

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
Y ARTES DE CHIAPAS**

FACULTAD DE ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

Elaboración de Texto

**El yermo:
obra distópica de ilustración.**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN ARTES VISUALES

PRESENTA
ALEJANDRO CEBALLOS GONZÁLEZ

ASESOR
Dra. Claudia Adelaida Gil Corredor



Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Mayo de 2024



UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS
SECRETARÍA GENERAL
DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR
AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas
08 de mayo de 2023

C. Alejandro Ceballos González

Pasante del Programa Educativo de: Licenciatura en Artes Visuales

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

El yermo: obra distópica de ilustración.

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

Dr. Jorge Champo Martínez

Arq. Andrea Guadalupe Argüello Méndez

Dra. Claudia Adelaida Gil Corredor

Firmas:

[Firma]
[Firma]
[Firma]

c. c. p. Expediente

INDICE

CAPITULO I	1
1.1 Nosotros: obras del género distópico	1
1.2 Distopia	2
1.3 Ficción en torno a la distopía	3
1.3.1 Distopía política o social.....	3
1.3.2 Distopía por enfermedad o virus.	5
1.3.3 Distopía por catástrofe ambiental.	6
1.3.4 Distopía fantástica.....	8
1.4 The road (La carretera).....	10
1.5 La Contaminación del ser	11
1.5 El ultimátum evolutivo	13
CAPITULO II	15
2.1 Los orígenes del dibujo como narración visual	16
2.1.1 El estandarte de Ur.....	16
2.1.2 La columna de Trajano	18
2.1.3 Emaki	19
2.1.4 Vía Crucis	20
2.1.5 Trípticos renacentistas.	21
2.2 El primer comic de la historia.....	27
2.2.1 Los súper comics	29
2.2.2 El manga	35
2.2.3 El paso a la digitalización.....	40
CAPITULO III	46
3.1 Por qué un comic?.....	46
3.1.1 Primer acercamiento a las novelas gráficas o comics	47
3.2 REALIZACIÓN DEL PROYECTO	52
3.2.1Planeación de proyecto.....	52
3.3 DIGITALIZACIÓN DE IMAGEN	55
3.4 SOCIALIZACIÓN DE LA OBRA	62

CONCLUSIONES	62
COMIC	64

CAPITULO I

Narrativas distópicas en universos contaminados

Lo que nos lleva a considerar la distopía como un concepto clave de la obra del presente proyecto es su naturaleza indeseable y decadente. La Distopía del griego *δυσ* (dys) ‘malo’, y *τόπος* (tópos) ‘lugar’ se puede traducir como “lugar malo”, un término bastante adecuado para una sociedad que ha tocado fondo. Esta podría ser considerada como una parodia grotesca de nuestra realidad que sin embargo conserva tintes que hacen de ella algo más que una mera ficción. Estaba ligada al contexto social que atravesaban los autores que sirven como referente para la creación de la obra en la que se basa este documento, lo cual dota a cada una de estas obras con una esencia única. «Definición de "dystopia"». *Oxford Dictionaries*. Oxford University Press. 2012.

El concepto de distopía fue acuñado por Stuart Mill durante un discurso pronunciado ante la Cámara de los Comunes en 1868. Allí dijo: “It is, perhaps, too complimentary to call them utopians, they ought rather to be called dys-topians, or caco-topians. What is commonly called Utopian is something too good to be practicable; but what they appear to favour is too bad to be practicable”²¹⁸. Conforme puede apreciarse, de acuerdo a la definición de Mill la distopía denotaría, en contraste a la utopía, un proyecto demasiado malo (malvado) para ser factible o realizable. Aunque el genial utilitarista no estaba aludiendo exactamente al referente que acabaría designando su neologismo, lo cierto es que trazó una observación fundamental para conformarlo: que muchos de los calificados de utópicos proponen en realidad un mundo tan terrible e invivable que sería oportuno utilizar un calificativo especial para denominarlos.(Campos, 2015)

1.1 Nosotros: obras del género distópico

Uno de los padres del género distópico es Yevgueni Zamiatin, nacido en Rusia en el año 1884, este autor atravesó un evento importante que marcó el curso de su obra. Esta fue la revolución rusa de 1917, en ella se buscaba el derrocamiento del régimen zarista imperial, el cual se basaba una estructura absolutista que repartía todo el poder político y económico entre los zares, muy parecido al estado único dirigido por el Bienhechor, quien tiene el control absoluto y es el principal antagonista de su obra, una muy posible sátira a quienes en aquel entonces tenían el poder.

Esto llevó al país a una larga época de pobreza, guerras civiles y miseria, este hecho tuvo como consecuencia el cierre de escuelas, universidades y demás fuentes de aprendizaje. Lo cual dejaba a la población joven a merced de ser reclutada para el ejército, luego de haber sido detenido múltiples veces debido a su postura política, fue desterrado a Siberia. Logrando escapar y posteriormente volvió a ser arrestado y exiliado, en este periodo escribió obras que

relataban esas experiencias, entre las cuales se encontraba una novela llamada “Nosotros”, escrita en 1920, la cual se convirtió en la piedra angular del género distópico, que dio lugar a obras futuras que consolidarían aún más este género.

En la figura 1 aparece la portada de la primera edición de la novela de este autor

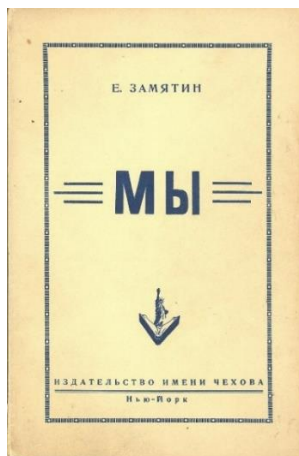


Figura 1. Editorial Chéjov. 1924 portada de la primera edición rusa completa de la novela "Nosotros" de Zamiatin.

1.2 Distopia

La **distopía** explora nuestra realidad actual con la intención de anticipar cómo ciertos métodos de conducción de la sociedad podrían derivar en sistemas injustos y crueles. Las distopías a menudo se caracterizan por la deshumanización, los gobiernos tiránicos, los desastres ambientales u otras características asociadas con un declive cataclísmico en la sociedad. El autor de la tesis doctoral Francisco Javier Matorell Campos dice:

Mientras la ciencia distópica prosperaba, la utopía teórica y literaria vivía uno de sus mejores lapsos gracias al poderoso influjo del ideario socialista y la irrupción de H. G. Wells en el mercado editorial. Tan apabullante fue la primacía utópica en lo decimonónico que Julio Verne tuvo que guardar bajo llave, ante las negativas tajantes de su editor para publicarla, la distopía París en el siglo XX (1863), cuyo manuscrito fue publicado ciento treinta años más tarde. Pero con la llegada del siglo XX las tornas cambiaron substancialmente. Los terribles acontecimientos que albergó parecían validar los peores augurios del enfoque decadentista cosechado en el siglo anterior por multitud de científicos, filósofos y novelistas, y ayudaron a crear un clima intelectual muy hostil para el ejercicio de la imaginación utópica, un clima sumamente pesimista cuando no tremendista que tiene en la reacción de Freud ante la primera Guerra Mundial una de sus muestras

paradigmáticas. Sea como fuere, la primera mitad del siglo XX parecía dispuesta a impugnar de la manera más atroz imaginable las grandes expectativas utópicas del siglo anterior. (Campos,2015) Pag95

1.3 Ficción en torno a la distopía

Por otro lado, la ficción es una obra literaria, cinematográfica o de animación que narra hechos imaginarios. Por ejemplo, puede hablarse de un libro o una película de ficción, es el caso contrario a un libro de investigación periodística o documental el cual está basado en hechos verídicos. Este género da posibilidades infinitas para la creación de historias y universos que por sí solos jamás podrían existir en una realidad como la nuestra.

Desde fantasías medievales, historias futuristas, guerras galácticas, súper detectives, hasta el género en el que se basa la obra sobre la cual se desarrolla este documento: la distopía. La cual a pesar de tener cierto realismo en ella al estar basada en situaciones y sucesos que se han dado a lo largo de nuestra historia no deja de soltar la mano de la ficción, pues es este género el que da rienda suelta para que este tipo de obras pasen de ser un simple relato de una crisis social relacionada a un gobierno totalitario o una catástrofe ambiental que posiblemente llegaría a suceder, a una obra totalmente única. Una obra que añade toques fantásticos, lo que enriquece en gran medida la novela, película, videojuego, serie o en este caso, ilustración.

Gracias a estas características podemos encontrar obras de todos los colores y sabores. Aunque la distopía es un género que toma una serie de características comunes para hacer una historia, esta tiene sub géneros dentro del mismo, los cuales podemos ejemplificar a continuación en 4 diferentes sub géneros.

1.3.1 Distopía política o social.

La distopia política o burocrática es sin duda una de las más comunes en el medio, es la precursora de lo que conocemos hoy en día y es en realidad, en lo que muchos piensan cuando escuchan esta palabra. Estas se centran en futuros, presentes o fantasías caracterizadas por tener su eje central en una sociedad bajo el yugo de un régimen totalitario, en el que el sentido del individualismo no existe, en donde nadie tiene permitido ser una persona, sino ser solo un engranaje de una gran máquina, vigilado y sin la posibilidad de ser libre ni siquiera de mente.

Estos relatos se hicieron presentes hace bastantes años y son fruto de las vivencias de los autores, los cuales vivieron en eventos históricos que esencialmente se sentían como lo descrito en sus obras.

Guerras, dictaduras, injusticias y diferencias entre clases sociales, son unos de los cuantos catalizadores de lo que sería una visión pesimista de lo que estaba por venir, un buen ejemplo

de este tipo de obras sería la novela 1984 de George Orwell, la cual podemos decir es una, si no, la más famosa novela del género distópico que existe, la cual fue publicada el 8 de junio de 1949.

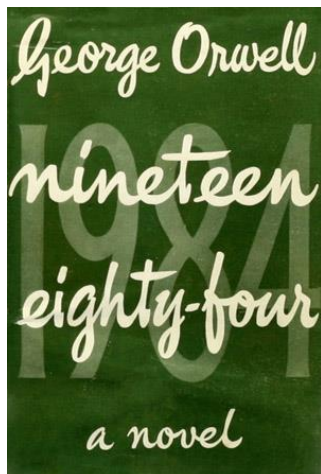


Figura 2. 1949. Portada de la primera edición de “1984” de George Orwell.

La historia se centra en una Londres futurista en el año 1984 el cual ha sucumbido ante el mandato del partido único Ingsoc, dirigida por Big brother, gran hermano o hermano mayor en español. Una misteriosa entidad que los gobierna a todos, sin importar el día, la hora o el lugar, él está en todos lados, es un ser un carácter omnipresente, nadie sabe lo ha visto en persona y nadie sabe su nombre, pero él te conoce muy bien, esta vigilancia es usada para infundir una sensación de tranquilidad a la población, pero a la vez también se infunde el miedo de saber que, si haces algo que a él no le guste, lo sabrá.



Figura 3. Frederic Guimont.2010. Ilustración del gran hermano inspirada principalmente en Adolf Hitler.

1.3.2 Distopía por enfermedad o virus.

La distopía por enfermedades o virus se centra en mundos pre apocalípticos o post apocalípticos los cuales se encuentran en dicha circunstancia gracias a una enfermedad o virus. Este pudiendo ser natural o creado por el ser humano, las características de este pueden variar, desde ser una amenaza biológica que llega a aniquilar a quien la contraiga, una extraña enfermedad que inhibe el sentido de supervivencia de las personas o algo que antes era inofensivo para los humanos, que ahora pasa a ser una sentencia de muerte.

Una de las obras que entran en esta categoría por poner un ejemplo sería la serie The rain. Esta es una serie de televisión web danesa creada por Jannik Tai Mosholt, Esben Toft Jacobsen y Christian Potalivo para la plataforma Netflix, en donde se estrenó el 4 de mayo del 2018, esta consta de 3 temporadas y 20 episodios. La historia de “The rain” o “La lluvia” en español se centra en 2 hermanos: Simone y Rasmus quienes viven un acontecimiento sin precedentes, la lluvia está matando a las personas, esta se ha contaminado con un virus desconocido el cual es mortal al contacto y al consumo.

Los jóvenes son tomados por su padre a un lugar seguro, lejos en los bosques los pone a salvo en un bunker diseñado para alojarlos por bastante tiempo, encomendando a Simone cuidar a su hermano, pues dice que Rasmus será muy importante. Tras 6 años de encierro y por qué el alimento comienza a escasear Simone se ve obligada a salir en busca de recursos solo para darse cuenta de que la civilización estaba devastada y las ciudades casi en su totalidad, desiertas. La lluvia no solo afectaba a las personas, sino que también comenzaba a matar lentamente a las plantas y cualquier ser vivo que entrase en contacto con ella. Al día siguiente

tienen una falla en la ventilación del lugar y se ven obligados a salir del lugar, solo para ser emboscados por un grupo de sobrevivientes que están en busca de comida, para salir de la situación Simone les ofrece llevarlos a otros bunkers en las cercanías, es así como ella y su hermano pasan a formar parte del grupo y comienzan su viaje en búsqueda de su padre, quien aún tienen la esperanza de encontrar.



Figura 4. 2018. Poster promocional de Netflix para la serie “*The rain*”.

1.3.3 Distopía por catástrofe ambiental.

Las distopías por catástrofe ambientales son todas aquellas que se centran en historias que se desarrollan durante o después de un desastre natural de proporciones bíblicas, que afecta de manera incommensurable a la vida en el planeta. Estos desastres pueden darse de manera 100% natural o con la ayuda de factores externos, como el calentamiento global, la sobre explotación de recursos y la contaminación ambiental.

Estas historias han influenciado fuertemente en la obra sobre la cual se basa este documento, pues es sobre una catástrofe de estas características, el escenario en el que se desarrolla la historia.

Una de estas obras es “Waterworld” o “mundo acuático” en español. Mundo acuático es una película post apocalíptica estadounidense dirigida por Kevin Reynolds, esta película fue distribuida por Universal Pictures y tuvo su estreno el 28 de Julio de 1995, siendo esta conocida por ser la película más cara de producir de aquella época y fue nominada a un premio de la academia en la categoría de mejor sonido.

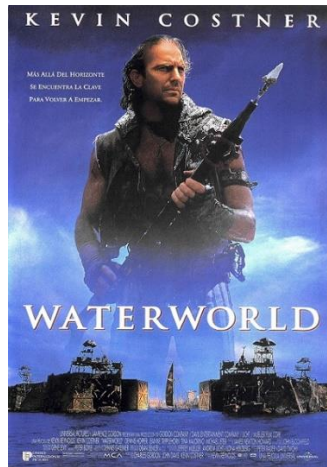


Figura 5. Universal Studios. 1995. Poster promocional de la película “*Waterworld*”.

La historia de esta película se desarrolla en un futuro lejano del que no se tiene fecha exacta. Los casquetes polares se derritieron haciendo que el nivel del mar subiera exponencialmente, hasta el punto de aumentar su altura más de 8 kilómetros, cubriendo así casi toda la tierra firme del mundo. La poca población que queda en el mundo ha sobrevivido en Atolones artificiales, Ha pasado tanto tiempo que la gente que queda en el mundo no ha visto tierra jamás y esta ha pasado a convenirse en un mito.



Figura 6. Steve Burg. 1993 Atolón artificial “*oasis*”. Arte oficial de la película “*waterworld*”.

La trama principal se centra en “El marinero”, un vagabundo que viaja por el mundo con su trimaran. El cual va de Atolón en Atolón para comerciar, él llega a comerciar con tierra tierra, la cual es un recurso muy valioso, lo habitantes del lugar se dan cuenta de que es un mutante

con branquias y pies palmeados así que intentan matarlo encerrándolo en un pozo de reciclaje. En ese mismo instante el Atolón es atacado por los humeantes, un grupo de piratas liderados por “El diacono” que busca a una niña llamada Enola, la cual, según los rumores, tiene en la espalda el tatuaje de un mapa con la ubicación de tierra firme. Al ver esto la guardiana de Enola, Helen, intenta escapar con ella en un globo, pero no logran alcanzarlo. Al estar en una situación tan complicada decide rescatar al marinero a cambio de que las lleve con él, así comienza su cruzada para escapar de este desalmado grupo de piratas, mientras buscan la tan ansiada tierra firme.

1.3.4 Distopía fantástica.

La distopía fantástica es un subgénero de la distopía bastante peculiar. Pues esta se deslinda por completo de lo que “podría” llegar a pasar y desembocar en un escenario post apocalíptico. Estas se caracterizan por tener un evento post apocalíptico que puede o no escapar de lo tradicional y puede estar más ligada a un concepto fantasioso, o en su defecto, ser causado por un evento que podría ser posible en nuestra realidad, pero desembocar en un mundo con características imposibles en un mundo, como la aparición de criaturas fantásticas, mutantes, o el uso de la magia.

Tal es el caso de una serie que tomó esta idea y le dio un giro bastante peculiar, esta serie es la ya aclamada “Hora de aventura”. Hora de aventura es una serie de animación estadounidense para televisión traída por la cadena televisiva de Cartoon Network creada por Pendleton Ward la cual fue emitida desde el 5 de abril del 2010 hasta el 3 de septiembre de 2018, contando con 10 temporadas, 283 episodios, 6 miniseries, 2 spin offs y un mini episodio. La serie trata sobre las aventuras de Finn, un niño humano y su amigo Jake, un perro con poderes mágicos que puede cambiar de forma, que habitan en la tierra de Ooo. Esta es una tierra llena de personajes surrealistas y animales que hablan, en la que la magia y la tecnología coexisten para dar lugar a situaciones de lo más bizarras en el sentido anglosajón de la palabra.



Figura 7. Ilustración promocional de la serie “*Hora de Aventura*”. 2012.

A simple vista esta serie de televisión principalmente dirigida a un público infantil no parece tener nada que ver con el tema a tratar en este documento, parece ser una serie llena de situaciones estrafalarias en un mundo que podríamos considerar como algo fortuito. Pero esta no tarda mucho en dar un giro total a lo que antes parecía

Al avanzar en la serie se nos revela que el estado de la tierra actual es resultado de una guerra nuclear a gran escala, la cual es llamada en la serie como “La guerra de los champiñones” el cual es un eufemismo utilizado para referirse como champiñones a las explosiones causadas por los bombardeos nucleares. Es así como nos enteramos que la mágica tierra de Ooo es en realidad un escenario post apocalíptico, donde los residuos tóxicos y la contaminación provocaron una serie de mutaciones que dieron lugar los simpáticos habitantes de la tierra de Ooo.



Figura 8. Hora de aventura. Estado del mundo durante “la guerra de los champiñones”.

1.4 The road (La carretera)

La obra de Cormac McCarthy tiene una curiosa característica, esta puede llegar a tener un tono pesimista, a veces hasta depresivo, gris, es una expresión recurrente en la novela, es usada para describir las situaciones que ocurren en esta, no solo por referirse a un color, sino a la atmósfera fría, decadente y triste en la que la historia se desarrolla.

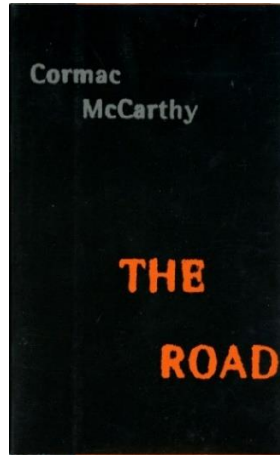


Figura 9. Chip Kidd. 2007 portada de la primera edición de la novela “The Road” de Cormac McCarthy.

