Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Artes y Diseño

El Dibujo en el Cómic.

Tesina

Que para obtener el Título de:
Licenciada en Artes Visuales

Presenta: Pamela Lugo Cota
Director de Tesina: Maestro Fernando Ramírez Espinosa

CDMX, 2017

Universidad Nacional Autónoma de México
UNAM
Biblioteca Central
Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

No hay una lista corta de personas a las que les debo mi agradecimiento, en el camino he encontrado a aquellos que me brindaron apoyo desde el inicio, otros que su presencia fue corta pero muy significativa en mi crecimiento, algunos que me alentaron y ya no están aquí, quienes sinceramente hoy extraño. A todos ellos quisiera dirigirles un mensaje:

"Gracias, sin esos momentos que viví con ustedes, la experiencia de este viaje no habría sido la misma."

Esta Tesina, está dedicada especialmente a un par de personas que han estado conmigo desde mucho antes que cualquiera: María del Rosario Cota Tamayo y Juan M. Lugo Azueres. Gracias mamá y papá.

Agradezco a mis hermanos Karla Gabriela Lugo Cota y Othoniel Tristán Lugo Cota, a mi mejor amigo y compañero Carlos Javier Merchan Najera, por tener la paciencia y lealtad al acompañarme por varios años. Gracias a los familiares y amistades que creyeron en mi.

A mi Director de Tesina Fernando Ramírez Espinosa y Sinodales Alfredo Rivera Sandoval, Patricia Soriano Troncoso, José Luis Acevedo Heredia, Miriam Urbano Alonso que han tenido la paciencia y comprensión con la revisión de mi trabajo y su desarrollo, además de las enseñanzas que me dieron aquellos con los que tuve la fortuna de tomar clases.

Un agradecimiento especial a la Universidad Nacional Autónoma de México por darme la oportunidad para formarme académicamente en las instalaciones de la Facultad de Artes y Diseño.

Índice

1 **Introducción**

5 **Capítulo I.**
El cómic, la gráfica y la narrativa

5 **1.1** Una definición de dibujo

9 **1.2** Sobre la narrativa

11 **1.3** ¿Qué es el cómic?

20 **1.4** ¿Qué fines tiene el dibujo en el cómic?

25 **Capítulo II.**
El dibujo en el cómic de algunos autores

27 **2.1** Análisis del cómic *A Contract with God* de Will Eisner

35 **2.2** Análisis del cómic *Sin City* de Frank Miller

40 **2.3** Análisis del manga *Vagabond* de Takehiko Inoue

51 **Capítulo III.**
El Proyecto *Zinnia*

54 **3.1** Antecedentes e influencias

56 **3.2** El proceso

56 **3.2.1** Primeros bocetos

61 **3.2.2** Lluvia de ideas

66 **3.2.3** Definición de antecedentes

75 **3.2.4** Definición de escaleta y guión narrativo

77 **3.2.5** Guión de cómic

85 **3.3** La historia base, narrativa

90 **3.4** Materiales seleccionados

94 **3.5** Análisis del dibujo en el cómic resultante

98 **3.6** El cómic *Zinnia*

129 **Conclusiones**

133 **Bibliografía**

Introducción

Recuerdo cuando de niña invitaba a mi madre a ver anime junto a mis hermanos y a mi, ella se acercaba, se sentaba en el sillón y poco después diría lo que mencionaba cada que veía a los mismos personajes con ojos grandes de colores planos y vibrantes: “No entiendo nada, a veces no entiendo los monos que están en la pantalla”. Como niña, no lograba comprender cómo algo que yo entendía no lo podía descifrar mi madre, jamás llegué a pensar en que las convenciones visuales con las que ella creció poco tendrían que ver con las que yo me estaba formando, y que por ello, personajes como Buggs Bunny le resultarían más comprensibles que Goku. La representación está sujeta a las convenciones de su contexto histórico, social y geográfico. Esto es algo que no entendería hasta leer a autores como Gombrich, Will Eisner y Scott McCloud, quienes abordan el tema de los estereotipos y esquemas desde su propio punto de vista y convergen en que nuestro contexto y educación visual repercute significativamente en cómo vemos los íconos que nos rodean. (Gombrich, 2002, 12)

El día de hoy nos encontramos bombardeados por ideas de diversas fuentes, casualmente en muchos casos éstas no difieren entre individuos, así sucede con el cómic, un medio que por convención social se le ha dado un valor puramente comercial, dirigido a un público joven en su mayoría, al menos desde el punto de vista más usual en la comunidad; lleva esta disciplina hasta una connotación negativa que muchos artistas han tratado de abatir. Carácter otorgado a pesar del poco tiempo dedicado para analizarlo con seriedad y para descubrir en él, el dibujo utilizado en sus páginas, elemento que no es parte de un resultado azaroso y que definitivamente tiene más posibilidades aparte de aquellas que el mercado orilla a obtener.

Artistas de todas partes del mundo han dedicado años de estudio para lograr que sus personajes cobren “vida” y sumerjan al lector en un mundo nuevo, es por ello que el cómic es un campo de estudio que merece la pena dedicarle el tiempo para estudiar qué es lo que permite entender lo que los personajes, mundos y espacios “sienten” o “expresan” dentro de su realidad

enmarcada por viñetas en el papel (o cualquier medio que gustes imaginar), siendo dibujo uno de los principales participantes que no podemos pasar por alto para que ese fin sea logrado.

Dicho ésto, quisiera expresar también que la presente investigación ha comenzado por una obsesión: El dibujo. Antes de conocer cualquier modo académico de enseñanza del dibujo como disciplina, mi conexión con él comenzó por los escasos títulos de manga que llegaban a mis manos a través del negocio de mis padres, quienes vendían revistas dentro de una pequeña empresa papelera. El manga junto con la influencia de los videojuegos fueron entonces casi todo lo que conocía.

Así fue como dio sus inicios una obsesión por el dibujo, cuando hacía uso de esquemas limitados enseñado por revistas como *DibujArte*, que tenían un acercamiento técnico y dirigido a dibujar personajes específicos en estilos muy concisos que bien podrían encajar en la industria pero poco estaban interesados en el desarrollo de soluciones personales por parte de sus lectores, aún así, ayudaban a dar un primer paso hacia el dibujo para personas que como yo, poco sabían dónde buscar por instrucción. Sólo hasta ahora, leyendo sobre el tema del cómic para esta investigación, me daría cuenta que los esquemas repetitivos que manejaban en estas revistas, nacieron como un resultado de aquellos apuntes realizados por artistas como Töpffer, Da Vinci o Le Brun, quienes analizaron desde antaño las maneras de asemejar las "pasiones humanas", es decir, sus rasgos expresivos, principio esencial para la narrativa gráfica. (Gombrich, 2002, 293)

Desde esos primeros años de aprendizaje de dibujo hasta aquellos en que intentaría realizar mis primeras páginas de cómic "caseras", fue tomando forma una consciencia sobre la relación dibujo-cómic que se encuentra presente en mi proceso cada vez que realizo una página; Para mí el cómic siempre ha sido un espacio para mostrar los sueños y las formas de ver el mundo de cada quien, merece una investigación que procure ver aspectos más allá de "qué materiales utilizar" o "cómo dibujar expresiones en un personaje" a través de explicaciones tan esquemáticas que te enseñan "la mejor y única manera de dibujar cómic" y que resultan ser algo restrictivas con las posibilidades que tiene el dibujo en la realidad.

En el pasado he realizado algunos cómics basados en personajes ya existentes de algunas franquicias, principalmente con una influencia directa del manga de Japón y los videojuegos, así realicé trabajos con los títulos de *Dark Tales* (Fig. 1) y *Heart's Light*, los cuales publiqué en Internet desde el año 2009[1]. Sin embargo después de ello hasta hace unos meses dejé los cómics atrás principalmente por ideas tradicionalistas de la escuela de arte y la sociedad, que muestran resistencia para considerar el cómic como una disciplina que tiene un valor real en el arte, estigma que ha perseguido a la ilustración casi desde que apareció.

1 Sitios de los cuales hoy es imposible recuperar las imágenes publicadas entonces debido a la caducidad del espacio electrónico en que fueron expuestas originalmente.

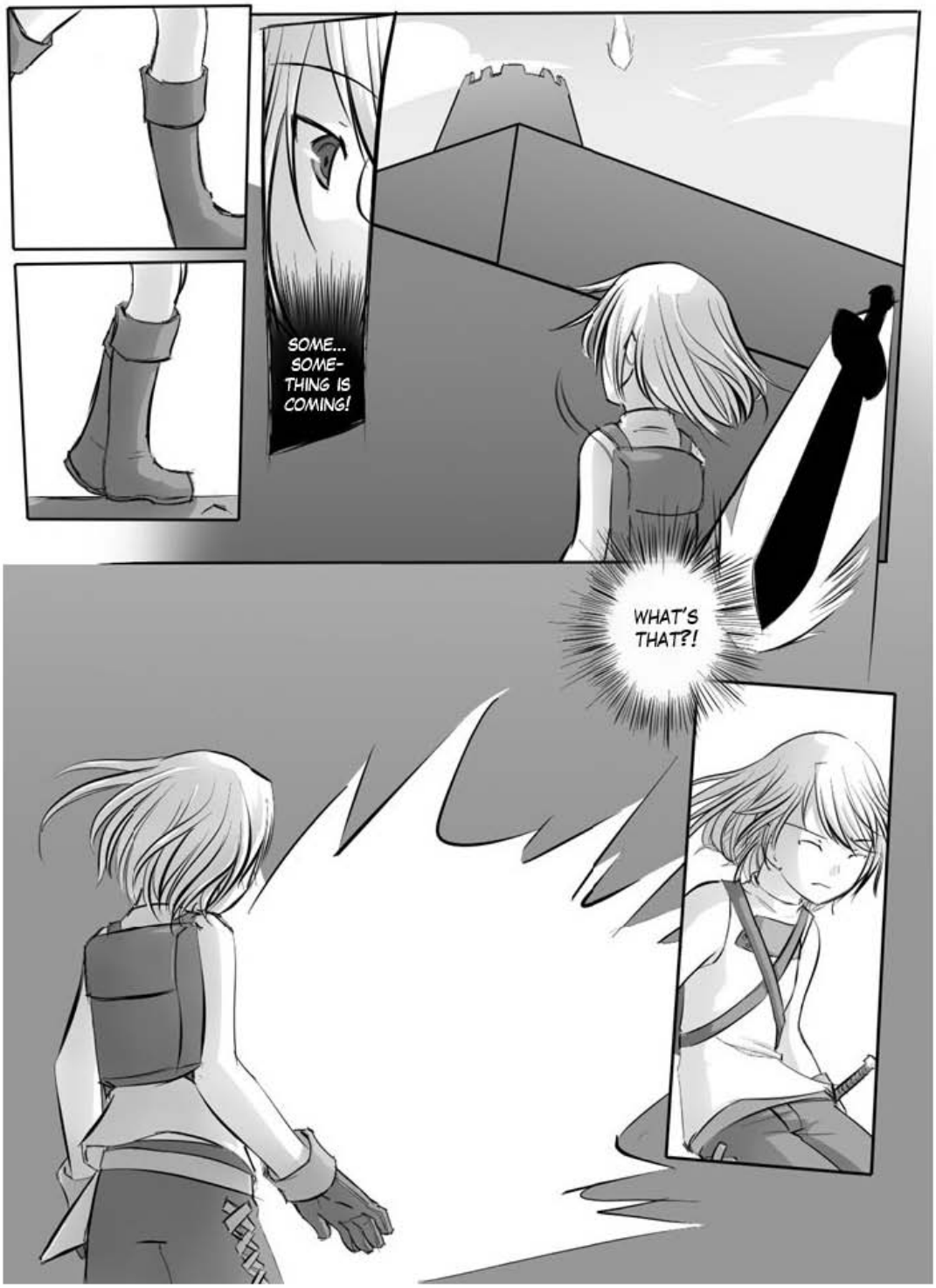


Figura 1: *Dark Tales*, realizado por Pamela Lugo Cota con medio digital, 2009.

Junto con ese estigma, existe la creencia de que: "el dibujo sólo es base para otras disciplinas" o "el cómic sólo es un medio para contar historias", sin embargo ambos son un fin en sí mismo, la narrativa no sería lo mismo sin una gráfica y viceversa, ésta se encuentra conformada en su núcleo por el dibujo, no como un cimiento escondido bajo la losa, sino como estructura y fachada, todo al mismo tiempo, el dibujo en sí forma parte de aquello que se puede ver en el soporte, como aquello que el artista está sintiendo a la hora de su ejecución y sus intereses se pueden verter en el cómic de igual manera, así también la naturaleza del cómic puede traer a la mesa nuevas soluciones que no fueron tomadas en cuenta por considerarlo sólo un contenedor que relaciona las características de otros elementos como lo es el dibujo, el color, el diálogo, las onomatopeyas o cualquier otro.

El cómic es un término utilizado desde el siglo pasado para hablar de los personajes caricaturizados que hacen acciones variadas en secuencia a través del dibujo contenido en viñetas (McCloud, 1993, 18), sin embargo, su principio viene desde mucho tiempo atrás y eso habla de la conexión y necesidad del ser humano por contar historias con imágenes (Eisner, 2003, 8), más que sólo demostrar la apariencia de un evento, o una escena; de no haber existido dicha conexión jamás habría sido realizada en primer lugar, por lo que el cómic sólo cumple con una de las muchas necesidades que fue teniendo el ser humano, especialmente después de su desarrollo hasta el momento en que tuvo tiempo de ocio.

Hoy, después de llevar clases en la asignatura de Dibujo por parte de la Licenciatura en Artes Visuales, mis conceptos e ideas cambiaron totalmente, no fue un proceso rápido ni mucho menos sencillo, pero, si bien busco hablar de dibujo me gustaría tratarlo en torno al cómic que desde hace tiempo que tengo una relación estrecha con el mismo y por ello creo que puedo ver algunos aspectos que otros no tienen tan claro a primera vista.

Con este escrito pretendo hacer un análisis del dibujo en el cómic, como su título lo menciona y el interés general de la investigación se encuentra en los elementos formales que permiten hacer llegar al lector la historia, y cómo éstos sirven para construir un mundo particular para la producción del mismo. En resumen, será una compilación del análisis de los elementos usados para la creación de obras realizadas por otros artistas, además del cómic resultante de esta investigación.

Como un medio relativamente nuevo en relación a otras disciplinas como la pintura, el cómic posee una módica cantidad de escritos serios sobre su disciplina, por lo que espero que de algún modo este trabajo sirva como llamada de atención hacia el medio, para abrir una discusión que brinde la oportunidad a otros de conocerlo, por lo mismo es que debo decir que bajo ningún motivo el presente escrito pretende ser la presentación de un concepto inamovible, sino una contribución que espera ayudar a crear un diálogo abierto en pro de expandir el área de conocimiento del cómic y el dibujo dentro de esta disciplina.

Capítulo I
El cómic, la gráfica y la narrativa

1.1 Una definición de dibujo

Quizá sea mejor primero hablar de la gráfica, ya que está íntimamente relacionada con el dibujo. En el diccionario podemos encontrar la siguiente definición sobre la palabra específica:

> (Del lat. *Graphicus*, y éste del gr. *Graphikós*.) adj. Perteneciente o relativo a la escritura y a la imprenta. II Se aplica a las descripciones, operaciones y demostraciones que se representan por medio de figuras o signos... II m. Cualquier representación de una información mediante figuras o por medio del dibujo. II fig. Se aplica al modo de hablar que expone las cosas con la misma claridad que si estuvieran dibujadas. (*Diccionario Enciclopédico ESPASA, Vol. 15*, 1993, 5913).

Desde aquí se puede ver que hay una relación casi inseparable entre la imprenta y el dibujo, ya que históricamente ambos han ido ligados por la disciplina del grabado. La gráfica desde un punto de vista personal, habla sobre una relación de la forma con el dibujo, de la línea que expresa los estados de ánimo del dibujante, no necesariamente de aquello que lleva un sistema de impresión de por medio, la gráfica pues, no posee un único carácter objetivo y descriptivo, sino también subjetivo, nos habla de la mano de quién lo hace, en el caso de los sistemas de impresión, hablará del grabador que insidió las placas originales en el aspecto espiritual (o como puede ser en el caso de nuestra era, de quien trabajó en los dibujos originales, ya fueran digitales o análogos), y del impresor del lado técnico.

El concepto "arte gráfico" es relacionado con cualquier obra presentada sobre papel (principalmente), por lo que se usa para conceptos como el dibujo o el grabado cuán sinónimo, según Juan Martínez Moro (2008, 27) en su libro *Un ensayo sobre grabado*, ahora es mayormente

relacionado a aquellos productos de la reproducción impresa, pero es establecido aún así como un "arte gráfico impreso" en este caso.

A pesar de que las necesidades del dibujo y el grabado en cualquiera de sus formas son muy distintas, ambas se unen bajo el principio de estar en un soporte y el cómic puede ser considerado un trabajo que entra en la gráfica por su principio de reproducción masiva actual y hasta por su historia, debido a que inició como producto del grabado, hoy, debido al avance de la tecnología el artista tiene mayor libertad en el uso de recursos para hacer sus cómics, explotando la diversidad de trazos y medios que puede brindar el dibujo.

Regresando al dibujo con sus necesidades particulares, definiciones las hay muchas, desde aquellas que ponen al dibujo como una actividad directamente relacionada a sus medios (ej. Lapiz, carboncillo, plumón, plumilla, etc.), hasta aquellas que lo ponen como una actitud intrínseca en quien la lleva a cabo, aquí algunas de las encontradas en diccionarios y enciclopedias:

> 1. "1. tr. Trazar en una superficie la imagen de algo". (*Real Academia Española*, 2014)

> 2. "...medio de definir las formas de los objetos, de representar ideas o de expresar estados emocionales del ánimo por medio de líneas o tonos aplicados a una superficie generalmente plana." (Montreal L., Tejada, Haggar, R. G., 1992, 132)

> 3. Drawing. Term that refers both to the act of marking lines on a surface and to the product of such manual work. Whether it is summary or complete, a drawing is defined less by its degree of finish or support than by its media and formal vocabulary. Manipulating line, form, value and texture, with an emphasis on line and value rather than colour, drawing has been employed since ancient times for both aesthetic and practical purposes. The language of drawing has been used to record, outline and document images that the draughtsman has observed, imagined, recalled from memory or copied.[2] (Turner, 1996, 212)

Aquí se lee desde lo superfluo hasta lo profundo en la definición de dibujo, pero queda claro que contiene un grado del ser interno del artista, su trazo habla de su persona, la libertad y rapidez con que puede ser realizado permite al artista experimentar y ser más personal durante la ejecución, pero muchos de los resultados suelen ser inconscientes, el artista es más sincero cuando los medios que utiliza para dibujar son parte de su segunda naturaleza en la

2 Dibujo. Término que refiere tanto al acto de marcar líneas en una superficie como al producto de tal obra manual. Sea resumido o completo, un dibujo es definido menos por su grado de acabado o soporte que por sus medios y vocabulario formal. Manipulando línea, forma, valor y textura, con un énfasis en línea y valor más que color, el dibujo ha sido empleado desde tiempos ancestrales para propósitos estéticos y prácticos. El lenguaje del dibujo ha sido utilizado para registrar, bocetar y documentar imágenes que el dibujante ha observado, imaginado, recordado desde la memoria o copiado. Traducción libre de Pamela Lugo Cota.

mano, pues usualmente no busca un resultado específico, sino simplemente observar (objetiva o subjetivamente) el objeto real o imaginario que percibe. Dejando de lado los problemas técnicos, el resultado final depende 10% en su técnica y 91% en el artista y su visión personal del mundo.

El dibujo es una disciplina completa, en la que el artista no involucra su mano nada más, sino también su mente y cuerpo, a esta afirmación existe su contrario, como el garabato, que suele ser realizado cuando el artista tiene la mente ocupada en otros asuntos al momento de dibujar, pero incluso en estos casos la memoria y el subconsciente del que lo ejecuta vienen a tomar el papel principal sobre el soporte del dibujante. No depende de la técnica, el soporte y mucho menos de la calidad de los materiales tanto como de aquello que está en la mente del creador, por lo que el dibujo es una huella que dejamos al momento realizarlo en un fragmento del mundo.

Aunque el dibujo está mayormente ligado con la línea (o grafismos) que con la mancha y el color (ya que estas últimas características están más presentes en la pintura) hay diversos artistas y ahora ilustradores que rompen con dichos esquemas de definición, tal como Saturnino Herrán, Cézanne o Cy Twombly, por mencionar unos pocos, quienes usan el color como parte de sus dibujos.

Además de esto, en la definición de Turner arriba citada habla del dibujo como un lenguaje, esto porque tiene una relación íntima con el psique de quien lo realiza, a pesar de que su alfabeto no está definido por letras, sus características formales ayudan a transportar una idea, el grosor, la calidad, lo orgánico (o geométrico), la inclinación, verticalidad, horizontalidad, nitidez, entre otros, sirven como su alfabeto y cada una nos da idea sobre el estado de ánimo del dibujante y su intención.

El dibujo cambia a lo largo del tiempo para cubrir con distintos propósitos, uno de ellos: la ilustración, que resulta esencial para el cómic pues ésta tiene como principio “ilustrar” al espectador en torno a algo, pretende “dar luz” o llevarlo de la mano para entender lo que está ahí representado, Juan Martínez Moro (2008, 114) lo explica como una rama dedicada a “abarcar, lo más detallada y completamente posible, una idea o un conjunto de éstas” por ello se rigen por un “principio general de economía (espacial, visual, informativa, etc.)”.

En la ilustración es esencial considerar los elementos adecuados a utilizar dependiendo de aquello en lo que es prioritario hacer énfasis dentro de cada proyecto en particular, en muchos casos el dibujo gestual (por establecer un ejemplo) puede entorpecer o ayudar a la eficacia de la imagen, no hay una regla general que aplique a todos los casos, pero cada forma de dibujar puede brindar un ambiente único y auxiliar al lector para entrar en mundos fantásticos a través de las páginas de un libro. Juan Acha (2004, 132) expresa esta característica del dibujo así:

“Naturalmente, en el dibujo comunicativo el tema es lo decisivo, sin por esto excluir lo estético que el dibujante suele dejar en su obra en forma inconsciente.”, él habla de ello como una característica que no necesariamente elige el artista utilizar, sino que es hasta accidental.

La ilustración formaba parte de un complemento para el libro ilustrado, por lo que desde sus inicios existe la preocupación por componer con imagen-texto (Martínez, 2008, 85), hoy se ha desarrollado hasta llegar a tener fuerza por sí misma fuera del uso de textos expresos, aunque sigue ligado a aquel intrínseco, llamado tema, pero en muchos otros casos, como en el cómic sigue en su mayoría siendo una relación considerada desde los aspectos más técnicos (contraste de colores, peso de la letra contra la imagen) hasta los más conceptuales (¿está dando la emoción requerida?, ¿los tamaños apoyan para que exista una percepción distinta por el lector?).

El dibujo ahora usado por los ilustradores de cómic en su mayoría hacen uso de programas de vectorización para dar un resultado limpio, dicho proceso trae consigo un resultado muy distinto de aquel que brindan los accidentes provocados por la mano, pues finalmente son éstos los que dan a conocer los estados de ánimo del productor. Desde una perspectiva personal veo que hacer uso de ambas maneras de trabajar puede dar mayor riqueza al producto final, podría aprovecharse la limpieza y el control de un trabajo vectorizado, al lado de la energía y variedad de una obra manual, sin necesidad de una tener que eliminar a la otra.

Hasta la fecha hay montones de cómics que sólo brindan carga emotiva a sus páginas por medio de las expresiones de sus personajes y los ángulos en que son dispuestos los mismos, junto con las viñetas que los contienen, cuando la misma riqueza que nuestros bocetos poseen podría usarse para brindar mayor emotividad y empatía con el lector, con la presencia de trazos menos controlados o estrictos en contraposición con los entintados pulcros y precisos, además de ser apoyado por el diálogo.

El cómic en esencia posee una historia, corta, larga, con o sin sentido, pero la tiene, y es por ello que el término “narrativa” necesita su propio espacio en esta breve investigación.

1.2 Sobre la narrativa

Éste es un tema completo por sí solo, la narrativa funciona como un método para explicar sucesos por medio de palabras. Las definiciones del diccionario son las siguientes:

> Lit. Forma de discurso literario, generalmente en prosa, que ordinariamente se circunscribe a la novela y al cuento. Las metodologías estructurales extienden el concepto a todos los textos, pertenecientes a diversos géneros literarios, en los que se emplea la técnica narrativa (*epopeya, fábula, leyenda, mito,* etc.) y asimismo, a relaciones no literarias de sucesos (reseñas periodísticas, informaciones históricas, etc.). (*Diccionario Enciclopédico ESPASA, Vol. 21*, 1993, 8301)

Sea cual sea el género de narrativa que se utilice, un elemento importante que es usado es la narración, y su definición viene como sigue:

> f. Acción y efecto de narrar. II Lit. Tipo de relato en el que un narrador (v.) comunica a un destinatario una sucesión de hechos realizados en un tiempo por uno o más personajes, relacionados entre sí mediante acciones entre las que existe un ordenamiento lógico de *causa/efecto* y de consecutividad (antes/después)... (*Diccionario Enciclopédico ESPASA, Vol. 21,* 1993, 8301).

Las anteriores definiciones tienen aspectos a considerar para la investigación, una historia requiere de temporalidad, es decir, el cómic viene desarrollando el tiempo a través de viñetas, es por ello que resultan tan vinculadas la noción de secuencia con el avance de la historia. Además de ello existen diversas técnicas de narrativa gráfica que ayuda a que sea más eficaz la imagen empleada.

Es importante definir que la narración ayuda al lector a creer en la historia, además de entenderla, pues su buena ejecución permite que exista una comunicación efectiva entre el autor y el lector, apoyando la fantasía en su subconsciente, un término que también es importante abarcar, lo fantástico o bien, la ficción. El ser humano desde la antigüedad tiene una capacidad para crear cosas nuevas, derivadas de su ingenio e imaginación, de ella viene la fantasía que permite "reproducir, por medio de imágenes mentales, cosas pasadas o representar sucesos que no pertenecen al ámbito de la realidad."(Pérez, 2009).

Nuestros antepasados utilizaban este recurso para explicar fenómenos naturales que de otro modo no tenían lógica alguna, con ella representaban seres míticos que eran imposibles de ver, con su ingenio les dieron cuerpo y forma, dando como resultado una mezcla de sus memorias y conocimientos, todo determinado por los seres y objetos que veían en su cotidiano, tales como las cabras, los toros, las vacas, los caballos, o aquellos elementos con los que se encuentran en contacto siempre, como el agua, la tierra o el fuego.

En este caso resulta importante la idea de fantasía porque tal como nuestros antepasados pensaron en estas deidades a las que les dieron forma, es como ahora el artista da cuerpo a sus personajes y a sus viñetas para que el lector sienta empatía por ellos, sea por medio de historias de ciencia ficción, como aquellas que nos ha mostrado la historia de la humanidad, además de seguir las historias por medio de la sucesión de eventos.

Con esto sólo se quiere hacer un hincapié en la importancia de la narrativa para crear mundos imaginarios, en especial en un medio como lo es el cómic, pues sin una buena narración (implícita o explícita), sería incompresible para los lectores cualquier sucesión de viñetas que vean, es tratar de explicar algo sin contexto ni eventos que los relacionen entre sí.

No es novedoso pensar en el arte ligado a la narración de eventos puesto que es algo que se ha utilizado desde milenios atrás, pero éste se abordará brevemente en el siguiente subtema.

La narrativa es vital para el cómic, sin ella no existiría, es tal la necesidad por una narración o sucesión de eventos en las viñetas, que los espectadores crean una historia donde no la hay sólo por el hecho de estar una serie de elementos dispuestos de manera continua en una página, tal como lo menciona Scott McCloud (1993, 72) al hablar sobre la categoría “Non-Sequitur” en las transiciones de viñeta a viñeta, no tienen una sucesión lógica entre ellas.

1.3 ¿Qué es el cómic?

"Hay modos de escribir cuentos, uno en capítulos, líneas y palabras, y lo llamamos "literatura", y otro mediante una sucesión de ilustraciones, y a éste lo llamamos el "cuento en imágenes"."
(Töpffer en Gombrich, 2002, 284)

La frase escrita arriba demuestra la antigüedad que tiene la preocupación por mostrar narrativas a través de imágenes, Töpffer (quien escribió la frase arriba citada) fue un artista nacido en 1799, preocupado por demostrar las características en las expresiones que permitían construir una diversidad de emociones en los personajes, constantemente trabajaba en pequeñas narrativas con dibujos que no tenían una importancia de oficio, como lo era la pintura o la escultura en aquel entonces.

El cómic como concepto incipiente en aquel entonces tenía que basarse en las ideas establecidas desde el campo de otras disciplinas, así es como por principio toma el concepto de narrativa gráfica que viene desde la pintura (misma que antecedió la creación del ahora popular "cómic").

