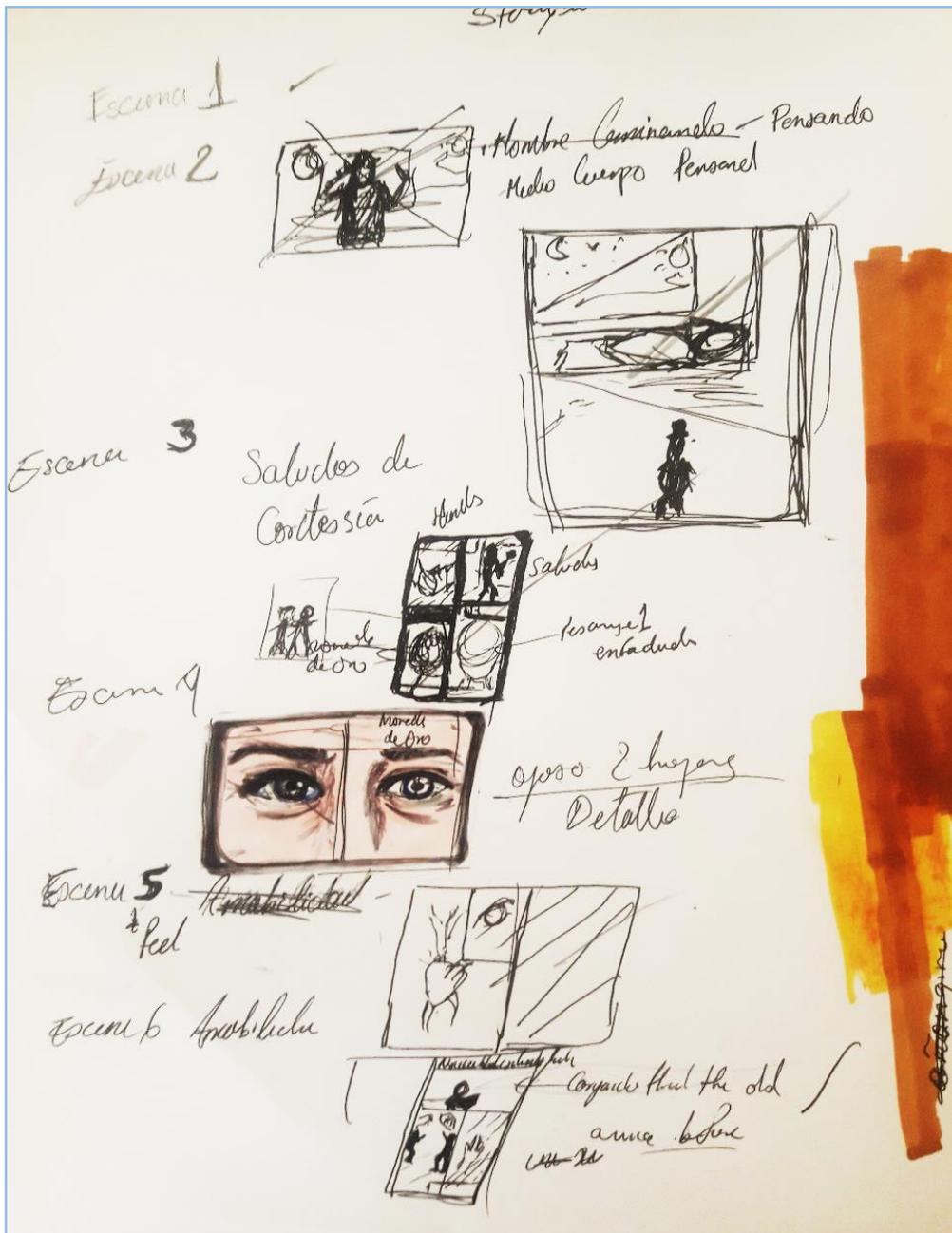


- 2.

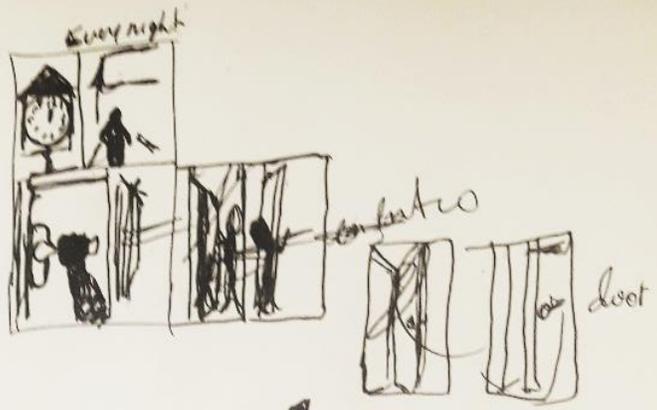


3.3 Storyboard

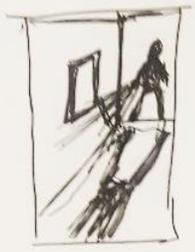
Planificación de la distribución de las páginas, prueba de algunos planos que se usarían en el comic, así. Es uso de pruebas de plumón. Aunque en el storyboard solo se planificaron un par de páginas, el resto de la elección de planos se fue dando en el proceso creación.



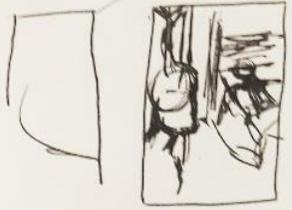
Scene 7



Scene 8



Scene 9 foam



Scene 10



Scene 11



4cc su fu 8 days

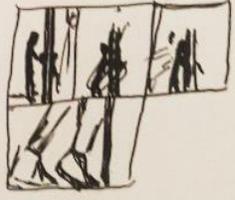
Scene 12



Scene 13



Scene 14

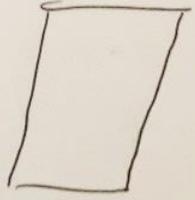


Scene 15

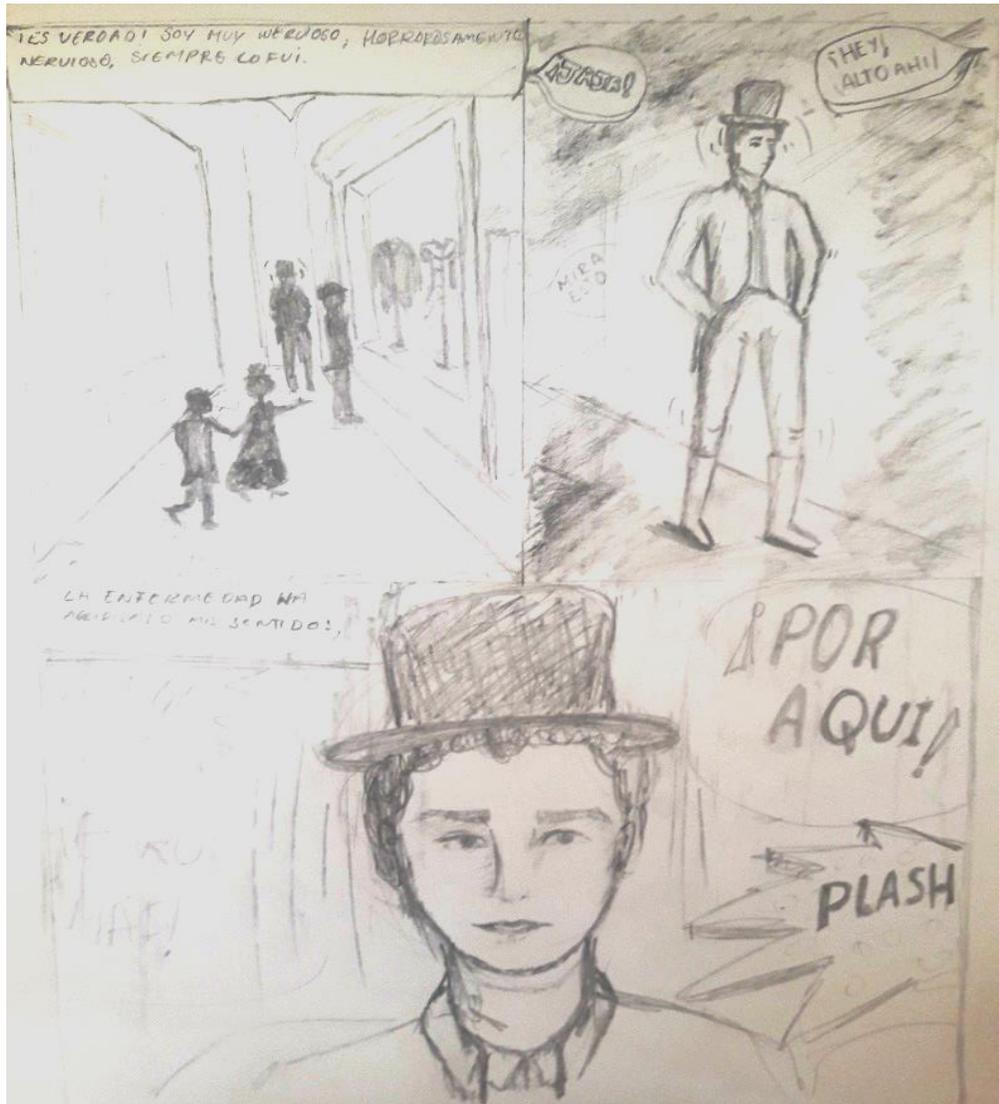
inside



Scene 16



3.4 Proceso de creacion, formato tradicional



Descripción: Boceto formato tamaño carta con tres escenas con el personaje principal en un formato mayor.

Escena 1.- Observamos unas personas caminando por una calle y otro personaje observando en lo que podría ser un aparador de ropa de la época, y otro sujeto al final de la calle.

Escena 2.- Un personaje caminando de una manera muy tímida.

Escena 3.- Un primer plano de un sujeto vestido de sombrero de época de los 40 que parece escuchar palabras por donde quiera.