Al indagar en la vida del autor nos encontramos con que su vida ha tenido toques amargos, viviendo en una familia rota, sin la presencia de un padre, teniendo que irse de su hogar a muy temprana edad con su familia para buscar un nuevo comienzo, aun así, no podía deshacerse de su pasado pues llevaba el nombre de su padre, al cambiarlo, por fin, pudo cerrar ese capítulo. A partir de entonces sus planes se verían casi siempre, mermados, por causas ajenas a él, las cuales no le permitían progresar en su camino, esto ocurrió no una, sino muchas veces, lo cual posiblemente desembocara en su visión “pesimista”, que le hacía ver la peor el peor escenario posible, antes de tener altas expectativas.

La carretera es una novela post apocalíptica de ciencia ficción escrita en 2006 por el escritor estado unidense Cormac McCarthy.

Esta obra tiene una gran influencia en el proyecto, ya que dentro del género distópico es la que más se acerca a la idea principal de la obra, el de mostrar un mundo destruido en el que la humanidad y el resto de las especies en el planeta se vieron gravemente afectadas.

Ahora mismo, son tiempos muy peligrosos para el mundo, no sabemos lo que va a pasar. Si alguien viniese de otro planeta y les enseñásemos una corta versión del siglo XX Es de locos. No hay ninguna razón para pensar que las cosas van a mejorar y que todo acabará felizmente, eso me parece improbable. “Lo siento” (en castellano) (Cormac McCarthy. (2012). "No hay ninguna razón para pensar que las cosas van a mejorar". Información.es, 1, 1. 2020, De Información.es

1.5 La Contaminación del ser

“Vivimos en este planeta como si tuviéramos otro al que ir” (Swearingen, 1997, Goldman Environmental Prize Ceremony).

La contaminación es un tema que siempre ha provocado ruido dentro de mí, es algo tan nocivo, pero a la vez tan común que está nuestro lado en todo momento, es más, nuestro propio nacimiento trae consigo un nuevo productor de basura y desechos de toda índole, que Seguirá con el ciclo, una serpiente comiendo su propia cola, hasta que no haya nada más que consumir.

Mi preocupación empieza a muy temprana edad, caminar por la calle y ver decenas de personas desechando envoltorios, botellas y otras cosas me molestaba, el motivo, tal vez la manera en la que se me fue enseñado el tratamiento de los desechos. La contaminación es la presencia de elementos o sustancias que son nocivas para la salud humana o para la vida en general. Puede afectar al agua, la tierra, el aire u otros componentes del medio en el que viven seres humanos u otros organismos.

La contaminación es una alteración o degradación del ambiente y sus componentes. Tiene un efecto negativo sobre la salud y la biodiversidad. Puede causar graves enfermedades a los humanos, extinción de especies y un desequilibrio general en el planeta. Este es tema sumamente grave que sin embargo a lo largo de los años ha sido tratado como algo no tan importante, ya que sus efectos no se ven en un instante sino que es un proceso que toma un tiempo antes de mostrar características irreversibles.

El cambio que ha sufrido nuestro planeta desde la aparición del hombre, más puntualmente en la Revolución industrial del siglo XVIII, es muy notoria. La modernidad ha dado innumerables beneficios al ser humano, como la erradicación enfermedades, aumento de la esperanza de vida, industrialización de producto, simplificación de trabajos con máquinas que hacen tareas simultaneas con mayor eficiencia. Los avances tecnológicos han facilitado la vida a los seres humanos, sin embargo, esto a su vez ha traído consigo una serie de problemas innumerables, la condición ambiental de nuestro planeta es una de ellas.

Las grandes sequías, los incendios forestales que no han sido provocados por el hombre, inundaciones, son una característica propia de la salvaje naturaleza, por lo que no es extraño escuchar sobre la manifestación de este tipo de fenómenos. Sin embargo, la preocupación es que no solamente ocurren en ciertas estaciones del año, sino que esto ocurre con mayor frecuencia e incluso ahora, en lugares donde antes eran ocasionales o incluso, completamente nulos. Al buscar información sobre el tema, más que nada, opiniones de autores que estuviesen involucrados en esta problemática y en reflexionar sobre ella o tratar de buscar una solución tuve la fortuna de encontrar una variedad de textos y artículos que sin duda tienen algo muy importante que decirnos:

Hasta mediados de los años 1960, la entrada de nuevas sustancias químicas al mercado se realizaba sin mayores requisitos. Sin embargo, a raíz del número creciente de casos de enfermedades crónicas asociadas con la entrada al ambiente de sustancias cuyos efectos adversos se desconocían, se reconoció que, antes de permitir su comercialización, se debería evaluar las propiedades toxicológicas y ambientales de las sustancias, para disminuir los riesgos en la población y proteger el equilibrio ambiental (Foy, 1998)

Los seres desarrollan su vida en un espacio físico rodeado por otros organismos y el medio físico y socioeconómico. Los factores bióticos y abióticos interactúan entre sí generando un lugar propio y dicho espacio se denomina ambiente. La Conferencia de las Naciones Unidas sobre Medio Ambiente en Estocolmo (1972) lo define como: “Medio ambiente es el conjunto de componentes físicos, químicos, biológicos y sociales capaces de causar efectos directos o indirectos, en un plazo corto o largo, sobre los seres vivos y las actividades humanas”, citado en el libro “Agenda 21” de Foy (1998).

En términos macroscópicos se suele considerar al medioambiente como un sector, una región o un todo (escala global). En cada uno de esos niveles o alcances de estudio hay una interacción entre los factores anteriormente mencionados, especialmente del aire, del agua o del suelo como agentes abióticos y de toda una gran variedad de organismos animales y vegetales, con distinto nivel de organización celular, como integrantes del mundo biótico (Valverde et al., 2007).

Uno de estos autores, Enrique Leff, economista, sociólogo ambiental, escritor y catedrático mexicano especializado en el tema de las crisis ambientales, es el autor de escritos con un alto valor en cuanto a un pensamiento crítico y filosófico. Ya que el ve el tema no solo desde el terreno de la crítica social y de señalar lo evidente, sino desde una postura de pensamiento complejo y epistemológica.

La crisis ambiental es la crisis de nuestro tiempo. El riesgo ecológico cuestiona al conocimiento del mundo. Esta crisis nos representa como un límite en lo real que resignifica y reorienta el curso de la historia: límite del crecimiento económico y poblacional; límite de los desequilibrios ecológicos y de las capacidades de sustentación de la vida; límite de la pobreza y la desigualdad social. Pero también, crisis del pensamiento occidental: de la “determinación metafísica” que, al pensar el ser como ente, abrió la vida a la racionalidad científica e instrumental que produjo la modernidad como un orden cosificado y fragmentado, como formas de dominio y control sobre el mundo. Por ello, la crisis ambiental es sobre todo un problema del conocimiento (Leff, 1986)

Si lo que caracteriza al hombre es esa pertenencia entre el ser y el pensar, la cuestión de la complejidad no se reduce al reflejo de una realidad compleja en el pensamiento. La complejización del mundo es el encuentro del ser en vías de complejización con la construcción del pensamiento complejo. Ello implica repensar toda la historia del mundo a partir de la escisión entre el ser como ente, del “error platónico” que dio falsos fundamentos a la civilización occidental: que engendró la ciencia moderna como dominación de la naturaleza; que produjo la economización del mundo e implantó la ley globalizadora y totalizadora del mercado (Leff, la complejidad ambiental, 2000)

1.5 El ultimátum evolutivo

Esta obra de animación en stop motion titulada “El ultimátum evolutivo” realizada por Pablo Llorens para SETEM Comunitat valenciana habla sobre el “Homo consumus”, a manera de documental, en esta se analiza el estilo de vida del ser humano promedio en su rutina diaria, la despreocupación de este por los recursos y en cómo impacta al medio ambiente es el principal tema en esta obra de animación.



Figura 10. Pablo Llorens “*El dilema evolutivo*”. 2009. Obra de animación.

El “homo consumus” como es llamada, no tiene interés y muestra una gran indulgencia por sus actos y los de sus congéneres en cuanto al impacto ambiental, este vive despreocupado, malgastando los recursos por más escaso que sean como es el caso del agua, su consumo de energía eléctrica es más del necesario contribuyendo lenta pero seguramente al calentamiento global, usa medios de transporte que generan emisiones contaminantes que dañan el aire que respiramos y la atmosfera que nos protege de los rayos UV del sol, comprando productos envasados que crean una cantidad de residuos inconmensurable que al no ser reciclados y tratados de manera responsable acabarán por contaminar la tierra por los siguientes siglos o incluso, milenios. “El homo consumus busca siempre su mayor comodidad, ignorando el desgaste que esto supone para el ecosistema, llegando incluso a poner en peligro su propia supervivencia” (El dilema evolutivo, Llorens, 2009). “El homo consumus descansa una noche más, ajeno las consecuencias destructivas de sus acciones sobre los recursos del planeta ignorando, que se dirige inexorablemente a la extinción”

Este mensaje es representado de una manera en la que cualquiera podría entenderlo, porque, pese a que es algo que está ahí el sentimiento de indulgencia nos hace ver, y no ver, a conveniencia nuestra, si esto supone un cambio o alteración a nuestro estilo de vida y nuestra comodidad como individuos. “Toda formación social, todo estilo de desarrollo, están fundados en un sistema de valores, en principios que orientan las formas de apropiación social y transformación de la naturaleza” (Leff, Saber ambiental: sustentabilidad, racionalidad, complejidad, poder, 1998, UNAM, Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades).

La contaminación es un tema que es problema de todos, pero no solo al nivel personal y de las comunidades, sino un problema a gran escala en el que los gobiernos están fuertemente involucrados, ya que esto es un sistema, un gran sistema estructurado en el que todos nosotros somos engranajes en una maquina enorme, donde no todos cubren las mismas funciones, pero donde todos aportan al buen funcionamiento de la misma. El gobierno, el proveedor y el consumidor, estos 3 3 con tal de satisfacer sus propias necesidades son capaces de dar la espalda a los problemas que son realmente importantes en el mundo contemporáneo, haciendo la vista gorda, aunque los problemas están claramente ahí, presentes y en aumento, más que nunca en la historia.

La manera de pensar, el egoísmo y el no mirar más allá de su nariz condenará no solo a los seres humanos a la desgracia que ellos mismos causaron, sino que, también caerán con ellos el resto de especies y los ecosistemas que existen en nuestro planeta. Lo que me lleva a:

Si introduces a una rana en una olla con agua hirviendo, esta luchará por salir y saltará de esta de inmediato. Pero, en cambio, si la sumergimos en agua fría y calentamos esta gradualmente apenas llegaría a notar el cambio de temperatura, esta se adaptaría a la situación, hasta que sea demasiado tarde, el agua habrá hervido y la rana estará muerta.

Este fenómeno ocurre cuando un problema ataca de manera progresiva y lenta, tan lenta que sus daños solo pueden ser percibidos a largo plazo, o incluso, no percibirse.

Esta analogía sale del libro "La rana que no sabía que estaba hervida... y otras lecciones de vida" publicado en el año 2005 del escritor suizo Oliver Clerc.

Pese a que esta analogía está escrita en un libro de auto ayuda, que es realmente el área en la que se ha desarrollado el autor, es fácilmente aplicable en muchos otros ámbitos más.

Este es, un ejemplo perfecto de la situación actual en torno a la contaminación, algo que está presente, de una manera sutil, que no representa grandes complicaciones, pero que a la larga causa estragos que no tienen solución.

A lo largo de este capítulo hemos visto los que son los conceptos principales sobre la temática de la obra de comic que se ha realizado, se ha abarcado el tema de la contaminación ambiental, que es uno de los temas que trata esta obra, siendo este uno de los detonantes principales de la condición del mundo en el que se desarrolla la historia también hemos visto el significado de distopía, de donde viene la palabra, con un significado tan simple pero a la vez tan adecuado, como esta fue empleada posteriormente en obras literarias que vieron la luz hace décadas, las cuales tienen son sino fruto de sociedades sumidas en guerras a gran escala o guerras civiles, gobiernos totalitarios, ideologías extremistas o injusticias contra los pueblos.

A su vez vimos como este género se puede sub dividir en diferentes variantes, cada una con sus características únicas que las vuelve únicas, desde las historias más “realistas” inspiradas

en vivencias reales de los autores, pasando por unas más increíbles, pero sin dejar de lado lo que podría ser posible en nuestra realidad, hasta las distopías más fantásticas que se nos puedan llegar a ocurrir, con escenarios en los que todo puede ser posible, de características incluso mágicas. Habiendo visto todo esto es hora de pasar a la historia de los relatos ilustrados y como han evolucionado a lo largo del tiempo.

CAPITULO II

EL ORIGEN DE LA NARRATIVA VISUAL Y SU EVOLUCIÓN AL COMIC

A lo largo de nuestra historia, el ser humano ha buscado diferentes maneras de comunicarse, pero principalmente, de expresarse, de transmitir sus pensamientos y sentimientos. Al avanzar en esta línea de tiempo podemos ver como el ser humano experimenta y descubre las disciplinas de la creación que hoy en día son las consideradas “Bellas Artes”. Estas siendo la arquitectura, escultura, pintura, danza, música, teatro, literatura entre otras, pero en la que nos centraremos es en la que es una base fundamental de muchas de estas disciplinas: El dibujo.

El dibujo ha sido una herramienta de expresión del hombre desde los albores de la historia pues es bien sabido que, desde la época de las cavernas nuestros antepasados hacían uso de pigmentos vegetales para plasmar en las paredes de esas lúgubres cuevas las tan famosas “pinturas rupestres” las cuales, podemos considerar como los primeros relatos ilustrados de la historia.

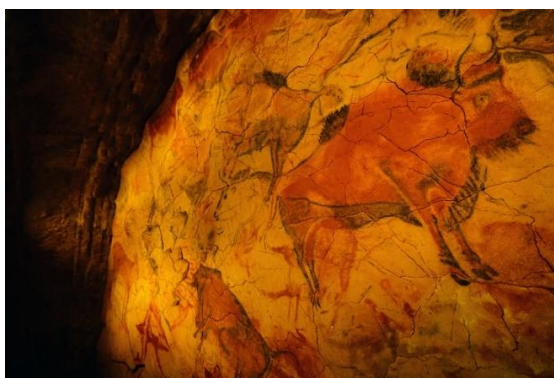


Figura 11. “*Bisonte de Altamira*” Ubicado en Cantabria, comunidad autónoma de España. Descubierto en 1879 por María Sautuola.

Estos increíbles murales datan de hace más de 40,000 años, aunque hace no mucho tiempo a finales del 2018, investigadores de la universidad de Witwatersrand en Sudáfrica encontraron

entre una densa cantidad de objetos dejados por los homosapiens primitivos en la cueva de Blomvos, a unos 300km de la ciudad de Cabo. Sudáfrica, una piedra con dibujos paleolíticos que superan a todas las pinturas rupestres conocidas hasta la fecha, se estima que esta inusual pintura data de hace aproximadamente 73,000 años, siendo esto un descubrimiento sin precedentes que hace que la historia del dibujo se extienda muchos años más en el pasado de lo que solíamos creer. “«Se ha preservado perfectamente», afirma el autor del estudio, Christopher Henshilwood, arqueólogo que dirige el Centro del Comportamiento de Sapiens Primitivos de la Universidad de Bergen. Henshilwood, que ha recibido becas de National

Geographic, Las pinturas rupestres son consideradas un patrimonio mundial de la UNESCO y también han sido incluidas en la lista de tesoros de la humanidad.”



Figura 12. “*Fragmento de roca pintada*”. Encontrada en Cabo, Sudáfrica. Descubierta por el grupo de arqueólogos de la universidad de Witwatersrand.

2.1 Los orígenes del dibujo como narración visual

Como hemos visto en esta breve introducción al capítulo 2, la necesidad de ilustrar historias ha sido un rasgo de la humanidad desde sus inicios, siendo las primeras historias ilustradas las pinturas rupestres. Pero es momento de avanzar más adelante en la historia, de salir de las cavernas y ver como al expandirse los horizontes de los primeros seres humanos en la tierra, acabaron en lugares lejanos y remotos, desarrollando cada uno una cultura diferente, logrando así muchas y diferentes tipos de narraciones visuales, estando estos tan distantes los unos de los otros, pero a la vez, conservando la ferviente intención de representar sus historias a través de la imagen.

2.1.1 El estandarte de Ur

El estandarte de Ur es una pieza artística que data de la época de los sumerios, hace mucho tiempo, en el siglo XXVI antes de Cristo. Esta pieza fue encontrada por el arqueólogo británico Leonard Woolley en la década de 1920, en una excavación que se llevó a cabo en

la necrópolis real de la antigua ciudad de Ur, que se encuentra al sur de lo que hoy es Bagdad, Irak.

El estandarte de Ur es una obra de arte hecha con la técnica de la Taracera, una técnica que consiste en encajar piezas hechas de diversos materiales (madera, metales, piedras preciosas etc.) en una base hasta lograr en ella un diseño decorativo. Se trata de un trabajo de incrustación, una técnica artesanal la cual se aplicaba como revestimiento de diversas superficies, pavimentos, paredes, esculturas o muebles, lo que se traduce en algo meramente ornamental, sin despreciar claro, su valor artístico en la actualidad.

Esta obra consta de 2 paneles, uno delantero y uno trasero, los cuales se denominan como “la cara de la guerra” y “la cara de la paz” cada uno dividido en 3 filas o niveles, que deben ser leídos de abajo a arriba y de derecha a izquierda como se muestra en la siguiente ilustración.

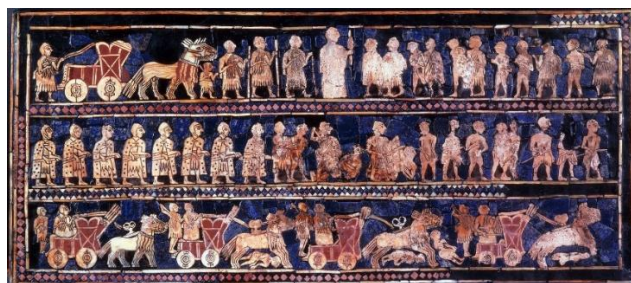


Figura 12. “Estandarte de Ur, la cara de la guerra”. 2500 a.C. Conchas, cornalina, caliza, lapislázuli y betún; Alto 21.7cm, ancho 50.4cm, profundidad 11.6cm (base) 5.6cm (parte superior). Encontrado en Bagdad. Irak. Ubicación actual: Museo Británico. Londres.

En esta ilustración se celebra una victoria militar del rey de aquel entonces, en este panel se ven carros de guerra, tirado por asnos u onagros, arrollando a cada enemigo que se encuentre a su paso, soldados con armaduras, lanzas y hachas, prisioneros y por último un desfile en honor al rey, con este estando presente en el centro del panel con su cetro en mano.



Figura 13. “Estandarte de Ur, la cara de la paz”. Mismas características que la figura anterior.