Según el *Dictionary of Art*, *Vol. 22* la definición de Arte Narrativo se encuentra de la siguiente manera:

> Term used to describe art that provides a visual representation of some kind of story, sometimes based on literary work. It is found throughout the world, and it appears not only as an art form in its own right in both two and three dimensions but also as decoration on a variety of objects. Narration, the relating of an event as it unfolds over time, is in principle a difficult task for the visual arts, since a work of art usually lacks an obvious beginning, middle and end, essential features of any story. Nevertheless, since ancient times many works of art have had as their subjects figures or tales from mythology, legend or history. The artists overcame the inherent limitations of visual narrative by representing stories that the viewer might be expected to know and would therefore retell in his or her mind while taking in the

representation.[3] (Turner, 1996, 510)

Descrito por la definición de arriba, la narrativa gráfica como género de la pintura era utilizado para reforzar las ideas religiosas de su cultura o llevar documentación de eventos históricos; debido a sus formatos limitados y escaso diálogo acompañante, estas narraciones tenían que contener historias conocidas con anterioridad por la cultura, pues de otro modo sería imposible para su gente descifrar la información en ellas (Turner, 1996, 510). Hoy el cómic ha evolucionado al grado de contar historias nuevas o viejas sin la necesidad del conocimiento previo en su lector.

La narrativa gráfica por su propósito de "contar historias" se apoya principalmente en las convenciones y estereotipos de sus lectores, pues éstos modifican la manera en que será contada y percibida la historia, así es como el dibujo es el medio por el que son representados fenómenos conocidos, tales como la velocidad, la lluvia, el temblor, la apariencia de algo bueno o malo, los sonidos, entre muchos otros elementos a través de signos que ayudan al lector a comprender lo ahí evidenciado. Es decir, el cómic al igual que otras disciplinas, es producto dependiente de su época, es hijo de su tiempo, y mientras más prolongada sea la posible exposición del lector a un cómic, será más fácil experimentar y modificar las convenciones del lector dentro de la misma obra.

El tema de los estereotipos para la narración de un cómic puede ser muy prolongado, pero brevemente podría decirse que son las características que conforman los diversos personajes, entornos u objetos en la historia, que se sirven del conocimiento previo del lector para "resumir" las explicaciones al momento de narrar una nueva historia, por ello es que tienden a repetirse las características de un médico al hacerlo llevar ropas blancas o instrumentos para la salud consigo, así el lector puede deducir que el personaje está involucrado en determinadas actividades en lugar de hacerlo decir textualmente: "Soy un médico" Otro tipo de estereotipo son los rasgos de animales implícitos en rostros humanos (Fig. 2), así al asemejar al personaje con un león puede pensarse en un personaje que posee liderazgo o fuerza en su actitud, mientras que si posee características de un gato casi inmediatamente se le puede relacionar con adjetivos como la audacia, astucia, o en su caso, si es parecido a una rata se le puede ver como una persona

3 Término usado para describir arte que provee una representación visual de alguna clase de historia, a veces basado en un trabajo literario. Es encontrado a través del mundo, y aparece no solo como una forma artística por su propio derecho en sus dos y tres dimensiones, pero también como decoración en una variedad de objetos. Narración, la relación de un evento como se desarrolla en el tiempo, es por principio una tarea difícil para las artes visuales, ya que una obra de arte suele carecer de un principio, mitad y final obvios, características esenciales de cualquier historia. Sin embargo, desde tiempos ancestrales muchas obras de arte han tenido como temas a figuras o cuentos de la mitología, leyenda o historia. Los artistas superaron las limitaciones inherentes de la narrativa visual al representar historias que el observador podría esperarse que conociera y podría por consiguiente volver a contarla en su mente mientras ve la representación. Traducción libre de Pamela Lugo Cota.

Figura 2: Ejemplo de estereotipos por rasgos de animales, ilustración de Will Eisner. (2003, 20)

ladrona, sucia o enferma por un lado, o también rápida o asustadiza, la lista puede seguir.

Otro tipo de estereotipo podría ser el de los espacios o ambientes donde viven los personajes, una recámara representada con muchos objetos tirados por doquier pueden dar la idea de que su habitante es alguien muy desorganizado, sucio, o con muy poco tiempo para arreglar. La vestimenta también es otro caso, las presentación de alguien en traje formal puede dar la idea de un empleado, una persona con cargo administrativo y con carácter de líder, pero si ese mismo traje está mal colocado, la corbata mal puesta u otro tipo de descuidos, pueden dar la impresión de diversas circunstancias, como que no tuvo tiempo la persona para arreglarse y quizá siempre anda en prisas, o que quizá tuvo un pésimo día y fue a embriagarse después del trabajo.

Los estereotipos usan nuestra "biblioteca mental" para ahorrar diálogos, y son usados con mayor frecuencia cuando el autor tiene muy poco tiempo para explicar la psicología de sus personajes o ambientes (Eisner, 2003, 15).

Aunque la palabra cómic es relativamente nueva, su definición viene tomando forma desde la antigüedad, probablemente desde el siglo XIV a.C. con los Egipcios, como Scott McCloud (1993, 14) lo plantea en su libro *Understanding Comics*, explicando que en una pintura hecha para la *Tumba de Menna* (Fig. 3), el órden de lectura que utilizaron fue en ZigZag de abajo hacia arriba, iniciando desde la izquierda hacia la derecha y que describe por medio de escenas separadas por eventos la forma de dar tributo al Faraón, y aunque el origen del cómic todavía es un área de la que faltan estudios más serios, no está fuera de la realidad considerar estos primeros pasos a lo que hoy conocemos como cómic.

Aún con esos primeros inicios del cómic en la antigüedad, no fue hasta mediados de 1800 que fue conocido el "padre" de los cómics bajo la concepción contemporánea de la palabra, esa persona fue Rodolphe Töpffer, quien realizó pequeñas secuencias parecidas a las de ahora (Fig. 4), con el uso de viñetas y personajes caricaturizados, con la relación imagen-texto de hoy (McCloud, 1993, 17). Lo que finalmente ayudó en gran medida a la difusión de este tipo de obras fue sin duda el desarrollo constante de la imprenta.

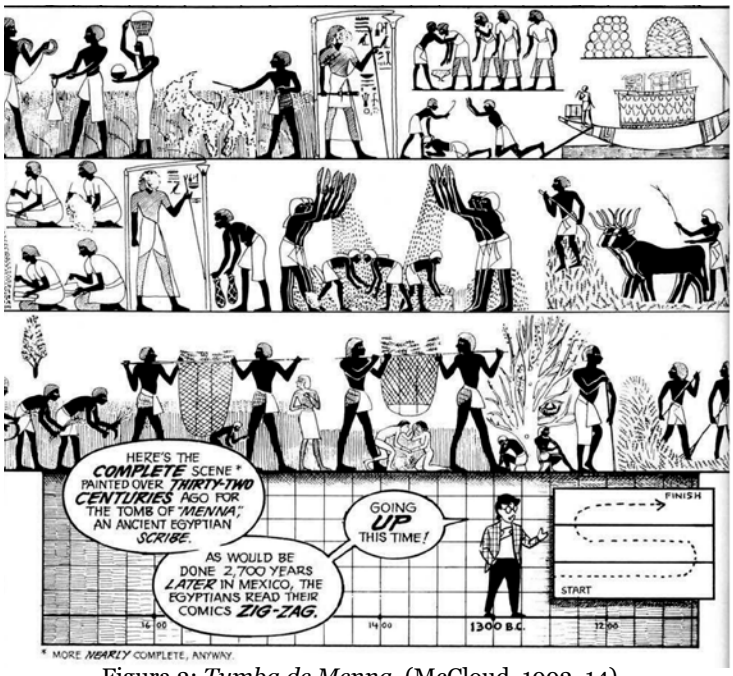


Figura 3: *Tumba de Menna.* (McCloud, 1993, 14)

Figura 4: Secuencia dibujada por Rodolphe Töpffer llamada *Sr. Lápiz*, 1840.

El día de hoy al consultar un diccionario es posible encontrar definiciones como la siguiente:

> (Del i. comic.) m. Serie o secuencia de viñetas o representaciones gráficas de finalidad narrativa que, desarrollando una situación, presentan al mismo personaje en distintas circunstancias o situaciones. Suele presentarse bajo la forma de larga historia en imágenes, publicada en tiras de tres o cuatro viñetas en periódicos y revistas, o revista o cuaderno con una o varias historietas completas. Esta segunda modalidad de cómic encaja en la definición que da la Real Academia Española de tebeo. (*Diccionario Enciclopédico ESPASA, Vol. 8*, 1993, 3093)

Hoy el cómic es una industria enorme dedicada a imprimir largos tirajes de revistas y compendios de 500 páginas (o más) que poco tienen que ver con las tiras cómicas de escasas viñetas sólo presentes en los periódicos (no es que hayan dejado de existir, pero hoy existe una mayor riqueza de cómics en el mercado), además las historias se han complicado al punto de requerir explicar las acciones de más de un sólo personaje, éstas junto con otras explicadas más adelante serán las evidencias de que el concepto anterior resulta un poco obsoleto, al finalizar el presente subtema, habrá una definición por parte de Scott McCloud que se ajusta más a la realidad actual.

El formato del cómic, su color, estilo o niveles de representación pueden variar dependiendo de las necesidades que su narración tenga, debido a que su fin principal es dar una entrega de una historia creíble al lector independientemente de su realismo, por ello es considerado parte del diseño y la comunicación visual, pues para su desarrollo es recomendable conocer los elementos formales (forma, color, línea, plano, volumen, tono, etc.), su carácter mayormente externo y funcional, por el que pocos le dan un lugar dentro de las artes.

El cómic tiene la libertad de tomar la forma que le convenga para su propio fin, fuera de las convenciones que tenemos hoy en día para este medio, existen obras peculiares como aquel que realizó el artista Philipp Meyer con su cómic para ciegos llamado *Life* (Fig. 5 y 6) que consistía de simples relieves en papel realizados con círculos que representaban un personaje distinto dependiendo del patrón que siguieran (los cuales no eran necesariamente escritos en braille), todo con la intención de poder darle una sucesión a cada página para dar a entender el movimiento a los ciegos, su interpretación es abierta a la imaginación casi en su totalidad. (Meyer, 2016)

Figura 5: *Life. A Tactile comic for blind people*, portada (Meyer, 2013).

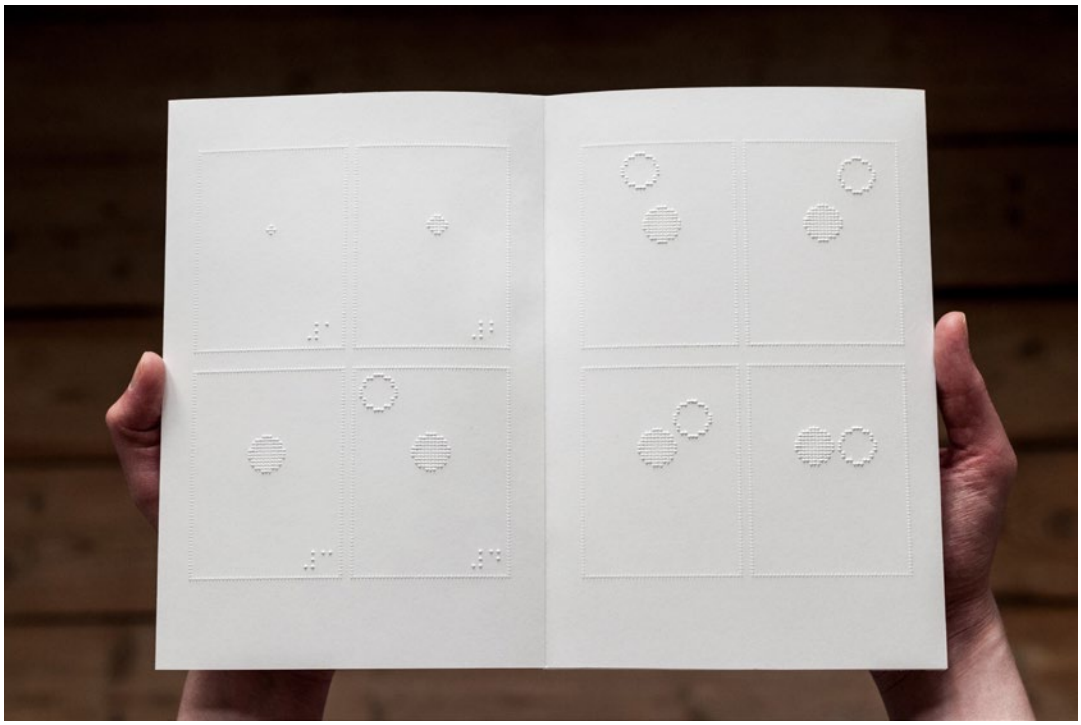


Figura 6: *Life. A Tactile comic for blind people*, página 1 y (Meyer, 2013).

Volviendo al concepto de "narrativa gráfica", en el cómic todo está basado en la relación imagen-texto que tienen sus páginas, aunque es posible prescindir de diálogos explícitos, siempre los habrá implícitos, aquellas onomatopeyas que sólo el lector "escucha" en su cabeza mientras ve los dibujos y forma una relación con sus experiencias, o aquellas historias que el autor-dibujante asume que tiene su lector (eventos políticos, historia, experiencias recurrentes de la infancia).

Por su fácil entendimiento, su principio de entretenimiento y uso de pocas palabras, el cómic es un medio ideal para dar información a las grandes cantidades masas, en especial para aquellas sin estudios profesionales, ésto habla de su amplia importancia comunicativa, pues se considera consecuencia del nuevo arte tecnológico, según Juan Acha (2004, 114), llamado también diseño *icónico-verbal* por su necesaria relación entre las convenciones sígnicas establecidas y la palabra.

De lo anterior viene la definición cliché del cómic, ligada a la presentación por viñetas dentro de páginas, una serie de sucesos que describen una historia poco profunda dirigida a niños o adolescentes. Sin embargo desde las creaciones de Will Eisner el cómic se ha revolucionado en torno a cómo es percibido por lo menos entre sus aficionados, pues introduce al medio el término de "novela gráfica"[4] bajo la idea de que el cómic puede cubrir temas complejos y abiertos a la reflexión, con el fin de que llegue a públicos mayores, algo que era imposible para sus antepasados sin el estigma de ser un medio sólo para niños, todo esto bajo el formato del libro tradicional en lugar de la revista convencional.

Will Eisner no resulta ser el único que empuja los límites de la concepción del cómic, también habrán otros nombres que experimenten con temas de la segunda guerra mundial o movimientos sociales con metáforas sólo posibles bajo la relación imagen-texto que el cómic puede formar, además de ello, también habrá grabadores que en su ambición por mostrar nuevos temas en la narrativa hacen series de estampas que cuentan historias sin diálogo alguno. Algunos ejemplos pueden ser las obras de Frans Masereel (Fig. 7) y Lynd Ward (Fig. 8).

4 "Novela gráfica" es un concepto que usa Will Eisner desde la publicación de su obra *Contrato con Dios* en 1978, que revolucionaría la manera en que es visto el cómic de entonces.

Figura 7: Narración gráfica compuesta por 63 xilografías de 10 x 8 cm, Frans Masereel, *Die Sonne,* publicadas en 1929, Alemania.

Figura 8: Novela gráfica como la conocemos hoy, compuesta por 230 xilografías, Lynd Ward, *Vertigo*, 1937.

Aunque la representación queda supeditada a los estereotipos de su tiempo, el artista procura empujar los límites del uso de íconos, índices y símbolos para tener mayor libertad en el desarrollo de sus páginas, reciclan pues, de manera creativa, estándares pasados.

La gráfica en el cómic resulta imprescindible pues es la que permite al lector tener la experiencia total de la historia ahí explicada, no sería cómic sin ella, y aunque el cómic se podría utilizar cualquier medio visual como el collage, la pintura, la caligrafía, los pastiches, la fotografía, los objetos encontrados entre otros, lo que viene a interesar a esta investigación es la importancia que tiene el dibujo como disciplina total en el cómic.

Con todo lo anterior descrito, es posible decir que el cómic aparte de estar en algún medio como el papel o la pantalla, también debe poseer una narración a través de una serie de elementos visuales que presentan temporalidad y una necesaria relación entre ellas (por difícil que pueda resultar encontrarla), con la posibilidad de mostrar una secuencia al lector, o como la definición de Scott McCloud (1993, 9) en su libro *Understanding Comics*:

"com-ics (kom'iks)n. Plural in form, used with a singular verb. 1. Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer."[5]

Con la definición de Scott McCloud queda clara la estructura que define a un cómic, pero no expresa que el dibujo sea necesario para este medio, esto es porque no lo es, puesto que como mencionaba más arriba, el medio a utilizar para narrar puede variar en todos los aspectos, todo en pro de una narración que cubra con las necesidades de la historia.

5 com-ics (kom'iks)sust. Forma plural, usado con un verbo singular. 1. Pinturas u otras imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, destinadas a transmitir información y/o producir una respuesta estética en el espectador. Traducción libre de Pamela Lugo Cota.

1.4 ¿Qué fines tiene el dibujo en el cómic?

El carácter del dibujo en el cómic tiende a ser un poco "superficial" por una razón específica: la funcionalidad y la reproducción en tirajes, aunque puede haber sus excepciones como lo fueron los artistas Lynd Ward, Masereel, Max Ernst, u otros que existieron o por existir. Por ello es que se le considera parte del área de diseño y no tanto de las artes. La mayor parte de su lenguaje se basa en la representación, pues es de este modo como puede comunicarse el autor con claridad ante el lector.

La representación en pocas palabras puede decirse que es la realidad nuevamente presentada de algo, es decir, desde un dibujo en el que tomo el modelo humano desde cómo lo ven mis ojos hasta cómo lo soluciona mi mano en el papel a través del uso de tonos claros y oscuros con carboncillo, en ese dibujo no se encontrará la realidad, pues queda falto de elementos como lo tridimensional, el color, el olor, la textura, los materiales o cualquier otro elemento que provenga del modelo real, pero ante los ojos del espectador el dibujo puede identificarse como el modelo llamado "Armando" sólo por el hecho de tener un parecido visual y meramente virtual del real, la representación pasa a sustituir a la realidad en la mente del espectador cuando el dibujo tiende a hacer "click" con las convenciones de su tiempo y la representación deja de ser un concepto que tiene que estar ligado a un realismo minucioso.[6]

El cómic aprovecha las convenciones para comunicarse efectivamente, y el dibujo por sí solo contiene tantas que han sido establecidas por la historia, convirtiendo el uso de éstas en un lenguaje por sí solo, diría Juan Acha (2004, 39) con ésto hay "…más razones para aceptar el dibujo como una facultad humana que se concreta en imágenes y signos de diferentes finalidades y que constituye la matriz de todos los lenguajes visuales."

6 Tal y como lo planteaba René Magritte en el siglo XX en su serie de cuadros *La traición de las imágenes* con la frase "Ésto no es una Pipa".

En el subtema anterior se abordó cómo es que los estereotipos son utilizados para "sumergir" al lector en el mundo que describe el cómic, ésto junto con el uso de otro tipo de símbolos o convenciones históricas explican cómo es que el dibujo ha pasado a formar parte de un lenguaje:

En Egipto la convención era el humano de perfil con su ojo y pecho visto de frente, que poseía dos pies derechos, todos lo identificaban como un humano (completo y sano) a pesar de su poca similitud con la realidad. Hoy, Mickey Mouse es identificado como un ratón a pesar de que nada tiene que ver con el mamífero original, fuera de su larga y delgada cola.

Las convenciones de hoy en día nos han llevado a reducir tanto el detalle de los elementos, que un círculo amarillo con dos puntos y una línea recta horizontal podemos identificarla como una cara sintetizada (Fig. 9) y no una en específico, sino una que puede estar presente en cualquier ser humano, animal u objeto (poniendo de ejemplo la parte del frente de un auto al que se le atribuye emoción por la posición que tienen sus focos); y por tanto un rostro con el que todos podemos empatizar, algo que Scott McCloud aborda con mayor profundidad pero que nos

Figura 9: Sobre las posibilidades derivadas de la síntesis de elementos, en particular el rostro y la identificación del lector. (McCloud, 1995, 31).

da una clara idea de cuán importantes pueden resultar el uso de estos elementos visuales en la historia.

Juan Acha (2004, 119) explica que este principio nació desde que el hombre de las cavernas trataba de facilitar su caza por medio de los rituales que incluían dibujar a los animales en las paredes de las cuevas, donde:

> ...el dibujo proyecta y representa a la vez. Aquí tuvo lugar el vital descubrimiento de las equivalencias y de las identificaciones o tomar dos cosas distintas por iguales. Al tomar una cosa por otra, el hombre se fue abriendo caminos hacia los símbolos, emblemas, efigies, alegorías, etcétera.

Ésto sólo es una parte de cómo el dibujo es que funciona dentro del cómic y qué fin puede cumplir. Tan insertas están estas ideas en nuestras mentes, que otros elementos como la calidad de la línea, su "rigidez" o "soltura" tienen también otras connotaciones importantes para la comunicación dentro del cómic, algunos diccionarios explican ésto sobre el dibujo:

" There are several qualities unique to drawing that distinguish it from other art forms. It has always been considered among the most intimate and personal of all the arts."[7] (Turner, 1996, 212)

"...Drawings can be appreciated as works of art in their own right, independent of any auxiliary function they may serve in relation to the design and execution of a project."[8] (Turner, 1996, 213)

El dibujo nunca estará separado del carácter personal e íntimo del artista siempre y cuando venga de su mano, y esto es algo de lo que hablamos en el subtema *1.1 Una definición de dibujo*, la aparición en las viñetas de determinado tipo de líneas connotan acción, tranquilidad, suavidad, miedo, y muchos otros etcéteras, es ésto lo que le da cuerpo y credibilidad a las páginas de un cómic, y es precisamente donde se encuentra el papel más importante que desempeña el dibujo, éste ayuda a crear el mundo que el artista ha pensado por medio de aquellos elementos visuales que no necesariamente son estudiados como los símbolos, signos e índices.

Así es como también Juan Acha (2004, 132) describe que el dibujo tiene una "dimensión comunicativa" que se define como "expresiva".

---

7 Hay muchas características únicas del dibujo que lo distinguen de otras formas de arte. Ha sido considerada entre la más íntima y personal de todas las artes. Traducción libre de Pamela Lugo Cota.

8 ...Los dibujos pueden ser apreciados como obras de arte por su propio derecho, independientes de cualquier función auxiliar a la que puedan servir en relación al diseño y la ejecución de un proyecto. Traducción libre de Pamela Lugo Cota.

> ...(con contenidos emotivos y gestuales). Hay que diferenciar entre la expresividad de las imágenes y la de los diferentes trazos o temblores de la línea. Se trata de una lectura grafológica o gestual: atribuir a la línea un estado de ánimo según los accidentes de su trazo.

El estado de ánimo del que él habla resulta indispensable para el cómic, más son pocos los artistas que hacen uso consciente él. Como fue explicado en el *1.3 ¿Qué es el cómic?*, es necesario el uso de diversos estereotipos para una mayor claridad en las páginas narradas. En libros técnicos sobre cómic se explica cuáles tienden a ser las expresiones y maneras de moverse o vestirse de distintas clases sociales y personajes de acuerdo a sus personalidades. Todo para resumir la carga de trabajo en el lector para entender la narración ahí dibujada.

Aunque los estereotipos ayudan a dar mayor información en pocas imágenes, sus resultados no necesariamente son redundantes, algo común de ver en el cómic son aquellas páginas entintadas en negro con colores que dan la ilusión de volumen, muchas veces con intención de representar algo similar a la realidad, con uso de colores saturados y viñetas divididas de forma ortogonal, (con líneas verticales y horizontales) en su mayoría. En general éstas serían las características estereotípicas del cómic Estadounidense, pero cuando un cómic es liberado de las exigencias del mercado (que por lo general es el responsable de que los cómics impresos por tirajes grandes sigan un patrón que parece estar presente en muchos trabajos) puede experimentar con otro tipo de soluciones, es cuando el dibujante puede formularse preguntas de manera libre en torno a lo que decide o no representar en su trabajo.

El estereotipo en el caso anterior, es un límite para el ilustrador de cómics cuando él mismo ve que otras soluciones ayudarían más a su narrativa y la editorial no lo aprobará por no caer en el estándar del mercado.

Estas preguntas darán flexibilidad al uso de recursos que permitirá tener una mejor relación artista-lector e imagen-texto, la ilustración entonces, sólo presenta una pequeña barrera para este mundo de posibilidades: que el lector pueda entender la narrativa que procura el artista/autor.

El cómic frente a otras formas de expresión culturales es bastante nuevo, por lo que los campos para experimentación aún son amplios, realmente lo que sería necesario que tuviese un cómic para continuar siendo cómic es una historia explicada con una secuencia de gráficas, sea simple o detallada. El fin principal es llevar al lector a través de la historia, así hay aquellas con una extensión de 4 viñetas (tiras cómicas), hasta de cientos o miles de páginas.

Capítulo II
El dibujo en el cómic de algunos autores

Hacer un análisis del cómic es similar al utilizado en otros tipos de obras bidimensionales como la pintura o el grabado, la diferencia está presente cuando se evalúa un concepto fundamental del cómic: la temporalidad.

Una obra puede ser una pintura por si sola o una serie de 14 huecograbados (por decir un número), en cualquiera de los dos casos las obras son analizadas particularmente y después en conjunto, pero en el caso del cómic la totalidad es la que conforma una sola obra terminada, puesto que es necesario considerar cómo es que el tiempo está siendo representado en él a través de las páginas que contiene, por lo que los módulos en los que podrían dividirse entonces serían los "capítulos" que conforman la historia completa, porque quizá esa sería la unidad menor donde el cómic presente un ciclo de temporalidad entero en este medio.

También tiene que tomarse en cuenta el grado de integración que tengan las ilustraciones con todos los demás elementos del cómic, tal como lo retoma de William Morris, el escritor Juan Martínez Moro (2008, 86) hablando sobre el libro ilustrado.

Juan Acha (2004, 55) establece en uno de sus libros que el dibujo es un medio que sirve como lengua, a partir de él es que encontramos "patrones o configuraciones de las realidades visibles para representarlas. Esto amplió la capacidad humana de vincularse con la realidad". En el medio del cómic este principio fue explotado para narrar nuevas historias a otros y por ello también es necesario identificar qué patrones son utilizados para crear la "nueva realidad" representada dentro de viñetas secuenciadas.

Hoy cuando se habla de cómic es fácil pensar en *DC Comics* o *Marvel* como ya se mencionó en el capítulo anterior, en el caso de esta investigación se abordarán tres artistas que tienen un desarrollo técnico algo distinto al de los artistas de *Batman*, *X-Men* u otro de aquellos reconocidos, estos artistas, cronológicamente ordenados según las obras aquí revisadas son: Will Eisner, Frank Miller y Takehiko Inoue.

Dos de ellos son estadounidenses pero poca relación tendrán en sus soluciones gráficas más allá del uso fundamental de viñetas o secuencias; el otro se encontrará en Japón. Su selección fue principalmente por una creencia firme en que estos artistas no están utilizando elementos "gratuitos" en su trabajo, que cada página ha sido planeada de forma consciente hasta el detalle de su resolución final con el estilo por una razón definida más allá del adorno o decoración, cualquiera de los tres ha sido influenciados por las modas del mercado en algún aspecto, pero también hay razones para creer que su trabajo tiene un valor artístico desde el dibujo con que fueron hechos.

El dibujo realizado para una pintura, o con la sola intención de hablar del cotidiano del artista no puede ser comparado con aquel que se encuentra en las páginas de un cómic, pues ambos tienen propósitos distintos, cualquiera que sea éste no hay razón para devaluar el trabajo de ninguno de los dos.

DC Comics o *Marvel* (por poner unos ejemplos) para este caso, no entran en la consideración para análisis por la presencia en ellos obligatoria de elementos que entorpecen la lectura, como lo es el color, no con ello me refiero que cualquier obra con color es difícil de leer, pero el "protocolo" de color en los cómics que suelen traer los títulos de estas empresas son tan saturados que no consideran una lectura de viñeta a viñeta en muchos de sus casos y la secuencia se pierde por los efectos de dicha solución, porque están más concentrados en hacer el efecto, que sacrifican la secuencia de la imagen y su lectura. Además de ello la línea usada para dibujar a los personajes y escenarios responden más a un mercado que a las necesidades particulares de cada historia, porque cada uno de ellos lleva una formula que repite en más de un solo título.

En el caso de un ilustrador de cómic:

> ...está sometido a un texto en dos sentidos diferentes: debe proporcionar una imagen adecuada, verosímil, de la escena ilustrada y, además, debe crear un conjunto de imágenes, todas esas escenas, con un denominador semántico común que conecte con el sentido del texto que está en el origen. (Bozal, 1989, 104)

Por lo que veremos adelante cómo cada ilustrador seleccionado para análisis llega a traducir el texto (la historia) en el cómic, y cómo generan el entorno para que sus personajes vivan de manera natural sus mundos.

2.1 Análisis del cómic *Contrato con Dios* de Will Eisner

Will Eisner es un dibujante nacido en 1917 en Brooklyn, Nueva York. Fue reconocido como el "Padre de la Novela Gráfica" y uno de los artistas más importantes para el cómic de su tiempo, dedicó casi toda su vida al cómic, escribió el libro *La narración gráfica* en el que explica los principios de la narración a través de la imagen, por qué son realizados con ciertos principios y qué función tenían.