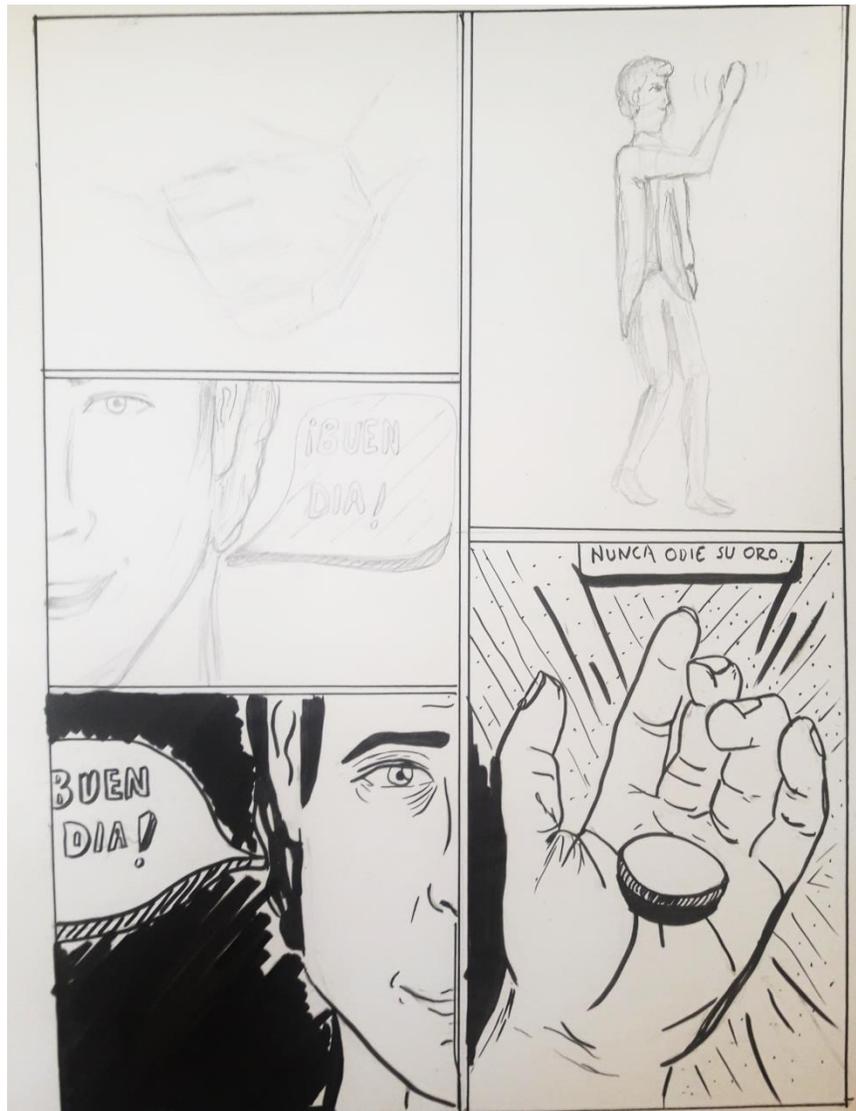


Descripción: Boceto de tamaño carta con tres divisiones.

Escena 1.- Se observa un apersona en primer plano que parece estar acostado sobre una cama y como segundo plano tenemos la noche que se muestra a través de la ventana.

Escena 2.- Como primer plano una cara de una construcción alta y como fondo tenemos lo que podría ser el sol.

Escena 3.- Una persona caminando sobre una calle. En esta escena se observa una división dentro que muestra el día y la noche.



Descripción pagina 3.- Formato de tamaño carta, con panes, con pruebas de tinta

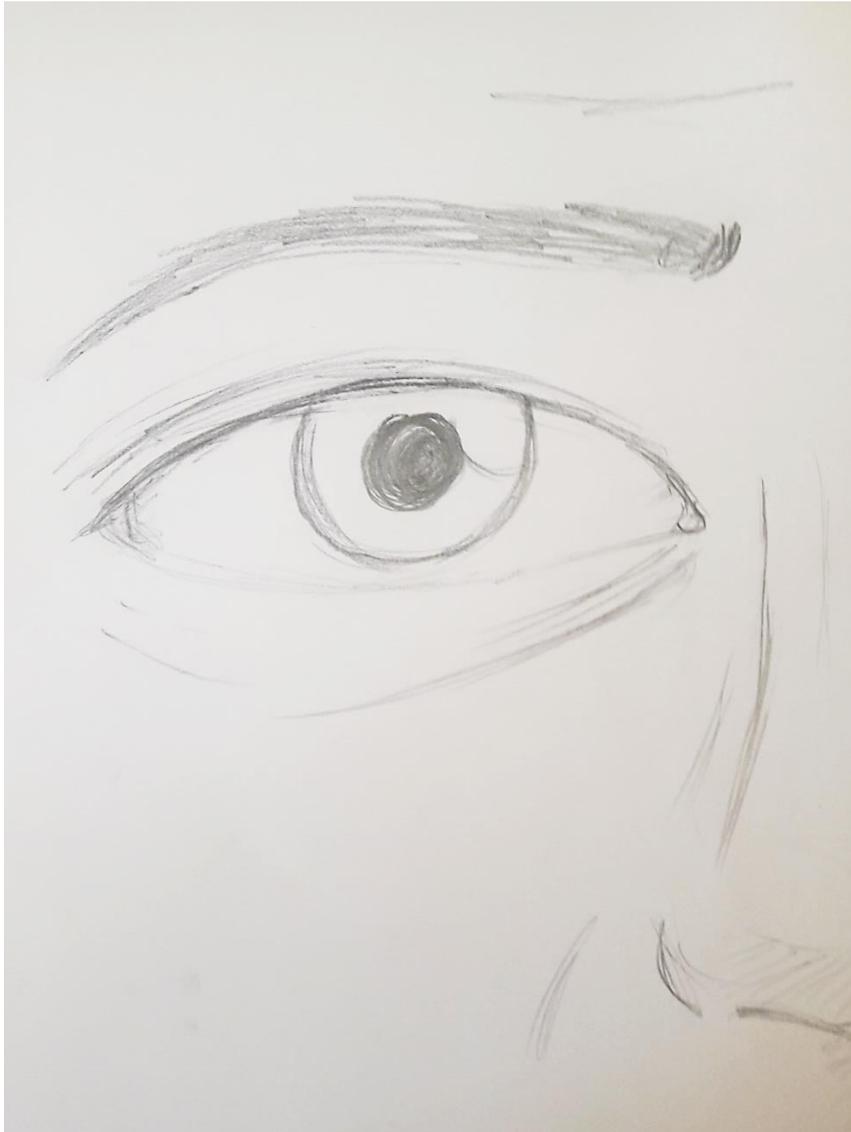
Escena 1.- Arte superior izquierda se observa líneas de boceto de manos estrechándose en primer plano.

Escena 2.- Parte superior derecho, en primer plano una persona saludando en primer plano, en líneas tenues.

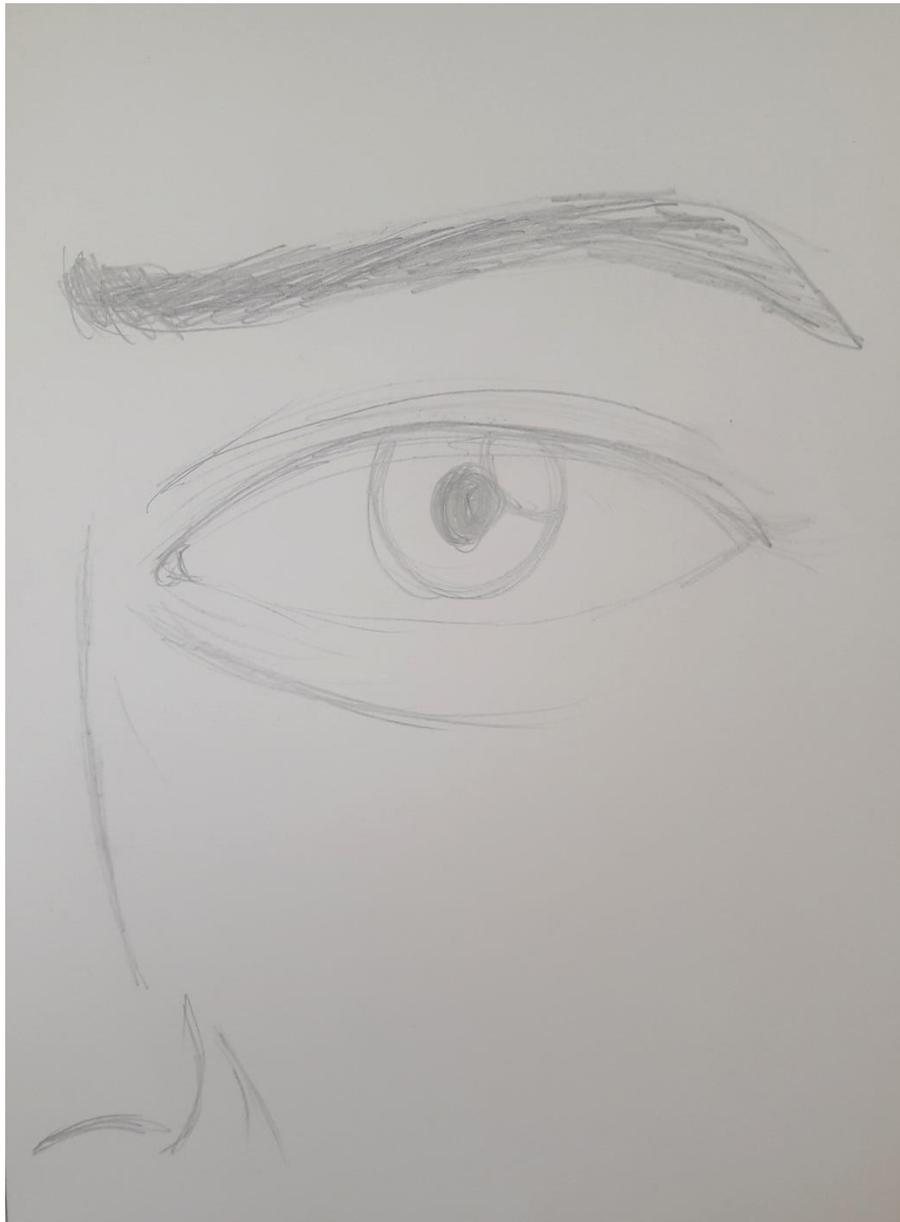
Escena 3.- Parte central izquierdo, como primer plano se aprecia un la mitad del rostro de una edad joven.