Por otro lado, tenemos el estandarte de Ur pero viéndolo en su cara opuesta, la cara de la paz. Esta cara representa un desfile de animales, lo cuales se interpreta son para una ofrenda que se hará al rey, después de su gloriosa victoria ante sus enemigos. En la última fila vemos al rey bebiendo y conversando con los comensales del banquete mientras un músico está al fondo, tocando melodías para el deleite del rey y sus invitados.

2.1.2 La columna de Trajano

La columna de Trajano es un monumento ubicado en Roma, Italia, la cual terminó su construcción en el año 114 a.C, este monumento podría considerarse la forma de narración más extensa de la que se tiene registro ya que esta consta de un pilar de 38 metros de altura, en el cual se extiende una espiral de más de 200 metros de largo en la que podemos apreciar relieves que cuentan la historia de la pelea contra el pueblo romano contra los dacianos y su posterior derrota.



Figura 14. “La columna de Trajano”. 114 a.C. Mármol de Carrara; Alto 39.86mts, ancho 3.83mts, profundidad 11.6cm. Roma, Lacio, Italia.

La columna es de tipo centenario, por lo cual mide 100 pies romanos, unidad de medida utilizada en la antigua Roma, esta es la medida del monumento si tomamos en cuenta el pedestal en su base y la estatua que se encuentra en la cima del mismo. La columna está constituida por 18 enormes bloques de mármol de Carrara, los cuales tienen un increíble peso de aproximadamente 40 toneladas con un diámetro de 3.83 metros. Originalmente el monumento tenía en su cima una estatua de bronce de Trajano. Al acercarnos a la columna

podemos apreciar los diversos y detallados relieves con los que esta cuenta, los cuales carecen de una narrativa escrita, pero por el contrario como era de esperarse, nos relata una historia durante todo el recorrido de sus colosales 200 metros de relieve en forma de espiral.

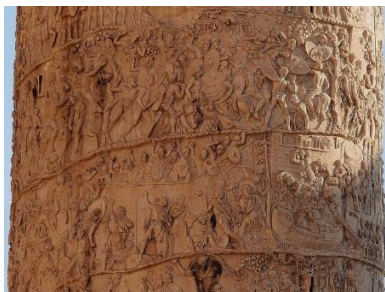


Figura 15. “*La columna de Trajano*”. Acercamiento al pilar para apreciar los relieves sobre su amplia extensión en forma de espiral.

2.1.3 Emaki

El Emakimono que al español se traduciría “rollo de tinta y más conocido por su abreviación “Emaki” es un tipo de narración ilustrada de origen japonés que se remonta hasta la poca del periodo Heian, el cual se considera el periodo clásico de la historia de Japón el cual abarca desde el año 794 al año 1185.

El Emaki es posiblemente, una de las primeras narrativas ilustradas de la antigüedad de que tenemos registro, la cual utiliza tanto imagen como texto simultáneamente. La técnica utilizada en el emaki puede variar de ejemplar en ejemplar en ejemplar, haciendo que cada uno fuera diferente, pero siempre combinando tanto el texto como las imágenes, además este es dibujado, pintado o estampado en el pergamino o rollos horizontales que alcanzaban longitudes de 9 o hasta 12 metros de largo.

Los emakis se leían desenrollando el pergamino con una mano y enrollando el otro extremo al mismo tiempo moviéndolo de derecha a izquierda, para así descubrir solo una parte de la historia a la vez, después de eso el pergamino se volvía a enrollar y dejarlo de vuelta en su forma original, se ataban con una cuerda para que permanecieran en esa forma, para así dejarlo listo para su almacenamiento o para la siguiente persona que fuera a hacer uso de este rollo.

Aproximadamente en el año 1130 surge la “Historia de Genji” una de las obras de este tipo más importantes y significativas para el arte japonés, la historia gira en torno al príncipe Genji, su vida amorosa y sobre la vida en la corte durante el periodo Heian. Esta historia fue

escrita por Murasaki Shikibu, quien es considerada una de las mujeres y escritoras más importantes de la historia, ya que gracias a la historia de Genji se le atribuye haber creado lo que se considera la primera novela de la historia. También podríamos llegar a considerar esta como un precedente o antecesor de lo que después llegaría a ser el ahora conocido globalmente “manga”.



Figura 16. Ilustración del capítulo 28 “Yadorigi”. 1130 d.C. Escena de la novela “*Historia de Genji*”. Museo de Tikugaya, Nagoya, Japón.

2.1.4 Vía Crucis

El vía crucis o “camino a la cruz” es una tradición llevada a cabo por los creyentes de la fe católica, esta se lleva a cabo el viernes santo y los viernes de cuaresma. Esta práctica se centra en las distintas etapas que vivió Jesús de Nazaret pasando por su prendimiento, crucifixión, sepultura y la última que es la resurrección.

Utilizamos este ejemplo pues, para ser representado este evento, en las iglesias católicas tenemos presentes unas peculiares tablillas, esculturas o cuadros llamados “Estaciones de la cruz” o “Vía dolorosa”, esta es un camino de oración basado en el camino hacia el calvario de Jesucristo. Este se representa con 14 imágenes de la pasión, denominadas “estaciones” que corresponden a momentos puntuales del sufrimiento que Jesús atravesó para salvar a la humanidad del pecado.

No sabemos cuándo se originaron las estaciones de la cruz utilizadas en el Vía Crucis, pero se cree que fueron empleadas por primera vez por los franciscanos alrededor del año 1342 cuando se les da la custodia de los lugares más importantes de la tierra santa para llevar a cabo el recorrido.



Figura 17. “*Via Crucis*”. 1342 (supuestamente). Representación ilustrada del calvario de Jesucristo.

Las estaciones que podemos apreciar son las siguientes: 1- Jesús es condenado a muerte. 2- Jesús carga con la cruz. 3- Jesús cae por primera vez. 4- Jesús encuentra a su madre, María. 5- Simón el cirineo le ayuda a llevar su cruz. 6- La Verónica limpia el rostro de Jesús. 7- Jesús cae por segunda vez. 8- Las mujeres de Jerusalén lloran por Jesús. 9- Jesús cae por tercera vez. 10- Jesús es despojado de sus vestiduras. 11- Jesús es clavado en la cruz. 12- Jesús muere en la cruz. 13- El cuerpo de Jesús es bajado de la cruz. 14- El cuerpo de Jesús es colocado en el sepulcro.

Como podemos apreciar, se trata de una narrativa visual continua, dividida episódicamente con una descripción y un número, lo cual se acerca de cierta manera, a las narraciones visuales que tenemos en la actualidad y que se encuentran en distintos medios.

2.1.5 Trípticos renacentistas.

De origen japonés pero extendido al resto del mundo occidental, los biombos del japonés Byōbu, byō “protección” y bu viento que podría interpretarse como “pantalla de protección contra el viento” son paneles o pantallas que se doblan, las cuales están conectadas entre sí que se utilizaban en un principio para que el viento no soplara dentro de las casas y dividir interiores y espacios privados.

Los biombos aparte de tener una utilidad práctica también eran ornamentales, pues estaban decorados con caligrafía, principalmente oriental debido a su origen, o en su defecto con obras pictóricas hechas por los mismos artesanos.



Figura 18. Ejemplo de Biombo Japonés.

Cuando este artefacto llega a occidente se convierte en algo muy popular, como muchas cosas provenientes de tierras lejanas en aquellas épocas, pues aparte de su utilidad, estos eran decorados ahora con arte más occidentalizado. Estos biombos podrían ser la inspiración de un artefacto muy parecido que era utilizado por las iglesias en Europa, el tríptico.

Este tiene una estructura similar al Biombo, pero su uso es un tanto distinto, por el nombre podemos intuir que se trata de un objeto informativo. Estos eran utilizados por la iglesia para ilustrar y enseñar la palabra de dios a las personas, en la edad media y posteriormente el renacimiento, era casi imposible que una persona fuera de la nobleza o la realeza supiera leer y escribir, por lo que ofrecer una biblia para evangelizar a un plebeyo era algo inefectivo, es por eso que se enseñaba a través de la imagen, pues así se podía inculcar a dios, a través de los ojos de la persona.



Figura 19. Tríptico cristiano. Principios del siglo XX. Madera y papel. España.

Si avanzamos un poco más en el tiempo, nos situaremos en el renacimiento, una época prolífica en cuantas narraciones visuales se refiere. Esta época supuso un cambio enorme en lo que consideramos arte, pues este concepto no era algo existente antes de este periodo, pues antes los autores de las obras eran artesanos que hacía artículos para decoración y poco más, pero no eran reconocidos como “artistas”, jamás sabía quién era el autor de una pintura, mural, cuadro o tríptico, pues eso no importaba, lo importante era la obra que serviría para decorar o inculcar la palabra de dios en la gente.

Cuando llega el renacimiento esto cambia completamente, los artesanos dejan de ser simples artesanos y pasa a ser reconocidos por sus trabajos, se convierten en lo que hoy podríamos considerar “artistas”. La gente reconocía sus obras y quien la hacía por su estilo característico y también porque ahora las obras estaban firmadas por el artista que la había elaborado.

Esto supuso que estas personas subieran un escalón arriba en el estatus social de aquella época, dejando de ser simples plebeyos, ahora gozaban de más privilegios que el resto de la población pues, eran elementos importantes para todos, para los nobles, el gobierno, e incluso la Iglesia. Ya no trabajaban en condiciones pobres y solo con lo que tuvieran a la mano, ahora eran dueños de talleres en los que llevaban a cabo sus obras, tenía acceso a los materiales más caros y exclusivos, tenía ayudantes que como su nombre lo indica, le daban una mano al artista en todo lo que pudieran para agilizar sus obras, como ir a comprar materiales, mezclar pigmentos, hacer las pinturas al óleo y hasta intervenir en la obra que se estaba trabajando, siendo muchas veces ellos los que pondrían los detalles y cosas que el artista no podía, o no quería hacer.

Eran apreciados y alabados por todos por tener un don, el don de captar la realidad en un cuadro, escultura, o mural y llevarla más allá. Los artistas comenzaron a tener una importancia tremenda ya que era a través de ellos y de la imagen, se transmiten los mensajes que a través de los libros y la palabra no se podían transmitir.

Es en esta época que surge uno de los artistas que hizo una obra que nos acerca un poco más a las narrativas visuales que tenemos en esta época contemporánea.

Jheronimus van Aken, conocido como Jheronimus Bosch o “El Bosco” como le conocemos en español, es el autor de “El jardín de las delicias”, un tríptico bastante peculiar que nos enseña una narrativa visual bastante interesante, esta obra consta de una pintura al óleo, repartida en 3 tablas de madera que pueden plegarse y cerrarse sobre la tabla central.



Figura 20. El Bosco. “*El jardín de las delicias*”.1500-1505. Óleo sobre tablas de madera; Tabla central, alto 220cm, ancho 195cm, tablas laterales, alto 220cm, ancho 97cm. Museo del Prado, Madrid, España.

Esta obra se interpreta como una narración de la creación del mundo dividida en los 3 paneles que conforman la obra, esto hablando de su parte exterior con el tríptico cerrado. Al desdoblarlo y ver en su interior nos encontramos con una interpretación bastante bizarra y hasta surrealista, de la historia del ser humano.

En esta obra podemos ver a la izquierda en el primer panel el jardín del edén, donde podemos apreciar una interpretación de dios en el lugar donde puso al hombre después de haberlo creado a su imagen y semejanza, y donde posteriormente de la costilla del hombre al que nombró Adán, creo a Eva, quien sería la acompañante de este. A ambos se les deja vivir en este lugar y hacer uso de él, siempre y cuando no coman del fruto prohibido. Es una imagen que pretende representar el paraíso, de la manera más clásica posible, Imagen que se ha popularizado y se tiene muy arraigada incluso en la actualidad, cuando se hace una interpretación del paraíso pensamos en algo que podría ser muy similar al ilustrado en la obra del Bosco.



Figura 21. El Bosco. Panel izquierdo “*el Jardín del edén*”. 1500-1505. Óleo sobre tabla de madera; Alto 220cm, ancho 87cm. Museo del Prado, Madrid, España.

En el panel central podemos apreciar el jardín de las delicias, panel por el cual la obra tiene nombre, en este panel podemos ver una gran cantidad de personas en un jardín inmenso, pero este no es el paraíso de dios, es un paraíso falso, es una tierra en la que las personas han sucumbido al pecado, especialmente al de la lujuria, está conformado por personas completamente desnudas y en situaciones de carácter erótico y sexuales, que a la vez muestra una especie de locura o frenesí en las personas.

Estas personas están envueltas en situaciones indecentes, prácticas sexuales de toda índole, en relaciones principalmente heterosexuales, pero también homosexuales, personas blancas con personas negra, que en ese entonces era algo muy mal visto por el estatus que tenía la persona negra en una sociedad europea en la que aun carencia de voz y derechos frente a las sociedades blancas.

También podemos apreciar a personas realizando estas prácticas con animales, e inclusive con plantas, están completamente descontroladas, sin duda una obra de carácter caótico, que puede incluso llegar a marear a quien la ve debido a la saturación de elementos que hay en ella.



Figura 21. El Bosco. Panel izquierdo “*el Jardín de las delicias*”. 1500-1505. Óleo sobre tabla de madera: Alto 220cm. ancho 195cm. Museo del Prado. Madrid. España.

En el panel derecho, tercero y último podemos apreciar el destino final de esta obra, la cual se sitúa nada más y nada menos que en el infierno. En este tablón el ambiente que veíamos en las dos anteriores partes de la obra, cambia por completo, dejamos atrás los colores vivos, los verdes brillantes y los azules refulgurantes, para pasar a una paleta de colores oscura, opresiva y sombría.

Este panel a diferencia de los demás se centra en el castigo de las personas después de una vida desenfadada, llena de excesos y perversiones. Podemos ver muchos elementos curiosos e inquietantes, en este panel de la obra predominan las figuras atormentadas de la gente que terminó en este plano de la existencia. Estas se pueden apreciar como personas al fondo en una ciudad en llamas, en una zona completamente oscura donde la única fuente de luz son las flamas que están consumiendo todo a su paso. También apreciamos diversos tipos de creaturas que hacen sufrir a las almas de aquellos que ha caído en el infierno, apresando a las personas, empalándolas, disparando flechas hacia ellos y hasta comiéndolos. En la parte inferior del panel podemos ver personas siendo sodomizadas, con diferentes artefactos, en los que predominan los instrumentos musicales, personas heridas con espadas, decapitaciones y elementos de juegos de azar esparcidos por el suelo, haciendo una posible referencia al vicio por el juego y el dinero, además de un extraño hombre árbol que resulta bastante bizarro e inquietante debido a su mirada.



Figura 21. El Bosco. Panel derecho *“el infierno”*. 1500-1505. Óleo sobre tabla de madera; Alto 220cm, ancho 97.5cm. Museo del Prado, Madrid, España.

Como podemos apreciar con los distintos ejemplos que hemos visto a través de la historia, la humanidad siempre ha tenido la particularidad de realizar narraciones haciendo el uso de la imagen, esta podía darse en cuevas, paredes, esculturas, pinturas, tablas o papeles, pero siempre ha estado presente a lo largo de nuestra historia, algo tan natural como el mismo hecho de respirar. Es parte de la esencia humana.

2.2 El primer comic de la historia.

Es momento ahora, de hablar del comic tal y como lo conocemos hoy en día. Esta nueva manera de narrar una historia mediante ilustraciones secuenciales y en un principio, enumeradas, surge el 17 de febrero del año 1895 en los periódicos New York World y New York Journal de Estados Unidos gracias a Richard Felton Outcault. Esta obra era conocida como “The yellow kid”. Al debutar el personaje en el periódico New York World de Joseph Pulitzer y el New York Journal de William Randolph Hearst simultáneamente este ganó una popularidad increíble, lo cual generó que la tira cómica que, hasta ese entonces, estaba hecha en blanco y negro, debido a su popularidad y altas ventas, a partir del 15 de Mayo de ese mismo año, hiciera la transición hacia el color. Fue así como el personaje obtuvo su distintivo camisón amarillo.

Como podemos ver, la aparición de este personaje y sus historias fueron bastante bien recibidos por la gente de Nueva York, lo que supuso el abrir la puerta a más autores a adentrarse en este mundo y dar a conocer sus creaciones.



Figura 22. Richard Felton Outcault. *“The yellow kid’s revenge”*. 9 de enero de 1898. Viñeta del periódico New York Journal.

Como podemos apreciar, la tira cómica de The yellow kid sentó las bases para lo que serían los futuros cómics que surgirían en los años venideros.

Esta se conformaba de viñetas continuas que contaban una historia, la cual se leía de izquierda a derecha, este comic se caracterizaba por tener un personaje mudo que comunicaba sus pensamientos de manera escrita a través de las palabras que este tenía escritas en su camisón amarillo, como podemos apreciar en la siguiente imagen.



Figura 22. Richard Felton Outcault. *“The yellow kid thakes a hand at golf”*. 24 de octubre de 1897. Viñeta del periódico New York Journal.

A pesar de esta característica presentada en la tira cómica, esta obra también es recordada y conocida por ser la primera de su tipo en utilizar los ya famosos y reconocibles globos de texto, un elemento que en la actualidad es una herramienta casi imprescindible para la construcción de un comic. Esta característica estaba reservada para los personajes secundarios aparte de Yellow kid, la tira cómica tenía podía utilizar este recurso y a su vez, conservar lo que hacía característico a su famoso personaje.

Esta serie de comic a pesar haber sido muy famosa y muy querida por su público desde su debut, acabo por terminar su publicación seriada en 1898, pero pese a su corta trayectoria nos dejó con otro elemento que se volvería una característica de muchos de los comics que se publican actualmente: La continuidad y permanencia de un mismo protagonista en una historia. El Cómic, desde la concepción de Sealtiel Alatríste B., es "una narración en viñetas, la ilustración de un script o argumento en secuencias que describen la acción de los personajes y la expresión facial desde diversos puntos de vista" (Alatríste, B. S., 2007:135).

El Cómic también se distingue por ser un medio masivo de información, publicación y periódica, conformada por una historia narrada mediante la imagen, la palabra, símbolos, planos, ángulos, plasmados en papel y distribuidos mediante viñetas y globos de diálogo para mostrar una historia con inicio, desarrollo y conclusión. Posee una estructura narrativa, acompañada de una presencia y una línea temporal, donde marca el antes y después de la historia. (Pérez, M, E, A, 2013).

Cabe señalar que de acuerdo a la nacionalidad, el Cómic adopta diversos términos: "En casi todos los países que han difundido estas historias dibujadas, se ha intentado darles un nombre particular, y así en Francia se las denomina bandes dessinées, en Italia fumettis, en Portugal quadrinhos, en la América Latina historietas, en Japón mangas y en España tebeos, término reconocido incluso por la Real Academia de la Lengua, si bien de escasa o nula aceptación por parte de los profesionales que prefieren, con razón, denominarse autores de Cómics" (Autores Varios, 1995A:4).

2.2.1 Los súper comics

Avancemos un poco más en la historia, hasta el 30 de junio de 1938. Es en esta fecha que se publica una obra que, es considerada como la precursora y uno de los más importantes comics de la historia, pues a este se le considera el comic que daría inicio a los aclamados y famosísimos comics de súper héroes: Action comics número uno, publicado por DC Comics.