Cuando Eisner empezó a tomar interés por realizar cómics, pocas eran las publicaciones serias que existían para enseñar técnicas para su realización, si es que había alguna del todo. Su interés nació desde que era pequeño y creció cuando trabajaba vendiendo los periódicos desde niño, aunque aún no habían muchos artistas sumergidos en el mercado Eisner tenía al alcance las tiras cómicas de *Popeye El Marino* hechas por E. C. Segar y *Tim Tyler's Luck* por Lyman Young quienes serían sus primeras inspiraciones además del condominio en el que vivió en Nueva York. (Heinjes, 1992)

Su principal obra fue *The Spirit* (Fig. 10) por la que tuvo mayor reconocimiento, y en las que experimenta el uso del color dentro del cómic, de estas obras viene la inspiración de muchos otros artistas para asemejar su trabajo y establecería un nuevo esquema para el cómic con color.

Figura 10: Portada de compilación de *The Spirit* por Will Eisner en 1951.

Aunque tiene obras de mayor renombre, *Contrato con Dios. La vida en la Avenida Dropsie* (Fig. 11) viene a ser de mayor interés para esta investigación debido a que el trabajo está dirigido al uso del dibujo con la línea o la mancha más que al uso total del color. Su dibujo en esta obra es emotivo y oportuno con los temas ahí hablados, y aunque poco hay de un mundo creado totalmente por Eisner en esas páginas (pues se basó en eventos de la vida real para crearlas), mucho tiene del uso de su imaginación para introducir al lector a las historias con su dibujo.

Figura 11: Página 43 de *Contrato con Dios*, 1987. Las expresiones de los personajes en la obra de Eisner son exageradas en tamaño y en movimiento, todo para ayudar al lector a comprender lo que sucede en la escena, tienen un toque de realismo las facciones que en ellos se encuentran a diferencia de otros estilos de dibujo.

Contrato con Dios fue publicado en 1978, con esta obra defendió al cómic como un medio merecedor de audiencias más adultas y conscientes de otros temas a través del uso del nombre "novela gráfica" para describirla y su reproducción en formato de libro tradicional, con ella abrió paso a un público más amplio y el cómic tomó un nuevo significado para las masas. No tuvo una aceptación fácil y rápida entre las editoriales, su primera parte (ahora trilogía) fue impresa como cualquier otro cómic en revista, sólo hasta después fue reproducido en formato de libro.

Esta obra fue importante debido a que representó un ejemplo para otros artistas quienes ahora se atrevían a experimentar con mayor libertad sobre los temas hablados en sus obras y el lenguaje utilizado para narrarlas.

Contrato con Dios trata de una recopilación de historias basadas en la vida real de Will Eisner, es un trabajo autobiográfico de cuando vivió en Bronx, Nueva York, donde la gente vivía en condiciones precarias y la convivencia con inmigrantes era cotidiana. Will Eisner era hijo de inmigrantes judíos él mismo por lo que era un tema con el que se sentirá profundamente identificado a lo largo de su vida. Sin hacer uso de nombres ni apariencias reales, diseña a los personajes según las características más apropiadas para contar las historias en el corto número de páginas y viñetas con que dispuso, haciendo uso de los estereotipos más convenientes.

En su obra aborda temas como la muerte de su propia hija, la pedofilia, la avaricia, el interés político y económico de las mujeres de la época, la Gran Depresión de 1929, los asesinatos que ocurrían en las zonas poco urbanizadas entre otros temas que se maximizaron con la crisis económica que estaban viviendo alrededor de los años 30. Eran temas para entonces considerados "políticamente incorrectos" y que según Martínez Moro (2008, 116): "Los antecedentes más inmediatos en el desarrollo de estas temáticas los podemos encontrar en el mundo de los cómics, y otros subproductos de la cultura de masas".

Contrato con Dios está hecho con una estilización que permitía darle vida y movimiento a sus personajes, expresiones exageradas, ojos agrandados, deformados (véase el ejemplo en la Fig. 11), aunque tenían una resemblanza con la realidad, la eliminación de detalles, o bien síntesis, permitía una mejor lectura de los mismos, Denny O'Neil (1978, Introducción) expresa en la introducción al libro que esas "...exaggerated features of the characters work for the whole. The child in us does not remember the adult we met as they actually were; he remembers them as achetypes-as caricatures, almost."[9] Esto último habla de la importancia que tiene el diseño que realizó Eisner para sus personajes al momento de percibirlos el espectador.

9 ...las características exageradas de los personajes funcionaban para el todo. El niño en nosotros no recuerda a los adultos que conocimos como eran en realidad; los recuerda como arquetipos, como caricaturas casi. Traducción libre de Pamela Lugo Cota

La expresividad caricaturizada de los personajes junto con una línea orgánica resultante del pincel, que varía su calidad con mucha frecuencia pero que aún así mostraba seguridad por la continuidad del trazo mostraban lo orgánico en las acciones de los personajes también, puede verse la personalidad y humanidad que ellos emiten (Fig. 12). Eisner además aprovechaba los ángulos con que trabajaba las escenas de la manera más conveniente para intensificar la respuesta emocional de quien lo percibe, tal como lo podemos leer ahora en el libro de Kandinsky (2003, 50): "La línea combina, al contrario, tensión y dirección."

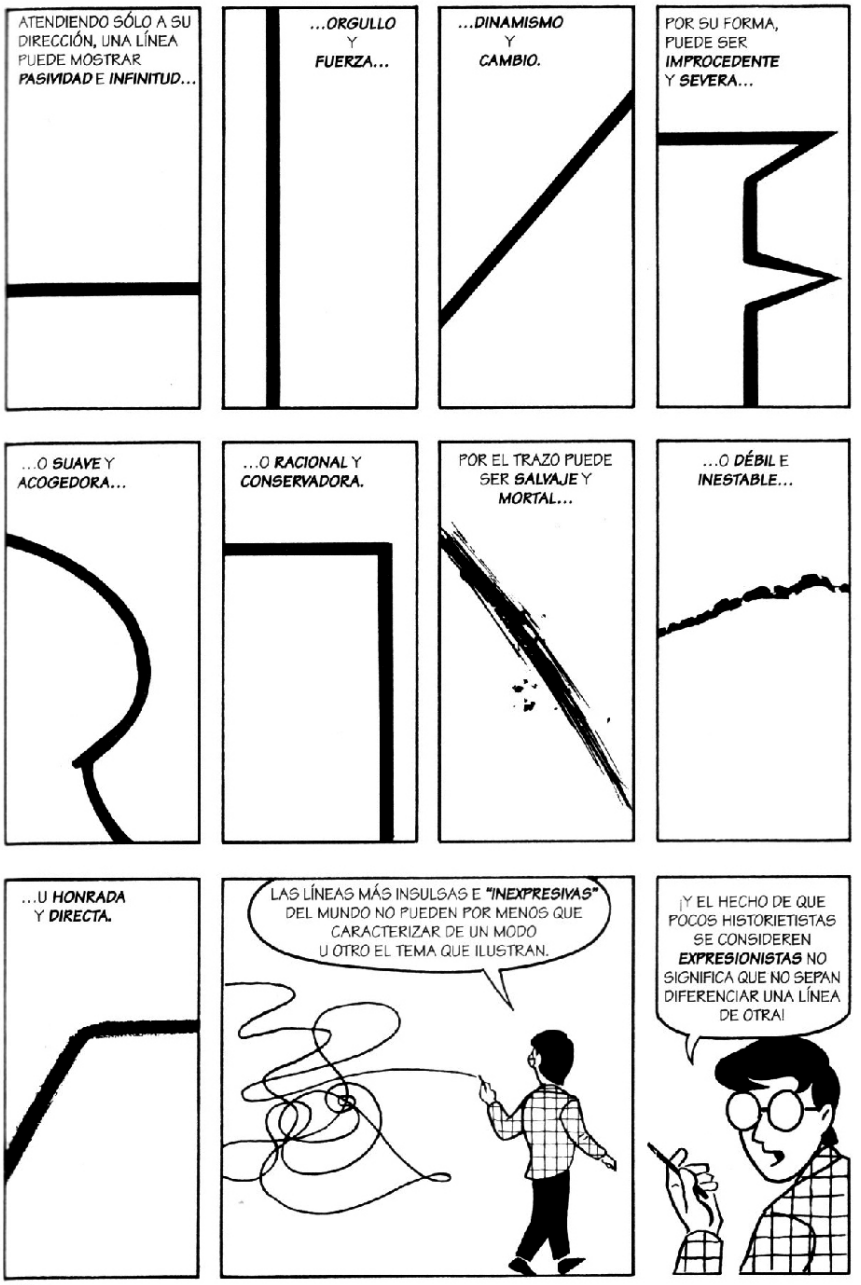


Figura 12: Expresión de la línea. (McCloud, 1995, 125)

En el desarrollo de sus páginas hay un carácter experimental, trata de romper algunos esquemas como aquel de la secuencia que necesita una serie de viñetas construidas dentro de una misma página, en su lugar él construye secuencias de páginas completas muy similares a aquellas de la obra de Lynd Ward (Fig. 8). Su obra no está compuesta de páginas que superen el máximo de seis viñetas, éste siendo el más raro de los casos, y el más común aquellas de una a tres viñetas. Con mayor extensión en las páginas por viñeta, mayor espacio y aire tendrá el dibujo, mayor tiempo de retención al lector y por consecuente una impresión más impactante en su subconsciente aunque en casos particulares los íconos contenidos en la viñeta poseen un impacto más grande que aquel de viñetas más amplias. Esto último es explicado con mayor claridad por Scott McCloud cuando habla de la temporalidad en el cómic. (Fig. 13). El caso anterior podría compararse al impacto recibido por el receptor al ver un mural de 3 x 7 metros de dimensión contra una pintura de 30 x 40cm. Ésto también lo podemos ver en el trabajo de Eisner (Fig. 14).

Figura 13: Sobre la percepción dependiendo del tamaño de la viñeta. (McCloud, 1995, 101)

Will Eisner tiene una obra muy emotiva, sus tramas con líneas verticales, sus dibujos con claroscuros casi barrocos, con la diferencia de tener contrastes notables en lugar de volúmenes degradados por tonos de manera suave, dan mucha tensión a sus páginas, el diseño de páginas suele dividirse horizontal y verticalmente, las diagonales pocas veces están presentes cuando se trata del acomodo de viñetas.

Figura 14: Página 23 de *Contrato con Dios*, Will Eisner hace también uso de espacios por viñeta para controlar la percepción del tiempo en la secuencia y priorizar determinadas acciones.

Entre cada secuencia hay líneas implícitas en ambos ejes, superan por número a las explícitas, lo que sugiere movimiento, además del uso de líneas son los límites connotados entre cada parte de la secuencia los que brindan de mayor vida a cada página (como puede verse en la Fig. 15 en la que los límites de las viñetas están definidos por la desaparición de los trazos del dibujo, o una abrupta aparición de un plano negro que separa un dibujo de otro). Los dibujos se desarrollan de forma casi orgánica, parecieran cubrir sus necesidades cada uno de ellos y entrar naturalmente por la narración.

Para el momento y el lugar en que trabajó Will Eisner, aún no existían recursos preparados como las "pantallas de medio tono"[10] que los japoneses comenzarían a usar unos años después, por lo que Will Eisner se valía totalmente de los resultados que la tinta le podría ofrecer por medio del alto contraste, dando una rica variedad de calidades de línea por el pincel y ayudándose de la plumilla para los detalles pequeños y minuciosos.

En esta obra muestra mucha libertad con el pincel, usando trazos largos y cortos para hacer tramas que dieran profundidad, secuencia y dramatismo a los dibujos que diseñaba, aunque su trabajo era muy detallado, en muchas escenas no se detenía en pormenores para el dibujo, los edificios los realizaba genéricos, no había nada especial en ninguno de ellos, al igual que los escalones o las puertas, todo tenía una solución sencilla, parecida al garabato, todo por dar mayor prioridad a la transmisión de la historia al lector lo más eficaz posible (véase ejemplo de Fig. 15 especialmente en el detalle de los edificios en el último plano de la primera viñeta).

Will Eisner no necesita de colores para crear impacto o completar su trabajo, me atrevo a decir que vendría a ser gratuito su empleo, el dibujo es el que cumple con el propósito de su obra, crea el espacio, el movimiento, las emociones, el sonido; el carácter de su línea ayuda a que existan estos factores con mayor efectividad, con el accidente de su mano, porque genera un entorno más humano, Will Eisner no necesita más color del que ya usa (sepia). Incluso hay un comentario en el que hace énfasis Denny O'Neil (1978, Introducción) que merece la pena mencionar: "...Eisner even puts the ink the book is printed in to his artistic uses: it is sepia brown, a close approximation of the monochrome psychologists say is the color of dreams – and memories."[11], aquí habla de la importancia de aquellos elementos que podemos notar no fueron azarosos en el uso que les dio Eisner.

---

10 Recurso que consistía en una calcomanía transparente con puntos, líneas u otros efectos en color negro utilizados para generar medios tonos en las páginas, de ahí viene su nombre. Se cortan y pegan en los lugares deseados de las páginas. Actualmente este recurso ha sido reemplazado por muchos artistas de manga a cambio del medio digital.

11 ...Eisner incluso pone la tinta en que el libro está impreso para su uso artístico: es café sepia, una aproximación cercana al monocromo que los psicólogos llaman ser el color de los sueños – y recuerdos. Traducción libre de Pamela Lugo Cota.

Figura 15: Página 26 de *Contrato con Dios*, 1978. En esta imagen se pueden ver el cambio de viñetas por la separación de los dibujos, además del uso de líneas para expresar los fenómenos físicos que ocurren en la escena y el estado de ánimo del personaje. El dramatismo se intensifica por la presencia de planos negros.

2.2 Análisis del cómic *Sin City* de Frank Miller

Frank Miller es un artista contemporáneo, nació en Olney, Maryland, Estados Unidos de América el 27 de enero de 1957 (Miller, 2017), desde temprana edad tenía un interés por los cómics, pero no fue hasta que se mudó a Nueva York que comenzó a buscar oportunidades para trabajar en la industria del cómic y conocería a Neal Adams[12] quien le enseñaría las técnicas para lograr formar un cómic además de presentarle la oportunidad de su primer trabajo (Miller, 2013). Otra influencia que el tendrá a lo largo de su vida será Joe Kubert[13] de quien admira su trabajo presentado en las obras *Hawkman* y *Sgt.Rock*. (Miller, 2016)

El primer trabajo en el que comenzó a tener reconocimiento fue con Daredevil, cómic en el que sólo realizaba las ilustraciones y posteriormente participó como escritor también, debido a que había desarrollado una mejor historia que el anterior guionista, fue desde entonces que los editores y lectores reconocerían a sus anti-héroes: personajes con defectos que a pesar de su pasado y la culpa que conllevaban harían los crímenes o heroísmos que dan forma a la secuencia. Para entonces trabajaría en personajes como *Elektra* que resonarían en la industria por romper con los esquemas que habían en su tiempo.

En sus obras representa un mundo cruel, frío y crudo, no de la misma manera que Eisner lo hace; las historias en *Sin City* son variadas, prácticamente aisladas, en ellas muestra un mundo en que el crimen es un asunto de todos los días, los asesinatos, las violaciones, en el caso del volumen 4 llamado *Ese cobarde bastardo* todo es representado tras los ojos de un policía que ha decidido desafiar la ley y la corrupción por hacer un bien y todos los resultados que surgen al desafiar a uno o más políticos con un poder importante en la sociedad que los mantiene. Con su trabajo este artista muestra una cara de Estados Unidos de América actual, en el que las crisis e injusticias ocurren todos los días y donde no necesariamente los problemas se solucionan por completo.

---

12 Artista Estadounidense, ilustrador de cómics, durante su trayectoria crearía algunos de los personajes representativos de *DC Cómics*, tales como *Superman*, *Batman* y *Green Arrow*.

13 Ilustrador de cómics y profesor de cómics quien fundó la escuela *The Kubert School*, una escuela dedicada a enseñar los principios para la caricatura y el cómic, Joe Kubert es más conocido por sus trabajos en *DC Comics* a través de las obras de *Hawkman* y *Sgt. Rock*.

Su carácter es totalmente distinto a Will Eisner, al menos por lo que se puede apreciar desde su representación gráfica, hace uso del contraste blanco y negro con una tendencia al uso mayor del negro que del blanco, acompañado de uno o dos colores que sirven para caracterizar a sus personajes, el color es un factor único pues no necesariamente está en todas las páginas de los capítulos y tiene un papel simbólico para ayudar al espectador a identificar elementos y producir emociones en ellos, un ejemplo:

En amarillo al villano como un personaje "repulsivo", un hijo de político que abusa del poder y gusta de violar niñas, el amarillo se identifica entre personas con enfermedades como la hepatitis, o con nausea, la falta de circulación, entre otros, el uso del color en su piel junto con el alto contraste que eligió y el acompañamiento narrativo de frases como: "Apesta tanto que quiero vomitar", hace que aumente el aspecto nauseabundo del personaje en la percepción del lector (Fig. 16), no sólo ésto, sino que también usó elementos estereotípicos de alguien con mala salud: Los ojos hundidos, calvicie, arrugas y su diseño que lo hace parecer roedor, por la forma alargada, chata y de bola que evidencia la nariz y las líneas apuntan hacia la misma que asemejan los pelos y bigotes de una rata; por otra parte el color azul es usado en una mujer representando serenidad, inteligencia y sutileza, que es el aspecto que pretende dar el personaje, un bajo perfil sobre todo, con el fin de hacer asesinatos a sueldo de forma rápida y eficiente.

El dibujo es estilizado, es decir que el resultado final del dibujo es más depurado, llevan un terminado específico que no solo viene de la acción de dibujar libremente en el papel (ya que ésto trae consigo por lo general trazos gestuales), se puede distinguir que la velocidad de su trazo final es lenta, por lo que su ejecución es cuidadosa pero "cruda" debido a que los contrastes usados carecen en su totalidad de calidez, da la impresión que los personajes están bajo la luz fría de las lámparas en un hospital, hay menor lugar para el accidente a comparación del trabajo de Eisner y también para las tramas y contra-tramas, pues los espacios son definidos en su mayoría por planos grandes de color negro, dando mayor peso a la imagen y un impacto denso y oscuro sobre el mundo que crea Frank Miller entre sus páginas, este efecto no es algo particular de él, también Martínez Moro (2008, 18) expresa que "El blanco y negro son los colores más recurridos cuando se persigue impactar mediante íconos sígnicos (generalizado a todo tipo de signos y señales), siendo su estado de tensión más extremo el de "alto contraste"."

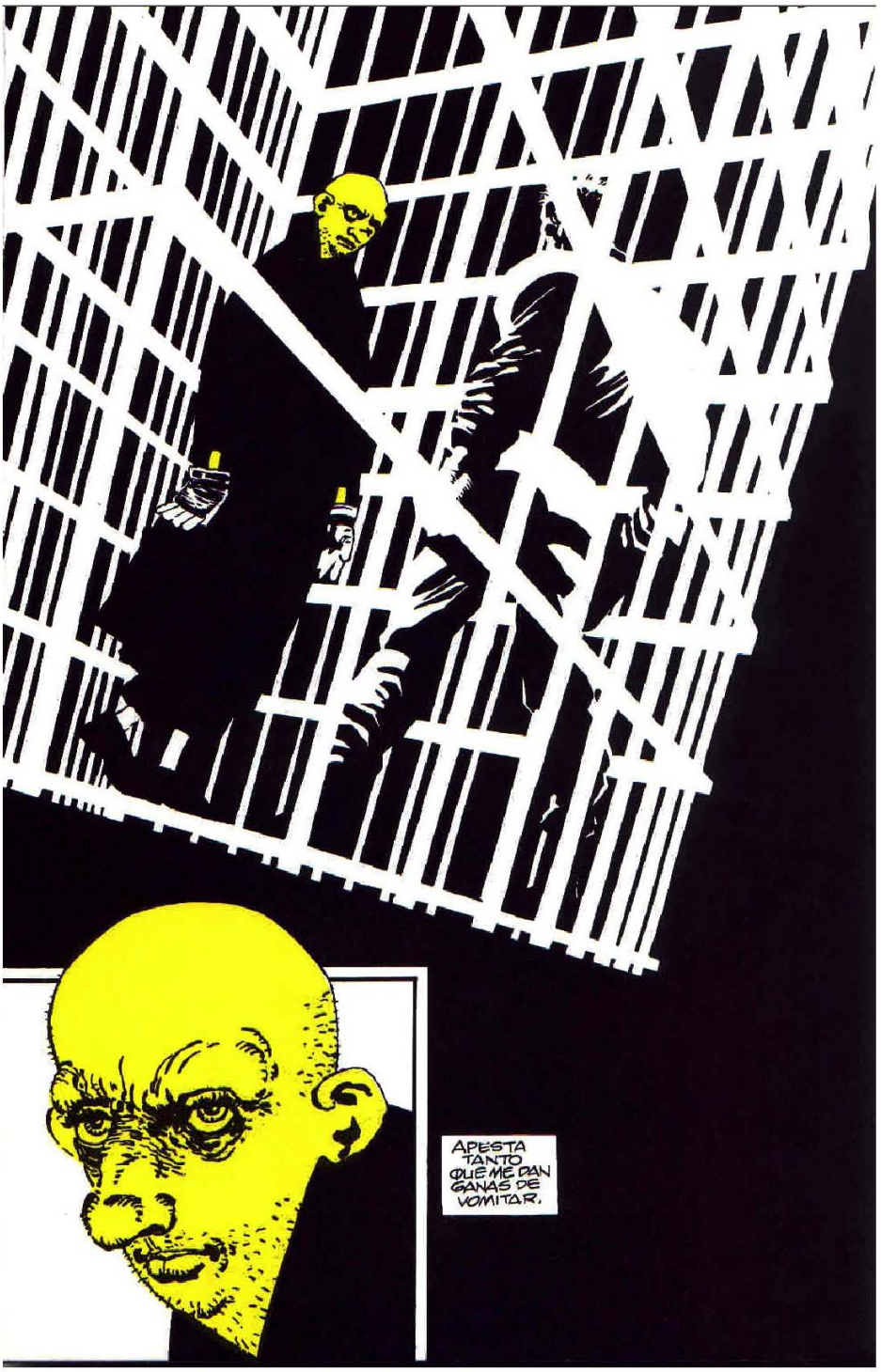


Figura 16: *Sin City: Ese cobarde bastardo*, pág. 21, capítulo 3 Aquí viene representado el personaje con color amarillo que resulta ser el villano, el alto contraste ayuda a aumentar el dramatismo de la escena, pues Frank Miller aspira a representar un mundo más frío.

Aprovecha todas las posibilidades que le puede brindar el principio de fondo-figura, creando atmósferas únicas en las páginas (véase Fig. 17), ésto aunado a las personalidades ahí representadas ayudan a narrar lo frío que puede ser una ciudad como Nueva York.

En ambos casos aquí mostrados, hay una transición de "momento a momento" como la llamaría Scott McCloud (1993, 70) en el que se requiere muy poco esfuerzo por parte del espectador para encontrar la relación entre la secuencia de viñetas, pues hay una muy pequeña variación entre ambas imágenes mostradas, por ejemplo en la figura 16, la primera viñeta muestra a dos personajes viéndose cara a cara, y al pasar a la segunda viñeta, hay un detalle de uno de los dos, acompañado de un diálogo que describe una parte de sus características "Apesta tanto que dan ganas de vomitar.", no es difícil deducir que esa segunda viñeta es un acercamiento al personaje desde la vista del otro que aparecía anteriormente.

Ahora en el caso de la figura 17 ocurre lo contrario, ambas viñetas hablan del mismo personaje pero desde diferentes perspectivas, en la primera está visto de frente, y sirve para dar introducción a su diálogo interno que aparece en la segunda, donde está visto de perfil caminando bajo la lluvia, éste parece tener un carácter más meditativo y permite poner un diálogo mucho más extenso porque no hay detalles muy complejos que ver en la ilustración. Igual el campo que ocupan ambas viñetas ayudan a controlar el tiempo que dedicamos para ver las ilustraciones y la noción del transcurrir de éste, curiosamente el rostro pareciera ser un evento más corto que la escena de abajo, muy probablemente por el espacio que ocupa el rostro en comparación de su compañero con el área utilizada por el cuerpo entero, además del diálogo que los acompaña que son sustancialmente distintos en contenido.

Además de ésto aprovecha con audacia en las composiciones, las diagonales juegan un papel importante en el dramatismo que presenta y como se vio con Eisner, Frank Miller también aprovechará la fuerza que le da a la imagen el uso de superficies grandes para llevar a cabo una sola viñeta, incluso aprovechará las dos páginas contiguas en una hoja para crear la emoción necesaria y posible.

Figura 17: Sin City. En esta página el artista usó inteligentemente el principio de Fondo-Figura en que los dos elementos se complementan para formar una imagen legible, que no podría prescindir del blanco ni del negro en ninguno de los casos, además de ello el dramatismo es intensificado por la trama blanca (especialmente aquella con una diagonal más dramática), y el amplio espacio que ocupa.

2.3 Análisis del cómic *Vagabound* de Takehiko Inoue

Takehiko Inoue es un artista de manga[14] contemporáneo, que con su primer debut *Slam Dunk* logró una venta de 100 millones de copias y su obra fue transmitida por televisión de forma animada por otros países, incluso llegó a ser visto en México.

Nació en Okuchi, Kagoshima, Japón el 12 de enero de 1967, con su verdadero nombre Takehiko Nariai, su interés por el arte surgiría sólo hasta la preparatoria cuando participaba activamente en el club de baloncesto, deporte del que sacó inspiración para crear *Slam Dunk* en 1990, desde entonces ha participado en la realización de comerciales, portadas de revistas y aperturas de museos realizando dibujos con pincel en distintos medios.

Sería hasta 1998 que comenzaría a trabajar en *Vagabond*, obra que será analizada en la presente investigación, en él tiene un control más sofisticado del pincel a comparación de *Slam Dunk*, lo que le daría mayor confianza para hacer los trazos libres que se ven en algunos elementos de su obra. (Takehiko, 2013)

Takehiko Inoue expresa una preocupación por la forma en que el lector verá la obra y distingue una diferencia con el trabajo de la pintura por sí sola: “We are not like painters who just have to express beauty on canvas, we have to have a story, meaning and also entertain. I think about the way people will read the page”.[15] (Takehiko, CNN, 2012).

14 La palabra manga viene de la unión de dos kanjis 漫 man (involuntario, gracioso, distorsionado) y 画 ga (dibujo, imagen pintada o impresa), hasta hoy posee el mismo nombre pero el manga actual tiene la influencia de cómic americano por la presencia de globos de diálogo y viñetas. (Hareks, 2011).

15 No somos como los pintores que sólo tienen que expresar la belleza en el lienzo, tenemos que tener una historia, significado y también entretener. Pienso en la forma en que la gente leerá la página. Traducción libre de Pamela Lugo Cota.

Vagabond es una historia basada en la novela *Musashi* de Eiji Yoshikawa, que cuenta sobre el modo de vivir de los espadachines en la era Sengoku de Japón a finales del siglo XVI. Narra la historia de un joven llamado Shinmen Takezou a quien su villa insiste en llamar "demonio" por los homicidios que realizó desde sus 13 años, obligado por la presión de su padre ya que éste consideraba a Takezou una amenaza para su propia reputación en el futuro. A los 17 años decide emprender un viaje al lado de su amigo Matahachi para apoyar a la armada Toyotomi en su lucha contra el clan Tokugawa, pero la guerra resulta en un desastre para la armada y ambos amigos logran sobrevivir al enfrentamiento.

Después de este momento Takezou será traicionado por uno de sus únicos dos amigos y termina por convertirse en "Ronin" (Espadachin vagabundo) para entrenar y convertirse en el más fuerte de todos los Samurais. Inicialmente esta búsqueda se vio estropeada por la confusión que le provocó la reciente traición de su amigo y la falta de confianza en otras personas, la soledad absoluta lo llevó a desencadenar una serie de asesinatos bajo su espada con el pretexto de demostrar que era el Samurai más fuerte, a pesar de no haber sido entrenado en un Dojo.

La historia toma un giro distinto cuando conoce a un monje y vuelve a ver a su (ahora única) amiga de la infancia, quienes reivindicarán su pensamiento y cambiarán su nombre para llevar a cabo su búsqueda de la forma apropiada. La narración continúa sobre los aprendizajes que lleva el personaje principal durante el camino a su objetivo y cómo supera los retos y un problema existencial que trae desde la niñez consigo.

Takehiko Inoue expresa:

> All the characters I create draw something out of me, I have to give them difficult challenges in the drama, and I accept those challenges as if I were one of the characters. The manga I draw is not a fairytale or fantasy. My characters might be imaginary but I draw them as if they were in a documentary. That's how I see my manga and that's actually what I think a good manga should be.[16] (Takehiko, CNN, 2012)

Lo cual explica el desarrollo lento de la historia que resulta ser muy completa y detallada, ya que considera todos los factores en lo que se ven envueltos cada uno de los personajes.