Escena 4.- Parte inferior izquierda, se puede ver la mitad de un rostro izquierdo de una persona adulta.

Escena 5.- Escena inferior derecho, como primer plano una mano que sostiene una moneda.

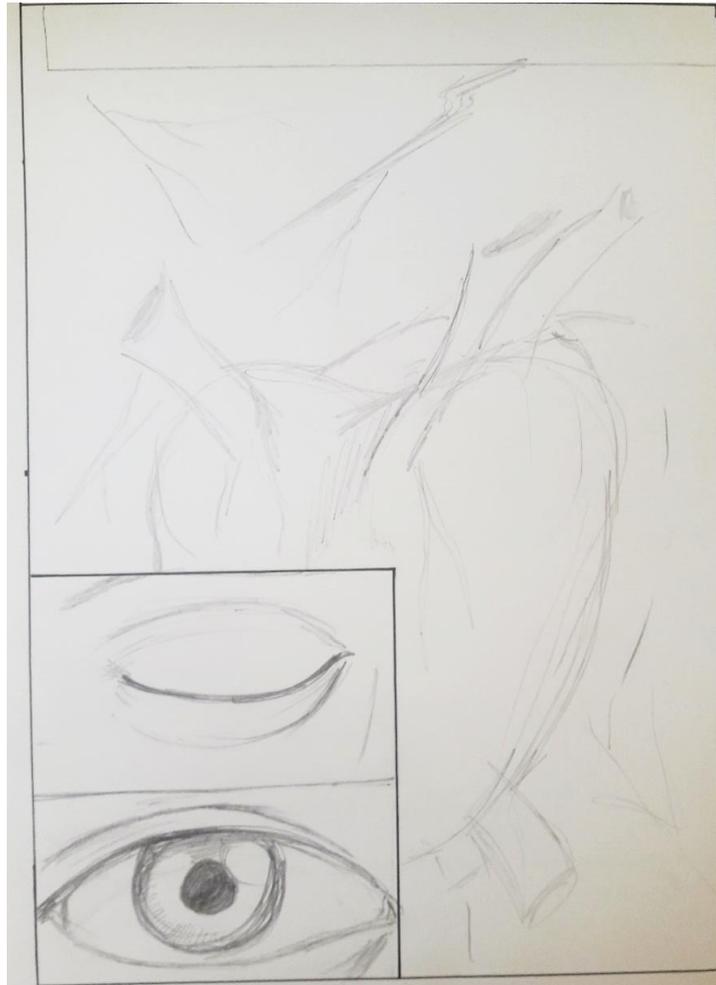


Descripción: Formato tamaño carta de una sola escena. Como primer plano a detalle se observa la parte del ojo (derecho) de una persona adulta. Con una profundización de matiz en el iris.



Descripción: Formato de tamaño carta a lápiz, de una sola escena.

Escena 1.- Se puede ver la parte superior del rostro de lado izquierdo de una persona adulta.



Descripción: Formato de tamaño carta con tres divisiones, una con mayor espacio en el formato, y los dos últimos que ocupan una cuarta parte aproximadamente de la hoja.

Escena 1.- Escena central se puede observar un boceto de un corazón que está en primer plano, y algunos rayos como fondo.

Escena 2.- Parte inferior izquierdo primer recuadro se observa un ojo cerrado.

Escena 3.- Cuadro inferior izquierdo, se puede ver un ojo que ocupa mayor espacio haciendo una profundización en el iris.



Descripción: Formato tamaño carta dividido en cinco escenas.

Escena 1.- Parte superior izquierdo, se observa una persona de edad adulta cargando un objeto.

Escena 2.- Parte central superior, dos personas encontrándose entregando un objeto.

Escena 3.- Una persona de una postura joven dirigiéndose al lado izquierdo.

Escena 4.- Parte inferior izquierdo, se observa dos personas caminando en lo que podría ser una calle, una de las personas carga un objeto.

Escena 5.- Parte inferior derecho, se puede ver que hay una persona dentro de una casa, tiene la ilusión de estar dejando un objeto sobre una mesa de centro.



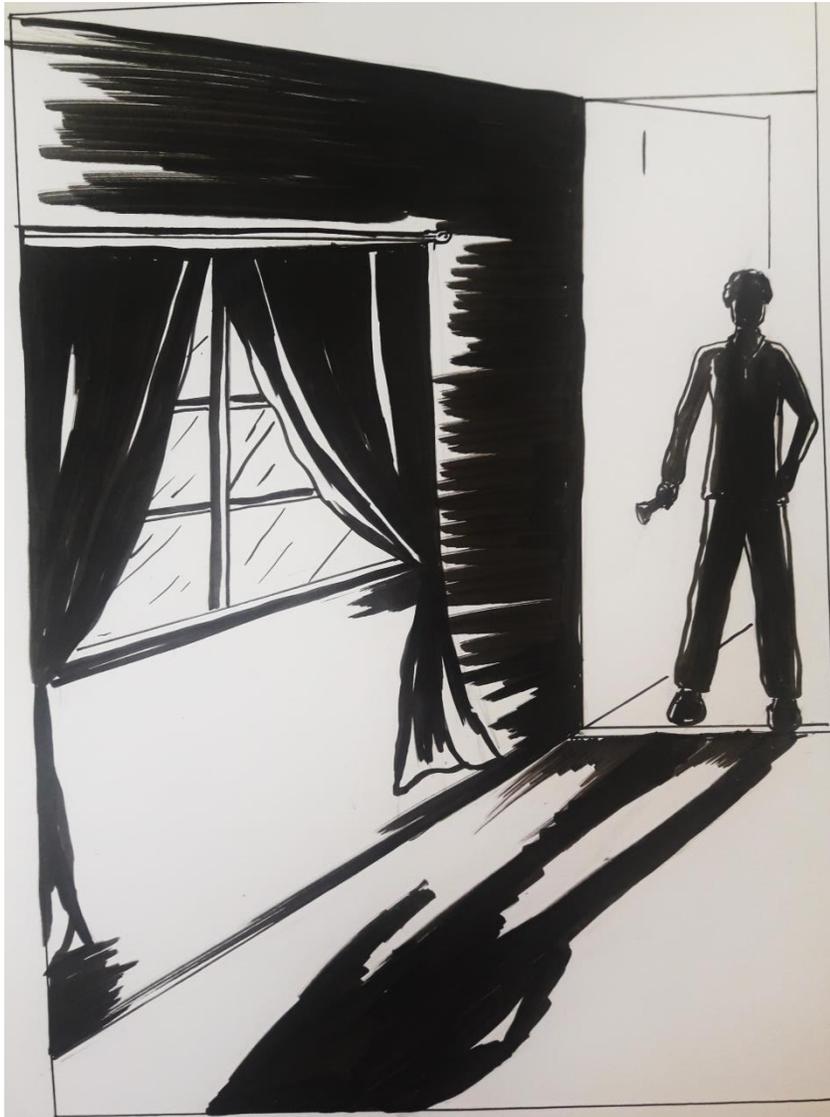
Descripción: Formato tamaño carta con cuadro escenas.

Escena 1.- Parte superior izquierdo. Como primer plano un reloj de madera.

Escena 2.- Parte superior derecho, se observa una persona caminando en lo que parece ser la noche con una lámpara en mano, en dirección a una casa.

Escena 3.- Como primer plano una mano está abriendo una puerta

Escena 4.- Se muestra una escena donde la puerta está abierta dejando ver la oscuridad del interior de la habitación.



Descripción: formato de tamaño carta realizado con tinta.

Escena 1.- La escena abarca toda la hoja, donde se observa el interior de una habitación a oscuras, y al fondo se puede ver una sombra de una persona que carga una lámpara en mano. La parte inferior de la escena se forma una sombra de mayor tamaño que a traviesa la habitación.

3.5 Proceso de creación en formato digital.







PORTADA

Descripción: formato en tamaño carta, donde se presenta en una persona en posición fetal, sobre un corazón sobre un fondo negro con algunos rasgos en blanco simulando el latir. El título está diseñado con formas onduladas, con fondo gris con un exterior en color rojo.



Página 1

Descripción: un formato carta, dividido con tres paneles.

Escena 1.- Se observa un grupo de personas caminando sobre un andador. Una persona misteriosa una fondo de la escena

Escena 2.-Un persona caminado sola de compleción delgada, vestido del siglo XVIII

Escena 3.- En primer plano se presenta el personaje principal, que muestra una esencia de timidez



PAGINA 2

Descripción: formato tamaño carta con cuatro paneles, en escala de grises

Escena 1.- Se observa un hombre recostado sobre su cama, y de fondo lo que podría ser su habitación

Escena 2.- Un paisaje que por la por las sobras es de noche.

Escena 3.- Se puede ver una persona de complexión delgada caminando de forma pensativa, que por la luz podría decirse que es de día

Escena 4.- En primer plano una persona con aspectos pensativos, en su fondo puede ver la noche.



PAGINA 3

Descripción: formato de tamaño carta con cinco paneles

Escena 1: es la primera escena superior izquierda, se puede ver unas manos siendo estrechadas, con contorno negro.

Escena 2.- Escena superior derecha, se puede ver un hombre caminado generando un gesto de saludo.

Escena 3.- Está ubicada en el medio lado izquierdo, donde se puede ver un hombre con rasgos de juveniles, mostrado solo por la mitad del rostro derecho y a su lado un dialogo.

Escena 4.- Escena inferior derecho, en esta escena se puede percibir una mano con una moneda en color dorada.

Escena 5.- Escena inferior izquierda, se muestra la mitad del rostro izquierdo de una persona adulta. Con un fondo de color negro, a su lado izquierdo un globo.