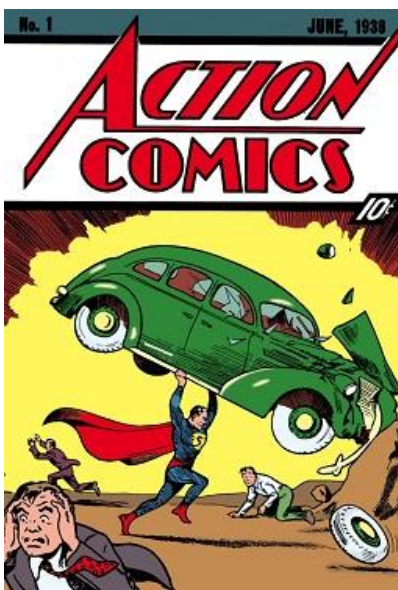


Figura 23. Joe Shuster. Action Comics no°1. 30 de junio de 1938.
Portada de primera edición de Action Comics de DC comics.

El 30 de junio de 1938 se publica Action comics no°1 de DC Comics, en este comic hace aparición por primera vez uno de los súper héroes más icónicos de todos los tiempos, Superman. Fue así como damos comienzo a la era de los comics de super héroes, un género que se ha catapultado exponencialmente y es, muy probablemente, que sea lo primero en lo que una persona pensaría al momento de hablar de los comics.

DC comics fue el pionero en este ámbito, fueron ellos quienes crearon este maravilloso género que ha dado lugar a muchos y muy queridos justicieros a lo largo de los años, aunque estos no estuvieron saldrían precisamente de sus escritores.

El 31 de agosto de 1939, un año después del rotundo éxito que DC Comics tuvo en el medio con Action comics, aparece una editorial que pretendía hacer lo mismo, esta editorial se manejaba bajo el nombre de Timely Publications, estos decidieron entrar al negocio de las tiras cómicas y posiblemente, hacerle competencia a DC Comics con su primera historia, Marvel Comics no°1. En la siguiente imagen veremos la portada de la primera edición de Marvel comics. En este comic se introdujo a diversos personajes tales como “La antorcha humana”, “sub- mariner”, “masked raider” y “The angel”.



Figura 24. Marvel comics nº1. Portada de la primera edición de Marvel comics de Timely Publications.

Los nombres de estos personajes si bien pueden resultar familiares para varias personas, poco o nada tienen que ver con los personajes que conocemos en la actualidad. Como algunos ya habrán supuesto estos nombres pertenecen a algunos personajes de comic bastante conocidos, pero estos no pertenecen a esta editorial, y esto es porque, Timely Publications cambiaría el nombre de la editorial a finales de la década de los 40, pasando a ser ahora conocida como Marvel Comics.

Así es como surge la base de lo que hoy conocemos como “comic americano”, estos comics se convirtieron en un referente y en un estándar para la industria, estos se centraban en las historias de acción y súper héroes que eran las historias más populares y que más despertaban la curiosidad de los lectores en general. Al poco tiempo los personajes que aparecieron en las primeras entregas de estos comics recopilatorios de historias independientes la una de la otra, consiguieron tener un comic individual y una historia propia, por poner un ejemplo, se estrenó así la historia de individual de “La antorcha humana” en “The human torch comics” publicado por Marvel Comics y “Batman” de DC Comics.

Fue en esta época en la que el mundo estaba cruzando por una de sus épocas más oscuras: la segunda guerra mundial. Es en esta época que el mundo estaba atravesando por una de sus épocas más oscuras, una época que marcaría a todas las naciones y a la historia como la conocemos hasta el día de hoy, La segunda guerra mundial. Al atravesar por el que es

conocido como el conflicto armado más grande toda la historia, Marvel Comics aprovechó este momento para lanzar una historia con relación a ese contexto histórico.

Es así como nace uno de los super héroes más emblemáticos de Marvel, que incluso a día de hoy sigue siendo uno de los más queridos por los fanáticos de las historias de la editorial: El capitán América.



Figura 26. Joe Simon, Jack Kirby. Captain America no°1. 01 de marzo de 1941. Portada de Captain America no°1 de Marvel Comics.

Debido a este evento histórico varios de los super héroes de ese entonces comenzaron a combatir contra los soldados de la Alemania nazi y el eje en sus historias, pero a diferencia de estos, Steve Rogers conocido como “Capitán América” fue creado meramente bajo la premisa de ser este un símbolo patriótico, uno que buscaba representar la postura del gobierno de los Estados Unidos de América frente a los acontecimientos suscitados en la segunda guerra mundial por parte del führer.

Como podemos apreciar en la figura 26, este país estaba en contra de las acciones del eje y lo deja bastante claro pues, en la portada del primer número del Capitán América se le introduce dando un puñetazo en la cara a Adolf Hitler. No está de más decir que estos comics sirvieron también como una propaganda patriótica y que muy posiblemente debido a la imagen de “héroe americano” del personaje y su temática, se impulsara a varios jóvenes a enlistarse en

el ejército para combatir contra la Alemania Nazi puesto que ese mismo año más precisamente el 7 de diciembre las fuerzas aéreas de Japón atacarían la base militar de Pearl Harbor, haciendo que Estados Unidos le declarara la guerra a esta nación y sus aliados un día después, el 8 de diciembre de 1941. En paralelo a esta situación DC Comics no se quedaría atrás y tratarían de hacer lo mismo que su competencia estaba haciendo hasta el momento, pero con un gran giro que nadie más se había atrevido a realizar. Estos comics eran dirigidos a una audiencia objetivo, que por lo general eran niños, adolescentes e incluso jóvenes adultos, siendo estos en su mayoría del género masculino. Aunque esto cambió cuando DC Comics lanzó a su primer super heroína: “Wonder woman” o más conocida en español como “La mujer maravilla”, la primera super heroína de la historia de los comics.

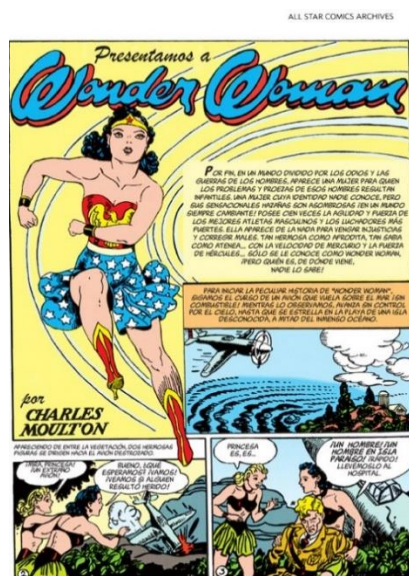


Figura 25. All Star Comics no. 8. 31 de diciembre de 1941. Primera aparición de Wonder Woman, William “Charles” Moulton. DC Comics.

En sus inicios la mujer maravilla fue creada como una súper heroína con equipo especial y poderes sobre humanos que peleaba también en contra las fuerzas militares de ocupación del eje. Es así como vemos a la primera súper heroína de los comics, una princesa guerrera con súper poderes que hacía frente a sus enemigos de manera implacable. Este personaje, aparte de funcionar como una propaganda patriótica anti nazismo al igual que el capitán América, también puede considerarse como una manera de atraer a una mayor cantidad de audiencia femenina al mundo de los comics, demostrando que los súper héroes no tenían que ser hombres todo el tiempo. Mostrando un personaje fuerte que no tenía nada que envidiar a los otros súper héroes de la editorial.

Wonder Woman o como la conocemos más comúnmente en nuestro idioma, la mujer maravilla, es considerada como un icono feminista y es reconocida por la ONU como embajadora honorífica para el empoderamiento de mujeres y niñas. En la actualidad el comic ha evolucionado de manera significativa, han ido apareciendo personajes más variados y diferentes arquetipos más allá del típico super héroe que salva el día y es tan bueno que no debería existir, para darnos personajes más humanos y creíbles y en tramas más elaboradas.



Figura 26. Autores varios. La gran cantidad de Súper héroes de Marvel Comics.

Esta enorme cantidad de diversos héroes representan una infinidad de historias, aunque estas tienen un pequeño detalle que podría jugarles en contra. Es bien sabido que los comics de súper héroes han dominado el mercado por bastantes años, pese a su primera caída al término de la segunda guerra mundial, estos resurgieron de entre sus cenizas para alzarse de nuevo y no han vuelto a decaer de tal manera, aunque actualmente son menos personas las que leen estos comics y más las que consumen sus adaptaciones cinematográficas.

Pero no todo son malas pues, a pesar de que estas historias puedan haber tenido un declive esto no descarta a todos los comics hechos por autores estadounidenses, pues estos han incursionado en contar historias que salen del ámbito de los súper héroes para ofrecer narrativas diferentes y ofrecer universos más variados.

Aunque por desgracia estas historias pese a las buenas que pueden llegar a ser no son las más reconocidas o las más vendidas en las tiendas de comics.

Aunque no siempre es el caso, pues podemos poner algunos ejemplos como Robert Kirkman, autor de un comic bastante peculiar titulado “The walking dead” cuya trama gira en torno a un grupo de supervivientes de un apocalipsis zombie. Mark Millar y John

Romita Jr son autores de Kick-ass, una historia sobre Dave Lizewski, un joven que quiere ser un justiciero, pero que se da cuenta por las malas que combatir el crimen y salvar el día no es como en los comics, siendo este una sátira del tan famoso género. Pese a no ser obras tan impactantes como las de las grandes editoriales, es bueno saber que hay autores dispuestos a innovar y traer historias diferentes para salir de la rutina.

2.2.2 El manga

Manga es la palabra utilizada para referirnos a los comics de origen japonés, aunque esto es así en todo en el mundo, en el país del sol naciente este término es utilizado para referirse a los comics de manera generalizada, independientemente de su país de origen.

El manga como lo conocemos en la actualidad no siempre fue así, ha ido evolucionando con el tiempo, tal y como lo hicieron los comics estadounidenses, como hemos podido ver a lo largo de este último subtítulo. Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu de Rakuten Kitazawa es considerado el primer manga y padre creador de esta nueva corriente. Mangaka es la palabra utilizada para referirnos a un artista de manga japonés.



Figura 27. Rakuten Kitazawa. 1922. Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu. Página del primer manga del mangaka Rakuten Kitazawa.

Pese a que, en Japón las historias ilustradas ya existían estas estaban más bien estructuradas como historias infantiles con ilustraciones, por lo que no entrarían en esta categoría, aunque estas tendrían una gran importancia debido a lo que veremos a continuación.

Al principio el manga era muy similar a las primeras tiras cómicas estadounidenses como The yellow kind, estas eran cortas y eran publicadas en periódicos, no tenían el sentido de

individualidad que poseen hoy en día, pero esto cambió en 1945, después de la rendición de Japón ante Estados Unidos, tras el ataque nuclear que lanzó este último al país nipón, arrasando las ciudades Nagasaki y Hiroshima, como una medida de frenar toda intervención del Imperio de Japón en la segunda guerra mundial.

Al ocurrir este evento la manera en la que estas historias ilustradas eran distribuidas y más aún, su público objetivo, dieron un cambio radical. Tras la rendición ante Estados Unidos, el país del sol naciente estaba devastado casi en su totalidad, no solo por la destrucción masiva que causaron las bombas atómicas de los estadounidenses, sino también de manera económica, el país había destinado casi en su totalidad todo el presupuesto que se tenía a la armada, dejando de lado las necesidades de los ciudadanos japoneses.

Al vivir en una situación tan lúgubre, quienes se veían muy afectados por esta situación eran los niños, quienes para tratar de evadir la realidad que estaban atravesando, buscaban un escape acudiendo, si es que aún estaban en pie, a las librerías públicas, ya que en ellas podían leer novelas, pero sobre todo, cuentos, ya que al ser niños estos consumían estos productos por ser más digeribles que una novela literaria en forma, agregando también la posibilidad de que estos niños no supieran leer muy bien o en su defecto no supieran leer para nada, suponía un modelo más accesible para ellos.

Fue así como las librerías decidieron utilizar esto y traer algo nuevo para los jóvenes lectores, los famosos libros rojos. Estos se caracterizaban por su llamativa cubierta roja, eran libros de historietas de muy bajo precio, los cuales, por la situación actual del país, tenían una dudosa calidad, pero en su lugar se dejaba a los autores tener una gran libertad creativa, evitando por su puesto, la propaganda política puesto que, debió a la ocupación de Estados Unidos en el país, las obras de este género fueron rotundamente prohibidas.

En entonces cuando llega en 1947 Osamu Tezuka, un joven estudiante de medicina de 21 años que acababa de publicar su primera obra: La nueva isla del tesoro (新宝島, Shin Takarajima) la cual vendía entre 400,000 y 800,000 ejemplares debido a que este había presentado una nueva manera de ilustrar el manga, influenciado por los dibujos animados de Fleischer y Disney, Osamu Tezuka plasmó esta inspiración en sus obras, usando un estilo de dibujo totalmente nuevo que asemejaba a sus personajes a los vistos en estas series animadas, además de dotar de un sentido cinematográfico a sus obras y descomponiendo los movimientos en varias viñetas.

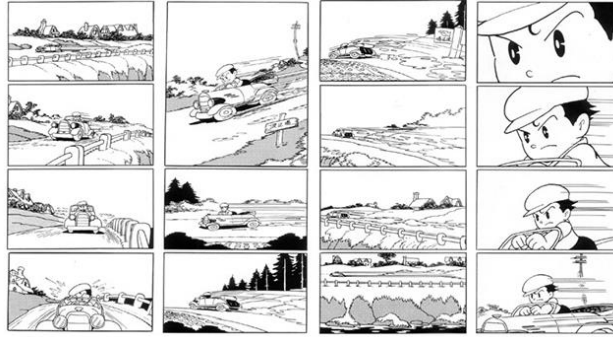


Figura 29. Ozamu Tezuka. 1947. Viñeta sacada del manga *La nueva isla del tesoro*.

Fue así como Osamu Tezuka pasó de ser un estudiante de medicina, aun reconocido mangaka que siguió prosperando en el rubro, trayendo más obras como *Kimba el león blanco* en 1950 y 2 años después la que se considera como su obra más conocida: *Astro Boy*.



Figura 29. Ozamu Tezuka. 1952. (鉄腕アトム *Tetsuwan Atomu*) “*Astroboy*”. Portada del primer número del manga *Astroboy*.

Es por esto que se le reconoce mundialmente a Osamu Tezuka como el padre del manga moderno tal y como lo conocemos, pues es su estilo de narración a través de las viñetas y su característico estilo de dibujo fueron las bases que seguirían los nuevos artistas de manga.

Osamu Tezuka propuso un estilo de dibujo que utilizaba dar características exageradas a sus personajes, a diferencia de los comics estado unidenses este estilo utilizaba desproporciones entre el cuerpo y la cabeza de los personajes, para hacerlos lucir más caricaturescos, además de añadir los característicos ojos grandes y saltones que podemos apreciar incluso en personajes de anime y manga actuales. Esto marcó un antes y un después en esta industria, que, a su vez, dejó de limitarse a publicaciones para bibliotecas y dio el paso a publicar revistas semanales o mensuales enfocadas 100% a la difusión de mangas.

Es así como las editoriales comienzan a lanzar sus revistas semanales de manga, como la editorial Kodansha con la shonen megazine, Shogakukan con Shonen Sunday, Shueisha con Shonen Jump entre otros.

Esta última editorial es considerada una de las más grandes e importantes de Japón, ya que esta tiene la particularidad de ser la revista que publica los que son considerados los mangas más famosos e influyentes, de la actualidad.



Figura 30. Weekly Shonen Jump. 25 de abril del 2022 Portada del número 21-22 de la revista Weekly Shonen Jump. Editorial Shueisha.

Entre las obras más notables que podemos encontrar en la amplia selección de la Shonen Jump de Shueisha se encuentran títulos como: One Piece, Dragon Ball, Naruto, Slma dunk, HunterxHunter, Kimetsu no yaiba entre otros.

En los últimos años el manga se ha extendido aún más y se ha globalizado, llegando a todos los rincones del mundo con sus respectivas traducciones, el manga es tan popular que incluso llegó a atiborrar las tiendas de comics, despojando así de su trono al comic estadounidense, siendo estos un gran éxito de ventas.

El éxito del manga que lo ha llevado a superar a los comics en popularidad y por ende, ventas, es por la gran variedad de historias y personajes que estos poseen. El mercado del comic estadounidense en su gran mayoría está centrado en las historias de super héroes clásicos, los cuales llevan mallas y colores llamativos, que pueden tener o no super poderes y se dedican a salvar el día, es posiblemente por este motivo que las historias para algunos lectores se hayan vuelto monótonas al no tener una variedad y ser historias que casi siempre tienen la misma estructura, reciclando personajes que nacieron en la edad dorada de los comics hasta el infinito variando únicamente en que el super héroe cambia su historia de origen o en que ahora la historia sucede en un universo alterno, en el cual las historias transcurrieron de manera diferente.

Este medio ha sido muy popular pues tiene una gran cantidad de historias para todos los gustos y todos los públicos. Son muy comunes las historias infantiles o del género kodomo, como el caso de Doraemon, el gato cósmico, una historia de un niño que vive aventuras con su amigo Doraemon, un gran gato azul con una bolsa mágica en su panza de la que puede materializar cualquier cosa.

Los más famosos y consumidos mangas del género shonen, orientados a un público adolescente, cuyas historias giran en torno a protagonistas normalmente masculinos, que viven aventuras con sus amigos, normalmente incluyendo peleas, aunque estas no sean las típicas contiendas de súper héroes vs villanos ya que estas historias no se centran siempre en el bien vs el mal. Dentro de estas historias podemos encontrar mangas como One piece, Naruto o Dragon ball por mencionar algunos.

El género shojo que está dirigido a un público femenino adolescente, estas historias por lo general están relacionadas con el romance, y las relaciones sentimentales de su protagonista que suele ser una chica joven, ya que estos mangas buscan representar historias en las que las lectoras puedan sentirse identificada, algunos ejemplos de este género podrían ser Clannad, Sakura card captor y Sailor Moon, siendo estos últimos 2 ejemplos historias con una trama que aparentemente alrededor de la vida escolar y sentimental de las protagonistas, pero es algo más complejo, pues ellas son poderosas magas o guerreras que utilizan sus poderes para enfrentarse a sus enemigos.

El género seinen que por el contrario, va dirigido a un público más adulto o que busca ver historias menos fantásticas y alegres, este género se distingue por presentar historias que suelen llegar a ser lúgubres y crudas, en donde la trama no se mueve siempre con el protagonista y este se ve envuelto en situaciones difíciles y abrumadoras, pero que pese a esto tienen un encanto particular y logran enganchar al lector, ejemplos de este género podrían ser Death note, Gantz y uno de los iconos de este género, Berserk. El manga como podemos apreciar tiene una gran variedad de géneros e historias que lo hacen destacar de sobre manera, pues aquí encontramos historias sobre peleadores, aventureros, chicos de escuela, misterio, magia y un gran etcétera. Es esto lo que lo ha llevado a ser la narrativa visual que actualmente domina el mercado y no hace ms que crecer día con día.

2.2.3 El paso a la digitalización.

Si bien es cierto que los más acérrimos fans de los comics y mangas son amantes de tener sus historias favoritas en sus libreros o estantería para leer en la comodidad de sus casas, siendo estos una posesión muy valiosa e incluso simplemente admirativa. Es también cierto que los comics desde hace ya algunos años han evolucionado en conjunto con nosotros.