16 Todos los personajes que creo sacan algo de mí, les he dado retos difíciles en el drama, y acepto esos retos como si fuera uno de los personajes. El manga que dibujo no es cuento de hadas o fantasía. Mis personajes pueden ser imaginarios, pero los dibujo como si estuvieran en un documental. Así es como veo mi manga y eso es lo que creo que un buen manga debe ser. Traducción libre de Pamela Lugo Cota.

Para realizar el dibujo hace uso de la tinta china negra sobre un soporte blanco en la mayoría de sus páginas, reservando el color sólo para el inicio de cada capítulo significativo como la introducción de la historia, probablemente con la intención de llamar la atención de su lector desde la primera página. Él mismo en la entrevista con CNN (Takehiko, 2012) menciona: "I draw with the brush. I think this is very rare among Japanese manga artists. The brush gives more freedom. The brush can go to unintended places, the colour can fade. It's unpredictible and exciting".[17]

La representación está hecha con un realismo sintetizado, ya que se distingue un conocimiento de anatomía de sus personajes y que el artista ha experimentado el dibujo realista, debido a las proporciones de los mismos y la representación de los escenarios que parecieran venir de dibujos hechos del natural, pero su trabajo contiene una síntesis muy propia de él, en la que elige eliminar detalles y exagerar los gestos para ser eficaz en su narración gráfica, con rostros altamente estilizados, al poseer proporciones totalmente distintas de la realidad y venir de un proceso personal del artista para llegar a soluciones particulares de él, hace uso de recursos como la trama y contra-trama junto con pantallas de medios tonos para representar dinamismo en los personajes, espacios, trajes, escenas o paisajes.

La línea es orgánica gracias a las calidades que brinda el pincel al momento de realizar el trabajo, es decir, sus trazos se ven naturales por la presencia de irregularidades en ella, como las calidades de línea en constante cambio y la presencia de curvas, más que de rectas, la variación es controlada (cualidad que poseen los elementos artificiales propios de una línea geométrica), sin embargo, a pesar del uso del pincel para entintar, a veces pareciera que su trabajo fue hecho con puro estilógrafo por la regularidad de la línea en algunos fragmentos. Cuando hay una variación en los planos de profundidad hay un abrupto cambio no solo en las calidades de la línea, sino también en su continuidad, ya que su línea cambia a ser gestual con el uso del pincel casi seco, este elemento también le da agresividad y mayor jerarquía al personaje en el primer plano debido al contraste que esta variedad provoca (Ejemplo que se puede ver en la primera viñeta de la Fig. 18). La línea recta y geométrica sólo está presente de manera predominante en las viñetas, por ello las páginas se ven ordenadas y armónicas.

Cuando las escenas requieren de acción, las viñetas se extienden hasta cubrir dos páginas enteras, utilizando líneas para dirigir el movimiento de los personajes o los objetos que mueven, técnica que han utilizado los artistas de cómic desde hace ya años en el pasado. Además de que el artista aumenta las diagonales presentes en las páginas para sugerir la acción de las escenas, sea desde el uso de viñetas en inclinación, la aparición de líneas de movimiento (como las que

17 Dibujo con el pincel. Creo que es muy raro entre los artistas japoneses. El pincel da mucho mayor libertad. El pincel puede ir a lugares inesperados y el color puede desteñirse. Es impredecible y emocionante. Traducción libre de Pamela Lugo Cota.

se encuentran en la Fig. 18), u objetos importantes que se encuentran en diagonal o escenas completas que están “movidas” hacia un lado más que el otro, como en el caso de la perspectiva de la imagen que se encuentra inclinada para dramatizar las acciones.

A comparación de Will Eisner o Frank Miller, Takehiko tiene un estilo lineal con estereotipos menos simplificados que pretenden acercarse más a la realidad, lo que le da una apariencia de ser historia para adultos.

Las páginas son realizadas con un detalle casi excesivo en los paisajes que envuelven al personaje, que bajo un descuido podría causar confusión al momento de leer la secuencia, pero en muchos de los casos se verán acentuaciones por medio de tonos realizados por “pantallas de medio tono” (lo más cercano que tiene Inoue al color debido a los recursos de la industria).

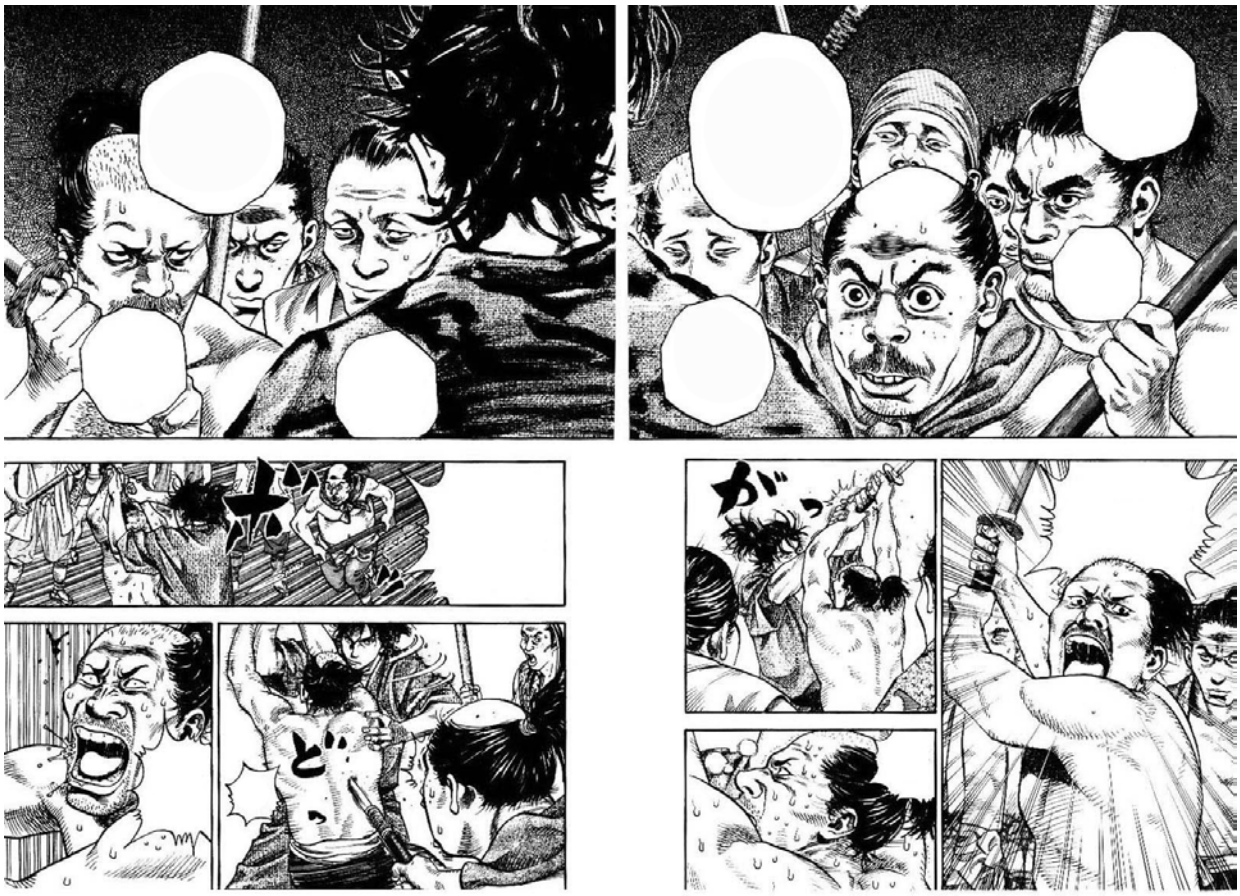


Figura 18: . *Vagabond*. Vol. 1, Cap. 7, Pag. 8 y 9. Editada en 2008 en San 1998 en Japón.

En su obra se ve una influencia de la caligrafía, la pintura china y los grabados japoneses como resulta natural para alguien que nació en Japón, ésto se ve por las viñetas cerradas con contraste entre un color predominantemente claro, contra objetos muy oscuros que forman planos por su estructura cerrada dentro de esta composición (como la vista en la Fig. 19), una idea que tiende a la simplicidad y el minimalismo, que por lo usual en las obras tradicionales toma forma con elementos de la naturaleza como los árboles, ramas, flores; pero que en este caso se sirve para representar a personajes en situaciones particulares, como en el caso de la figura 19 en que el personaje se encuentra en estado de "shock", el blanco funciona como metáfora del estado mental y emocional del mismo (McCloud, 1993, 132). Estas escenas dan posibilidad de contemplación al espectador y ayudan a formar empatía con los eventos presentados en el manga.

En *Vagabond* el uso es espacios para generar la sensación de tiempo es mucho más clara que en los otros dos autores, como puede verse en la figura 18, la primera viñeta es todo el diálogo que tienen los personajes antes de empezar a pelear, pero cuando todas las escenas de acción aparecen están en un tamaño mucho más pequeño que la que está hasta arriba, junto con el uso de líneas que ayudan a narrar la dirección en que se mueven los personajes. En el caso de la figura 19, el tiempo prácticamente se detiene, porque aunque no haya prácticamente ningún diálogo ni mucho detalle en el espacio del dibujo, el punto de mayor interés se vuelve el único personaje ahí representado y el espectador dedica mayor tiempo observándolo, incluso al estar prácticamente en el centro de la página, la vista no tiene ningún sitio al cual ir, y es más fácil sentir empatía por lo que está sucediendo en la historia.

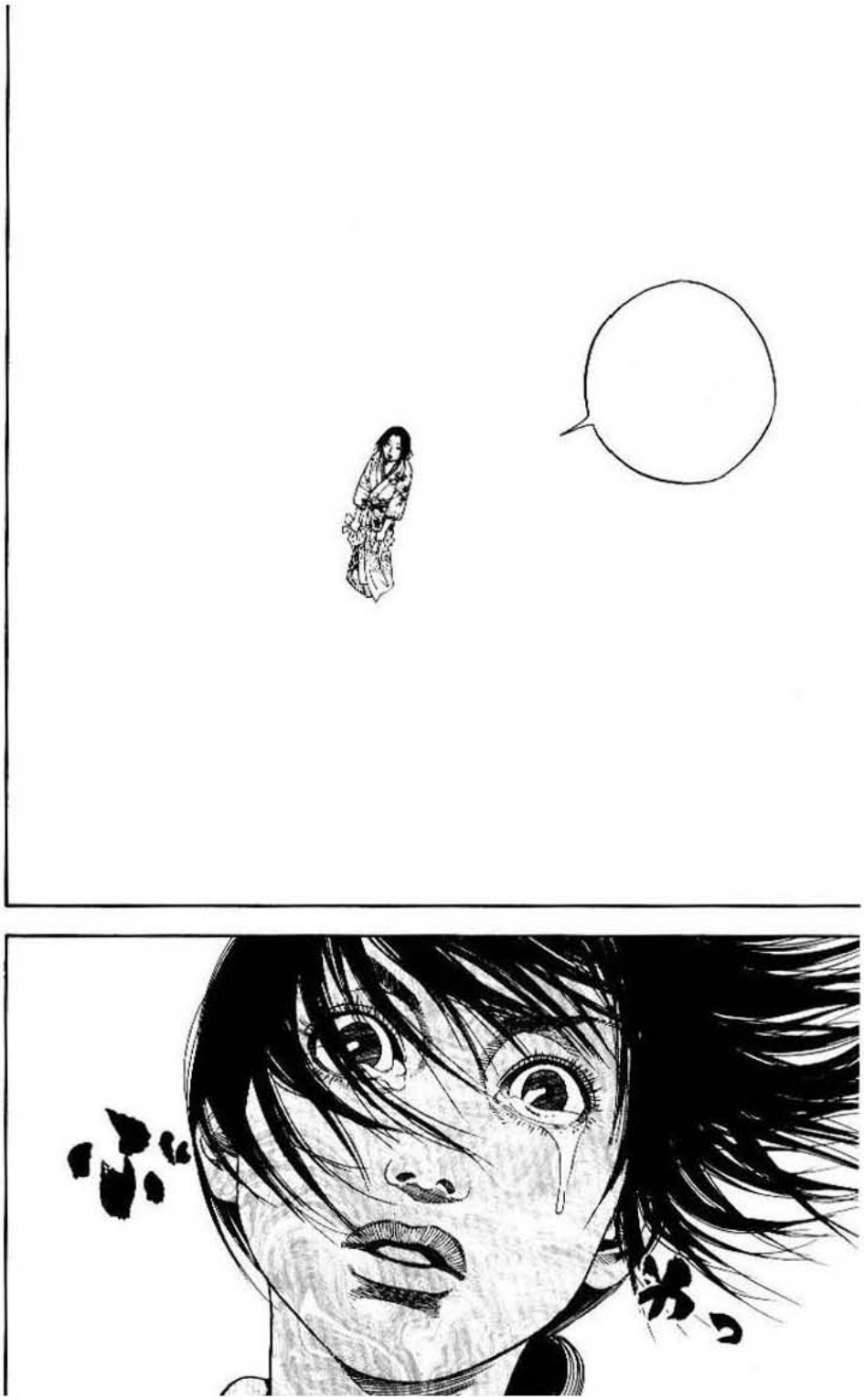


Figura 19: *Vagabond*. Vol. 1, Cap. 10, Pag. 7. Editada en 2008 en San Francisco por Viz Comics. Obra original realizada por Takehiko Inoue en 1998 en Japón.

A continuación presento una tabla comparativa de los tres artistas mencionados en los que se contemplan los elementos formales usados por cada uno, además un ejemplo retomando las imágenes pasadas en las que puntualizo dónde se encuentra cada una de las características ahí mencionadas:

	Contrato con Dios. Will Eisner E.U.A.	*Sin City.* Frank Miller E.U.A.	*Vagabond.* Takehiko Inoue Japón
Dibujo	Gestual	Estilizado	Estilizado y en su minoría gestual.
Línea	Amplia variedad de calidad de línea en cualquier momento de la escena. Presentación de tramas y contra-tramas para dar volumen.	Líneas regulares, casi reemplazadas en su totalidad por planos grandes de color.	Calidades de línea que cambian abruptamente dependiendo el plano de profundidad en el que se encuentren situados los objetos.
Valor	Blanco y negro (sepia oscuro) con medios tonos por tramas y contra-tramas.	Alto contraste. Planos blancos y negros.	Blanco, negro y medios tonos por uso de pantallas de medio tono, trama y contra-tramas.
Color	Sepia oscuro para reemplazar el negro, color metafórico.	Planos de colores muy limitados pero simbólicos. Predominan el blanco, negro y primarios.	Color sólo en las primeras páginas, lo demás es, traducción de paleta a escala de grises.
Textura	Simulada, sólo se reproduce la apariencia.	Simulada, sólo se reproduce la apariencia.	Simulada, sólo se reproduce la apariencia.
Espacio	En dos dimensiones, usualmente se queda en la representación de distancias cortas, por lo que es estrecho, se basa más en la representación de los personajes y alguna ideal del escenario.	En dos dimensiones. El uso de negro da la idea de mayor profundidad a pesar de que no exista un escenario necesariamente detallado.	En dos dimensiones, es muy detallado con los espacios, pero la aparición de muchas texturas hace que el mismo aparente un lugar estrecho.
Tiempo	1930's, Estados Unidos de América durante la crisis resultante de 1929.	Basin City (Sin City), Estados Unidos de América. 90's	Siglo XVI, era Sengoku, Japón.

Movimiento	Contiene técnicas para mostrar dinamismo, pero en su mayoría es un movimiento implícito por la posición de los personajes que parecen "congelados".	Movimiento implícito por la posición de los personajes que parecen "congelados".	Juega entre el movimiento implícito a través de la posición de los personajes; y el dinámico por medio del uso de líneas que muestran a dónde van las tensiones de la escena.
Viñetas	Muchas veces la viñeta es la página completa. Otras veces están sugeridas por cambios en elementos gráficos.	Unificados, los contrastes son los que separan la secuencias, la composición se preocupa por ser una unidad.	Claras, específicas y aisladas, no hay elementos que causen confusión entre una y otra.
Composición	Unificada, la página con todos sus elementos conviven juntos, la línea con sus tramas y la presencia de algunos planos sirven para unificar la secuencia.	Unificado, el negro sirve como elemento que fusiona a los demás.	Basada sólo en la secuencia, la unidad es escasa, muchas veces se fragmenta por la gran importancia que le da el artista a cada viñeta de la página.

Tabla comparativa de la obra de cada artista por sus elementos formales, ejemplos gráficos en las figuras 20, 21 y 22.

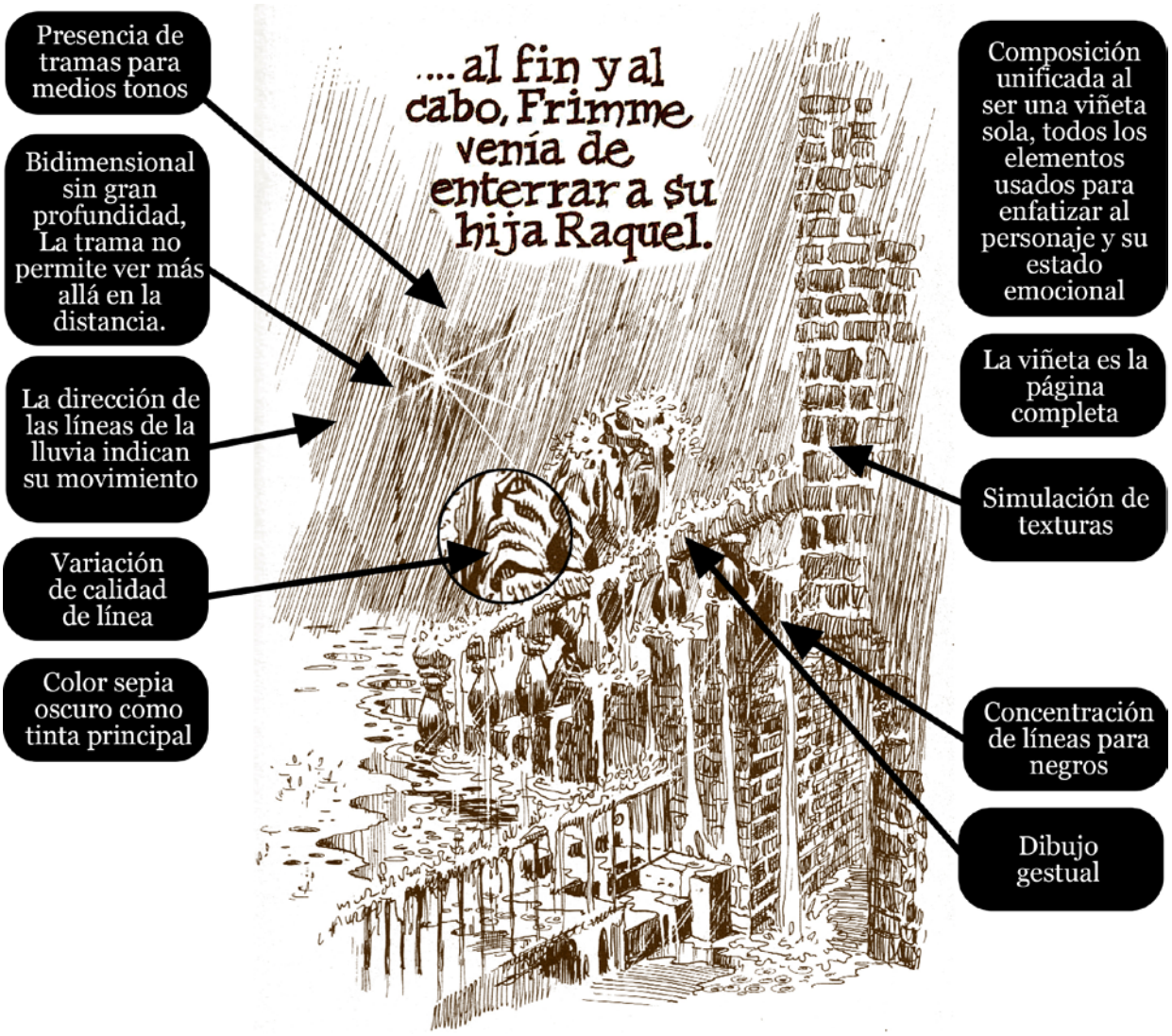


Figura 20: Ejemplo detallado de dónde se encuentran los elementos formales descritos en la tabla de acuerdo a una ilustración de Will Eisner en *Contrato con Dios*.

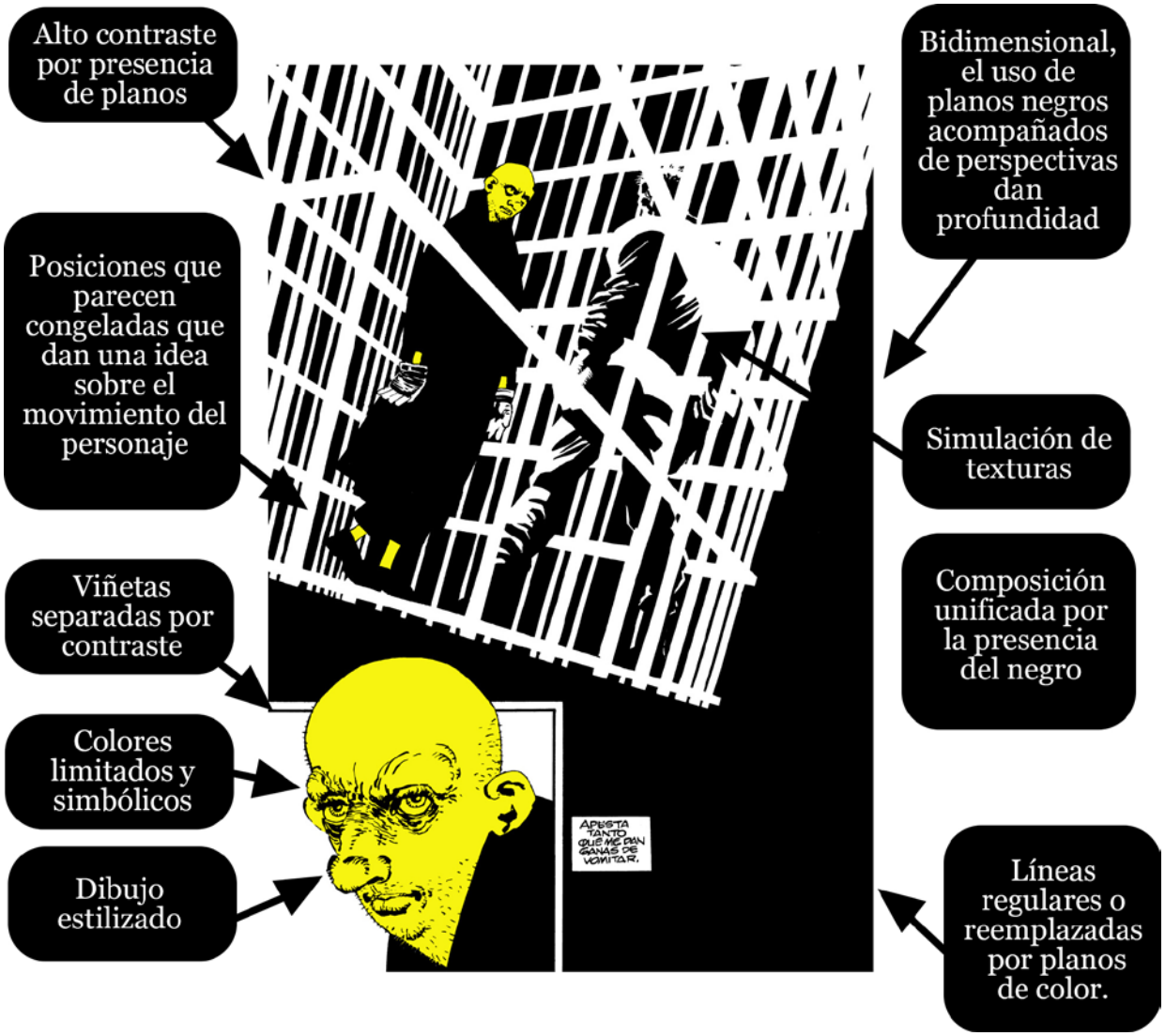


Figura 21: Ejemplo detallado de dónde se encuentran los elementos formales descritos en la tabla de acuerdo a una ilustración de Frank Miller en *Sin City*.

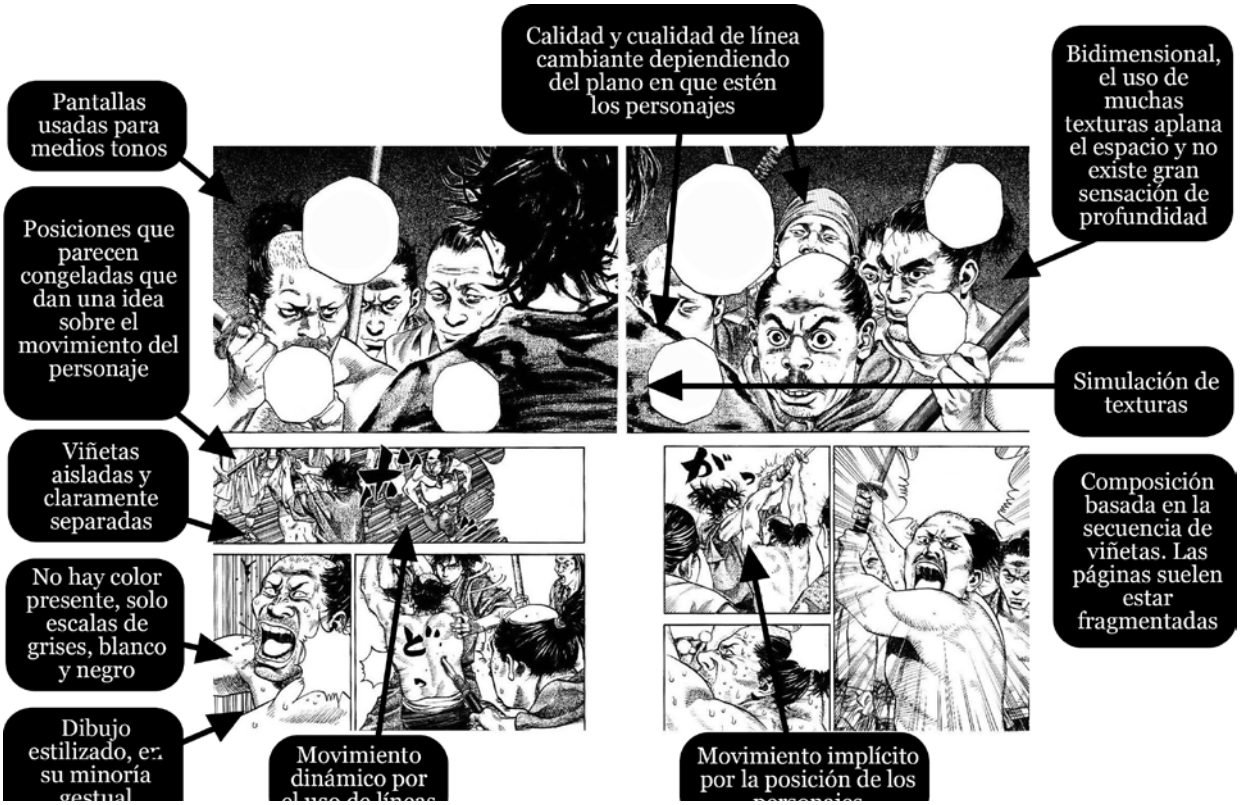


Figura 22: Ejemplo detallado de dónde se encuentran los elementos formales descritos en la tabla de acuerdo a una ilustración de Takehiko Inoue en *Vagabond*.

Capítulo III
El proyecto *Zinnia*

"El arte nos da "metáforas reales", ejemplos concretos de personas ausentes y lugares lejanos."
(Berger, 2011, 99)

Los dos primeros capítulos de esta tesina han funcionado como estructura para llegar a éste último, en el que explicaré el proceso para llegar a la solución del cómic *Zinnia*, un proyecto personal realizado en 24 páginas con acuarela. En él no necesariamente están aplicadas las soluciones específicas de los artistas analizados, ya que la intención del mismo no es ser una glosa, pero sirvieron de aprendizaje para mi trabajo personal. He de mencionar que en él hay una característica importante a tomar en cuenta, que no fue ejecutada con tanta frecuencia por los trabajos analizados en el capítulo 2, ya sea por los intereses personales de cada autor o por las limitaciones de la tecnología de reproducción en su momento, ésta es: El color.

Dicho elemento gráfico es utilizado por Will Eisner en otro de sus trabajos, llamado *The Spirit* (Fig. 23), en el que su modo de usarlo parece darle a los matices mayor importancia, más que al dibujo como un fin en sí mismo, además de la fuerza con que aparece éste parece tratar de llamar la atención del espectador de manera desesperada a diferencia de *Contrato con Dios* (Fig. 24) en el que el dibujo parece ser el fin, más que el color, y éste a su vez está subordinado a formas que ofrecidas por el dibujo; en el caso de mi proyecto la intención que viene procurando es un equilibrio entre ambos elementos formales, permitiendo que las transparencias ayuden a una convivencia natural, dando lugar a una relación más armoniosa entre ellos, espero que la explicación siguiente no resulte confusa para el lector y que el trabajo tenga el impacto deseado en el mismo.