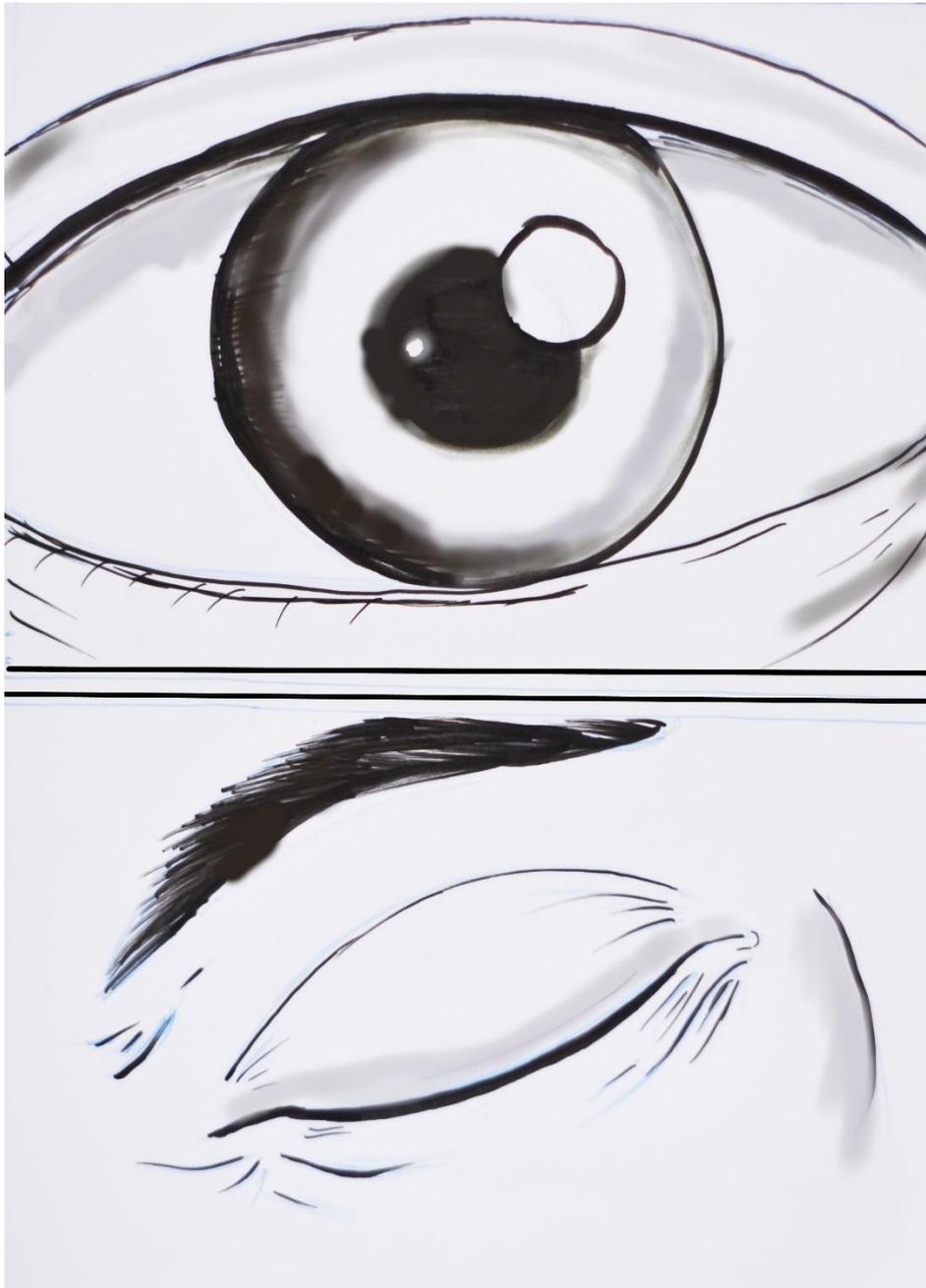
PAGINA 4

Descripción: formato tamaño carta en escala de grises con conformado de tres paneles

Escena 1.- Escena superior, observamos una persona como primer plano realizando un saludo, como segundo plano en el lado izquierdo la mitad de un árbol, por el lado derecho una casa.

Escena 2.- Imagen inferior izquierdo, se observa una persona en primer plano, y en su fondo una persona saludando.

Escena 3.- Imagen inferior derecho, una ampliación a detalle de un ojo con énfasis en el iris.



PAGINA 5

Descripción: formato tamaño carta dividido con dos paneles.

Escena 1.- En la parte superior se puede observar un ojo a detalle abierto con un iris resaltado.

Escena 2.- Se puede ver un ojo un poco menos a detalle cerrado.

PAGINA 6 - 7



PAGINA 6

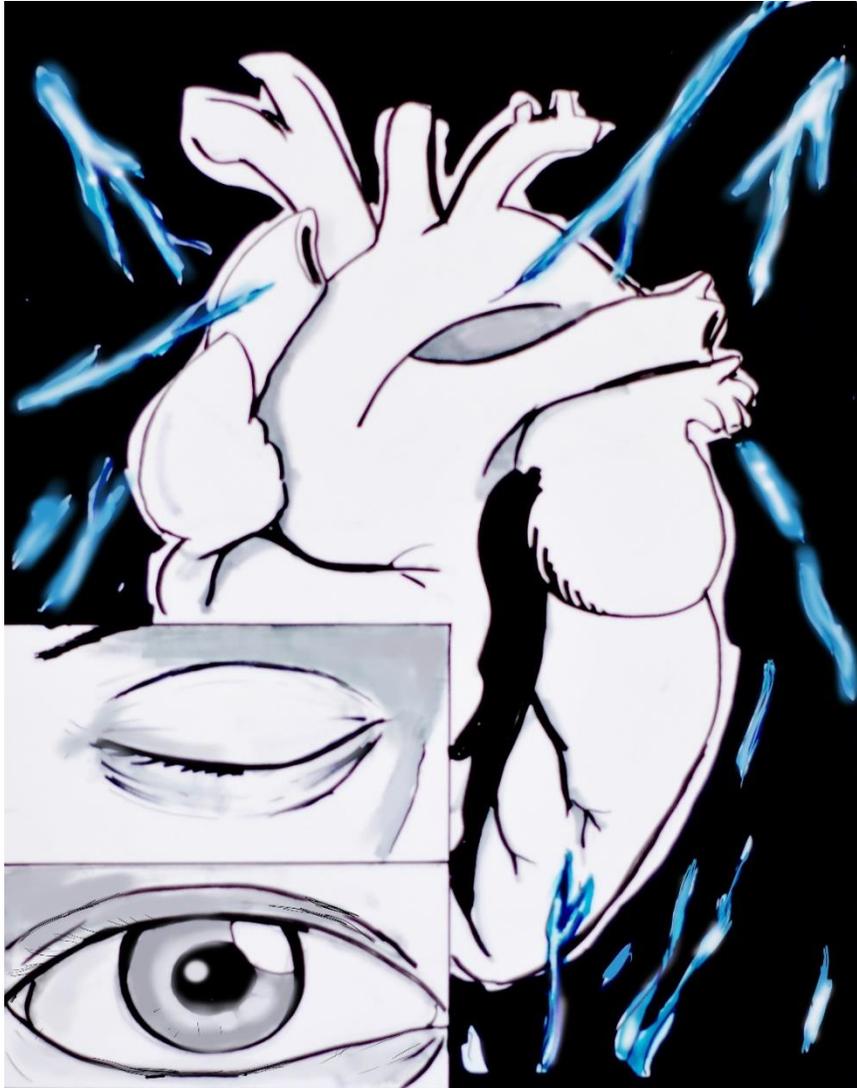
Descripción: formato tamaño carta de un solo panel. Escala de grises y un detalle en dorado.

Escena 1.- En un acercamiento a detalle del rostro del lado izquierdo mostrando en escalas de grises con un detalle para resaltar el iris en color dorado.

PAGINA 7

Descripción: un formato tamaño carta en colores grises.

Escena 1.- La única escena que se puede observar siendo complemento de la composición de la página anterior



PAGINA 8

Descripción: formato tamaño carta con tres paneles de división en colores grises con tonos azules.

Escena 1.- Escena principal que aborda la mayoría de la hoja donde se puede observar un corazón humano, y a su alrededor unos rayos en color azul con interiores blancos

Escena 2.- Se puede ver un plano a detalle de un ojo humano cerrado en escala de grises.

Escena 3.- Se observa un ojo abierto en escala de grises.



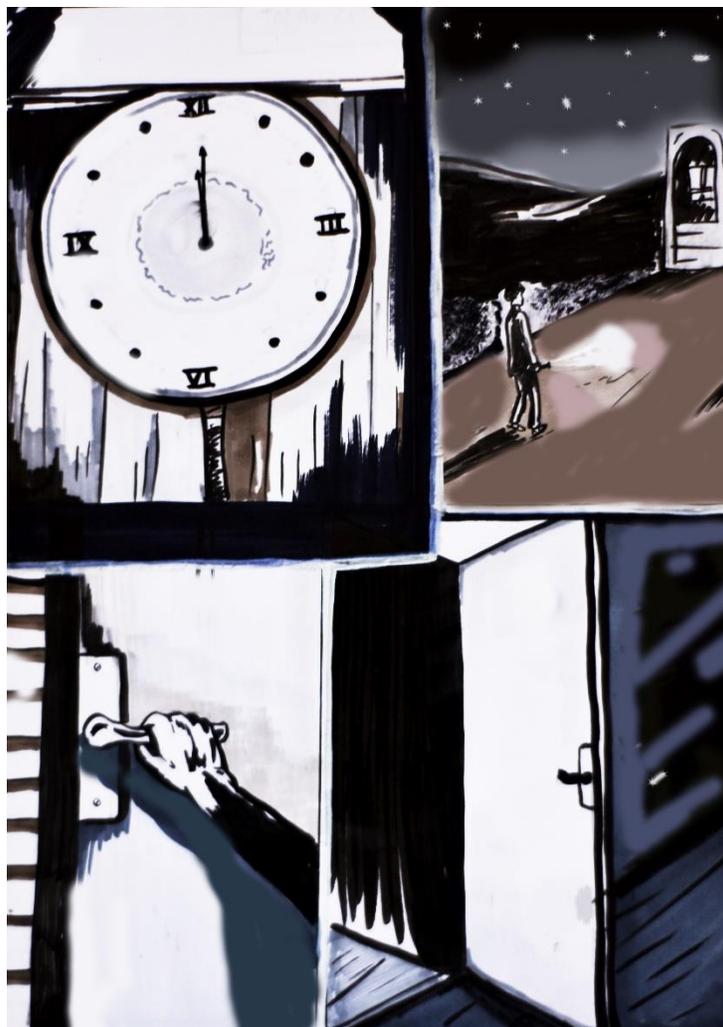
PAGINA 9

Descripción: formato tamaño carta escala de grises con tres paneles.