Es sabido que actualmente, aunque no todos, los artistas de manga y comic están haciendo el cambio a los medios digitales, siendo esta ahora la manera en la que hacen los dibujos que veremos posteriormente.



Figura 31. Boichi. Panel del manga Dr. Stone dibujado en una tableta digital. 21 de junio de 2020.

Esta nueva manera de llevar a cabo los dibujos que ilustrarán las historias de los comics y mangas se ha popularizado bastante en los últimos años, y esto es debido a que las herramientas digitales han solucionado una gran cantidad de problemas e inconvenientes que podrían haberse suscitado en el dibujo tradicional con papel, lápiz y bolígrafos.

Al utilizar un medio digital para ilustrar abrimos una ventana de posibilidades infinitas y ganamos acceso a herramientas y soluciones casi milagrosas para el artista de comic profesional o amateur.

Estos programas de ilustración pudiendo ser Adobe ilustrator, Photoshop, Paint tool sai, Clip Studio Paint, entre otros muchos que hay en el mercado tienen una serie de herramientas que facilitan mucho el trabajo de los artistas, pues estos cuentan con todos los lápices, pinceles, tramas y texturas que cualquier persona en busca de una aplicación que incluya todo lo que necesita para su trabajo querría tener.

Pese a que estos programas tienen una amplia gama de funciones que ayudan a los dibujantes, dándoles una versatilidad aun mayor a la que tendrían en el dibujo tradicional. Cabe recalcar que no se trata de magia o de una inteligencia artificial que pueda hacer el trabajo de un artista. Pues pese a ser un cambio positivo para la industria, esta corriente tiene detractores que aseguran que, al utilizar estos programas se “pierde” la habilidad y se deja que este haga todo el trabajo del artista, cuando en realidad esto no tiene fundamento alguno. Esto suele darse por los malentendidos que surgen al ver las funciones dichos programas.

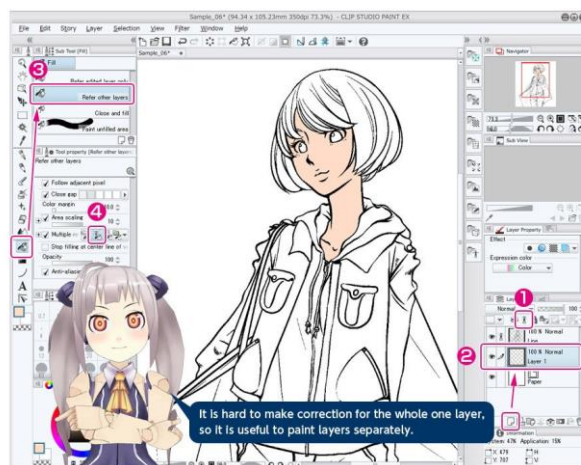


Figura 32. Dibujo e Interfaz del programa de ilustración clip Studio Paint.

Para ejemplificar, como podemos apreciar en la figura estos programas tienen una gran variedad de apartados llenos de herramientas útiles, siendo la más común y utilizada por la gran mayoría de artistas la herramienta “capas” que podemos ver en los círculos rosa 1 y 2 de la figura, esta herramienta tiene la función de separar si el artista así lo desea, los elementos que se añaden a un proyecto, dando así la facilidad de trabajar individualmente el boceto, color o sombreado de una imagen.

Entre otras herramientas que nos proporcionan estos programas podemos encontrar las herramientas que sirven para seleccionar un elemento y poder moverlos a cualquier otra parte de dibujo, duplicarlos, o cambiar sus dimensiones, pudiendo emplearse, por ejemplo, para separar un ojo de una cara y reescalarlo si este se ve muy grande o muy pequeño. También se cuenta con herramientas de saturación de colores, y con una variedad de tramas para dar a las ilustraciones una sensación de comic clásico.

Incluso contando a veces con modelos tridimensionales que funcionan como una guía para los artistas, estos aparecen como elementos que pueden ser arrastrados a la página en la que se trabaja para poder dibujar sobre ellos o tenerlos solo como una referencia.

Esto genera controversia en algunos casos pues se tilda a los artistas digitales de no tener el talento para el dibujo o dejar que una maquina su trabajo, cuando esto no es algo nuevo, pues desde los principios de los tiempos los artistas han utilizado herramientas que facilitasen sus labores creativas.

Las herramientas digitales están aquí para ayudar a los artistas simplificar e incluso mejorar sus habilidades pues al tener todas estas oportunidades se pueden dar el lujo de explorar nuevas posibilidades que antes estaban fuera de su alcance. Pero no todo es malo.

También con la llegada de las nuevas tecnologías al medio de las narrativas ilustradas llegaron autores que en lugar de utilizar estas herramientas para hacer los dibujos que luego pasaría a formato físico, utilizan esta herramienta para realizar su obra y publicarla de manera 100% digital, esta nueva manera de dar a conocer estas historias es conocida como web comic.

El web comic a diferencia de los comics tradicionales se distribuye a través de internet, y los formatos que estos pueden tener son bastante variados pues. Uno de los más comunes es el visor, en este se colocan las imágenes del comic de manera que podemos ver una página de este y luego pasar a la siguiente.



Figura 33. ALWERart. Visor de web comic Zombiblog.

Esta se puede considerar una de las maneras clásicas en las que se distribuye el comic de manera digital, es una forma versátil y cómoda de distribuir el comic puesto que no se ata al artista al paso por las editoriales para entrega de borradores y todos los procesos que conlleva convertir el material que entrega el artista en un comic en forma.

Este formato da la oportunidad a muchos artistas de incursionar en este ámbito pues no necesitan ser contratados por una editorial para comenzar a realizar sus obras, además de tener una libertad creativa casi total, dependiendo de la página o portal al que se suban dichas obras. Estas manejan sus propios modelos de negocio ya que pueden ser sitios en los que un artista sube su contenido de manera gratuita, de paga o con un modelo de ganancias a través de anuncios en los que los usuarios pueden consultar estos comics viendo un par de anuncios.

Una de las plataformas más destacadas en este tipo de modelo es el sitio web Webtoon. Este sitio fue lanzado por la compañía Never Webtoon en Corea del sur en el año 2005 creada por Junkoo Kim, esta página surgió cuando Kim buscó una nueva manera de crear y distribuir comics tras ver el colapso de la industria del manhwa (comics coreanos).

Ideo una manera muy particular de presentar las historias, analizando la manera en la que la gente navegaba en internet se propuso crear un formato que funcionara de la manera en la que las páginas web funcionaban; deslizando.

El formato que propuso era el de hacer un manhwa de manera completamente horizontal en una sola imagen la cual se situaría en el centro de la pantalla y se leería simplemente deslizando la página hacia abajo, al principio este formato presentó dificultades para algunos artistas de manhwa pero muchos otros decidieron afrontar el desafío y probar algo nuevo debido a la deplorable situación de la industria.

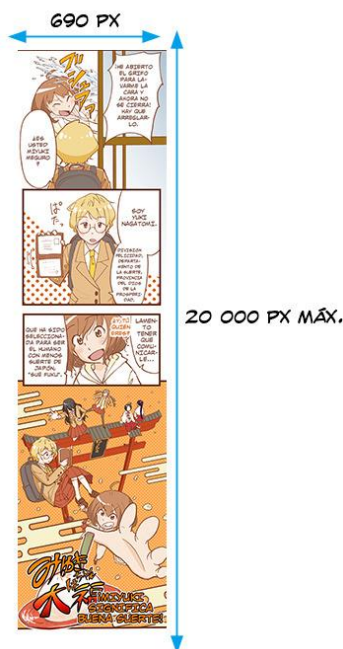


Figura 34. Ejemplo de formato manwha creado por Junkoo Kim. Webtoon.

Esta invención llevó a que más gente comenzó a leer manhwas debido a la forma tan innovadora y atractiva que puso sobre la mesa Junkoo Kim, el sitio comenzó a gozar de una popularidad increíble. Para el 2 Julio del 2014 el servicio web tuvo su lanzamiento global, haciendo así que los comics coreanos tuvieran una difusión aún más grande, además de que el sitio incursionó en el mercado móvil, haciendo que el servicio se volviera algo más popular y practico, pues ahora los usuarios podríasn leer sus historias favoritas en cualquier lugar con sus smartphones, teniendo el mismo formato que le dio fama a este sitio, una gran imagen vertical que solo tienes que deslizar para continuar la historia.

La compañía además de todas sus porpuestas innovadoras también abrió las puertas a muchísimos aspirantes a ser artistas de comic digital, dejando que estos publiquen sus obras en el sitio, independientemente del idioma o estilo que estos manejen, con la única condición de que dichos artistas usen el formato de dibujo soportado por la página.

Además de dar este apoyo a los nuevos artistas, la página también da la oportunidad a estos de ser artistas oficiales de webtoon, lo que les brinda la capacidad de monetizar sus obras. Esto llevándose a cabo a través de un concurso Challenge league que lanzó la plataforma en 2015, en el que los creadores compiten por premio en efectivo por su trabajo y la posibilidad de volverse un artista oficial del sitio, lo que hace da la capacidad de tener contratos con la compañía y tener un sueldo directo por las obras creadas, aunque esta no es la única forma

de ser reclutado pues, si un artista publica constantemente en la página y este tiene reconocimiento por parte de la comunidad y gana suscriptores tiene la posibilidad de ser reclutado por Webtoon para comenzar a trabajar con ellos.

Este sistema ha hecho que artistas poco reconocidos o con pocas probabilidades de ser contratados por alguna compañía lograra llevar a cabo sus obras, como el artista de comic mexicano Raul Treviño.



Figura 35. Raul Treviño. Noviembre 2019. Live forever.
Portada del volumen 1 del web comic Live forever.

Raul Treviño es un artista de comic mexicano independiente que realiza web comics en conjunto con Webtoon, el webcomic con el que comenzó a ganar popularidad es Live forever. Este comenzó siendo un comic independiente hasta que Webtoon compró los derechos del mismo y Raul Treviño comenzaría a trabajar oficialmente con ellos, llegando a publicar otro comic original para webtoon el 6 de abril del 2020 titulado Magic soda pop.

Desde las cavernas hasta los dispositivos digitales, la narrativa visual ha estado siempre presente y en la actualidad esta tiene más fuerza que nunca, los comics pese a tener un estigma y no ser considerados arte, se han abierto camino y ganando su lugar con el pasar de los años, volviéndose parte de la cultura popular y siendo muchas veces fuentes de inspiración para las personas, pero sobre todo para los artistas, que impulsados por ver las historias de sus autores favoritos, aspiran a hacer lo mismo y desarrollarse en este mundo tan amplio como lo es el del comic.

CAPITULO III

EL ARDUO PROCESO DE CREAR

El proceso de crear una obra no encontramos con una gran variedad de cuestiones, que hace de este una experiencia variopinta, dependiendo de quién sea la persona a cargo de este mismo.

PROCESO CREATIVO

3.1 Por qué un comic?

Al entrar en la carrera de artes visuales se nos dio una formación general en el ámbito de las artes, con el objetivo de encontrar nuestro rumbo en este extenso camino lleno de bifurcaciones y posibilidades. Al formar parte del taller de arte digital las posibilidades para crear diversos tipos de obras con base a las herramientas digitales proporcionadas por una computadora, dando la oportunidad de crear ilustración, video, animación, modelado 3D y un etc. de posibilidades. Este abanico a su vez, al entrar por fin el taller terminal, redujo sus opciones, en el buen sentido, para dirigirse especialmente, a la grandiosa área de la ilustración.

Es en esta área en la que, a través del uso de distintas herramientas digitales, realizamos trabajos en base a la ilustración para ser publicados para diferentes fines y en diferentes medios. Aunque las técnicas empleadas para realizar los procesos que se llevan a cabo en esta área de las artes suelen ser muy parecidas entre sí, cada artista tiene distintas opciones a la hora de decidir en qué tipo de obra va a emplear dichos recursos.

En el caso de la obra en que se basa este documento se utiliza el formato de comic para contar una historia en base al tema seleccionado la cual como hemos visto a lo largo de este documento trata sobre un mundo distópico en el que nuestra joven protagonista trata de sobrevivir día a día.

Los motivos por los que una obra puede presentarse de cierta forma deberse a un culmen diferentes factores, en este caso fue, debido al acercamiento que tuve con libros de historietas a una temprana edad. Estos como sabemos son un medio de lectura extremadamente sencillo y llamativo, motivo por el que llegan a ser los favoritos de los niños debido a sus globos de texto cortos, a su manera de disponer el contenido en una página de tal manera que la fatiga visual sea mínima y obviamente, debido a lo llamativo de sus ilustraciones.

3.1.1 Primer acercamiento a las novelas gráficas o comics

Este acercamiento se remonta al año 2004 en una tarde con mi familia en el Burger King de la ciudad, al cual asistía con mi familia algunas veces al año para pedir una hamburguesa y claro está el motivo principal por el que cualquier niño va a uno de estos restaurantes comida rápida: La cajita sorpresa. Esta cajita normalmente contiene un combo infantil que consta de la típica hamburguesa, papas fritas y un refresco, pero lo realmente importante es en si el juguete promocional que estas poseen en su interior.

Normalmente ese sería el contenido de dicha cajita, pero en esa ocasión fue diferente pues, no tenía un juguete con ella, pero en su lugar tenía algo que jamás hubiera esperado: Un comic. Se trataba de *“The Batman Strikes No°1 En las garras del pingüino”*, el cual fue un comic promocional por tiempo limitado que se distribuyó exclusivamente en la cadena de comida rápida durante el mes de enero del año 2004 que podemos apreciar en la figura 36.



Figura 25. Bill Matheny. Enero 2004. The Batman Strikes! No°1: En las garras del pingüino. Portada del primer número de The batman Strikes.

Es momento de desafío para el joven Bruce Wayne, quien es heredero y director ejecutivo de Industrias Wayne durante el día, y vigilante con capa durante la noche. Batman ha patrullado las calles de Gotham durante tres años y, aunque todavía es una leyenda urbana para la mayoría de los ciudadanos, ha hecho mella en el crimen. Pero ahora Gotham atrajo a una nueva clase de villanos como Joker, El Pingüino, Man-Bat, Bane y Catwoman. Y un joven detective del departamento de Policía de Gotham ¡está decidido a restaurar la reputación de la fuerza y desenmascarar al justiciero! En este número de debut, cuando el vengativo Pingüino realiza un atraco que podría revelar el secreto de Wayne y destruir grandes porciones de la ciudad, ¡Batman tendrá que usar todos los recursos a su disposición!

(readcomiconline.li/Comic/The-Batman-Strikes)

Es este el comic que abrió las puertas a un nuevo mundo a mis escasos 5, casi 6 años de edad. En ese entonces aun no tenía una comprensión lectora tan desarrollada ya que, era un momento de mi vida en el que la lectura estaba aún en proceso de aprendizaje, pero gracias a los diálogos sencillos y a la gran cantidad de ilustraciones pude disfrutar de mi primera historia en forma de novela gráfica. Fue esta la primera vez que tuve un contacto con una obra así, se trata de un acontecimiento que me marcó para bien por el resto de mi vida, hasta la actualidad.

Mi interés por el consumo de este tipo de obras fue en aumento, mientras mi capacidad de lectura y comprensión también aumentaba a la par de esta hambre por conocer más historias, fue así como encontré la revista Big Bang. La revista Universo Big Bang era una revista de publicación semanal la cual era publicada por la editorial Televisa, esta estaba dirigida a un público infantil/adolescente tratando temas como cultura pop, caricaturas, música, películas, ciencias etc. además de tener juguetes promocionales que la hacían aún más atractiva, pero lo más importante, esta tenía una serie de comics en su interior que constaban de los comics auto conclusivos, historias de una o dos páginas y el plato fuerte; la publicación semana del comic promocional que estaba en emisión.

Estos comics contaban una historia sobre la cual se hacían los juguetes promocionales, manteniendo así el interés del público más joven gracias a esta combinación entre ellos yo. Estas eran en su mayoría historias fantásticas protagonizadas por personajes muy jóvenes, de edades similares a las del público objetivo, de tal manera que el lector pudiera conectar de una mejor manera con dichos personajes.

Este hizo que por primera vez siguiera un comic semanal mientras este se publicaba, haciendo que la espera por el siguiente número se volviera algo especial, algo que ni había experimentado antes, algo que buscaría seguir experimentando por más tiempo.

El haber crecido con la costumbre de leer comics desde una edad temprana hizo que surgiera en mí el gusto por querer dibujar y hacer mis propios comics. Al saber que uno de mis pasatiempos favoritos, el cual era el dibujo, podía ser mezclado con una narrativa comencé a hacer pequeñas historias en formato de comic.

Aunque lamentablemente, ya no están en mi posesión los bocetos de comics que hacía durante el periodo de la escuela primaria a la secundaria debido al terremoto que sacudió al país en el año 2017, en el cual lamentablemente perdí mi casa y casi todas las cosas que había en ella.



Figura 26. Editorial Televisa. Universo Big Bang No°65. Portada de la edición número 65 de la revista semanal Universo Big Bang.

Al entrar a la escuela secundaria mi gusto por el comic no siguió creciendo, sino al contrario, parecía haberse estancado. Esto podría haberse debido principalmente a la poca variedad de historias y personajes que se presentaban en ellos. Estas historias se limitaban principalmente a los típicos súper héroes estado unidenses. Esto rápidamente se volvió un arquetipo bastante repetitivo e incluso aburrido pues siempre teníamos la misma historia del súper héroe con una moral impecable, con mallas ajustadas y ropa interior por encima de los pantalones que se dedican a combatir súper villanos y salvar el día.

Esto me llevó a plantearme el por qué seguía leyendo estas historias si estas siempre parecían ir al mismo lado, con los mismos tipos de protagonistas y las mismas historias clásicas que ya todos conocemos. Gracias a esto tuve un distanciamiento de los mismos a partir de ese momento pues ya no había un sentimiento autentico de pasión como en etapas anteriores de mi vida.

Fue entonces cuando en el año de 2012 fue gracias a un amigo que descubrí el anime, el cual en principio podría parecer que no cuadraría en este documento, pero que influyó grandemente en el proceso de re-acercamiento a los comics nuevamente. El anime era algo de lo que ya tenía conocimiento y consumía desde edades muy tempranas ya que era transmitido en la televisión abierta, ya fuese por el Canal 5, Canal 7, Jetix, Cartoon Network, entre otros, pero, no fueron estos los que influirían en el reencuentro con las novelas gráficas, esto se debe a que en la televisión abierta de nuestro país las restricciones para el contenido proveniente del país nipón son sumamente estrictas y solo permitían la entrada de animes principalmente dirigidos a un público infantil, siendo estos Pokémon, Digimon o Sakura Card Captor por nombrar algunos.

Al adentrarme en este nuevo mundo descubrí que gran parte de las series de animación japonesas están basadas en un manga, el cual es el término que utilizamos para los comics originarios de Japón. Esta es una estrategia de marketing utilizada en este país, se basa en realizar una adaptación animada basada en alguna obra popular del momento para impulsar aún más las ventas y aumentar la popularidad de dicha obra. Fue de esta manera que logré conocer animes que antes no habría tenido la posibilidad de ver.