Figura 23: En *The Spirit* el color es un elemento que sobresale más que la línea, y ésta aunque nos sirve para entender el dibujo, adquiere menor importancia en el todo, las calidades de línea atenúan su efecto con la presencia del color.

Figura 24: En el caso de *Contrato con Dio*s el color sirve de apoyo al dibujo, más que exigir su propio espacio.

Primero que nada sería conveniente hablar de dónde viene la influencia más directa para la solución gráfica de este trabajo.

3.1 Antecedentes e influencias

El proyecto nació en octubre de 2015 con el bocetaje de una historia con personajes y escenarios improvisados. Toda la "inspiración" surge del interés por el espacio exterior, las estrellas y toda la fantasía que permiten estos elementos debido a lo que aún desconocemos del mismo, se presta para hablar de conceptos abstractos como la memoria y las dimensiones que son los pilares del tema principal para el cómic *Zinnia*.

El dibujo está influenciado por diversos artistas de la cultura popular de Japón, además de las aguadas de Rembrandt, pero principalmente por las obras de un ilustrador en especial: Yoshitaka Amano.

Yoshitaka Amano es un artista japonés hoy muy reconocido por su obra (ejemplo en Fig. 25), que ha sido reproducida incontables veces en libros ilustrados, videojuegos, logotipos, carteles, museos, comerciales, entre otros, la lista podría continuar y ésto habla de la flexibilidad que tiene para la aplicación de su trabajo.

Su obra suele ser hecha a base de acuarela y tinta china, aguadas en general, con ilustraciones que buscan no una reproducción fiel de la realidad, sino presentar un mundo imaginario, es por ello que recurre a planos de color con algunas texturas, y la representación de volumen está presente en pocas ocasiones, casi sólo insinuando la corporeidad de sus personajes, la razón por la que este artista ha funcionado como influencia principal por el uso del color en las aguadas, la línea y el color se fusionan sin formar plastas disociadas, sin competir entre ellos, y su modo de uso de los elementos ayudan a formar aquel mundo imaginario que nos presenta, pues sus soluciones formales difícilmente podrían ser vistas en nuestra realidad.

Éste sería el elemento principal que trataría de retomar en el cómic resultante de la investigación. La gestualidad, que es un elemento muy característico de Amano, no es parte del producto final que he obtenido debido a razones que expondré más adelante.

Figura 25: Ilustración realizada por el artista Yoshitaka Amano para el libro *The Sandman: The Dream Hunters*, publicado en Nueva York por *DC Comic*s en 1999.

3.2 El proceso

Desde definir la historia hasta ilustrarla dentro de la estructura de páginas es un proceso que lleva tiempo y una serie de pasos diferente para cada artista, en mi caso, se dividió en cinco grupos principales que desarrollo a continuación, cada uno seguido de las imágenes que forman parte de ese proceso, los nombres de cada proceso son los siguientes:

1. Primeros bocetos
2. Lluvia de ideas
3. Definición de antecedentes
4. Definición de escaleta y guión narrativo
5. Guión de cómic

3.2.1 Primeros bocetos

Como he mencionado a principios de este capítulo, el proyecto comenzó en octubre de 2015, mes en que realicé bocetos diarios como un método para asignar forma a las ideas que estuvieron en mi cabeza durante un tiempo, cada dibujo era una improvisación de páginas de formato indefinido, en los que introducía dudas, propuestas o respuestas, que daban continuidad a la serie de bocetos, no había plan, guión de cómic, escaleta o cualquier otro recurso de planeación, el proceso funcionó de esa manera hasta que comenzó a tomar forma para un proceso más estructurado durante los meses siguientes.

Estos primeros bocetos iniciaron con la idea de realizar páginas tradicionales, con un formato similar al tamaño carta (21.59 x 27.94 cm), quizá en una escala un poco menor, los primeros esbozos eran “miniaturas” que sirvieron para plantear una serie de preguntas como: ¿Crees en las estrellas?, ¿Las escuchas?, para definir el tema principal, en ellas aparece un personaje femenino y otro masculino, quienes posteriormente serían dos personajes importantes para el desarrollo de la historia: Noah (el personaje principal) y Zinnia (la “antagonista”).

Poco a poco la preocupación por mantener el formato tradicional desapareció por la naturaleza de boceto de estos dibujos, puesto que sólo estaban funcionando como una lluvia de ideas de lo que podría ser, llegando a considerar la posibilidad de que fuera con un formato para webcomic[18] (que puede visualizarse en las figuras 28 a la 37), es decir, aprovecharía la posibilidad de "scroll" de pantalla (el poder deslizar la imagen de arriba hacia abajo), ésto traería algunas posibilidades interesantes y otras limitaciones que tendría que considerar si valdrían la pena enfrentarlas más adelante. Además de ello, el uso de sólo un color azul oscuro y el blanco dio una serie de soluciones por alto contraste (Fig. 26), propias del cómic tradicional, que tendrían un poco de similitud con *Sin City* de Frank Miller (ejemplo en la fig. 27), analizado en el capítulo pasado, debido a la predominancia de planos y al cierre de las imágenes que formaban los mismos, recurso que poco a poco también sufriría cambios debido a una preocupación por la línea más que por los planos que creaban las manchas, ya que éste último comenzaba a traer preocupaciones propias de la pintura, más que del dibujo.

Estos primeros once bocetos pusieron sobre la mesa preguntas a resolver y propondría por su parte soluciones que se descartarían o permanecerían dependiendo de su relevancia posterior, algunas de las preguntas serían: ¿Cuánto ayuda el formato para la lectura del cómic?, ¿qué tanto lo digital permite un dibujo libre desde mi experiencia?, ¿qué tanto necesitaré de otros colores para la historia?, entre otras. Las imágenes pertenecientes a este proceso estarán anexas en la siguiente página, todos fueron realizados en Adobe Photoshop CS6 con una tableta digital.

Figura 26: Ejemplo de primeros bocetos de *Zinnia*. Alto contraste en dibujo con mayor cantidad de planos que de línea.

Figura 27: Ejemplo del alto contraste de Frank Miller. *The Art of Sin City* (Miller, 2002).

18 "Webcomic" es un término usado para describir a las narrativas gráficas digitales que se producen contemporáneamente, con la preocupación de mantener un formato fácil de recorrer a través de una pantalla de computadora.

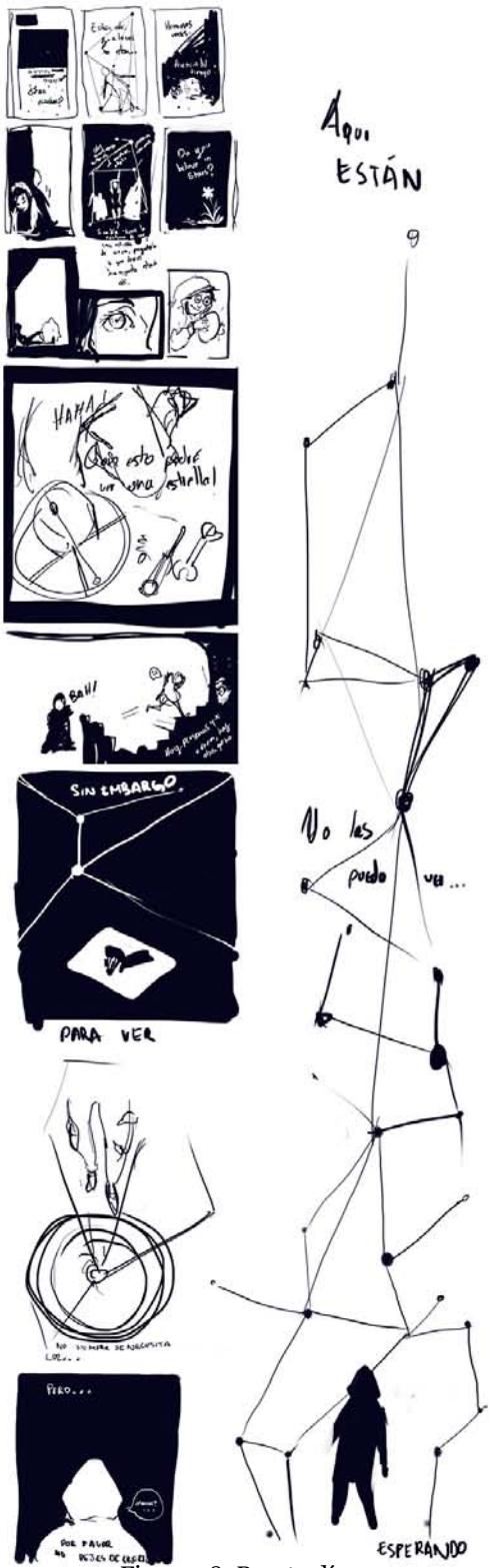


Figura 28: Boceto día 1.

Figura 29: Boceto día 2.

Figura 30: Boceto día 3.

Figura 31: Boceto día 4.

Figura 32: Boceto día 5.

Figura 33: Boceto día 6.

Figura 34: Boceto día 7.

Figura 35: Boceto día 8.

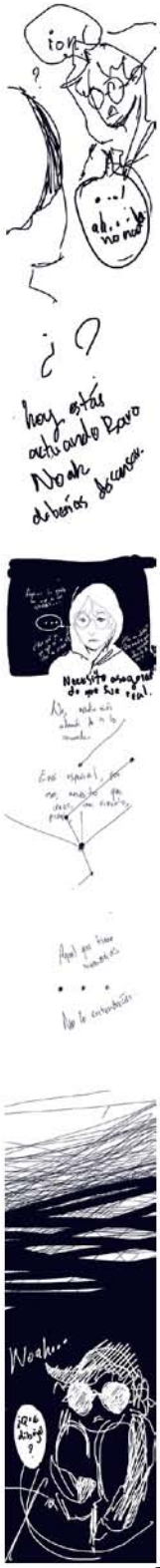


Figura 36: Boceto día 9.

Figura 37: Boceto día 10.

3.2.2 Lluvia de ideas

Aunque el primer proceso por si solo era una lluvia de ideas, éste segundo funcionaría para experimentar con el diseño general de los elementos en la historia. En él se encontrarían bocetos para definir a los personajes, su edad, los colores que podrían acompañarlos y el estilo con el que serían solucionados, además también los espacios y las actividades que desarrollan, la forma de representar las estrellas y el cielo, la posible apariencia de la "Flor de Luz" (un objeto clave en la historia), y los artefactos o posibles mapas que podría tener Noah para "transportarse" dentro de su mundo, este proceso mostró la importancia de pensar en aspectos de fuera y dentro del mismo, porque ayudaba a definir con claridad el entorno en que viven los personajes. La historia será descrita con detalle más adelante en el subtema *3.3 La historia base, narrativa*. Todas las imágenes pertenecientes a esta parte del proceso pueden verse en las figuras 38 a la 53.

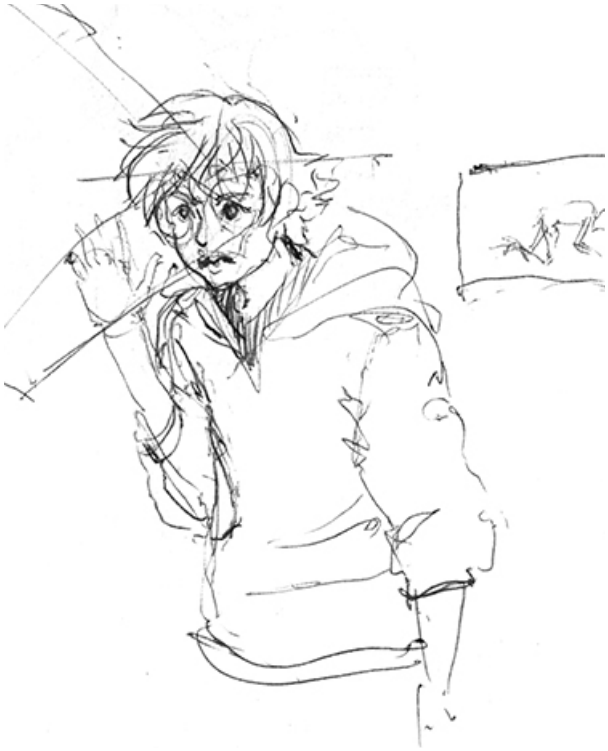


Figura 38: Noah.

Figura 39: Noah e Ioh.

Figura 40: Noah y otro posible personaje.

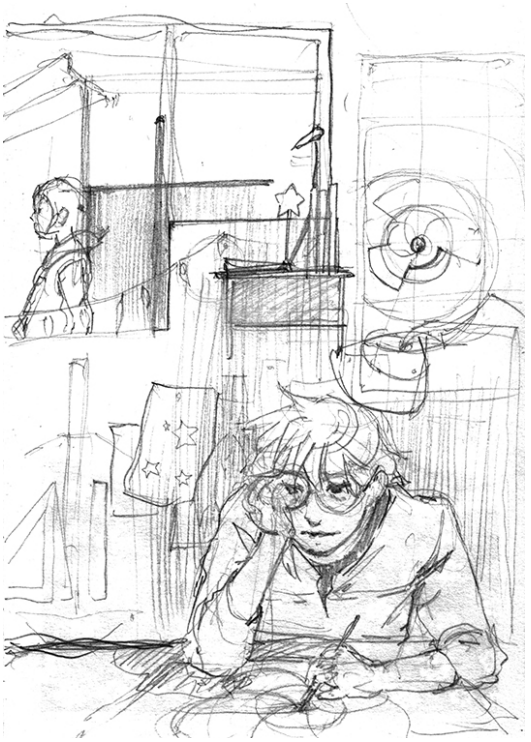


Figura 41: Estudio de Noah.

Figura 42: Artefacto para viajar en dimensiones.

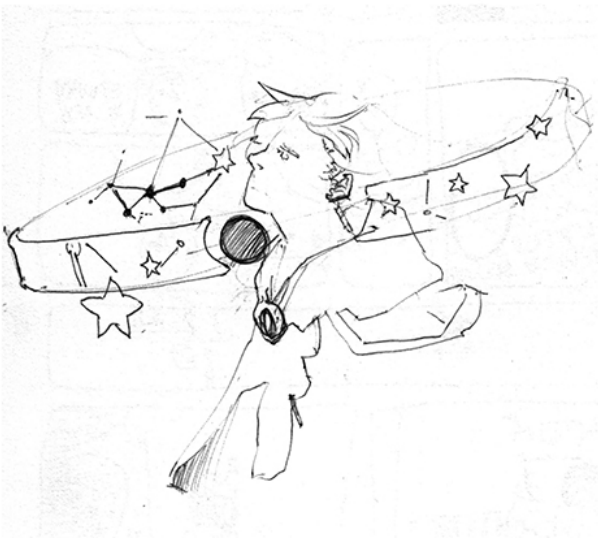


Figura 43: Viaje de dimensión.

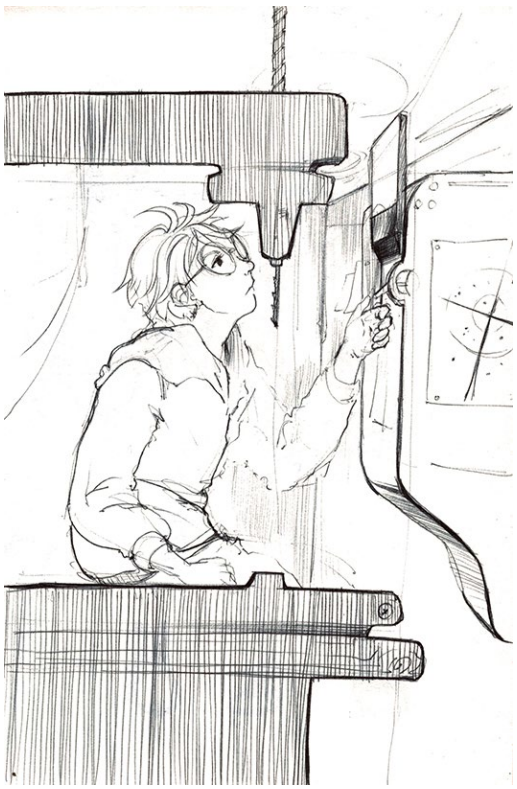


Figura 44: Posible laboratorio de Noah.

Figura 45: Idea de artefacto para viaje en dimensiones.

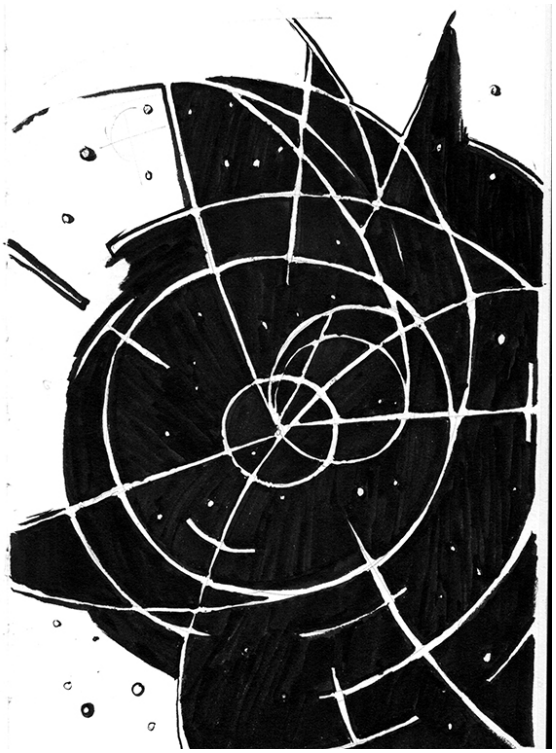


Figura 46: Representación de mapas.

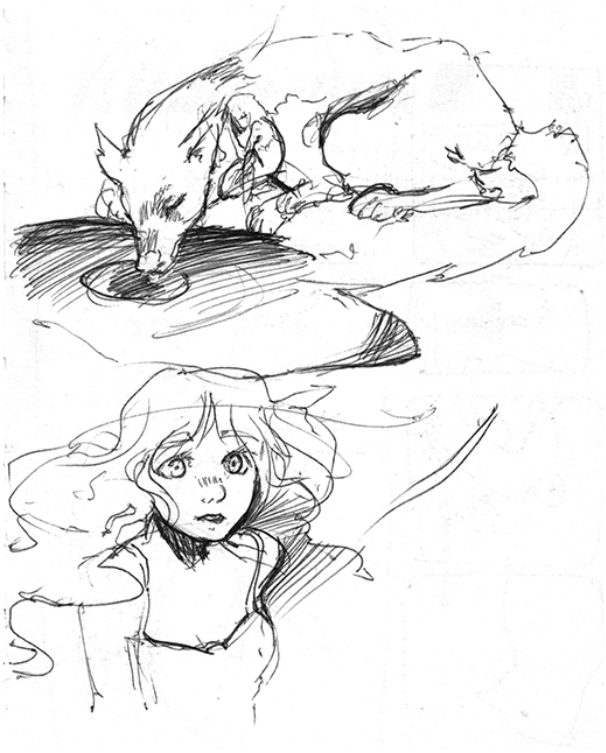


Figura 47: Zinnia.

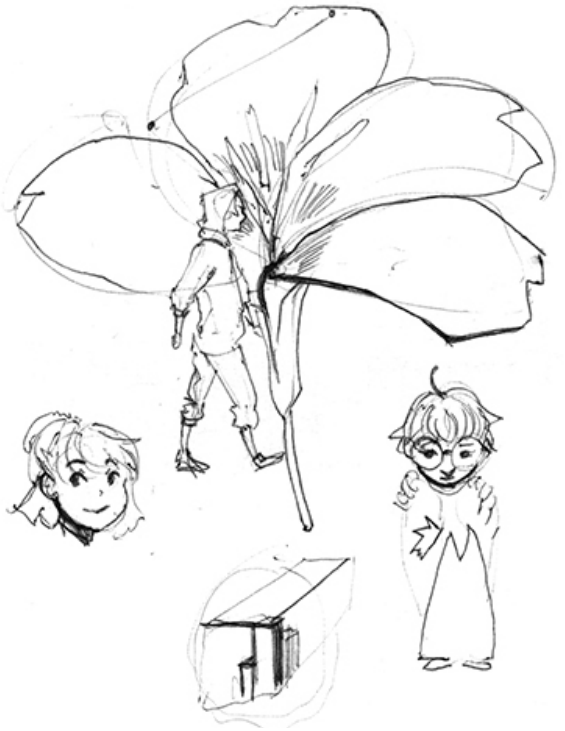


Figura 48: Aspecto y tamaño de la “Flor de Luz”.

Figura 49: Representación del cielo.

Figura 50: Idea de estilo a utilizar en el cómic.

Figura 51: Color para Zinnia.

Figura 52: Zinnia y Noah.

Figura 53: Noah.

3.2.3 Definición de antecedentes

Definir los antecedentes de una historia es una parte del proceso muy importante, sirve para respaldar la secuencia principal, comprender qué es lo que sucede detrás para poder "predecir" lo que el personaje hará en determinadas circunstancias. En este caso se trató de definir qué sucedió con el familiar del personaje principal, aunque en el trabajo final no se ve directamente, dichos eventos sirven para definir las razones de su desaparición y en qué términos abandonó, por lo que se encuentra parcialmente presente en la historia del cómic *Zinnia*. El proceso de los antecedentes es comprendido por una secuencia improvisada al igual que los primeros bocetos, pero que ahora se encuentra limitado por el formato del cuaderno que tienen mayor cercanía con el tamaño estándar de cómic (25.5 x 17 cm.) (Doombot, 2014) junto a las limitaciones y posibilidades que brinda dicho formato.

Esta pequeña historia explica las acciones del abuelo de Noah antes de la historia principal, de qué forma llegó a conocer a Zinnia, cómo es que Noah conocía sobre este personaje y comprendía los mapas que aparecen en la historia. Los dibujos son sencillos bocetos con bolígrafo, tamaño media carta (Todos los bocetos son los presentados en las figuras 54 a 61).

Figura 54: Cómic para antecedentes 1.

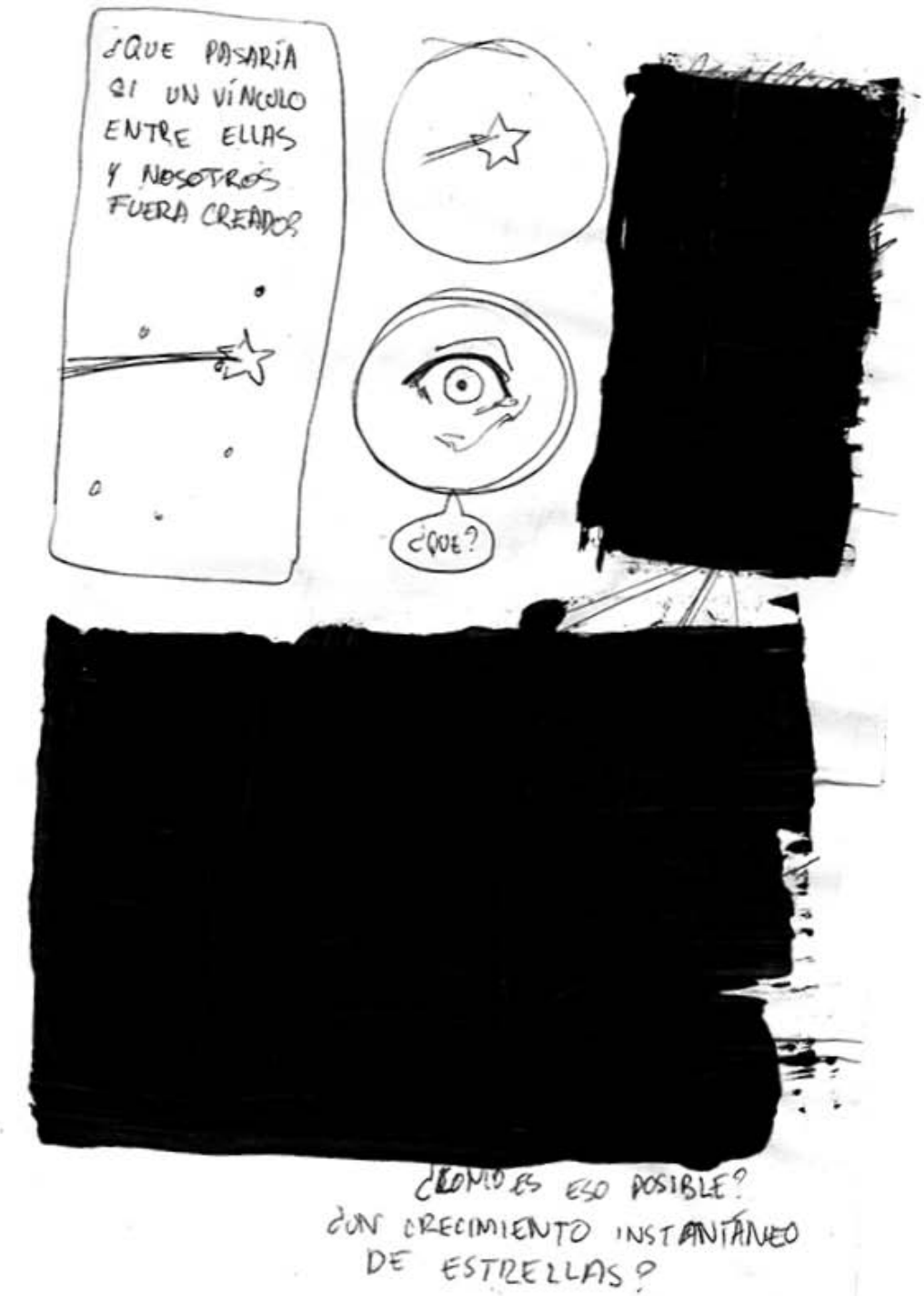


Figura 55: Cómic para antecedentes 2.

Figura 56: Cómic para antecedentes 3.

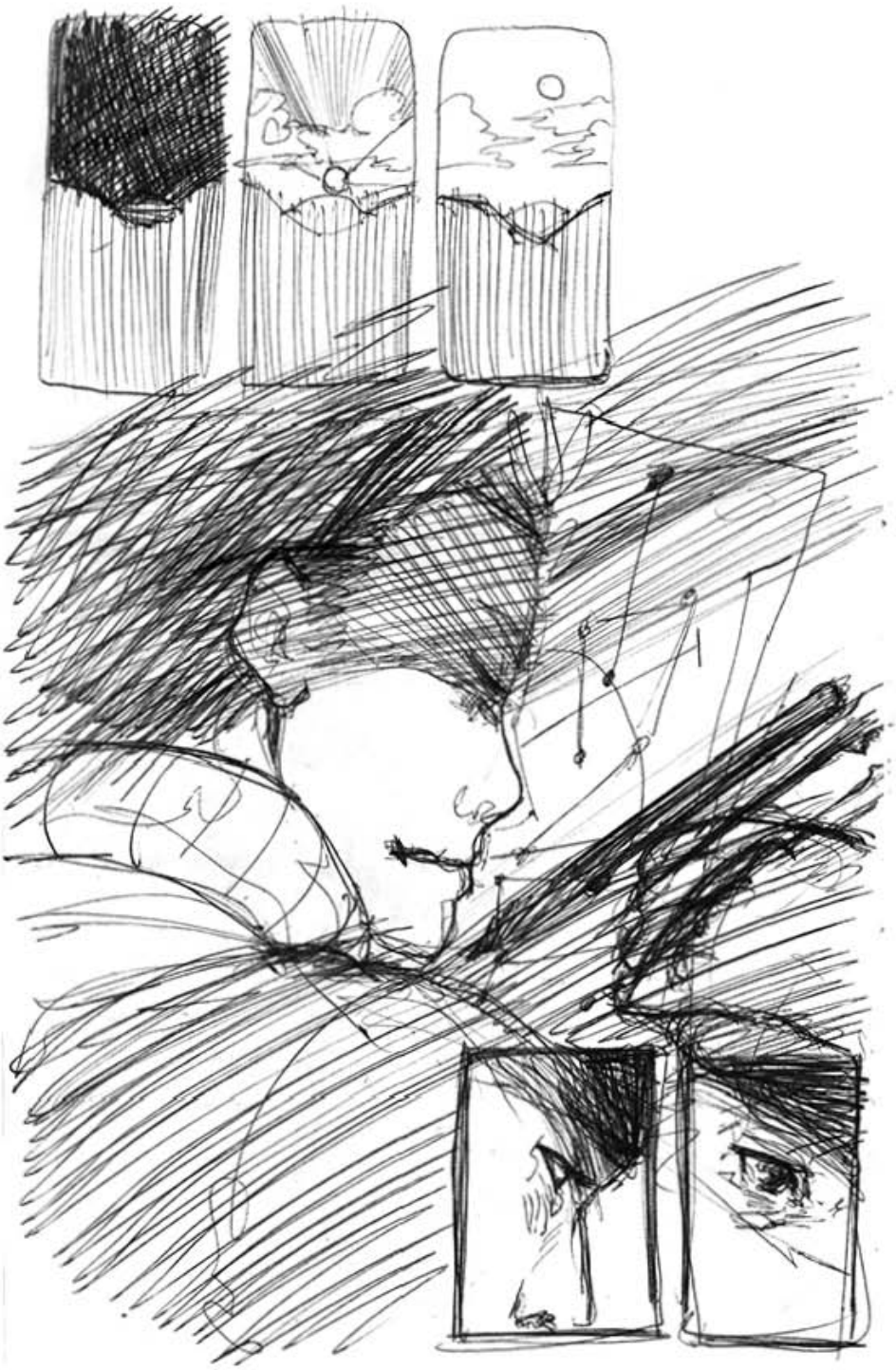


Figura 57: Cómic para antecedentes 4.