Escena 1.- Imagen superior, muestra dos personas sujetando una caja.

Escena 2.- En parte superior izquierda inferior, se puede observar dos personas una de edad joven, y otra de aspecto adulto.

Escena 3.- Se puede observar un sujeto de aspecto delgado y como fondo parte de la escenografía que es una mesa.



PAGINA 10

Descripción: es un formato en tamaño carta con cuatro paneles, los cuales están con escalas de grises, y azules.

Escena 1.-Escena ubicada en la parte superior izquierda, en esta escena se encuentra un reloj que marca con sus manecillas las 12 a.m.

Escena 2.-Imagen en la parte superior derecha, se puede ver a un panorama amplio de un paisaje nocturno, donde también se aprecia un sujeto caminado

Escena 3.-Escena inferior izquierda, se observa una mano abriendo una puerta.

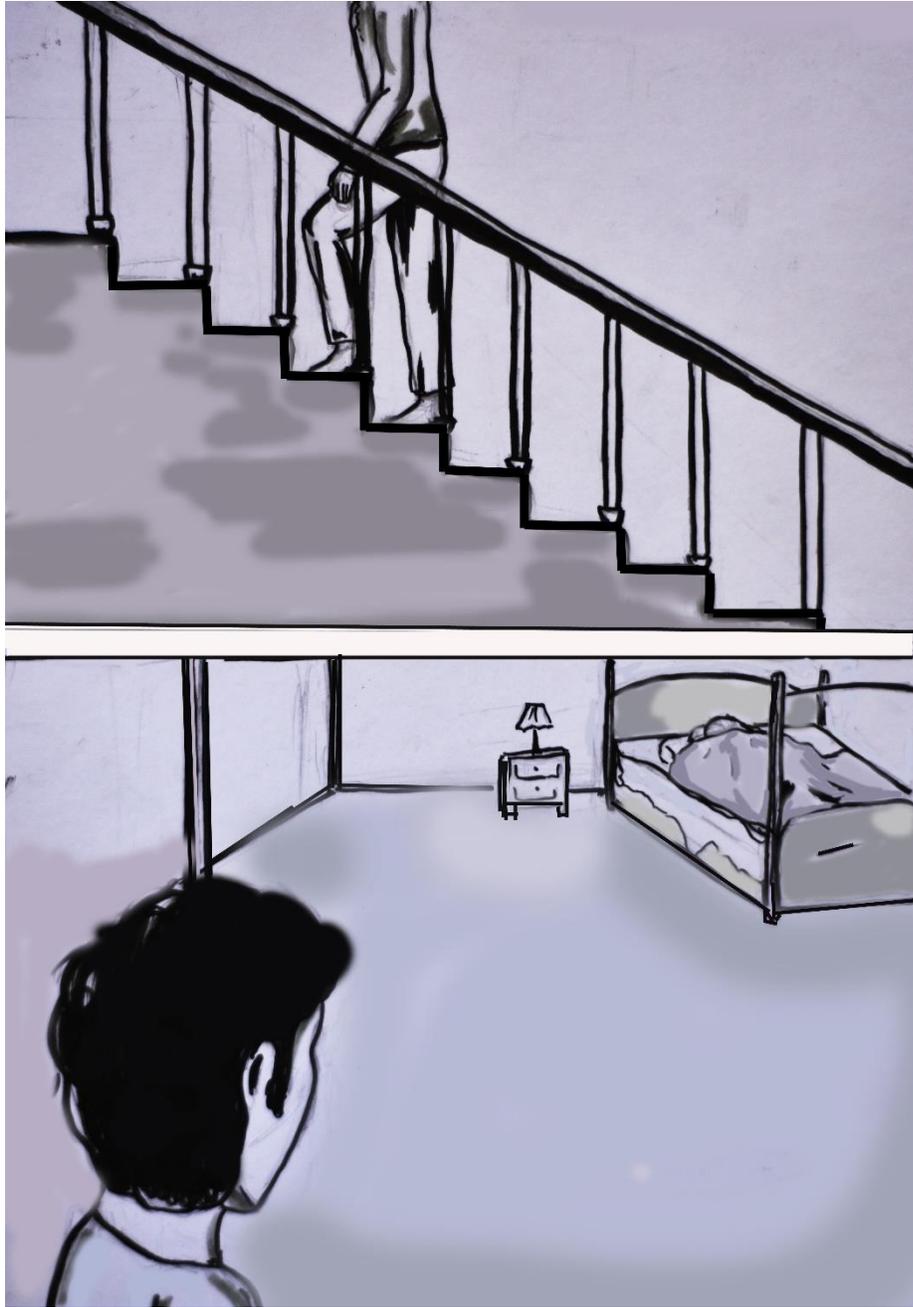
Escena 4.-Está ubicada en la parte inferior derecha, en esta escena se puede ver un pórtico y una puerta abierta que nos muestra un poco el interior.



PAGINA 11

Descripción: Formato tamaño carta.

Escena 1.- En esta imagen se puede observar un sujeto en contra luz, parado sobre la línea de la puerta de entrada.



PAGINA 12

Descripción: formato tamaño carta con dos paneles

Escena 1.- Ubicado en la parte superior de la hoja, se puede observar una persona subiendo escaleras.

Escena 2.- Escena ubicada en la parte inferior de la hoja, se puede ver una persona en primer plano, y al fondo a la derecha una cama.



PAGINA 13

Descripción: formato en tamaño carta con escala de grises en su mayoría. Con cuatro paneles

Escena 1.- Está ubicada en la parte superior izquierdo, donde se observa una persona detrás de una puerta.

Escena 2.- Se ubica en la parte superior derecho, donde se puede ver la sombra de una persona huyendo.

Escena 3.- En la parte inferior izquierdo podemos ver un par de zapatos.

Escena 5.- En esta escena se encuentra una persona sobre su sofá.



PAGINA 14

Descripción: formato tamaño carta con tres paneles.

Escena 1.- Está ubicada en la parte superior izquierda de la hoja. En esta se puede observar un reloj antiguo.

Escena 2.- Es la escena principal de la hoja, en esta se puede ver a una persona joven viendo la hora de la mano derecha.

Escena 3.- Esta escena está en la parte inferior derecha, se puede percibir a una persona entre una rendija de la puerta.



PAGINA 15

Descripción: un formato en tamaño carta con tres paneles.

Escena 1.- En la parte superior izquierdo se encuentra un reloj.

Escena 2.- En la parte superior derecha se puede observar una persona sujetando un abrigo a la altura del pecho.

Escena 3.- Es la escena inferior, donde se puede ver una persona caminando en la oscuridad.



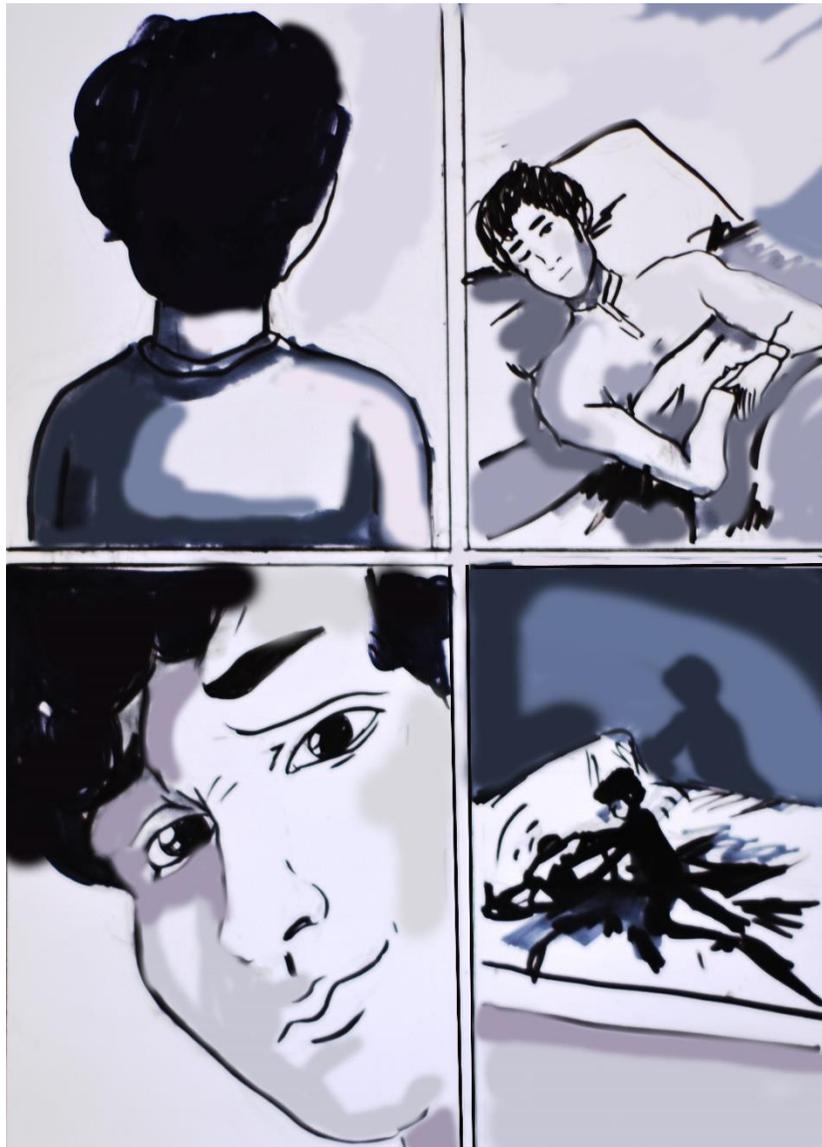
PAGINA 16

Descripción: formato tamaño carta con tres paneles, en escala de grises.

Escena 1.- Se ubica en la parte superior izquierda, se puede observar unas escaleras.