El anime que abrió esta puerta fue Sword Art online, estrenado el 8 de Julio de 2012, una historia atrapante sobre un chico que queda atrapado dentro de un videojuego junto a 10000 personas por el capricho del creador de este videojuego de ser el dios de su propio mundo, haciendo que cualquier jugador que muera dentro del juego muera en la vida real, dejando como única opción para salir, el completar los 100 pisos del castillo flotante de Aincrad, lo cual supondrá una travesía mortal. Al terminar esta historia comencé a consumirlas de manera regular y en una gran cantidad.

Esto continuó hasta que el 7 de abril del 2013 descubriera una de las obras más apasionantes y que más ha influido en mi gusto por el anime, el manga y los comics, se trata del manga y anime llamado Shingeki no Kyojin.

Shingeki no kyojin (進撃の巨人) es un manga escrito e ilustrado por por el mangaka Hajime Isayama el cual comenzó su publicación el 9 de septiembre de 2009 a través de la la Bessatsu Shōnen Magazine perteneciente a la editorial Kodansha. A partir de esta fecha el manga comenzó a tener una publicación mensual ininterrumpida a lo largo de 11 años hasta concluir su historia el 9 de abril del 2019 contando con un total de 139 capítulos distribuidos en 34 volúmenes recopilatorios.

Es esta historia la cual me metió de lleno en el mundo del manga, a partir de ese momento comencé a comprar lo tomos recopilatorios que comenzaron a venderse en los puestos de revistas cada vez que estaban disponibles, o cada que vez que ahorraba el dinero suficiente para poder costearlos pues, en ese entonces atravesaba mis estudios medio superiores.

Hasta el momento solo conocía una manera de leer estas historias la cual era comprar lo tomos recopilatorios en formato físico, eso era lo más común y en ese momento creía que era la única manera de poder consumir este contenido, pero es entonces cuando descubrí la existencia del manga digitalizado.

Al llegar un momento en el que los puestos de revistas y periódicos ya no recibía estos tomos no podía continuar con la historia que tanto me apasionaba hasta que descubrí esta nueva manera de consumir las novelas gráficas, en su momento fue algo que jamás creí que existiera y me parecía increíble incluso poder ver esta historia actualizándose casi al mismo tiempo que lo hacía en su país de origen.

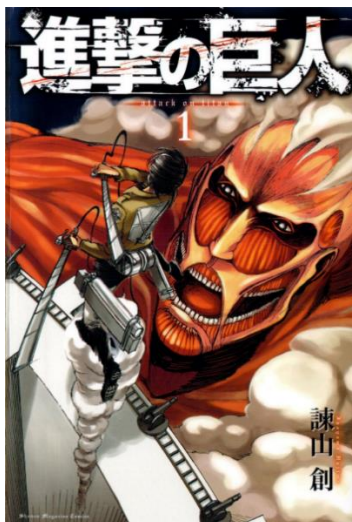


Figura 27. Editorial Kodansha. Shingeki no Kyojin 進撃の巨人 No°1. Portada del primer número del manga Shingeki no Kyojin.

La historia de Shingeki no kyojin transcurre en un mundo ficticio en el año 845 en la isla de Paradis, en este mundo la humanidad está al borde de la extinción debido a unas enormes criaturas humanoides llamadas titanes que por razones desconocidas solo tienen el objetivo de comer a las personas que capturan, es este el motivo por el que la humanidad se ha visto orillada a resguardarse detrás de las grandes murallas de 50 metros de altura: María, Rose y Sina, para así poder resistir los ataques de estas imparables criaturas.

La historia gira alrededor de Eren Jaeger, su mejor amigo Armin Arlert y su hermana adoptiva Mikasa Ackerman quienes presencian como un titán colosal incluso más alto que las murallas arremete contra ella, provocando la muerte de miles de personas y dejando paso libre para que los titanes más pequeños entren a través de la abertura que este ha realizado en la muralla. Tras este suceso el protagonista pierde a su madre a manos de los titanes, sintiendo una impotencia enorme por no haber sido capaz de salvarla esta despierta un odio inconmensurable contra estas criaturas, jurando que destruirá a todos y cada uno de ellos.

Al crecer este se une al ejército que es la única línea de defensa de la humanidad, para así poder acabar con los titanes y poder vengar a su madre, sus amigos deciden seguirlo puesto que ellos 3 han perdido a sus familias y no tienen algo más que el vínculo que comparten entre sí. Más adelante en la historia Eren descubre que tiene el poder de transformarse a sí mismo en un titán, lo cual es una abrumadora revelación para el joven y abre la puerta a una historia increíble y atrapante.

Como he descrito durante esta parte del texto, es esta obra la que influyó en la selección del tema para este proyecto, fue durante esta época en la que descubrí más obras del género post

apocalíptico y distópico, esta obra hizo que me interesa más en este tipo de planteamientos, historias y universos.

Con esto dicho proseguiremos a lo que es en sí, el proceso creativo, la elaboración del comic realizado para este proyecto de titulación.

3.2 REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Al tratarse de un proyecto basado en la creación uno de los puntos más importantes para el mismo es la obra en la que se basa, y aún más en los procesos que se llevan a cabo para poder realizarla.

Al haber formado parte del taller de ilustración uno de los proyectos más recurrentes y de los cuales más se hablaba en esta área era el comic, lo cual fue una gran noticia ya que era un tema por el que tenía un gran interés y el saber que este podría ser el proyecto que podría llevar a cabo para el proceso de titulación suponía una gran dicha para mí.

3.2.1 Planeación de proyecto

Al realizar una obra como un comic y en general con casi cualquier obra que requiera contar una historia ese necesario tener un protocolo con los pasos que se deben seguir para poder estructurar las ideas y poder llevar a cabo la obra de una manera eficiente. Este apartado es un tema de debate puesto que cada creador tiene un proceso diferente para llevar a cabo sus historias y no hay ninguna opción que no sea válida.

Hay muchas maneras de llevar a cabo esta tarea, la gran mayoría de veces estará involucrada una lista de objetivos, la cual puede estructurarse con diversos puntos, aunque por lo general estos son: Trama, personajes, diálogos, escenas y bocetos.

Aunque esta es la manera más común de estructurar una idea para comenzar a llevar a cabo el borrador de la obra no siempre es así. Como es mi caso, una de las formas en las que suelo trabajar al momento de realizar una obra con una narrativa visual es antes que nada llevar a cabo bocetos de viñetas en miniatura para poder tener una idea estructurada de cómo distribuir el contenido, la cantidad de recuadros y la forma que estos tendrán al momento de hacer el boceto definitivo. Este proceso puede ayudar enormemente cuando la prioridad que se tiene sobre la obra es forma, en este proceso se decide el tamaño de los recuadros, el contenido que estos tendrán, este puede ser una imagen simple, una combinación con una onomatopeya, una conversación con un globo de texto o incluso una página entera que pueda dar lugar a una escena más interesante y una composición más extensa y compleja que puede contener más detalle de los que se tendrían si esta tan solo ocupase media página o menos, en general pueden hacerse escenas más dinámicas cargadas de detalle, es aquí cuando se

decide también la dirección en la que el lector tendrá que desplazarse entre las viñetas para dar seguimiento a la historia

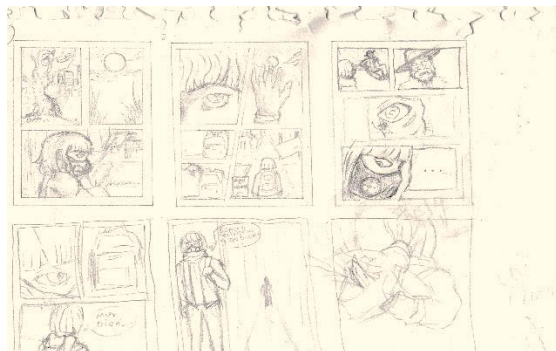


Figura 28. Primeros bocetos en forma de Storyboard para el comic “El Yermo”.

Como podremos ver en la figura 28 la forma en la que se estructura este proyecto consiste en dar inicio con un storyboard en el cual se plasmarán los sucesos clave para el desarrollo de la historia de nuestro comic. Este método si más bien está orientado a ser utilizado como una herramienta en producciones audiovisuales como películas o animaciones, fue un método que utilicé durante mi estancia en el taller de video, lo cual facilita de una gran manera el plasmar las ideas y, sobre todo, movimientos que se llevaran a cabo en los paneles de nuestra historia, por lo que resultó una herramienta bastante útil.

A diferencia de otros creadores que comienzan estructurando su idea escribiendo su historia en un cuaderno, una hoja de papel o un documento de Word, la manera en la que comencé a estructurar mi historia se basaba en tener en cuenta el tema en el que basaría el comic para plasmar un borrador no en forma de texto, sino en forma de dibujos, para después implementar lo que serían los diálogos que se encontrarían en los globos de texto.

Este método puede hacer que haya retrasos ya que al hacer no un borrador sino 2 borradores se puede alentar el proceso de creación de las viñetas definitivas. A pesar de esto este método nos da la posibilidad de poder incorporar ideas de una manera más clara que un texto ya que estas ideas están ya plasmadas en forma de imágenes, por lo que podemos hacer uso de ella para agregar o descartar posibles escenas de la obra. Al realizar la obra de esta forma realicé cambios a la historia sobre la marcha alrededor de 3 veces sin perder la estructura previa.

Es un método que, aunque poco ortodoxo y pertenecer a una rama diferente de las artes puede dar buenos resultados a la hora de crear una historia con el formato de comic.

Al tener ya terminado el boceto del storyboard el siguiente paso en el proceso fue crear un boceto para estructurar lo previamente hecho en un formato de páginas con viñetas para tener ahora si un borrador del comic en sí y no solo un conjunto de imágenes.

Es en esta parte del proceso en la que tomé la decisión de cambiar el aspecto de la protagonista y tomar un rumbo diferente en una parte concreta del comic. Este cambio no fue sustancial, pero como esto, hubo una serie de ligeros cambios a lo largo del borrador definitivo para este comic.

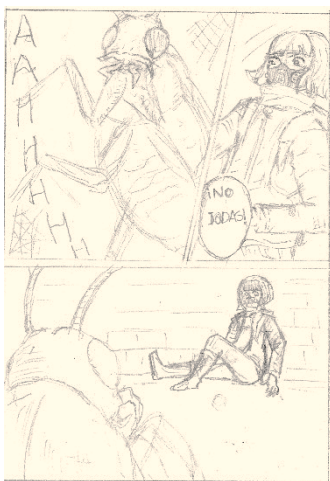


Figura 29. Bocetos definitivos para el comic “El Yermo”.

Al momento de hacer lo bocetos definitivos no tenía la seguridad ni la certeza de que tamaño de dibujo debería usar para esta parte del proceso, los recuadros pequeños eran una propuesta que usé para las 2 primeras viñetas del comic, a pesar del tamaño no hubo muchas complicaciones para lograr ciertos detalles, aunque esto como recién he redactado, solo se dio en las primeras 2 viñetas pues a la hora de realizar paginas páginas con mayor cantidad de detalles es más practico hacerlas en una hoja completa en lugar de usar esa hoja para realizar múltiples viñetas.

El formato que se terminó utilizando fue el de las hojas tamaño carta con un corte de aproximadamente 3.5centímetros en el costado derecho y de 3 centímetros en la parte superior para tener una hoja un tanto más angosto. Este tamaño de hoja en una experiencia personal, resulta bastante cómodo ya que no es muy grande, pero tampoco es tan pequeño al grado de no poder realizar los trazos con comodidad, esto me favoreció ya que al ser un dibujante que siempre ha hecho trabajos en formatos medianos o pequeños debido a que estos

eran principalmente hechos con lápices de dibujo o acuarelas en cuadernos con papel especial.

Al entrar al taller de arte digital comencé a descubrir las técnicas digitales aplicadas al dibujo y como este podía hacerse con el uso de una tableta digitalizadora y una computadora con un programa de edición.

Al tener acceso a estas herramientas decidí indagar en el tema y descubrir formas en las que podría aplicar estos conocimientos en mis trabajos y sobre todo en mi proyecto final una vez habiendo entrado al taller terminal de ilustración.

3.3 DIGITALIZACIÓN DE IMAGEN

Nuestro proyecto se trata de un comic en formato digital, a pesar de esto como ya visto anteriormente se puede variar un poco la manera en la que realizamos la pre producción de este. Este proceso se lleva a cabo mediante el escaneo de los bocetos realizados previamente haciendo uso de dispositivos con esta capacidad, siendo el más común una impresora o en caso de no tenerla, un celular, aunque este último tiene aspectos negativos como una peor calidad e iluminación. Al contrario de una impresora la cual puede captar cada detalle, cada trazo e incluso cada mancha que hayamos dejado por accidente.



Figura 30. Escaneo digital de uno de los bocetos para el comic “El Yermo”.

Al disponer de una impresora con esta función esto fue lo que hice para poder digitalizar mis dibujos y así poder realizar el siguiente paso, este paso es el penúltimo en el proceso de realizar un comic digital. Para este proceso hice uso de una herramienta llamada tableta digitalizadora o tableta de dibujo



Figura 31. Tableta grafica Huion 430p utilizada para el retoque digital del comic.

Al escuchar dibujo digital lo que algunas personas podrían creer es un dibujo realizado con el mouse o ratón de una computadora, sin embargo, este proceso puede llegar a ser muy difícil o incluso imposible en el caso de la gran mayoría de dibujantes digitales, es por eso que existen las tabletas digitales, tabletas digitalizadoras o tabletas gráficas. Estos son los términos más comunes con los que nos referimos a estos dispositivos, aunque todos se reducen a funcionar bajo el mismo concepto, el cual es emular la sensación natural del dibujo sobre papel, el cual se pierde al intentar trabajar con un ratón.

Estos dispositivos funcionan exactamente como lo harían un lienzo y un lápiz o pincel analógicos, se coloca el lápiz en la superficie para que la tableta lo detecte y determine los trazos que realizaremos, además de esto el lápiz cuenta con sensibilidad a la presión, lo cual es un recurso muy importante y casi indispensable a la hora de hacer nuestros dibujos, ya que regula de manera automática dependiendo de la presión que ejerzamos sobre él, el grueso de nuestros trazos. Dando así una sensación aún más natural a la hora de trabajar con él.

Además de esta herramienta sumamos a esta ecuación otra herramienta incluso más importante, nuestro programa de dibujo y edición preferido. Estos programas tienen como función ayudar a los ilustradores a realizar sus trabajos de manera semi o completamente digital. Hay una gran variedad de ellos en el mercado, cada uno con sus prestaciones y enfocados a diferentes tipos de artistas, algunos más profesionales y caros o incluso algunos

de uso gratuito mayormente utilizados por artistas amateur o personas que solo tienen el dibujo como un pasatiempo y no buscan estar en el negocio de la ilustración a nivel profesional.

En este caso se hizo uso del programa para arte digital de Clip Studio Paint.

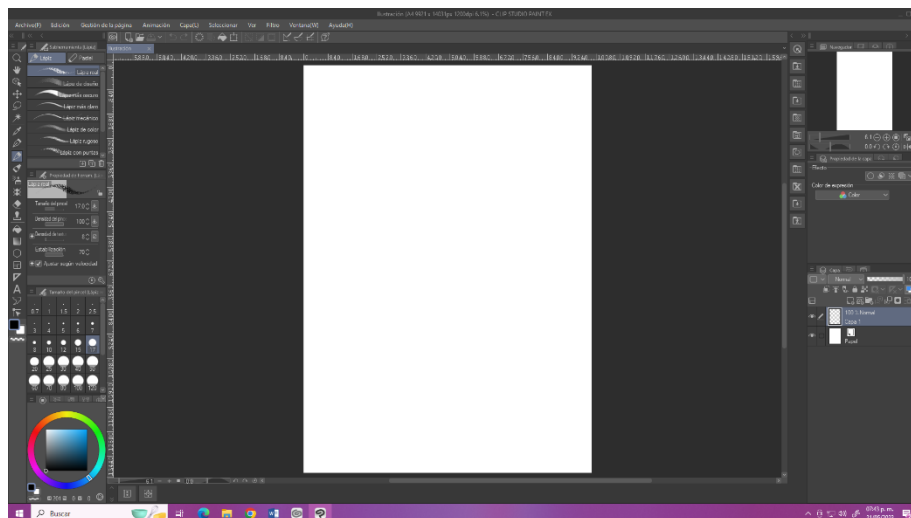


Figura 32. Interfaz de usuario del programa “Clip Studio Paint”.

Es en este programa dedicado a la ilustración y creación de comics en el que se realizó este proyecto, el motivo más importante para escoger este programa por sobre los otros fue gracias a sus funciones dedicadas a la creación de comics que tiene integradas de forma nativa.

Estas herramientas facilitan mucho la creación de comics ya que cuentan con herramientas para poder realizar las viñetas, cuadros, globos de texto de una manera muy sencilla e incluso cuenta con una serie de tramas digitalizadas para poder agregar un toque de comic tradicional a nuestro proyecto. Es así como comenzamos con el proceso de digitalización de nuestras imágenes. Al haber escaneado esta podemos importarla dentro de nuestro programa, por lo que podremos trabajar con ella en su totalidad al utilizarla como la plantilla para nuestra versión digital.

Para poder llevar a cabo este proceso debemos utilizar una de las funciones más esenciales de cualquier programa de dibujo o edición el cual es el sistema de capas. Este sistema nos permite trabajar con imágenes superpuestas una tras otra inspirado en la técnica de los acetatos utilizados en la animación tradicional, con la posibilidad de editar cada una de manera individual y así lograr tener un control total de los bocetos, lineart principal, globos de texto y fondos.

Una vez importada nuestra imagen escaneada procedemos a crear una capa nueva encima de ella para poder llevar a cabo el lineart de nuestro dibujo. Este proceso es de suma importancia ya que, si trabajáramos sobre la misma imagen que escaneamos sin haber creado una capa antes, el resultado tendría un acabado sucio ya que estaríamos dibujando directamente sobre el boceto a lápiz y esto implicaría dejar intactas todas las imperfecciones, borrones y manchas de nuestro boceto, pero ahora transportado a nuestra imagen digital.

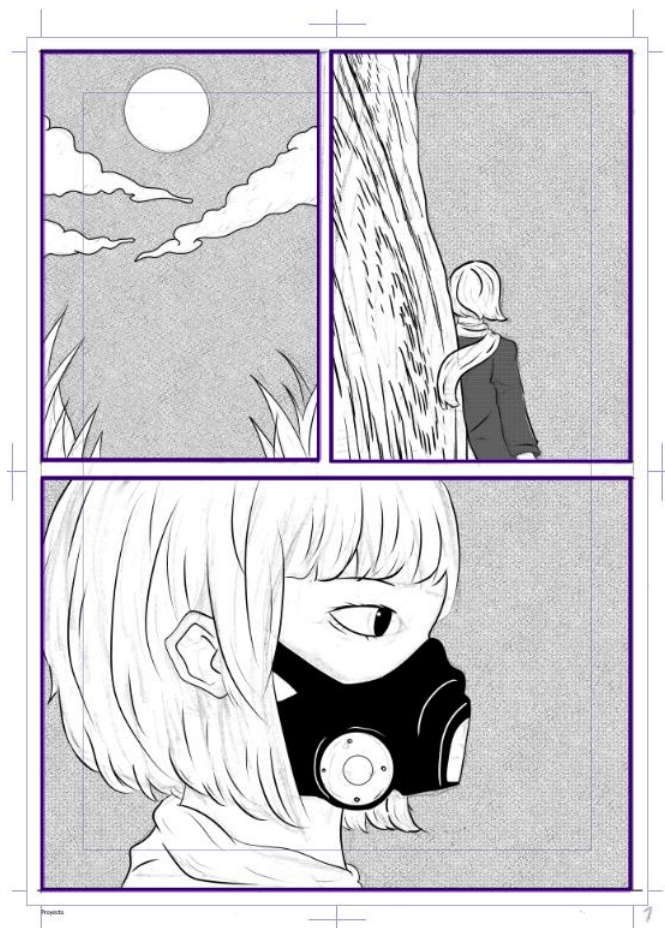


Figura 33. Viñeta del comic “El Yermo” intervenida digitalmente, conservando aun el boceto original en el fondo.