Figura 58: Cómic para antecedentes 5.

Figura 59: Cómic para antecedentes 6.

Figura 60: Cómic para antecedentes 7.

Figura 61: Cómic para antecedentes 8.

3.2.4 Definición de escaleta y guión narrativo

Luego de ello vino una serie de bocetos (figuras 62, 63, 64 y 65) que ayudaron a aterrizar la historia de manera más ordenada y sirvió para dar una secuencia lógica a las acciones en la misma, los dibujos eran comprendidos por las escenas principales que sirvieron para construir la narrativa del cómic final, de ello siguió plantear específicamente todos los sucesos importantes por escrito, formando así lo que es conocido como la escaleta[18] y dejando listo todo para realizar el guión narrativo, donde se encuentra por escrito todas las acciones y los diálogos de los personajes.

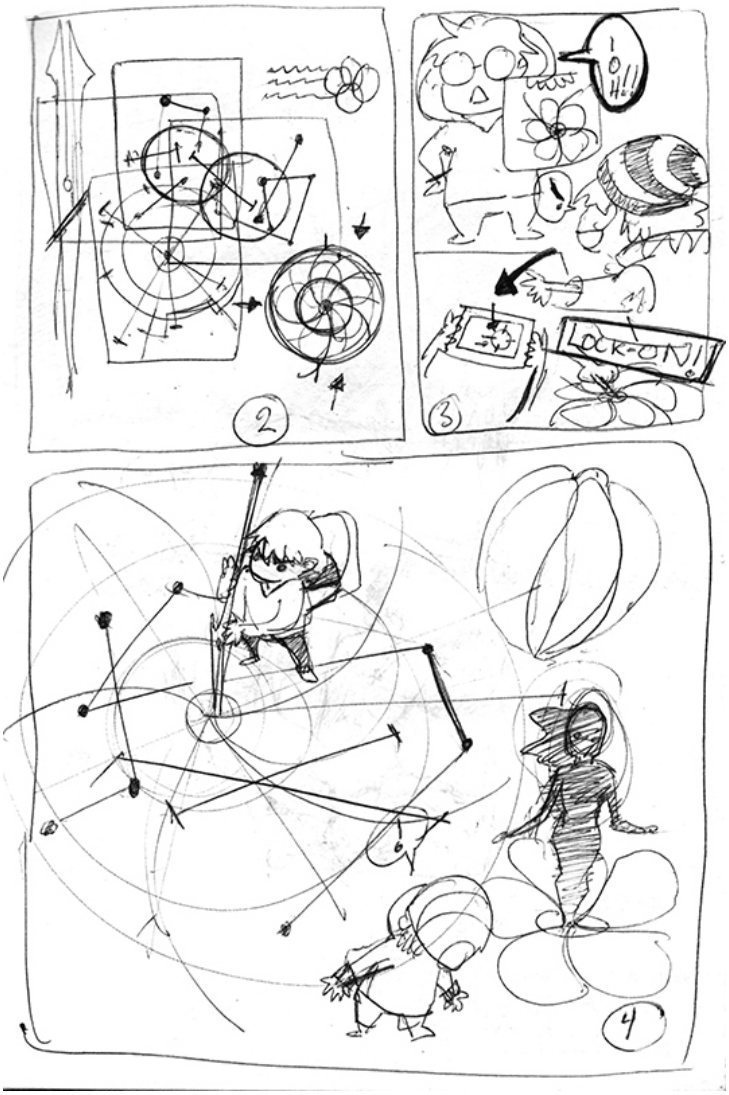


Figura 62: Resumen de historia en miniaturas 1.

18 "Esquema preparatorio de un guión. " (*Real Academia Española*, 2001).

Figura 63: Resumen de historia en miniaturas 2.

Figura 64: Resumen de historia en miniaturas 3.

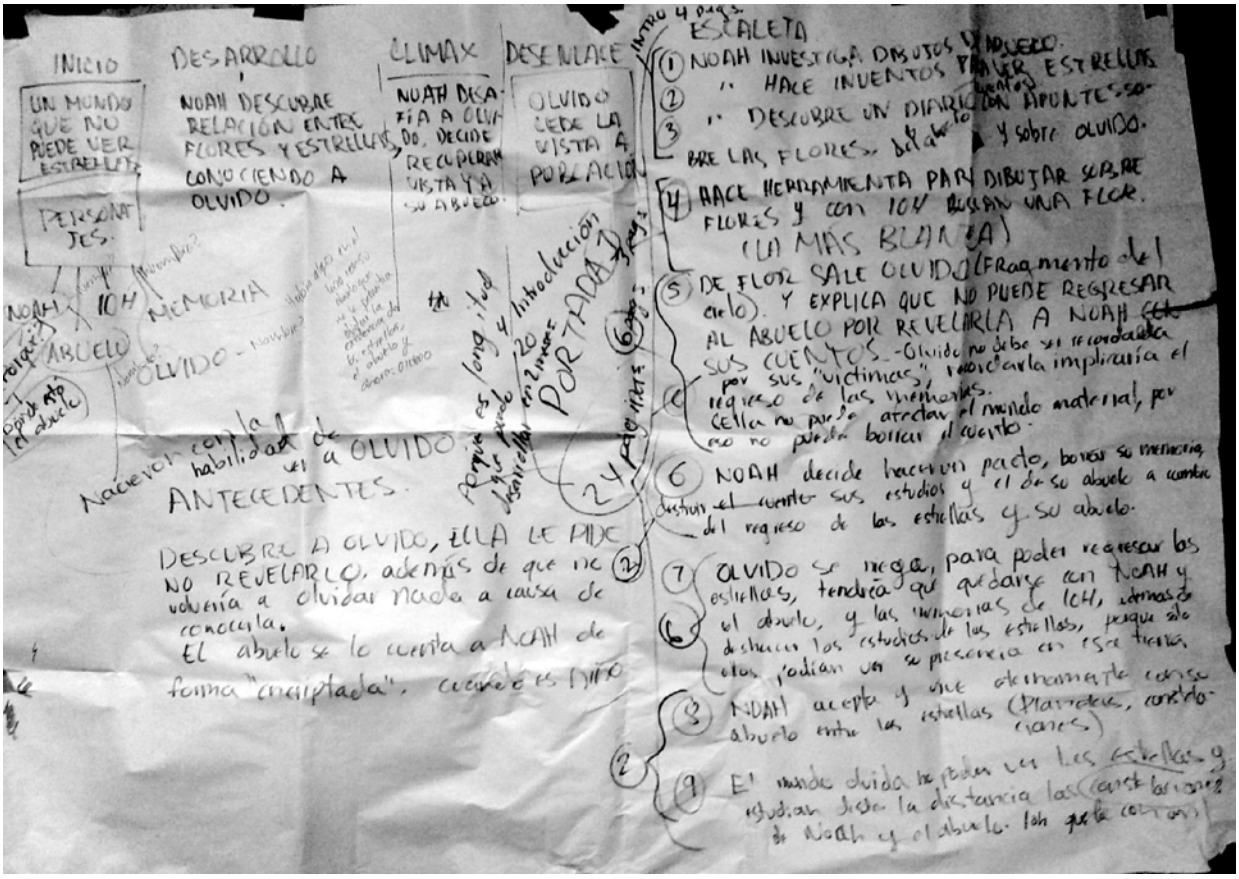


Figura 65: Escaleta.

3.2.5 Guión de cómic

El siguiente paso preparativo sería el guión de cómic, en él se establece qué parte de la historia estará organizada en las páginas, cuánto espacio cubrirán, los diálogos que estarán presentes en ellos, entre otros detalles, es la planeación inmediata anterior al cómic. En él se estableció que la longitud de la historia fuera de 24 páginas.

Su ejecución es muy sencilla, con el uso de bocetos rápidos y diálogos referidos al guión narrativo original para evitar reescribirlos nuevamente, se ordenaron y distribuyeron todos los elementos y acciones necesarias, algunas partes fueron omitidas para mantener lo más concisa posible la narración. Las figuras que pertenecen al guión de cómic son de la 66 a la 73.

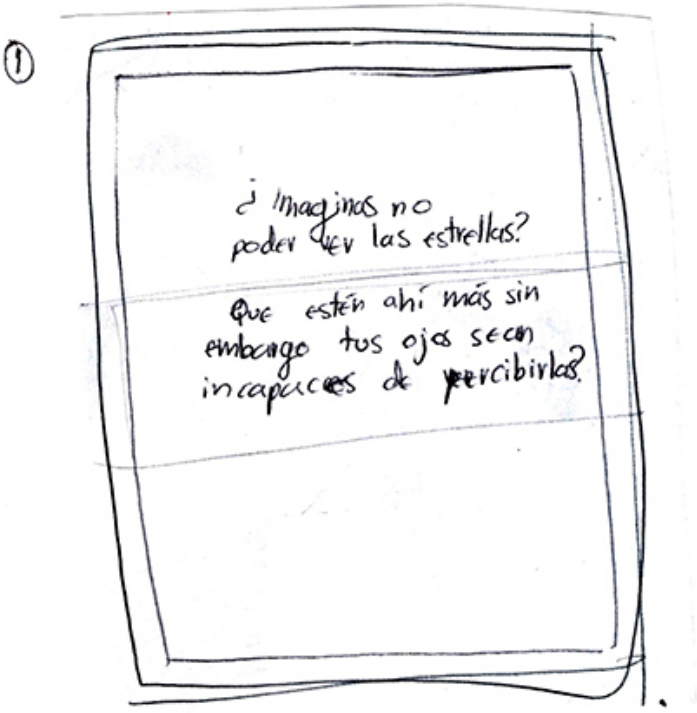


Figura 66: Guión de cómic 1.

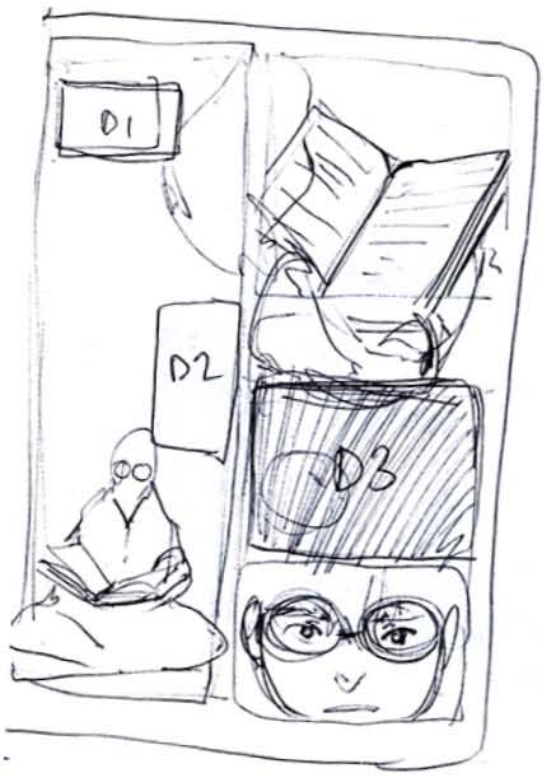
D1: Cuenta una historia que hace tiempo las personas les era imposible ver las estrellas, mas no las extrañaban debido a que tampoco las recordaban.

D2: Un extraño "hechizo" los había "castigado" de la vista.

D3: Nadie más que un chico de 17 años se preguntaba por su existencia

D4: Él, junto con su cómplice, otro chico de 14 años, buscaban entender lo que sucedía

D5: ~~Sin embargo~~ Pero Noah ~~no podía dejar de~~ sentía soledad, pues su amigo lo seguía a ciegas, él no era capaz de recordar nada sobre las estrellas, ~~como~~ al igual los demás



D1: Noah, en su intento de comprender más lo sucedido con las estrellas, leía unos escritos de los que desconocía su procedencia.

D2: Sólo sabía que estaban ahí, en su casa, pero no recordaba de dónde los obtuvo.

D3: Esos escritos tenían algunas descripciones sobre las estrellas, puesto que él no poseía un recuerdo propio de las ~~estrellas~~ en el cielo

3

Figura 67: Guión de cómic 2.

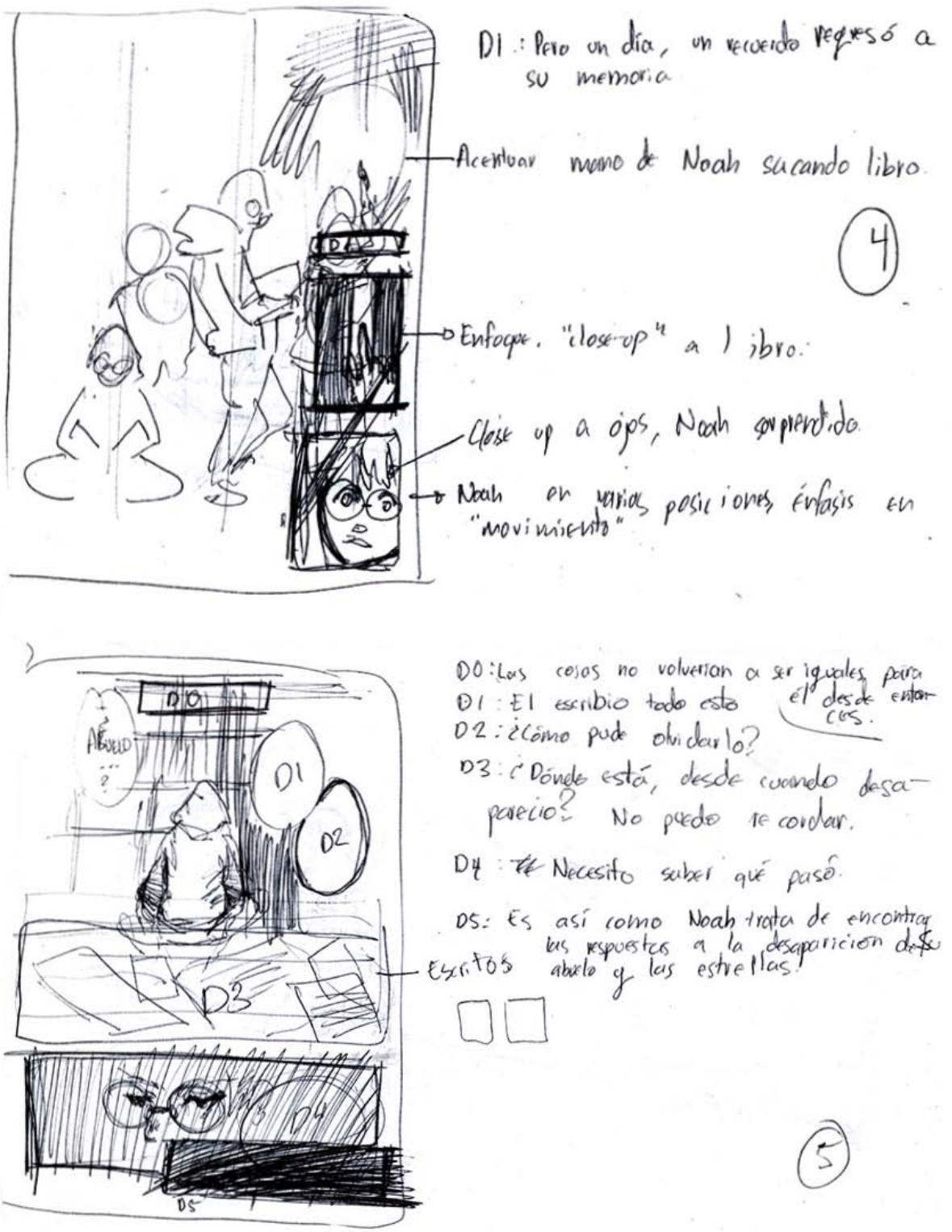


Figura 68: Guión de cómic 3.

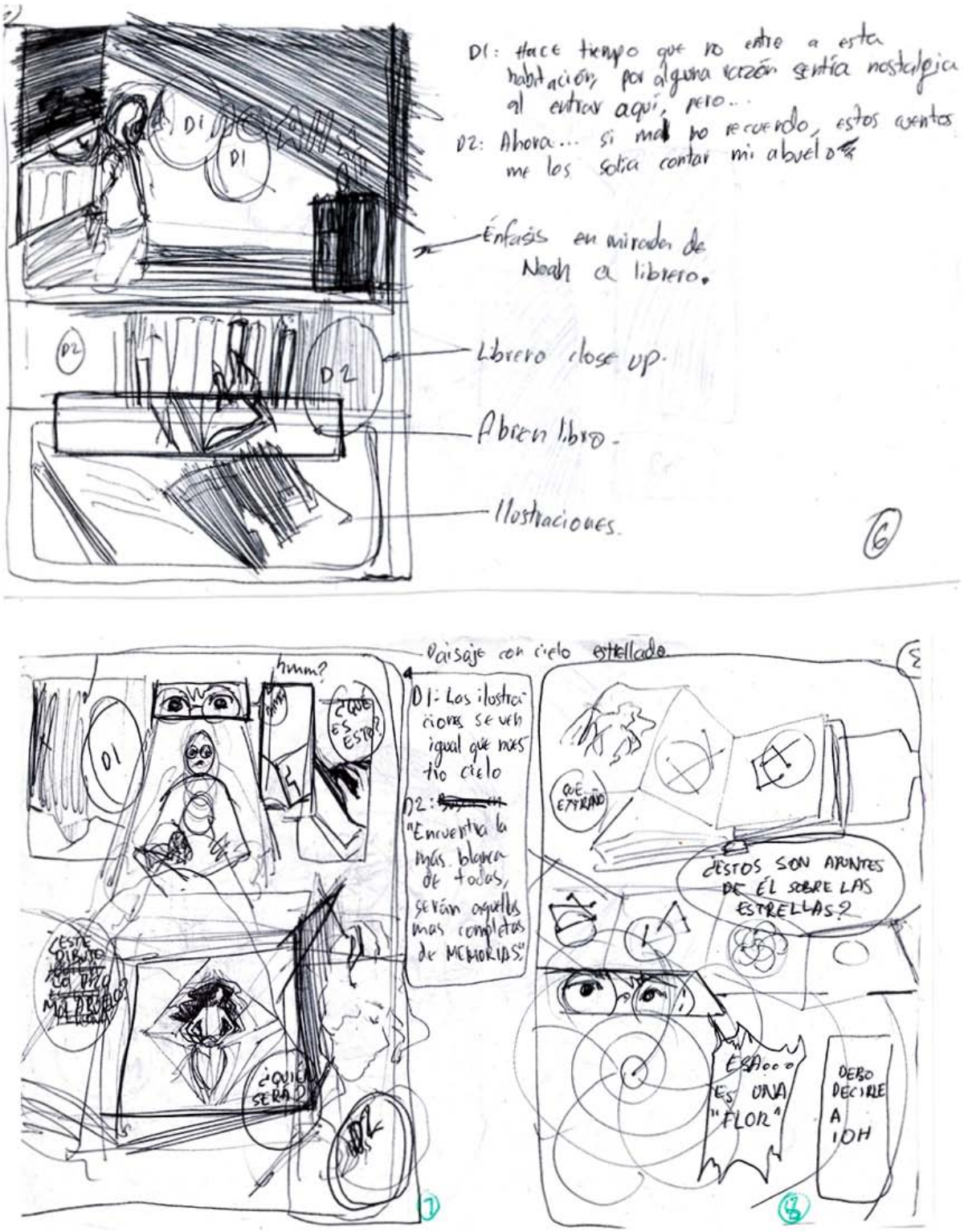


Figura 69: Guión de cómic 4.

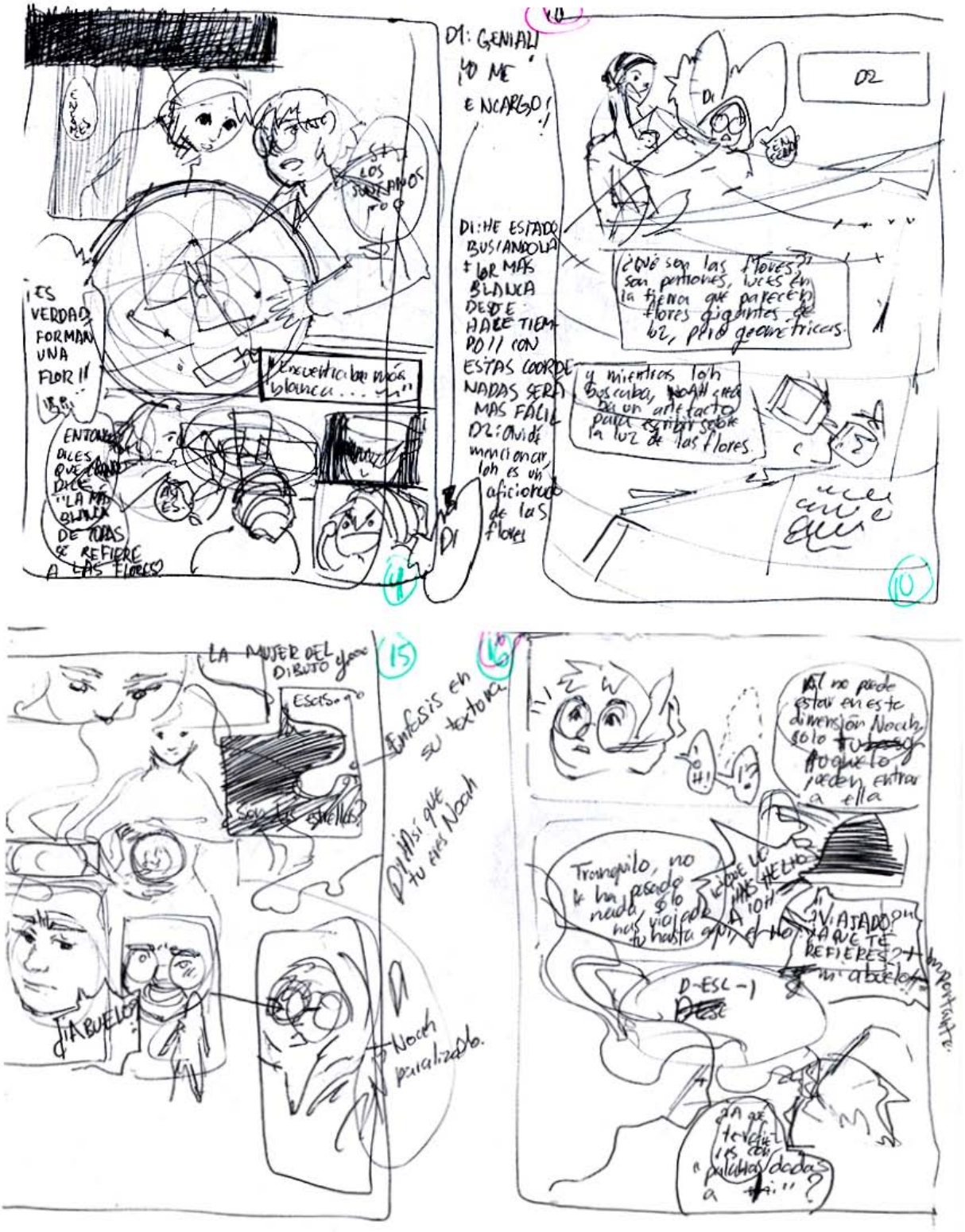


Figura 70: Guión de cómic 5.

Figura 71: Guión de cómic 6.

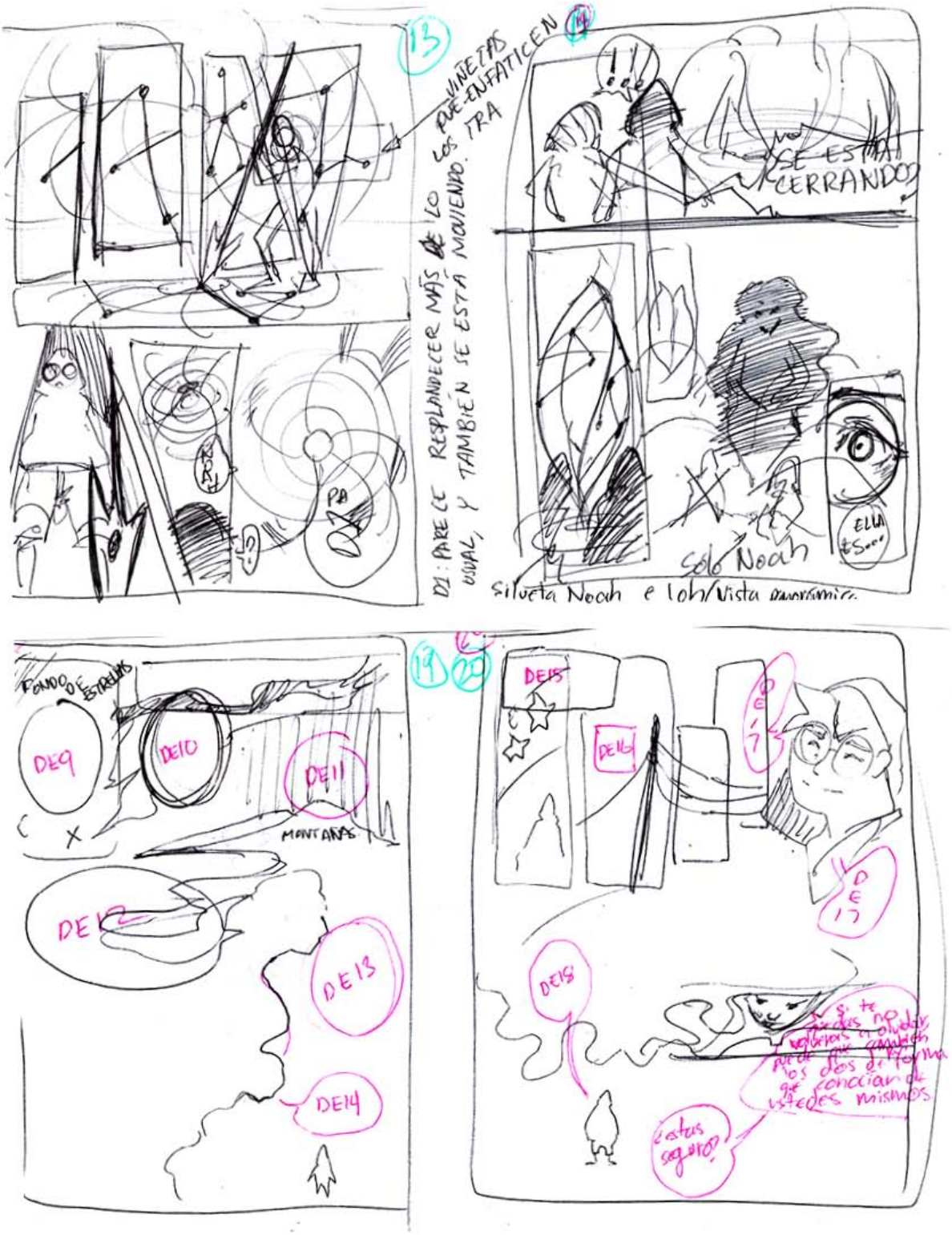


Figura 72: Guión de cómic 7.

Figura 73: Guión de cómic 8.

3.3 La historia base, narrativa

La historia sufrió muchos cambios incluso hasta el momento en que los diálogos digitales fueron incluidos en los globos de texto de las páginas terminadas, ésto porque algunos elementos no lograban encajar en la historia una vez que era leída de manera continua, principalmente por el error de concentrarme más en el dibujo que en la narración, ya que al ser el cómic un medio conformado por la relación entre imagen-texto, requiere de una atención balanceada entre ambos elementos, y en la práctica los dibujos llevaban una secuencia agradable, pero los espacios considerados para el diálogo no eran suficientes, además de que el texto no convivía bien con la imagen al momento de presentar determinadas acciones que se "adelantaban" o "atrasaban" de lo que las narraciones pretendían explicar, estos detalles tuvieron que ser arreglados ya una vez digitalizada la ilustración, teniendo como resultado la presente versión acompañante de esta investigación, siendo como historia final la siguiente:

Noah, el personaje principal, es nieto de un astrofísico que ha desaparecido misteriosamente, tal es el caso que todos, incluyendo él mismo, han olvidado todo lo relacionado a su abuelo, no sólo a él, sino también a las estrellas, las cuales eran imposibles de ver, nadie sabía de su existencia.

Noah, al vivir en la casa de su abuelo, comienza a recordar sobre las estrellas gracias a una colección de libros que tenían en el sótano, poco más adelante descubriría en uno de ellos, algunos dibujos con los que recobraría la memoria de él y de las investigaciones que llevaba a cabo, posteriormente acudirá con su amigo Ioh para investigar y encontrar la "Flor de Luz" representada en ellos, la cual resultaría ser la conexión entre la Tierra y el cielo, donde se encontraban los "olvidados" y a Zinnia, la causante del olvido.