Escena 2.- Escena ubicada en la parte media derecha. Se observa una puerta cerrada con pareces oscuras.

Escena 3.- Esta escena es la parte inferior, donde se encuentra la mitad del rostro izquierdo, de semblante juvenil.



PAGINA 17

Descripción: formato tamaño carta con cuatro paneles.

Escena 1.- Parte superior izquierdo, esta una persona de espaldas.

Escena 2.- Es lado superior derecho, se puede ver una persona con un ojo abierto, recostada sobre su cama.

Escena 3.- En la parte inferior izquierda, se encuentra en primer plano una persona girada de $\frac{3}{4}$ con aspecto joven.

Escena 4.- La última escena ubicada en la parte inferior derecho, se pueden ver dos personas entra luz.



PAGINA 18

Descripción: Formato tamaño carta con tres paneles en escala de grises.

Escena 1.- En la parte superior izquierda se puede ver unas manos sobre una almohada realizando presión

Escena 2.- En la parte superior derecho se observa una mano reposando sobre una sábana.

Escena 3.- Esta escena es la parte inferior, y se puede ver en plano detalle dos ojos de un rostro.



PAGINA 19

Descripción: formato tamaño carta con cuatro paneles en escalas de grises y tonos azules.

Escena 1.- En la parte superior izquierdo, se puede ver una persona cargando a otra persona bajando las escaleras.

Escenas 2.- Parte superior derecha, se observa una persona parada en la mitad de la habitación en contra luz y el suelo desclavado.

Escena 3.- Parte inferior izquierda se puede ver un paisaje de la noche.

Escena 4.- En la parte inferior derecha, se puede observar una mano golpeado una puerta



PAGINA 20

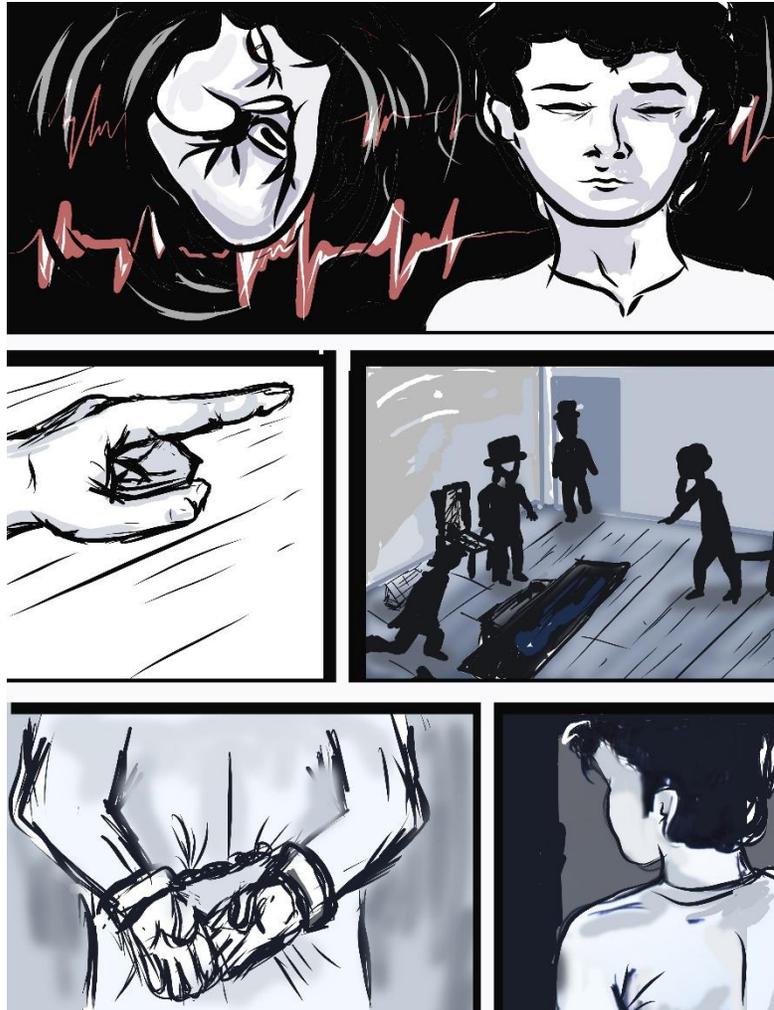
Descripción: formato tamaño carta con cuatro paneles, en tonos grises y azules.

Escena 1.- Parte superior izquierda, en esta escena se puede ver dos personas estrechándose las manos.

Escena 2.-Parte superior derecha, es esta escena se puede ver dos personas en medio de una habitación sentadas.

Escena 3.- En la parte inferior izquierda, la escena esta tonada en colores azules, en primer plano se poder ver un corazón. Y en el fondo colores azules oscuros.

Escena 4.- En la parte inferior derecho, se puede ver un rostro, en forma de preocupación.



PAGINA 21

Descripción: formato tamaño carta de cuatro paneles, con tonos grises y acentuaciones en rojo.

Escena 1.- Parte superior se encuentran un rostro en primer plano y como segundo plano un corazón con fondos rojos

Escena 2.- En la parte media izquierda, se puede observar una mano apuntando.

Escena 3.- Escena media derecha, se puede ver dos personas de pies a la mitad de la habitación, una de ellas apuntando al suelo. Y un sobre de un corazón en el suelo.

Escena 4.- Parte inferior izquierda, podemos observar una persona de espaldas con manos atadas.

Escena 5.- Se puede ver un hombre de espaldas



PAGINA 23

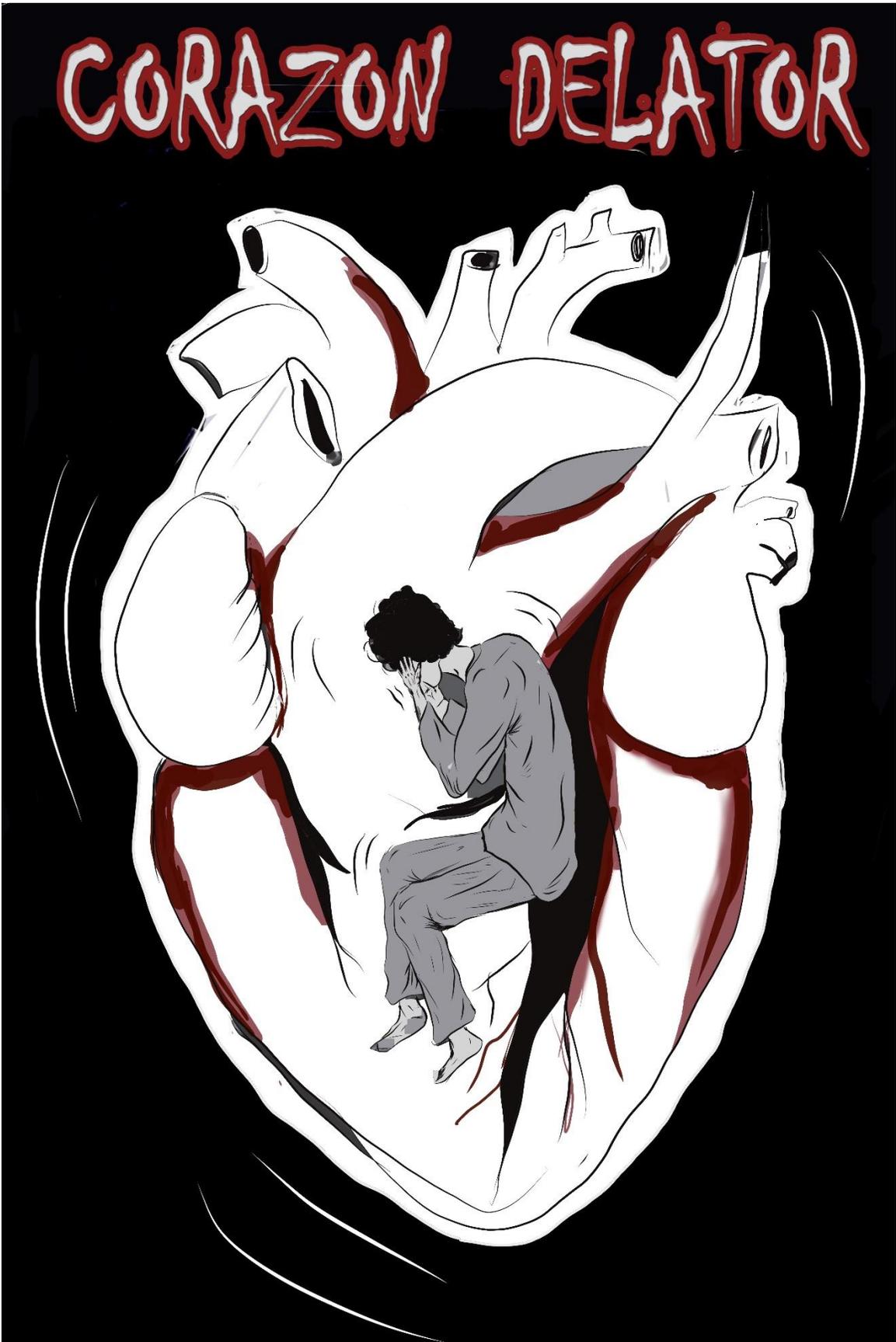
Descripción: formato tamaño carta. Con un solo panel

Escena: en la escena central se puede observar una persona de espaldas escribiendo la palabra "solo" con fondo oscuro y letras blancas.