En la figura 33 podemos ver como esto podría afectar a como se vería nuestro acabado final, aun podemos apreciar los trazos del boceto original y muchas manchas de residuos y de cosas borradas en el proceso de la creación del boceto, estas además no podrían borrarse ya que al

ser estas el fondo de la imagen, quedaríamos con un acabado transparente el cual no tendría ningún color por lo que arruinaríamos nuestro trabajo.

Es aquí donde entran en acción las capas, ya que no solo nos permiten organizar nuestros los diferentes elementos uno encima de otro, sino que también nos permite crear nuevas capas y moverlas arriba, abajo o incluso en el medio de nuestra ilustración para poder llevar a cabo acciones más complejas o mover un elemento a cierta capa diferente con solo arrastrarlo y colocarlo en un espacio anterior o posterior.

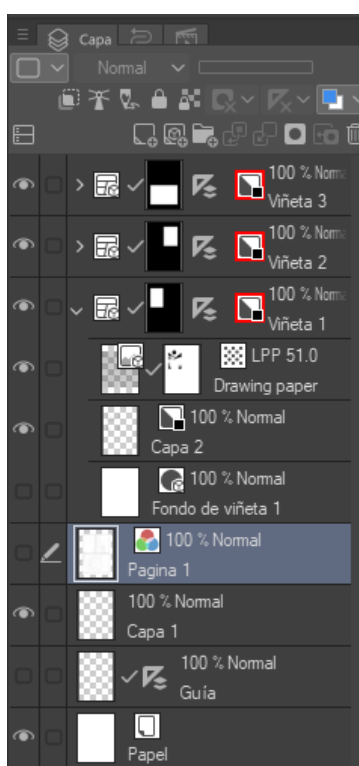


Figura 34. Apartado de capas utilizado en el programa Clip Studio Paint.

Gracias esta función que podemos ver en la figura 34 tenemos un gran control y organización de los diferentes elementos que componen nuestra ilustración.

Además de poder organizar las capas a placer y como mejor sea conveniente también podemos fusionar capas, una función muy útil para juntar 2 elementos y hacerlos uno solo, por poner un ejemplo, fusionar una capa de lineart con una capa de tramas o coloreado de ser

esto necesario. De igual manera una de las funciones más útiles a la hora de organizar nuestro trabajo es la función de crear carpetas exclusivas para cada capa o en este caso, para cada viñeta, al hacer esto delimitamos el área de trabajo en una serie de elementos contados que facilita mucho el proceso al “achicar” los elementos y agruparlos en un solo lugar, como en el caso de este proyecto en el que las capas se dividen en: papel, boceto, lineart, fondo, tramas y por último globos de texto.

Una vez agrupadas las capas de manera en la que podamos conservar nuestro lineart, tramas y globos de texto podemos descartar el boceto que teníamos previamente para dejar únicamente los elementos digitales visibles, aunque use la palabra “descartar” cabe aclarar que este no desaparece sino que hacemos el uso de la visualización de capa, que se representa con un icono de un ojo en el lado izquierdo de la capa, al hacer clic en el podemos aleternar entre si deseamos ver lo que se encuentra en esta capa, o en si deseamos ocultarlo para que su contenido no sea visible.

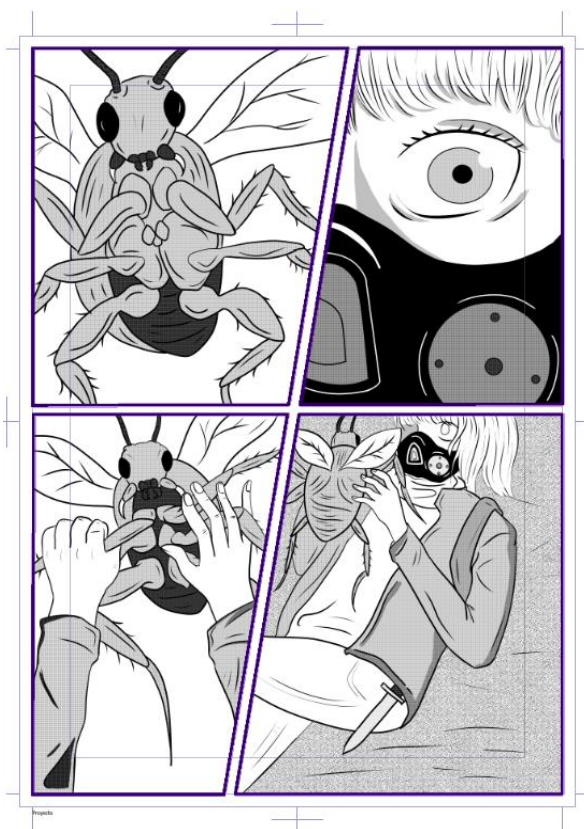


Figura 35. Viñeta del comic “El Yermo” intervenida digitalmente, mostrando el acabo final de una de sus viñetas

Al quitar la capa de boceto terminamos con la ilustración limpia y mostrando únicamente lo que queremos que sea visible, a partir de este momento podemos seguir haciendo uso de las herramientas del programa para realizar los ajustes necesarios para tener un buen acabado en nuestra página.

Este procedimiento es aplicado a todas las páginas una por una para hasta terminar con este proceso. Esta parte es probablemente una de las más complicadas del proceso ya que si no tenemos un conocimiento básico de las herramientas podremos encontrarnos con ciertos inconvenientes durante el proceso de creación como fue mi caso en algunas partes concretas relacionado a las capas y el cómo tener que usarlas correctamente. Es por esto que un curso en el uso de este programa fue necesario, ya que este programa tiene una gran complejidad y estos ayudan de sobremanera a entender y mejorar aplicando estos nuevos conocimientos.

Una vez terminada la edición de nuestras imágenes y habiendo dejado visibles todos los elementos que queremos que se aprecien en nuestro comic el siguiente paso es exportar estas imágenes para proceder a publicarlas.

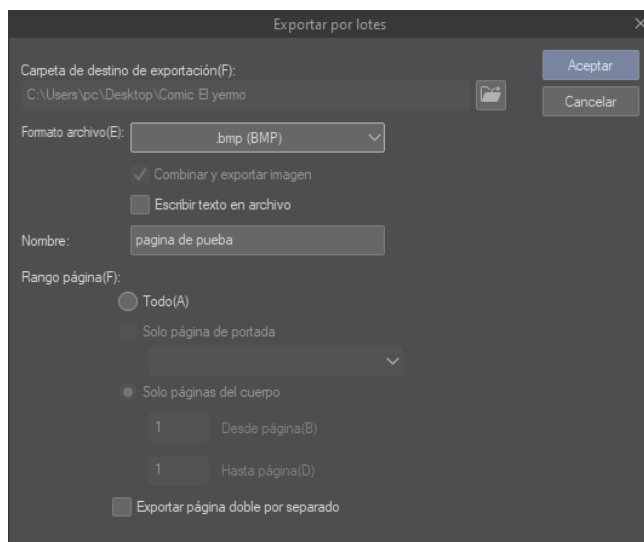


Figura 36. Ventana de exportación del programa Clip Studio Paint.

3.4 SOCIALIZACIÓN DE LA OBRA

El proceso de exportación es la etapa previa a la publicación de nuestra obra, en el debemos escoger el nombre del proyecto, la cantidad de páginas, la ubicación del archivo y como aspecto más importante el formato de la misma. Estos formatos abarcan desde el JPG, a formatos más específicos para sitios concretos como lo es por ejemplo Webtoon.

Es en este proceso en el que la calidad de nuestro proyecto puede cambiar dependiendo del formato que escojamos, ya que dependiendo del sitio en el que será publicado esta podrá ser mayor o menor.

Una vez exportado nuestro proyecto podremos decidir, usando el archivo de gestión de páginas de Clip Studio Paint el exportar nuestro proyecto a distintos tipos de formato para no limitarnos a un solo formato y poder publicar en diferentes sitios web libremente.

Teniendo nuestro comic con el formato adecuado procederemos a escoger donde publicar nuestro proyecto. En el caso de este proyecto el método de difusión seleccionado para publicar este comic fue a través de una página en Facebook dedicada al arte llamada “Fraganya”, creada para publicación de proyectos personales y en este caso, académicos.

Al ser una de las maneras en la que personalmente consumía manga me pareció una forma cómoda de publicar mi obra, esto además se debe a que hay una gran cantidad de creadores de contenido en esta plataforma y su formato y manera de organizar los álbumes de fotos subidos. Además de la capacidad que da a los usuarios de comentar en cada página del comic para una mayor retroalimentación.

CONCLUSIONES

A lo largo de este último año durante la realización de este documento de titulación y la obra a la que hace referencia me di cuenta de una serie de cosas que antes no había tomado en cuenta.

Una sobrecarga de trabajo puede llegar a agotar a una persona, no solo física sino mentalmente también, se lleva a cabo un gran compromiso para llegar al objetivo final el cual es obtener el título de la licenciatura por medio de este proyecto. El proceso de creación de un proyecto de esta magnitud supone un gran esfuerzo y puede llegar a ser incluso, agotador.

El dibujar es una actividad que he disfrutado durante toda mi vida y es una manera en la que he podido expresarme de diferentes maneras desde una edad temprana hasta la actualidad. Es un proceso que involucra muchos factores, pero es sin duda, gratificante al momento de ver los resultados y contemplar como todo el proceso para llegar a dónde estás ha valido la pena.

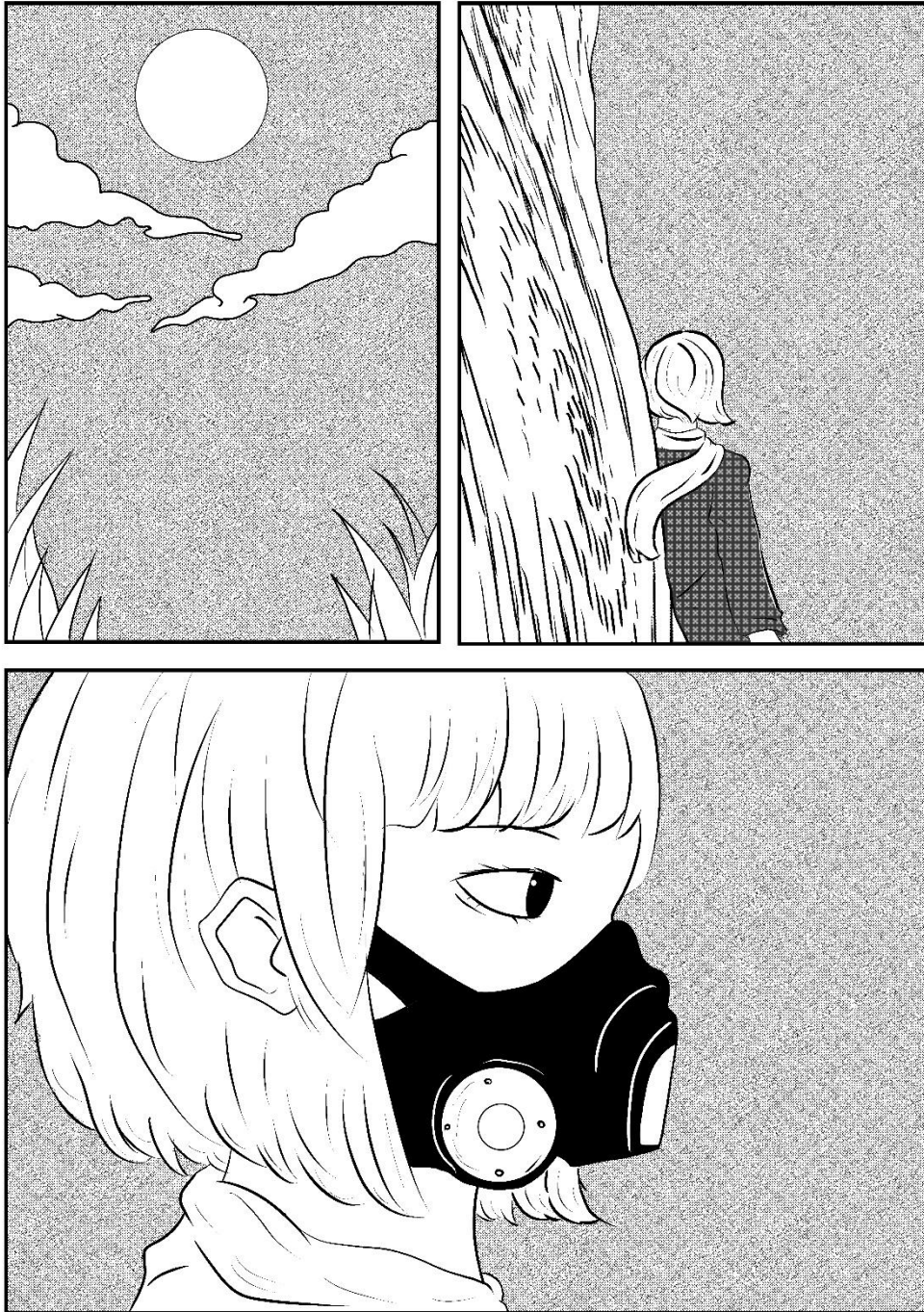
En el caso de este proyecto tuve un bloqueo creativo debido a diferentes circunstancias en mi vida, esto mermó mi progreso en la realización de este proyecto, fue un momento de reflexión en el que pensaba en muchas cosas, en mi trayecto como estudiante de la universidad de ciencias y arte de Chiapas UNICACH, pensaba en mis vivencias personales, en los momentos felices y en los desafíos y momentos difíciles que cursé a lo largo de esta carrera. Este sin duda ha sido un gran viaje, lleno de altas y bajas, pero al final del día son las altas las que más importan ya que, una baja puede plantear una situación difícil y un reto en la vida de cualquier persona, puede llegar a causar un sentimiento de pena, aflicción, pesadumbre o melancolía. Pero al final de este oscuro túnel siempre podemos encontrarnos con los momentos felices que hacen que nuestro paso por esas penurias sea solo un sentimiento pasajero que se desvanece con el tiempo.

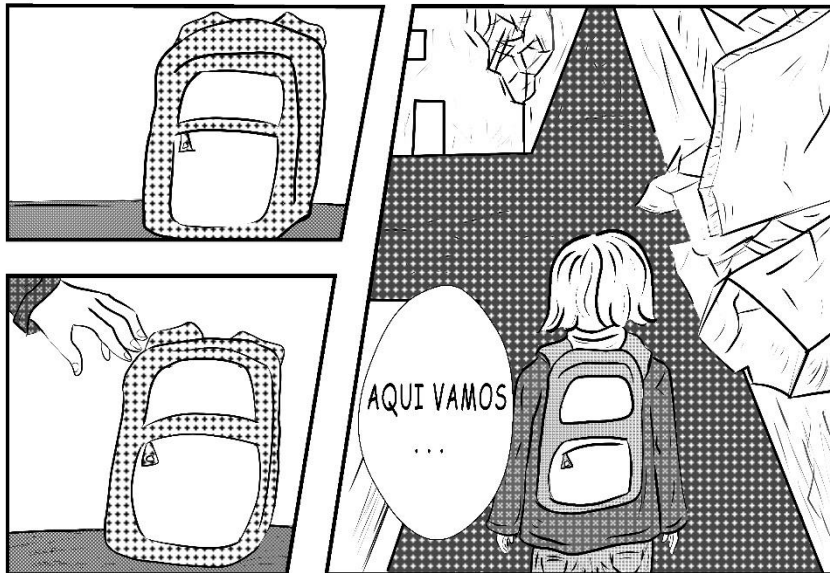
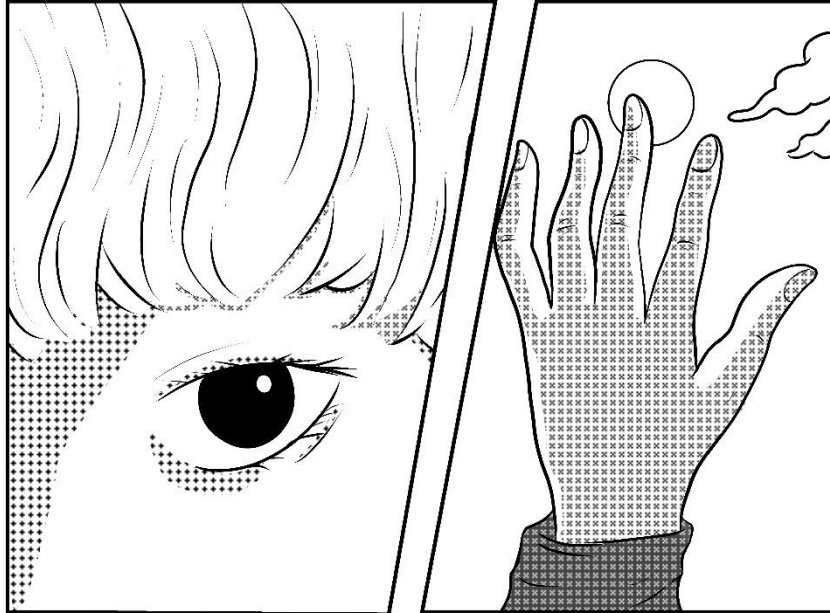
Las experiencias que he tenido a la hora de realizar este proyecto fueron han sido muy duras, atravesando por muchos momentos en lo que sentía que no podía resolver un problema, pero siempre encontrando una forma para dar un cierre positivo a estos, gracias al apoyo de mi familia y amigos cercanos quienes estuvieron para mí cuando creía que no podría estar a la altura.