Gracias a ésto el personaje principal puede encontrar a su familiar, pero se da cuenta que ya no es posible para él regresar a la Tierra, por lo que pide a Zinnia (la guardiana de las memorias), que les permita ver a los seres humanos la bóveda celeste, a donde su abuelo y él pertenecerían por la eternidad al no poder abandonar el cielo. Ésta es la historia en torno a la cual gira el cómic *Zinnia*.

Cuando estuve trabajando en la narrativa, sentí una gran empatía con el personaje principal, porque era alguien en que tenía que pensar y acercarme de manera personal para comprender, es cuando resonaron palabras de este fragmento de libro:

> El público se interesa por las aventuras de los personajes con los que puede identificarse. Se produce algo muy personal cuando el lector comparte el punto de vista y la experiencia de uno de los protagonistas. El lector vive los sentimientos y sensaciones de los protagonistas, de lo que se deduce que en circunstancias análogas se conduciría de igual manera que ellos. (Eisner, 2003)

Para cada personaje se tuvo que construir un perfil que serviría para diseñarlos en el cómic final, aquí presento la información de Noah, Zinnia, Ioh y Enoch (abuelo de Noah):

Figura 74: Noah.

Nombre: Noah (personaje principal)

Edad: 17 años

Estatura: 1.70 mts

Peso: 60kgs

Características físicas: Piel blanca, ojos color blanco (El color de los ojos lo pierden todos los que no tienen la memoria de Enoch y las estrellas, una vez que recuperan su memoria el color de sus ojos es igual al de la bóveda celeste). Pelo corto color blanco matizado de azul.

Familia: No tiene padres ni hermanos, fue adoptado desde chico por Enoch a quien llama abuelo, sin embargo le interesa desde pequeño la astronomía, así que le toma mucho aprecio al cielo nocturno y aprendió de él un poco sobre cómo estudiarlo. Vive en casa de su abuelo.

Hábitos: Siempre tiene algo que le cubra la cabeza para sentirse más protegido. Se desvela mucho por estar trabajando en el estudio de los libros sobre astronomía, por lo cual es descuidado de su salud también. Le gusta acostarse a observar las estrellas.

Personalidad: No es bueno hablando con los demás, antisocial, además distraído por no fijarse mucho en su entorno. Inexpresivo y se guía por la lógica más que la emoción, tiende a no demostrar a los demás lo que siente, así que lo consideran frío, pero realmente lo hace por consideración a otros, en un afán de no molestarlos con problemas personales. Cuando tiene una amistad tiende a atesorarla mucho a pesar de su poca expresión de afecto. Es bueno para concentrarse y eficaz para trabajar, le gusta estar solo por largos periodos de tiempo y tiene un carácter introvertido. Le asusta lo que no puede controlar, lo inestable. Cree en algo más grande que él, como un Dios o algo poderoso, por lo que ha observado desde el lado de la ciencia, pero no cree en religiones.

Figura 75: Ioh.

Nombre: Ioh (personaje secundario)

Edad: 14 años

Estatura: 1.58 mts

Peso: 55kgs

Características físicas: Piel clara, más moreno que Noah; Ojos color blanco (Por la pérdida de memoria); Pelo corto color amarillo.

Familia: Pertenece a una familia adinerada, por lo que tiene acceso a buena educación y tecnología, vive con sus padres.

Hábitos: Siempre lleva consigo la gorra puesta y su tableta donde hace apuntes de cosas que le interesa o llaman su atención. Por ser muy activo tiende a estar corriendo o moviéndose de sitio constantemente. Su hobby es encontrar "Flores de Luz".

Personalidad: Es activo, expresivo y muy social por lo que tiende a formar amistades con facilidad, razón por la cual logro formar una buena relación con Noah desde chico. Su misma inquietud lo lleva a estar buscando "Flores de Luz" así puede estar en constante movimiento. A pesar de que parece que siempre está haciendo muchas cosas, es muy detallado al distinguir su entorno, difícilmente se le va algo de lo que estaba a su alrededor y posee buena memoria. Puede contagiar su alegría con otros pero nunca profundiza las relaciones, sólo en casos muy especiales. Por no preocupar a otros guarda los sentimientos "desagradables" tras una sonrisa, aunque no es bueno ocultando nada. La concentración no es lo suyo, los trabajos pueden tardar más tiempo por su constante distracción. Le asusta perder algún ser querido.

Figura 76: Enoch.

Nombre: Enoch (abuelo de Noah)

Edad: 56

Estatura: 1.86 mts

Peso: 80kgs

Características físicas: Piel morena, ojos negros, pelo corto color negro.

Ocupación: Astrofísico

Familia: Noah

Hábitos: Por las noches siempre dedica un tiempo a contarle alguna historia a Noah para que duerma, después de ello dedica un tiempo a escribir un diario en el que describe todas sus observaciones por el telescopio y sus vivencias con Noah. Su hobby es dibujar formas inspiradas por las nubes.

Personalidad: Amable y caritativo pero obstinado. Cuando tiene una idea en mente no sale de ella hasta resolverla, sin prestar atención a las consecuencias que ésto pueda traer, es por ello mismo que termina siendo atrapado por Zinnia cuando decide ir a buscarla y provoca que les arrebate la memoria de las estrellas a los demás. Ve a Noah como su propio nieto, ya que éste le llama abuelo siempre, y nunca lo ha tratado como alguien que no tiene su propia sangre. Acostumbraba contarle historias a Noah sobre sus investigaciones que llevaban a Zinnia, formando con ésto involuntariamente un vínculo entre los tres que en un futuro se reflejarían en lo que narra la historia del cómic Zinnia. Aunque es tranquilo y muy callado, no lo es tanto como Noah, la gente acude mucho a él por su personalidad amigable.

Figura 77: Zinnia

Nombre: Zinnia (“antagonista”)

Edad: Desconocida

Estatura: Desconocida

Características físicas: Piel blanca y lumínica; Ojos con colores variables, similares a los de la bóveda celeste; Pelo infinito color de la bóveda celeste, en él están las estrellas que tomó de la memoria de la gente.

Rol: Protectora de las memorias

Hobby: Crear constelaciones.

Personalidad: Es un personaje muy pasivo, procura ser justa con todos y mantener la salud de aquellos a su cargo a través de tomar sus memorias, su cabello representa todo el mundo de recuerdos que posee, aquellos que mueren y terminan siendo olvidados regresan con ella y se convierten en estrellas, que finalmente ella conjunta en constelaciones, que mantiene como recuerdo de aquellos que pertenecieron al mundo terrenal. No es muy expresiva. Está acostumbrada a la soledad, por llevar tanto tiempo cumpliendo con ese trabajo.

3.4 Materiales seleccionados

Como he mencionado anteriormente, el proyecto estaba planeado para realizarse de manera digital, para lo cual se usó Adobe Photoshop CS6. Con este medio experimentaría los tamaños del formato, sin embargo a lo largo del proceso fue notable que el interés por formar una mayor sensación de libertad y gesto no fue apoyada por el uso de un solo tono en digital, ya que la idea de espacio (profundo, misterioso, antiguo) no congeniaba con el uso de colores totalmente planos, pues a mi parecer daba una apariencia de un objeto muy nuevo, relacionándolo con las superficies de artículos tecnológicos que tienden a ser planos y lisos (junto con el hecho de haber sido realizado con un medio digital, que es relativamente incipiente a comparación de un medio como la acuarela).

Al momento de introducir color, la preocupación personal por encontrar la representación de volumen más que el uso del espacio fue considerable, esto le daba peso a los colores tan saturados que generaba la pantalla y no ayudaba a las intenciones del cómic, el trabajo realizado en los primeros bocetos estaba tendiendo a problemas de pintura (planos) y no de dibujo (línea), la línea no tenía las calidades que buscaba y las paginas tenían poco lugar para el accidente al momento que todo estaba bajo mi control con la computadora (pueden verse como ejemplo las figuras 28 a 37), por lo que busqué un medio en el que estuviese menos inmersa en una zona de confort, esperando que la incomodidad me daría irónicamente mayor confianza para experimentar un poco y así es como la acuarela resultó ser un medio acorde a la intención de “dejar existir el accidente”, a pesar de su posterior posibilidad de edición en la computadora.

Este medio comenzó a ser utilizado en pocos bocetos previos, pero en el cómic final es donde se experimentó más con él. La acuarela, un medio que por su naturaleza presenta resultados impredecibles, requiere que el artista aproveche del accidente que trae consigo, ésta junto con el grafito funcionarían para brindar una fácil lectura a las formas obtenidas, por lo que parecía un buen medio para que convivieran los mejores atributos de ambos (Fig. 78).

Buscar experimentar con el accidente en un cómic y a la vez buscar la lectura de sus paginas a través de un guión prehecho resulta un reto que nunca había experimentado, y ahora logro comprender porque pocos se arriesgan a hacerlo, no pretendía quitar la estructura de viñetas con globos de dialogo en el trabajo, bajo ninguna circunstancia fue mi intención por lo que se puede entender que mi trabajo no es totalmente experimental, pero las veladuras que permite hacer el medio junto con aquellas texturas o contornos que no pueden predecirse en general ayudaron al carácter etéreo que tienen algunos elementos en el cómic, como lo son el universo, las nebulosas y las estrellas (Fig. 79).

Figura 78: Detalle de la página 4 de *Zinnia* para ejemplificar la relación que lleva la línea con el color.

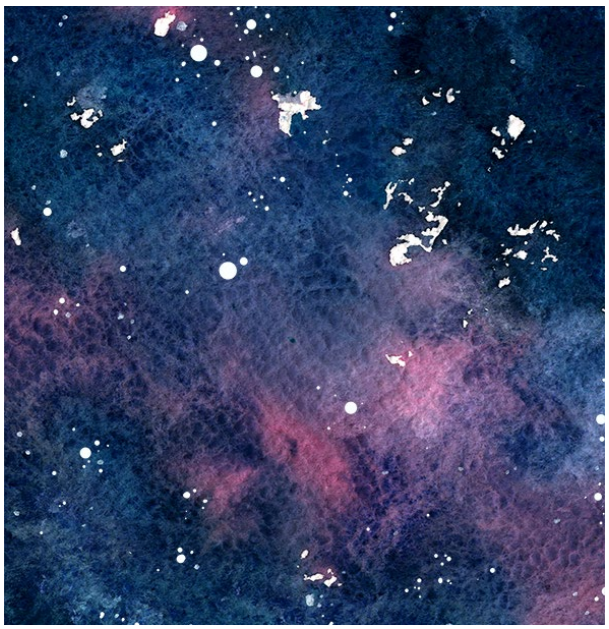


Figura 79: Detalle de la página 1 de *Zinnia* para ejemplificar los efectos permitidos por la acuarela para hacer la bóveda celeste en el cómic. Además de la adición de algunos puntos blancos que funcionan como estrellas.

Debido a la consistencia que los personajes deben mantener en el cómic en general para su lectura efectiva, procuré mantener una línea constante y colores similares a lo largo de la narrativa, que se basaron en contrastes cálido-frío con colores azules y ocres o naranjas. Algunas paginas contienen una linea gestual mientras otros llevan una más estilizada, donde las calidades de la línea, aunque sutiles, pretenden darle un cuerpo orgánico a los elementos.

Como soporte he utilizado papel Guarro Canson para Acuarela de 240 g/m² y 350 g/m² y Fabriano Academia de grano natural blanco de 200 g/m² para acuarela (Fig. 80), esto únicamente para resolver el problema de las aguadas, necesitaba algo que soportase la humedad para evitar arrugas o encharcamientos exagerados en las páginas al momento de trabajar con la hoja, así también utilicé materiales para tensarlos: Cinta café para humedecer, brochas y agua.

Figura 80: Materiales utilizados.

Además de las razones para usar la acuarela ya mencionadas, este medio permitiría trabajar más con los espacios como zonas contenedoras de emociones, debido a que sus resultados dan efectos que ayudan a dar esa idea por su carácter impredecible y su naturaleza cambiante por el agua, con ésto la intención es llevar al lector a sentir empatía por los personajes, creo que la historia merece el uso de colores para identificar a los personajes y enfatizar su personalidad, además de acercarlo a aquello que los personajes ven, finalmente la convivencia entre color y línea es la que hace una combinación armónica en el caso de este trabajo (Fig. 81).

Dibujar por memoria requiere de mucha habilidad, en especial cuando el dibujo pretende estar hecho de primera intención, es por ello que en momentos me he sentido torpe al momento de estar realizando las páginas, pues a cada trazo que se siente definitivo tiendo a estar dubitativa a pesar de las preparaciones con el guión de cómic y el boceto inicial de cada página, por esta razón es que artistas como Yoshitaka Amano son difíciles de simular en su obra. Mayor habilidad requiere la labor de realizar algo desde la memoria que pretende ser leído con claridad y que además aspire a mostrar el estado emocional y la visión personal del artista, ya que la impronta de un primer boceto, es la que suele contener mayor parte de la expresión íntima de su ejecutante.

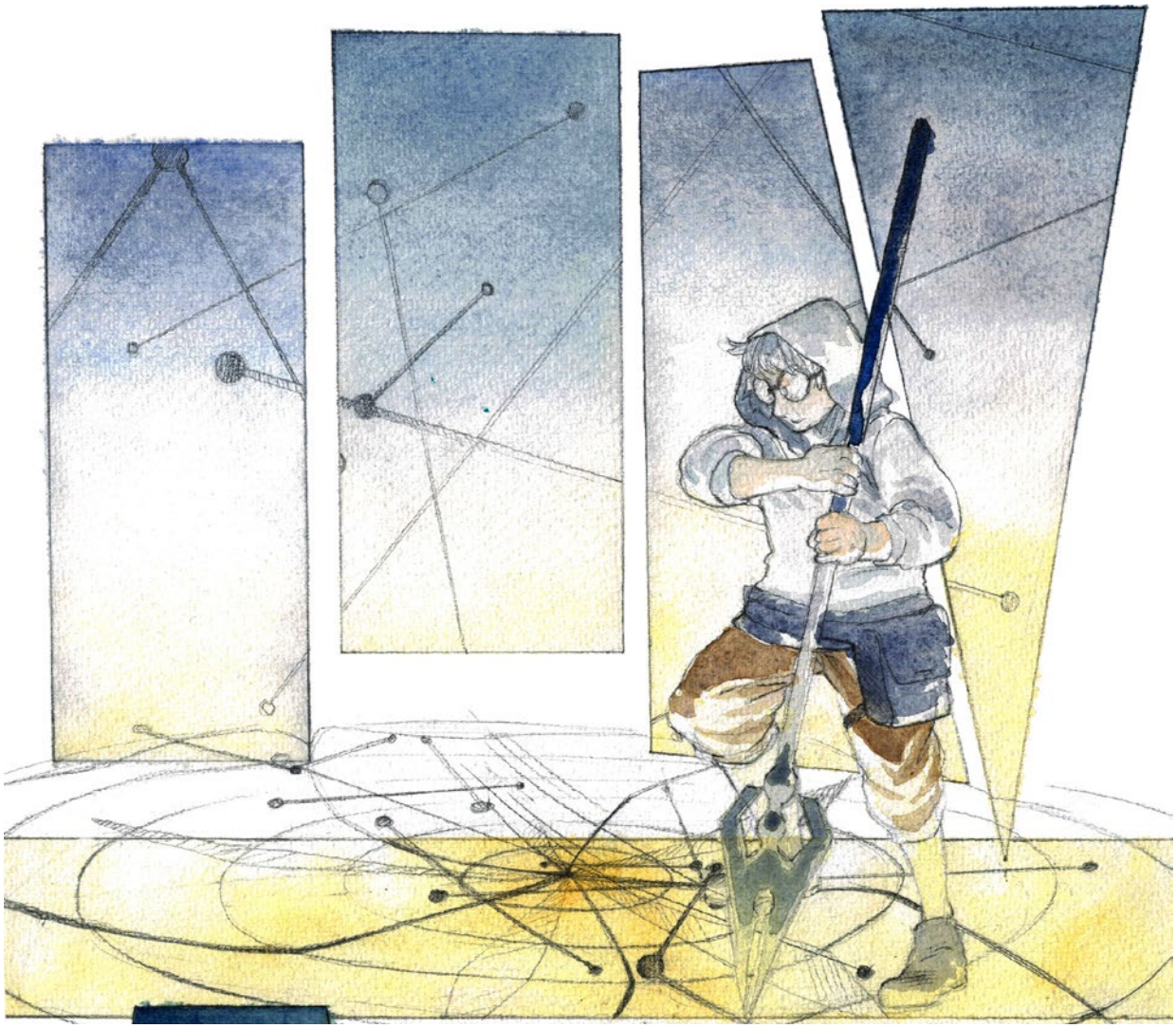


Figura 81: Ejemplo de la convivencia entre color y línea en *Zinnia*, donde el color no sobrepone a la línea y la línea no necesariamente define los colores que contendrán las formas.

3.5 Análisis del dibujo en el cómic resultante

El resultado final ha sido una pequeño libro impreso en un formato poco más pequeño que el media carta, por la escala obtenida del formato original de las acuarelas originales, que por cuestiones de impresión de esta tesina tuvo que ser adaptado al formato general del libro. Cada página fue realizada a color con acuarela y lápiz de grafito, añadiendo los diálogos y algunos detalles (como las estrellas de la fig. 79) por computadora a través del software Adobe Photoshop CS6.

El estilo de dibujo que utilicé me parecía el apropiado, no quería que se llegase al extremo de verlo como una historia totalmente seria, porque posee una cualidad de fantasía, razón por la que no lo hice de modo realista, por el otro lado tampoco está totalmente caricaturizado porque tampoco era intención de hacer ver a la historia cómica o sencilla, en su lugar tienen rasgos parecidos a los de un humano pero con una estilización que no hiciera al espectador compaginarlos con su propia realidad me parecía una manera de encontrar mayor empatía para los personajes desde la perspectiva de un lector.

En cuanto al dibujo, un concepto fundamental del mismo es la línea, mediante ella el artista delata su estado anímico (Ejemplificado en la fig. 82 y 83), en el caso del cómic no es distinto, quien lo hace suele "sentir" lo que sus personajes están viviendo, algunos como Takehiko Inoue (2012) menciona que cuando un personaje tiene una determinada emoción, él mismo lo refleja en su rostro al momento de dibujarlo, este proceso resulta distinto al de aquel artista que dibuja un modelo ajeno a él pues por lo usual sólo está presenciando su estado de ánimo personal y no el de su modelo; en el caso del dibujante del cómic, a pesar de que los personajes están compuestos por fragmentos de la personalidad del dibujante, éste experimenta una empatía que forma un estado de ánimo en el artista, es un estado de ánimo provocado.

La línea entonces está afectada no sólo por el estado de ánimo empático que tiene el artista ante la historia y sus personajes, sino también por las necesidades propias del cómic, puesto que éste debe funcionar por la totalidad de sus páginas y no solo por sus partes aisladas, así, en el caso del proyecto de investigación la línea pasó en un inicio de una intención gestual (Fig. 82) a una más estilizada y esquemática (Fig. 83), con calidades de línea estables, de cambios sutiles, y un grisáceo por el grafito, que afecta significativamente la fuerza con que es percibida.

Este resultado derivó no sólo de las intenciones para la expresión del tema, sino también de un factor técnico, puesto que hacer una línea gestual y continua en un papel Guarro que de fábrica es poroso y tiene una textura muy definida no sólo afectaba en la continuidad de la misma, sino en la rapidez con que podía ser efectuada. Además de ello el mismo cómic pedía una línea estable por el carácter tranquilo en que es narrado y en que Noah, el personaje principal se comportaba en general, es una atmósfera tranquila y definida demostrada por las secuencias que entran ordenadamente en sus viñetas, hasta que viaja a la dimensión de Zinnia, donde el orden no existe y la secuencia no es dada necesariamente por viñetas cuadradas, en este caso la atmósfera se torna indefinida. Estos elementos los requería la misma historia para su entendimiento.

Figura 82: Detalle de la página 2 de *Zinnia* donde la línea gestual muestra una mayor rapidez del trazo e inquietud de la dibujante.

Figura 83: Detalle de la página 7 de *Zinnia*, donde la línea estilizada demuestra una mayor lentitud en el trazo y calma de la dibujante.

Aquí no se encuentra una gestualidad como con Yoshitaka Amano debido a lo expuesto anteriormente y a que su realización necesita de una "soltura" de la mano y conocimiento de sus personajes que yo aún no lograba conseguir.

En cuanto a lo que el color refiere, se ha procurado no saturar las páginas de colores intensos, sino que de algún modo dejara respirar las páginas con blancos o con la misma transparencia que permitía la acuarela. Casi todas las páginas están compuestas con contraste de cálido-frío (Fig. 84), para mantener un equilibrio en las mismas usando como colores principales el amarillo y el azul, ésto permite mayor flexibilidad a la hora de realizar composiciones sin que el color volviese pesado el resultado final, puesto que se evitó tener una paleta de color demasiado variada.

A pesar de la unidad compositiva requerida para el cómic, cada página lleva un proceso particular sin cambios abruptos, abriendo camino para que el proyecto fuera cambiando a medida que avanza. En las primeras páginas todavía es posible ver una variación mayor en los colores, usando matices verdes, azules, violetas, cafés, morados, rojos, cremas, amarillos, tal es la variación que algunos de ellos llegan a estorbar el balance de color de la misma página, de algún modo parecen estar peleando por atención del lector cada uno de ellos y por lo mismo la imagen parece tener menor consistencia para ser reconocida como parte del todo, razón por la que estos matices se reducen a dos principales que funcionarán como pilares que dirigirán el resto de los colores usados a los largo del cómic.

A medida que fueron avanzando las páginas en el proceso, la línea y el color armonizaron para formar el dibujo final, las transparencias daban lugar a la línea del grafito y la línea daba espacio al color, dando una convivencia casi codependiente. El color no compite contra la línea, sino que es el que da atmósfera y cuerpo a los objetos presentados en las páginas.

Las viñetas por su parte son en la mayoría parte rectángulos similares unos de otros, pocas son aquellas que muestran diagonales y éstas son utilizadas para enfatizar las perspectivas en las que se encuentran los personajes (Fig. 84), además de servir de apoyo para indicar el movimiento de las escenas o evocar la sensación requerida. Así como lo he mencionado con los artistas que analicé, algunas páginas son cubiertas por viñetas grandes cuando el tiempo pretende ser más lento para el lector, para que tenga un carácter más contemplativo y dar lugar a los diálogos y la historia para desarrollarse.

A todo lo anterior quisiera añadir que el dibujo realizado en este cómic posee características algo diversas porque los intereses fueron cambiando a medida que realizaba cada página, en un inicio tuvo una intención por traer una gestualidad en la línea pero este carácter fue omitido en pro de una lectura más ordenada y un dibujo definido que diera una vista clara de los personajes para evitar confusiones. Ninguna página tendría el mismo resultado de no poseer color, por lo que en esta obra es imprescindible su presencia, el orden de la lectura además de las características de lo “terrenal” del mundo de los personajes y lo “etéreo” del espacio son apoyadas por los colores amarillos y azules. En el caso de las partes que incluyen al entorno natural de Noah, tienen una mayor presencia de matices cálidos, mientras en aquellas que contienen a Zinnia y hablan sobre el espacio predominan los colores fríos.

La intención de hacer al color y la línea convivir lo más natural posible, afectó también la selección del material, no hubo un proceso de entintado con negro porque entonces ésta se diferenciaría de las partes con color de manera abrupta, por ello fue utilizado un portaminas de grafito que producía una línea delgada, sirviendo de guía para que el color por sí solo no causara confusión con las formas, y para darle un carácter un tanto gráfico al dibujo. Las imperfecciones del color son parte del resultado por la rapidez con que muchas veces fue aplicado éste, ya que un resultado totalmente pulido probablemente habría distraído al lector con la representación de las formas más que con el todo de la narración y la imagen juntas, además de la preocupación que el lector habría tenido ante la ejecución perfecta de las mismas.

Figura 84: Página 11 de *Zinnia* compuesta por viñetas en su mayoría rectangulares, junto con otras en diagonal para enfatizar el ángulo desde el que se ve al personaje.

3.6 El cómic *Zinnia*

A continuación están las páginas que conforman al cómic acompañante de esta investigación, se encuentran en el órden narrativo definitivo, desde la imagen que es portada y contraportada, hasta la página 24, por cuestiones técnicas decidí disponerlas dentro del formato del libro, no vienen acompañados de los pies de imagen para que no formen un conflicto con la lectura del mismo.

Zinnia

Historia e Ilustraciones

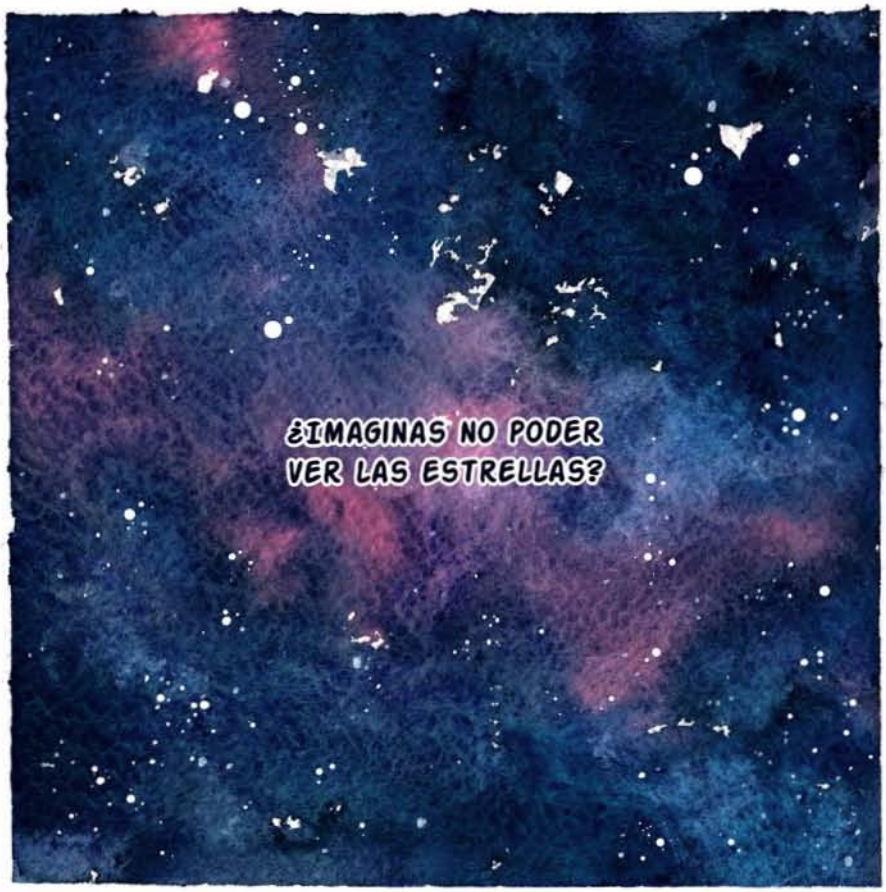
Pamela Lugo Cota (Nheblue)

Editor

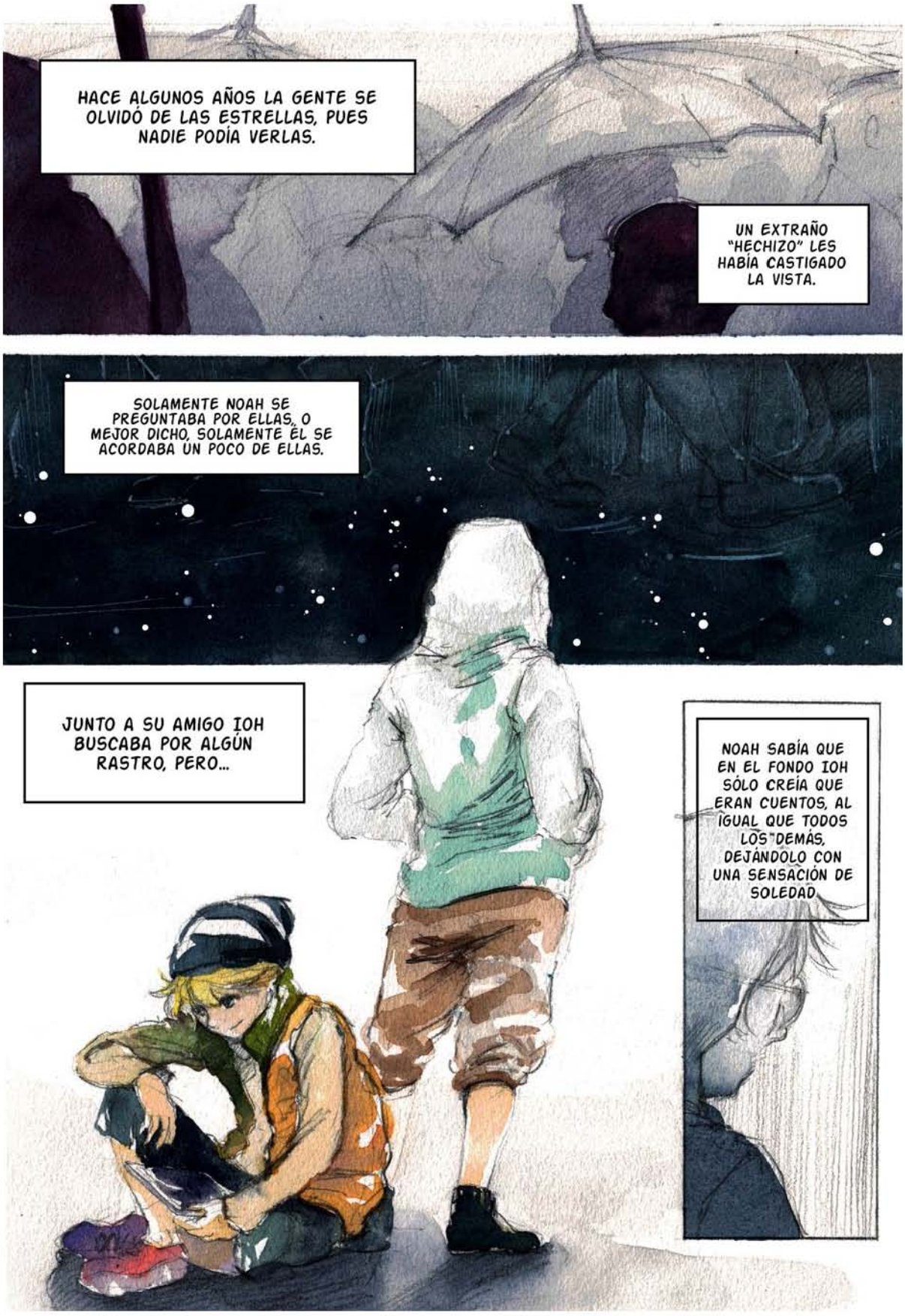
Othoniel Tristán Lugo Cota

Zinnia

Historia e Ilustraciones
Pamela Lugo Cota (Nheblue)
Editor
Othoniel Tristán Lugo Cota


¿IMAGINAS NO PODER
VER LAS ESTRELLAS?