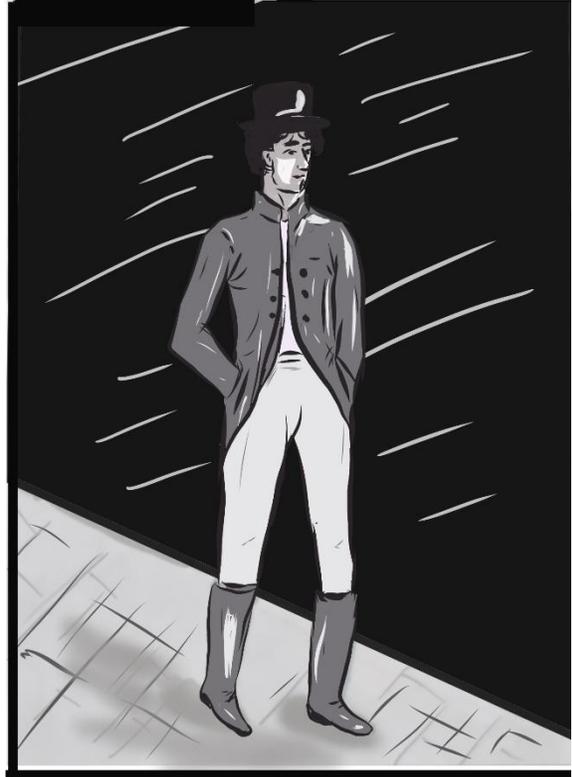
OBRA

Autor: Kenia Lisette Bartolon Cruz

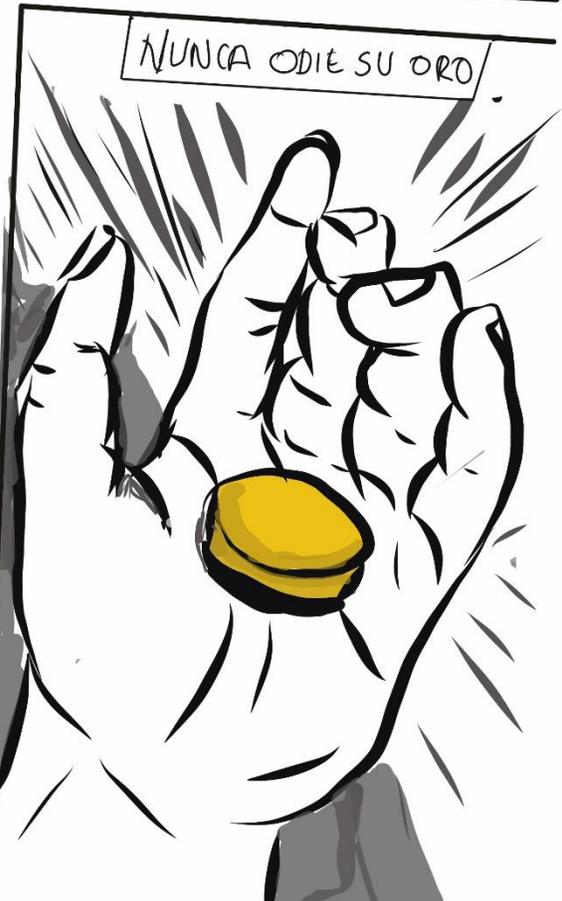
CORAZON DELATOR

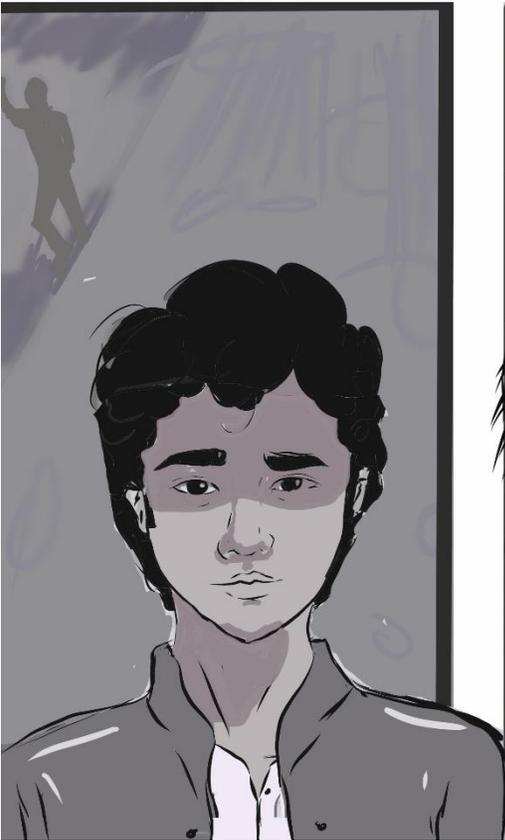


CAPITULO I



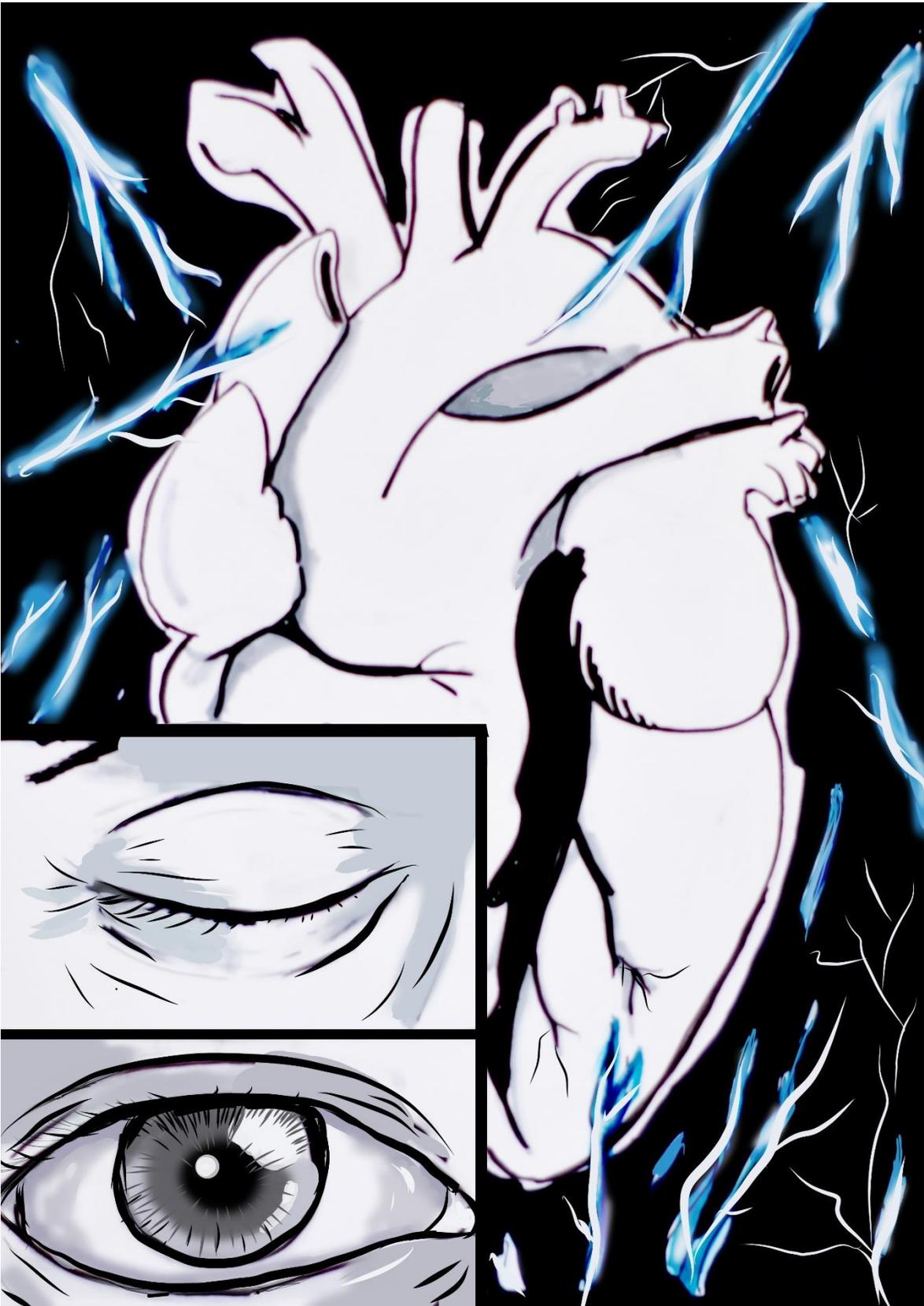


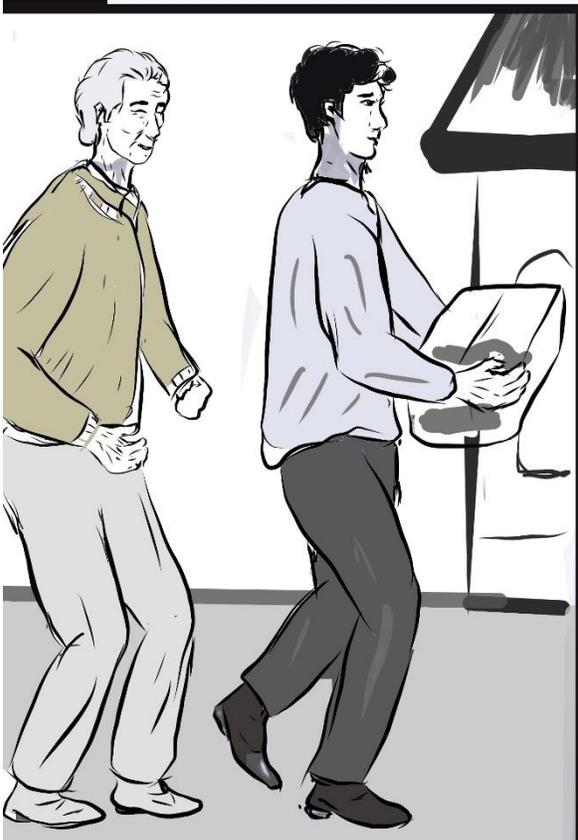










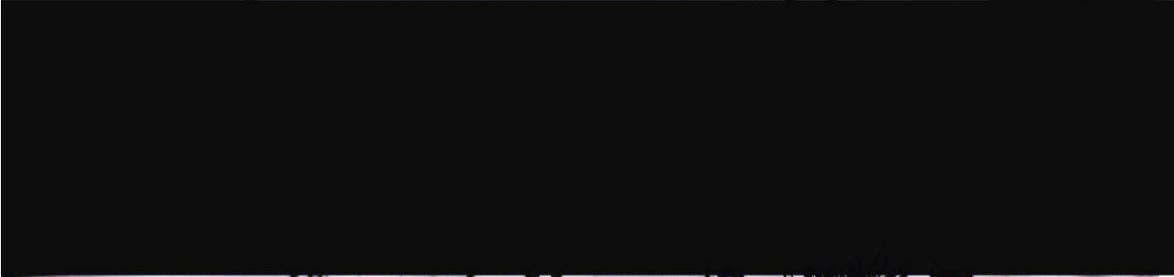


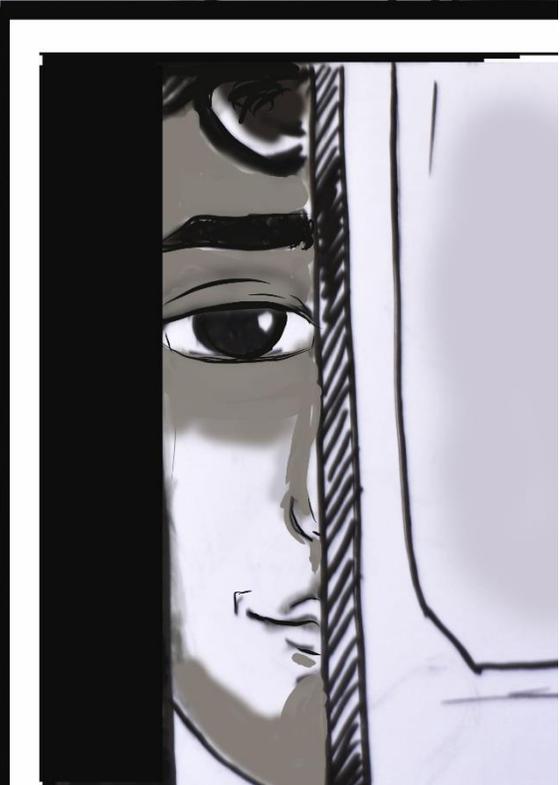
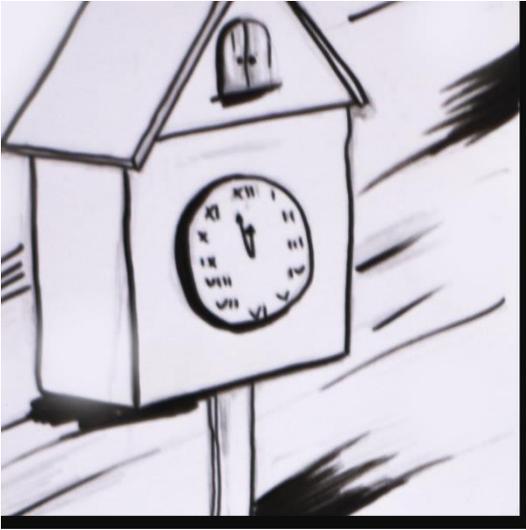
CAPITULO II



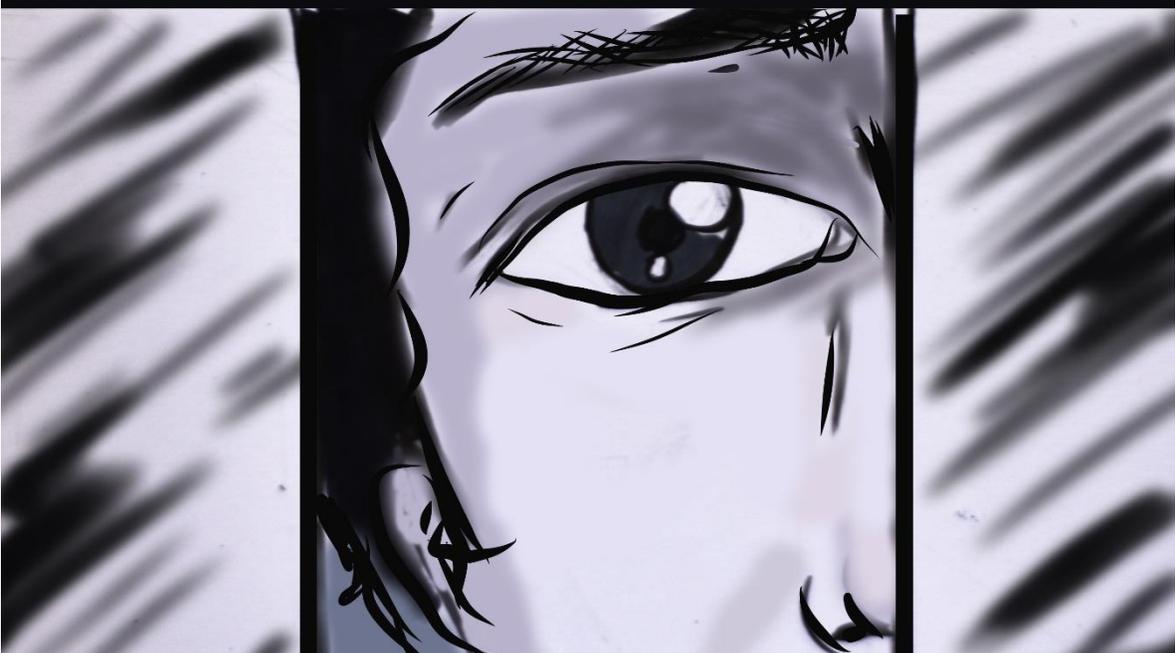


CAPITULO III





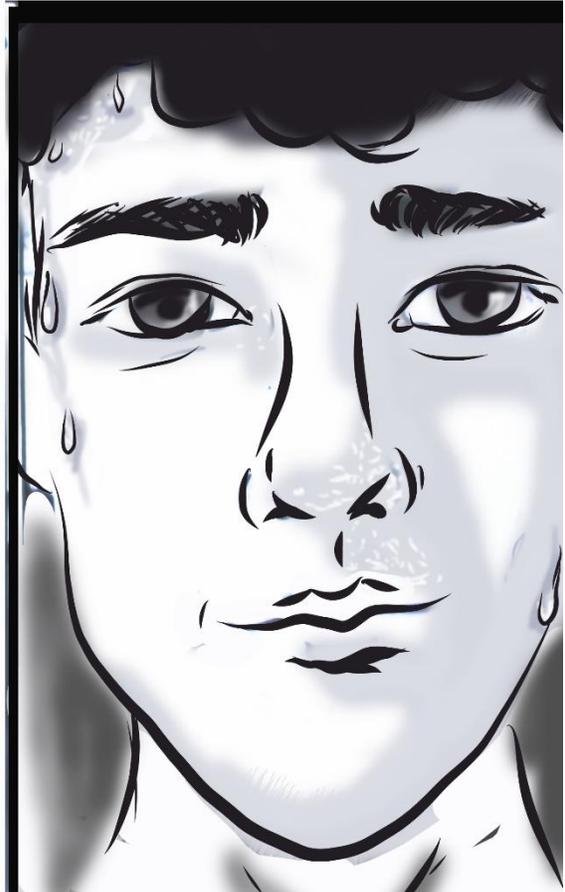


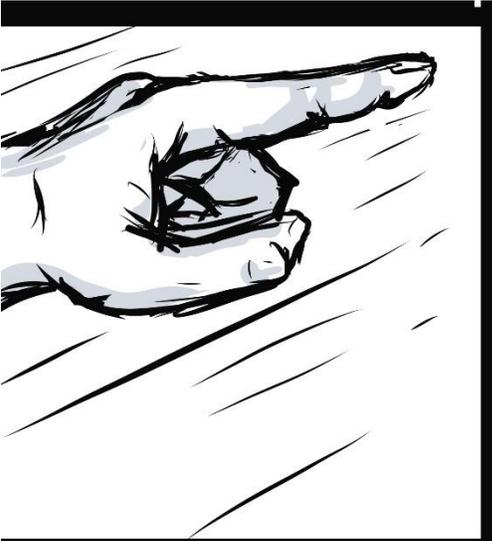














FIN

Conclusión

El comic es un elemento importante dentro de las expresiones narrativas visual, que forma parte de nuestro contexto social y cultural que se ha desarrollado a través del tiempo.

Pues los temas que abordan van más allá de la ciencia ficción según la perspectiva y creaciones culturales de los lectores y ha ayudado a exponer ciertas carencias imaginativas en la humanidad dentro de su desarrollo y los problemas de la sociedad, mediante el uso de la imagen como principal referente visual. Además de que nos permite contar y transmitir historias ya establecidas, sin la necesidad del agobiar, con palabras, lo que puede ser un impulso impactante para lectores principiantes, jóvenes y todo tipo de lectores de nuestra diversidad tanto social como cultural dentro de todas las épocas.