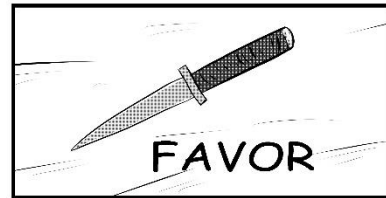
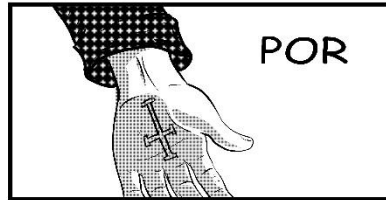
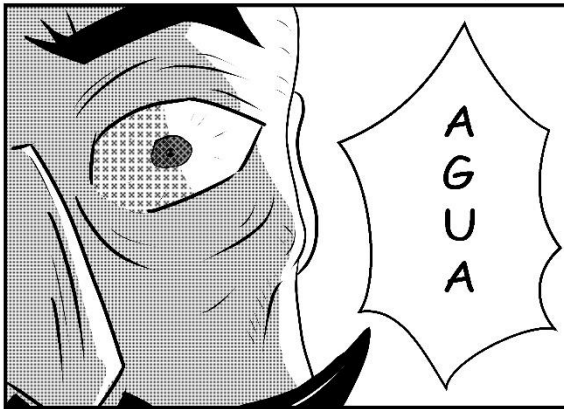
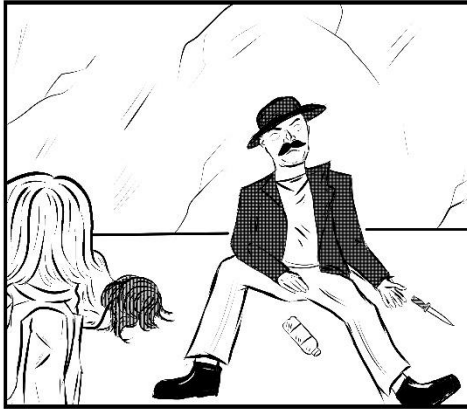
Además del apoyo de mi querida maestra y asesora quien me encaminaba a resolver los problemas y me orientaba para poder dar lo mejor de mí, mientras me daba una retroalimentación sobre mi trabajo, ya fueran estos puntos fuertes o flacos. Este fue un camino cuesta arriba lleno de obstáculos, que parecía no tener fin y que tenía un peso abrumador sobre mis hombros, pero al final fue posible lograrlo, gracias a las personas que estuvieron ahí para mí, quienes me ayudaron a superar estas situaciones difíciles, tal y como quise transmitir de la misma forma con la historia aquí presentada a través de su joven protagonista, aunque el mundo parezca un lugar oscuro, siempre hay una luz que te ayuda a seguir tu camino.

COMIC

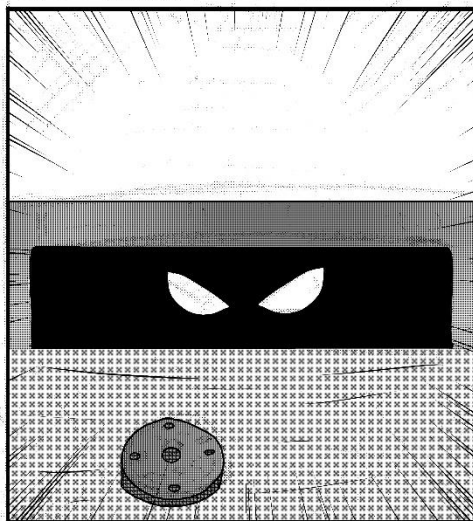
EL YERMO

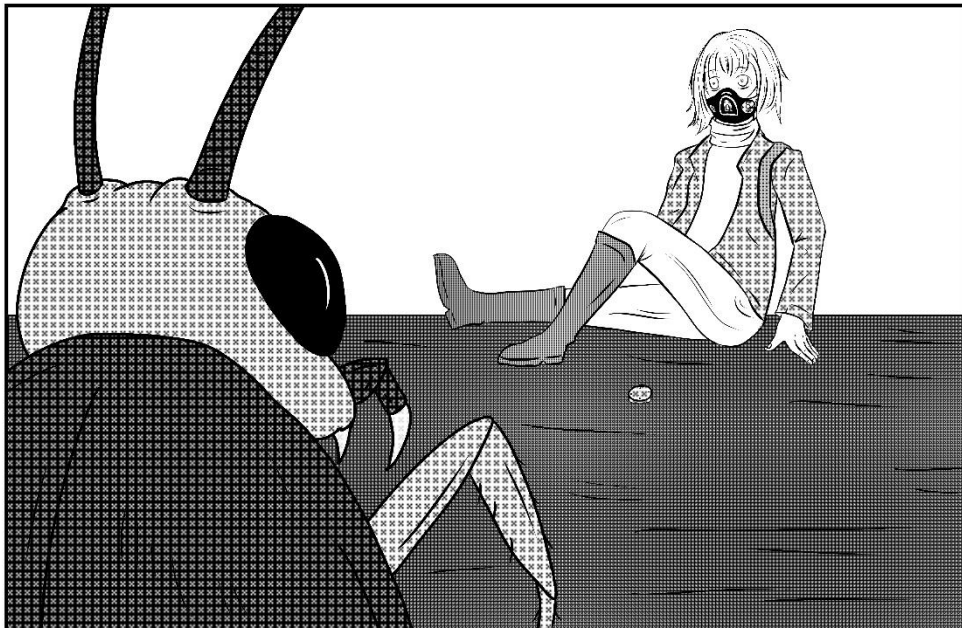
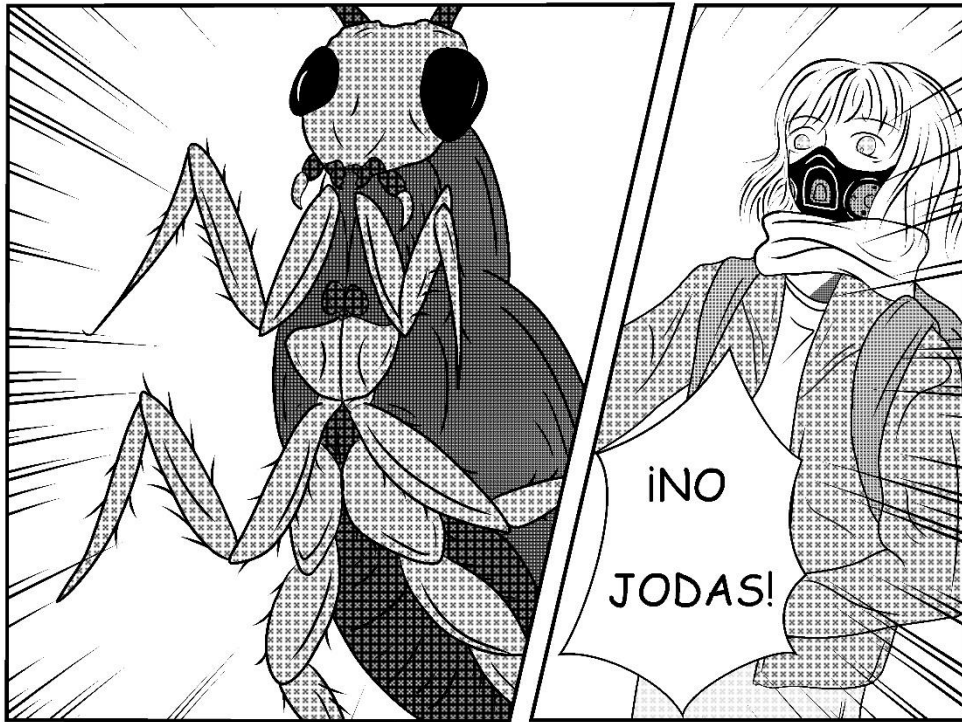


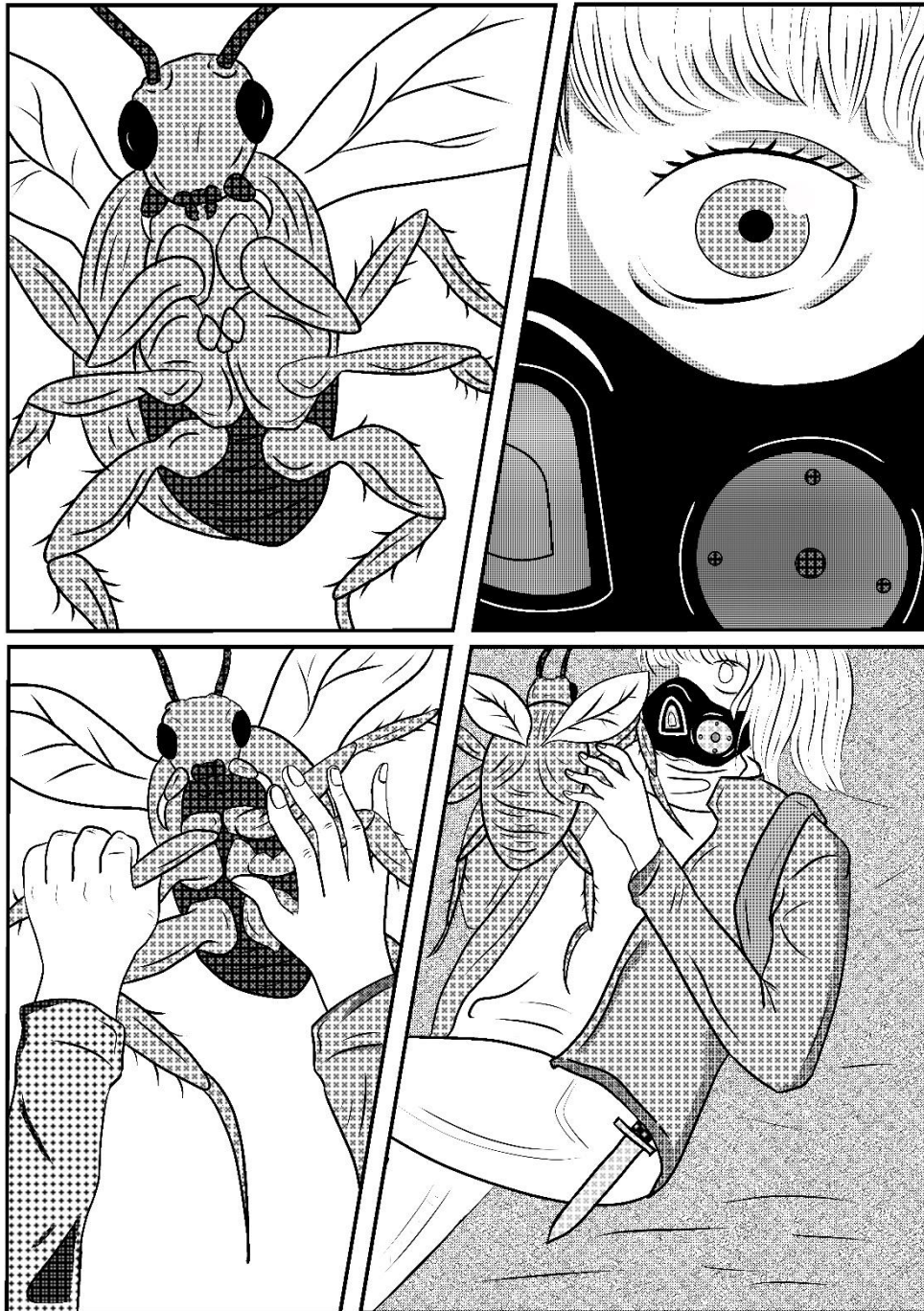














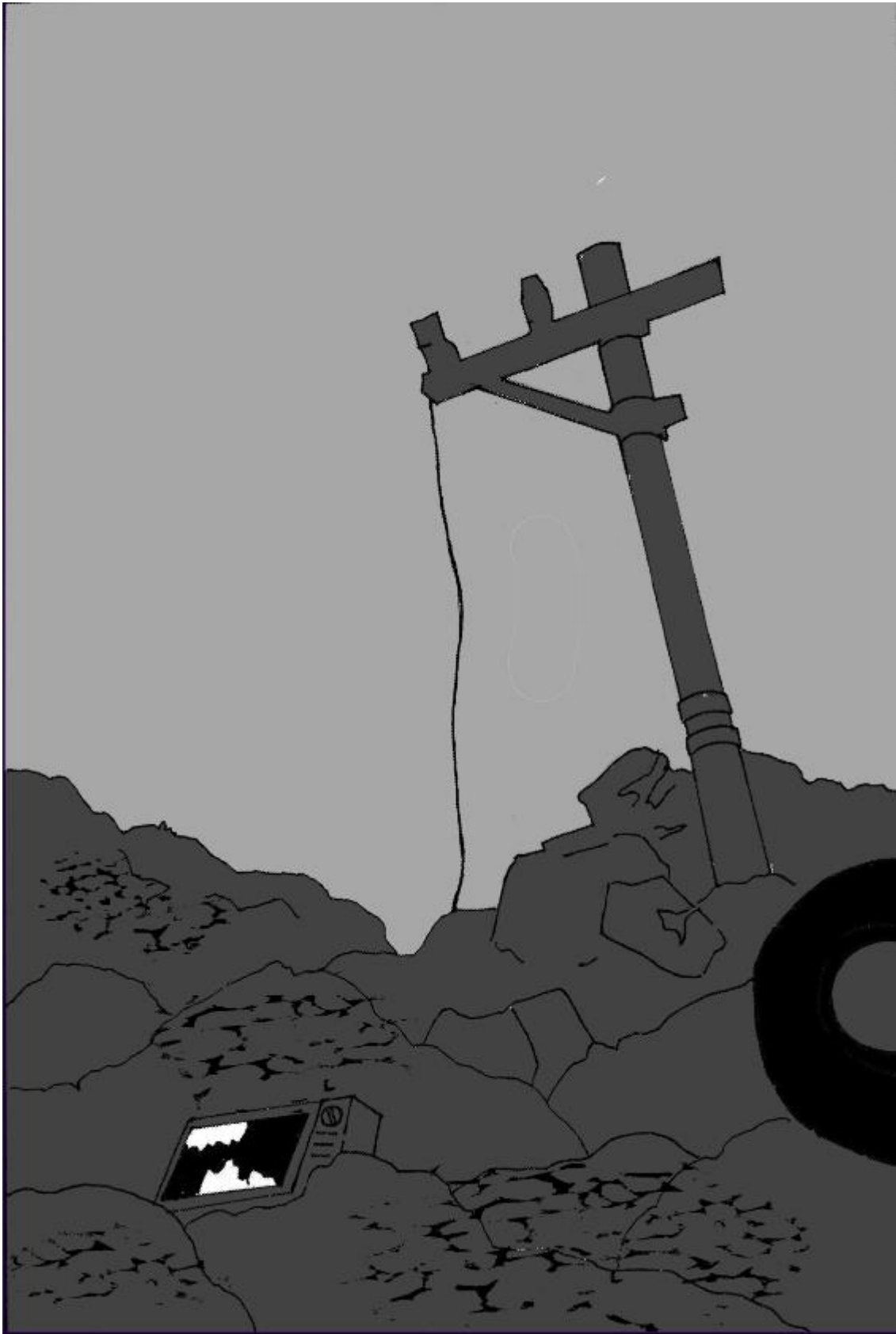


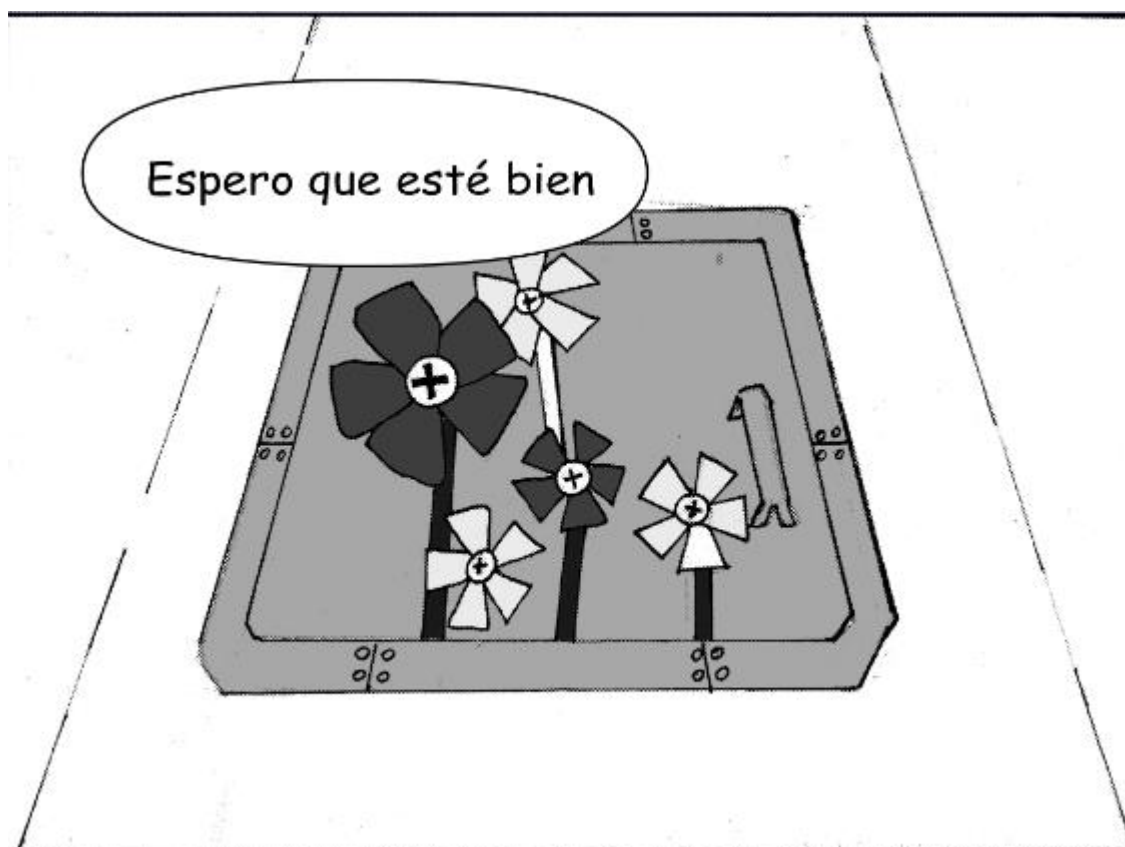




La vida en este vertedero es cada vez mas complicada, los recursos son menos a cada día que pasa, ahora encima hay animales mutantes, espero que pronto podamos irnos de aquí













Bibliografía

Significados, significado de distopia. En línea. Consultado el 22 de Marzo del 2020.

<https://www.significados.com/distopia/>

Definición de, significado de ficción. En línea. Consultado el 22 de Marzo del 2020

<https://definicion.de/ficcion/>

Economipedia, significado de contaminación. En línea. Consultado el 22 de Marzo del 2020

<https://economipedia.com/definiciones/contaminacion.html>

Tesis doctoral: Medio ambiente

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/2744/I_-_Introducci%C3%B3n_general.pdf?sequence=5

Entrevista a Cormac McCarthy

https://www.youtube.com/watch?v=7VOFQ5acDMc&fbclid=IwAR1MakEfyNH1NDzuErAdL-3m81WZfpdg_ZRCL9cgIQqrjDawInuXp-a1FLo&app=desktop

Artículo sobre la entrevista a Cormac McCarthy

<https://www.informacion.es/cultura/2012/10/06/hay-razon-pensar-cosas-mejorar-6744613.html?fbclid=IwAR2jtoymBdh-i289-Rpko70Z3Nccjs3m8YOG8Oa6qJzaz-167lp46u9Gk58>

Definición de, significado de animación. En línea. Consultado el 22 de Marzo del 2020

<https://definicion.de/animacion/>

Cita de Terri Swearingen

<https://www.youtube.com/watch?v=6LvU2k7nq70>

“El ultimatum evolutivo” (animación stop motion)

https://www.youtube.com/watch?v=c5SEHz3Y6q8&feature=emb_title

La complejidad ambiental- Enrique Leff

Perez Masa Enoc Alejandro- Unacercamiento al comic: origen desarrollo y potencialidades.

Libros de Bill Matheny: <https://www.lavanguardia.com/libros/autores/bill-matheny-20113740>

Sinopsis del comic The Batman strikes <https://readcomiconline.li/Comic/The-Batman-Strikes>