Como todas las cosas, el comic ha ido evolucionando con el pasar de los años, tal vez no en su modelo de estructura, pero si en cuanto a temas a abordar varía de acuerdo a las necesidades y el devenir histórico, la manera de expresarse en imágenes es una forma creativa e impresionante de abordar tanto grandes como pequeñas historias de gran interés. El trabajo detrás, no se trata de mero garabateo, sino de un trabajo arduo, dedicado, inspirado y con objetivos en el mismo. No separándose del texto por completo, sino apoyándose en ello.

Considerando que la industria del comic debería ser grande tal como lo es todo tipo de arte en sus diversas expresiones, pues la creación de personajes exige una preparación adecuada en la rama del dibujo y habilidades que requiere. No hay que menospreciar a los dibujantes de comic, solo por no hacer uso de las técnicas convencionales como el uso de pintura al óleo, caballete y otros más. Para gustos hay sabores y para el arte consumidores.

BLIBLIOGRAFIAS

PINTOR ARANZO I. *FIGURAS DEL COMIC FORMAS, TIEMPO Y NARRACION*. Barcelona, ESPAÑA.

Eisner W. *COMIC Y ARTE SECUENCIAL N°1*, New York. EDITORIAL NORMA

Eisner W. *La narrativa Grafica N°5*, New York .EDITORIAL NORMAL

Berry. B. Lee J. (2017) *THE RT OF DRAWING MANGA AND COMIC BOOK CHARACTERS*. USA. Editorial MIRLO.

JAZZ (2016) *DRAW WITH JAZZ: CREATING CHARACTERS*. USA. EDITORIAL IMPACT

McCloud S. (2018) *Hacer comic. USA*. EDITORIAL ASTIBERRI

McCloud S. (2019) *Entender el comic*. USA EDITORIAL ASTEBERRI