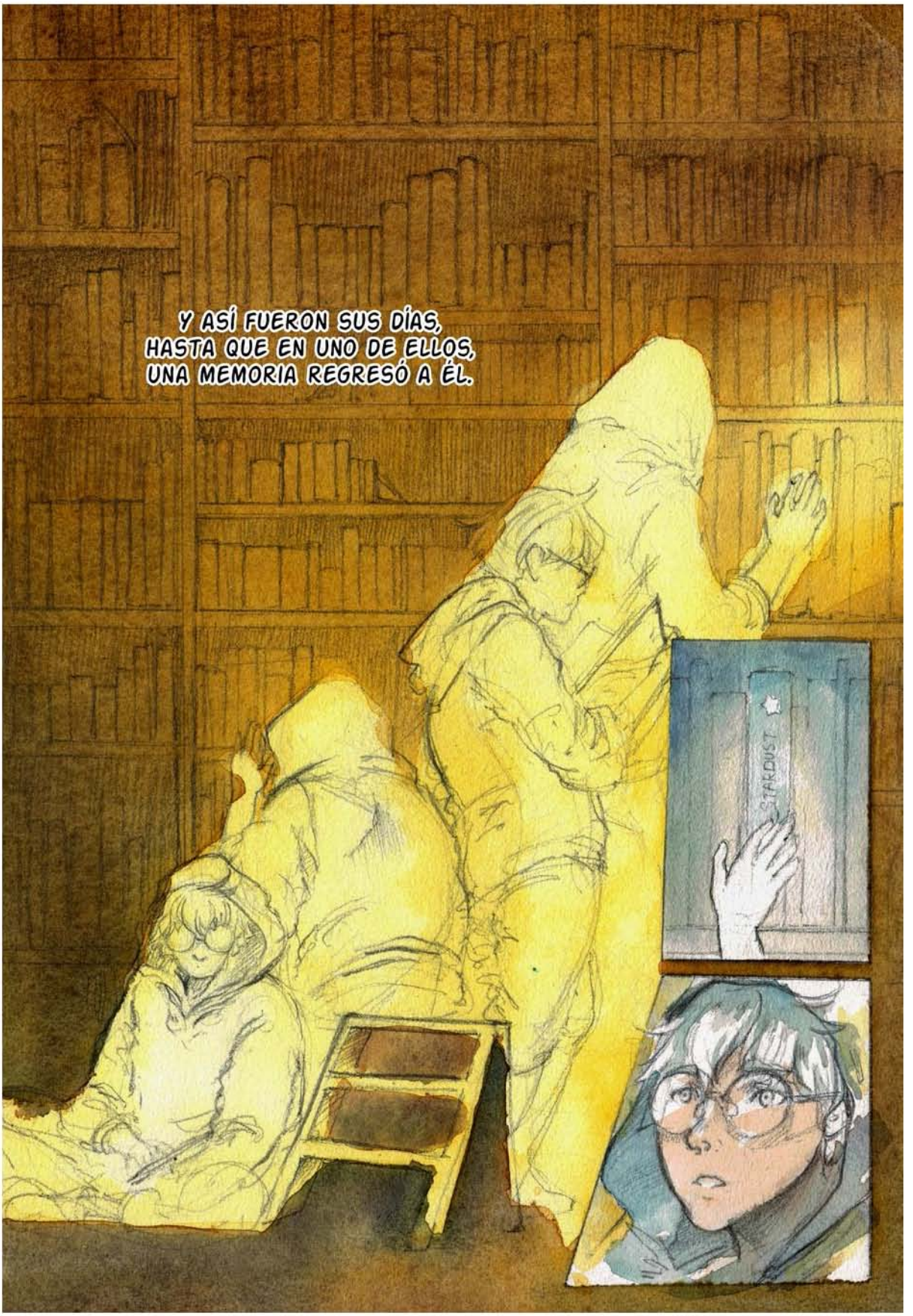
¿QUE ESTÉN AHÍ PERO TUS OJOS
SEAN INCAPACES DE PERCIBIRLAS?


HACE ALGUNOS AÑOS LA GENTE SE OLVIDÓ DE LAS ESTRELLAS, PUES NADIE PODÍA VERLAS.
UN EXTRAÑO "HECHIZO" LES HABÍA CASTIGADO LA VISTA.
SOLAMENTE NOAH SE PREGUNTABA POR ELLAS, O MEJOR DICHO, SOLAMENTE ÉL SE ACORDABA UN POCO DE ELLAS.
JUNTO A SU AMIGO IOH BUSCABA POR ALGÚN RASTRO, PERO...
NOAH SABÍA QUE EN EL FONDO IOH SÓLO CREÍA QUE ERAN CUENTOS, AL IGUAL QUE TODOS LOS DEMÁS, DEJÁNDOLO CON UNA SENSACIÓN DE SOLEDAD.

EN SU INTENTO POR COMPRENDER LO SUCEDIDO, LEÍA SIN DESCANSO LIBROS DE LOS QUE DESCONOCÍA SU PROCEDER.

NO PODÍA RECORDAR DÓNDE LOS OBTUVO

EN ELLOS HABÍAN ESCRITAS ALGUNAS DESCRIPCIONES SIN IMAGEN ALGUNA, PERO ERAN INSUFICIENTES, NECESITABA TENER UN RECUERDO PROPIO

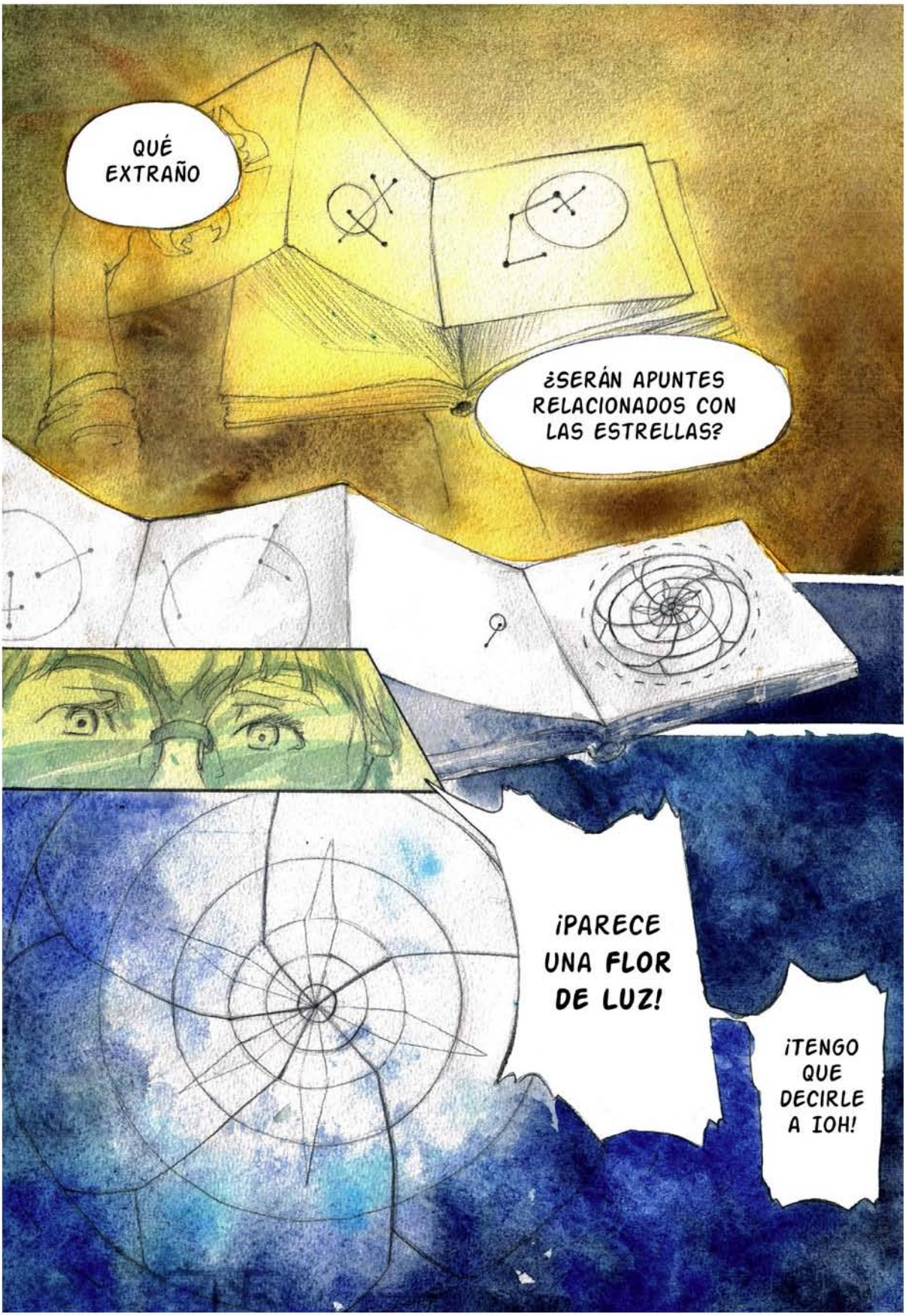

Y ASÍ FUERON SUS DÍAS,
HASTA QUE EN UNO DE ELLOS,
UNA MEMORIA REGRESÓ A ÉL.
STARDUST

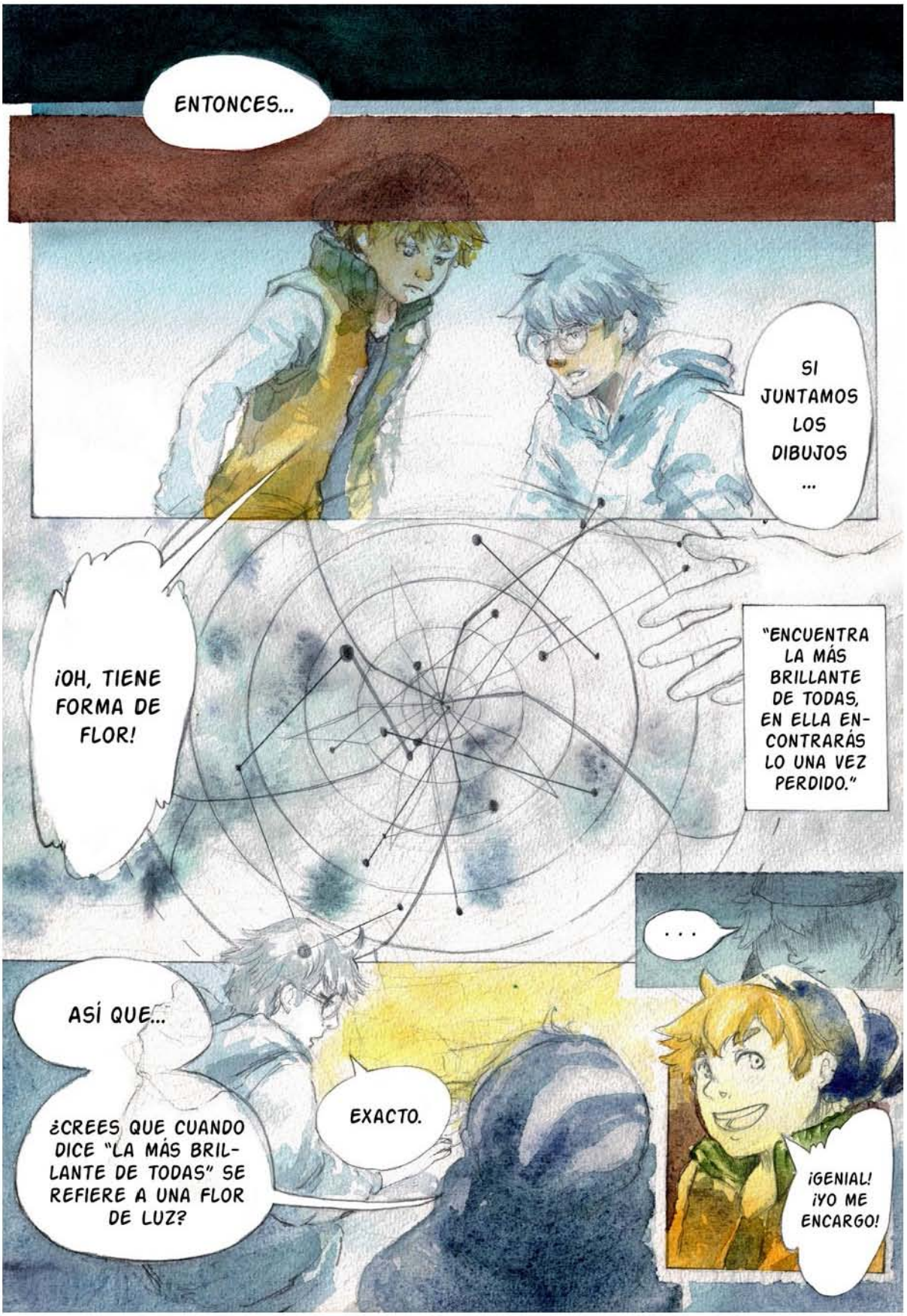
PARA NOAH, NADA VOLVERÍA A SER IGUAL DESDE ENTONCES.
...
¿ABUELO?
ÉL ESCRIBIÓ TODO ESTO
¿CÓMO PUDE OLVIDARLO?
¿DESDE CUÁNDO PASÓ?
¿DÓNDE ESTÁ?
...
¿POR QUÉ NO LO PUEDO RECORDAR?
NECESITO SABER QUÉ PASÓ

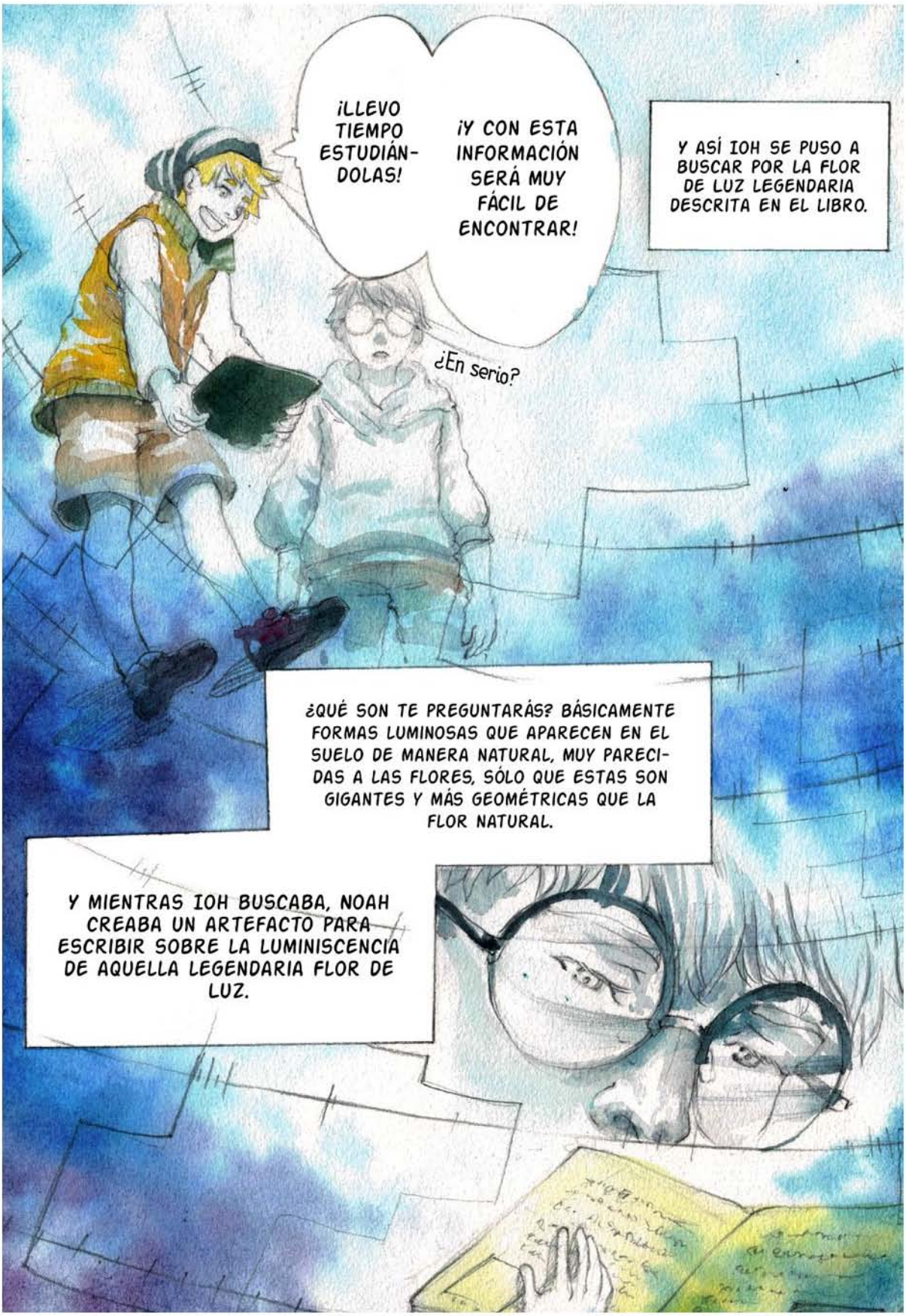
HACE TIEMPO QUE NO ENTRO A ESTA HABITACIÓN
POR ALGUNA RAZÓN SENTÍA NOSTALGIA AL ENTRAR AQUÍ, PERO...

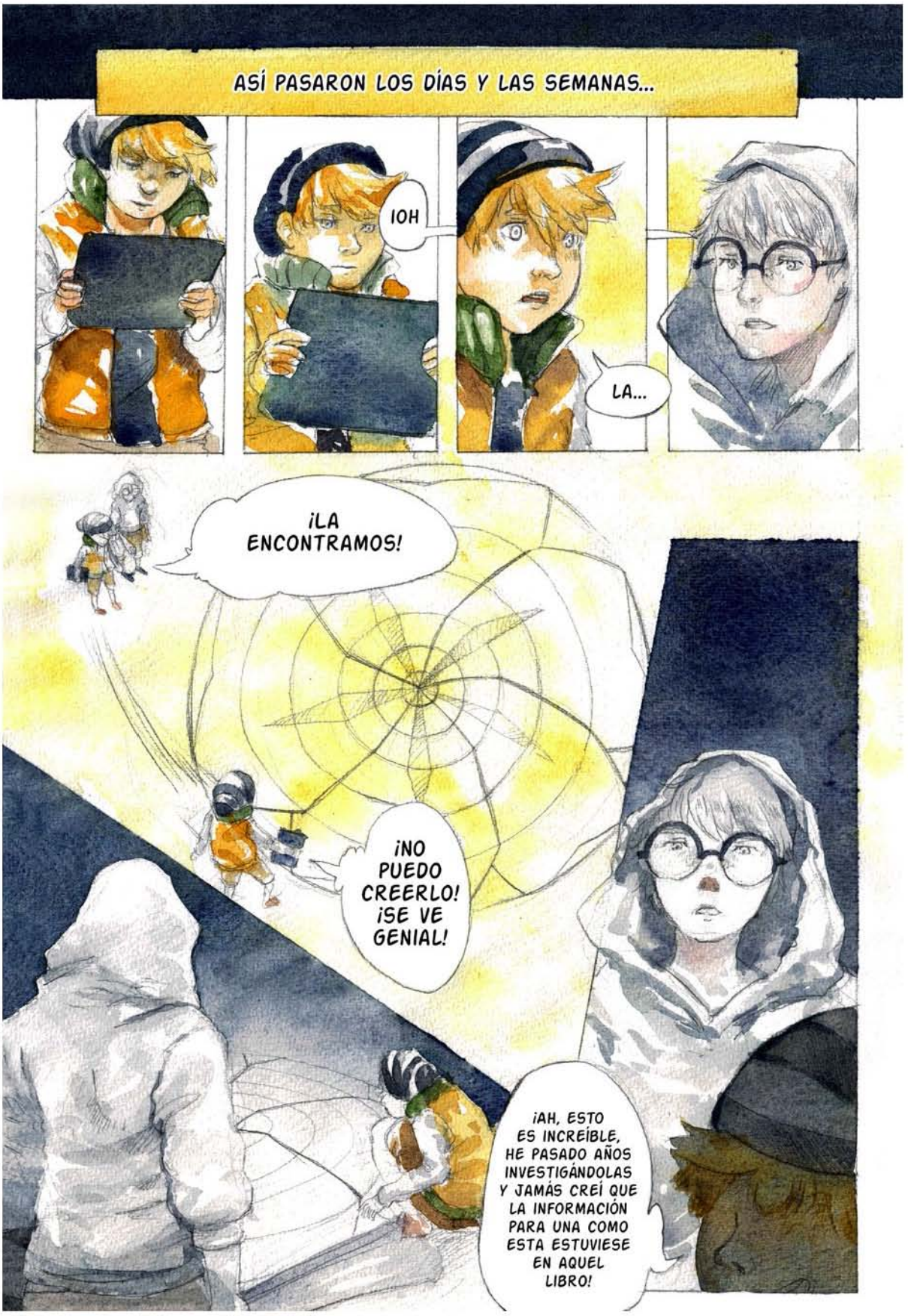
AHORA...
SI MAL NO RECUERDO, ESTOS CUENTOS ME LOS SOLÍA CONTAR MI ABUELO
Bajo el Cielo Azul

PERO
LAS ILUSTRACIONES SON SIMILARES AL CIELO QUE VEMOS HOY
¿HMM?
¿QUÉ ES ESTO?
UN DIBUJO DE UNA MUJER
¿QUIÉN SERÁ?
"ENCUENTRA LA MÁS BRILLANTE DE TODAS, EN ELLA ENCONTRARÁS LO UNA VEZ PERDIDO".

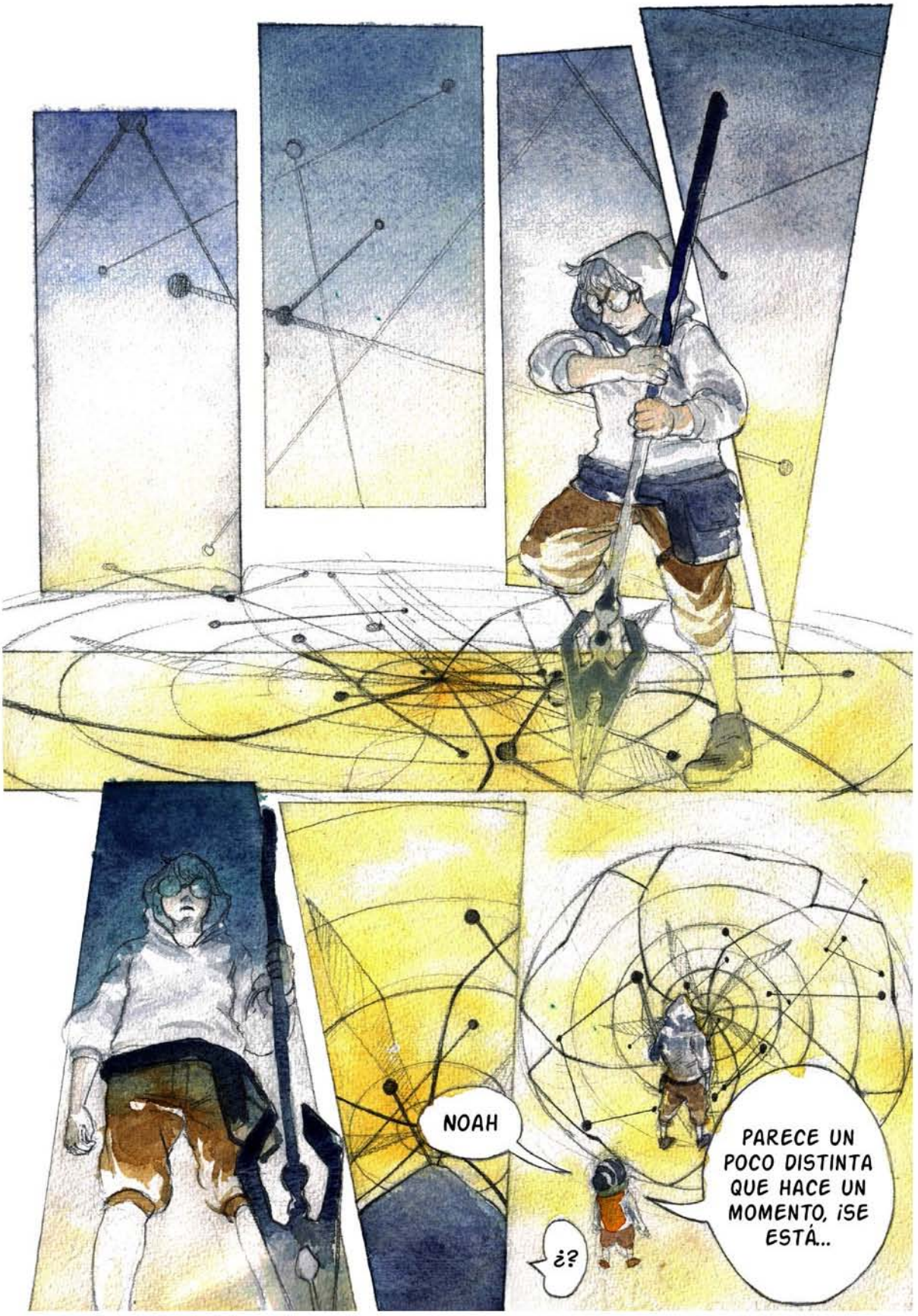

QUÉ EXTRAÑO
¿SERÁN APUNTES RELACIONADOS CON LAS ESTRELLAS?
¡PARECE UNA FLOR DE LUZ!
¡TENGO QUE DECIRLE A IOH!


ENTONCES...
SI JUNTAMOS LOS DIBUJOS ...
"ENCUENTRA LA MÁS BRILLANTE DE TODAS, EN ELLA ENCONTRARÁS LO UNA VEZ PERDIDO."
¡OH, TIENE FORMA DE FLOR!
...
ASÍ QUE...
¿CREES QUE CUANDO DICE "LA MÁS BRILLANTE DE TODAS" SE REFIERE A UNA FLOR DE LUZ?
EXACTO.
¡GENIAL! ¡YO ME ENCARGO!


¡LLEVO TIEMPO ESTUDIÁNDOLAS!
¡Y CON ESTA INFORMACIÓN SERÁ MUY FÁCIL DE ENCONTRAR!
¿En serio?
Y ASÍ IOH SE PUSO A BUSCAR POR LA FLOR DE LUZ LEGENDARIA DESCRITA EN EL LIBRO.
¿QUÉ SON TE PREGUNTARÁS? BÁSICAMENTE FORMAS LUMINOSAS QUE APARECEN EN EL SUELO DE MANERA NATURAL, MUY PARECIDAS A LAS FLORES, SÓLO QUE ESTAS SON GIGANTES Y MÁS GEOMÉTRICAS QUE LA FLOR NATURAL.
Y MIENTRAS IOH BUSCABA, NOAH CREABA UN ARTEFACTO PARA ESCRIBIR SOBRE LA LUMINISCENCIA DE AQUELLA LEGENDARIA FLOR DE LUZ.


ASÍ PASARON LOS DÍAS Y LAS SEMANAS...
¡OH
LA...
¡LA ENCONTRAMOS!
¡NO PUEDO CREERLO! ¡SE VE GENIAL!
¡AH, ESTO ES INCREÍBLE, HE PASADO AÑOS INVESTIGÁNDOLAS Y JAMÁS CREÍ QUE LA INFORMACIÓN PARA UNA COMO ESTA ESTUVIESE EN AQUEL LIBRO!

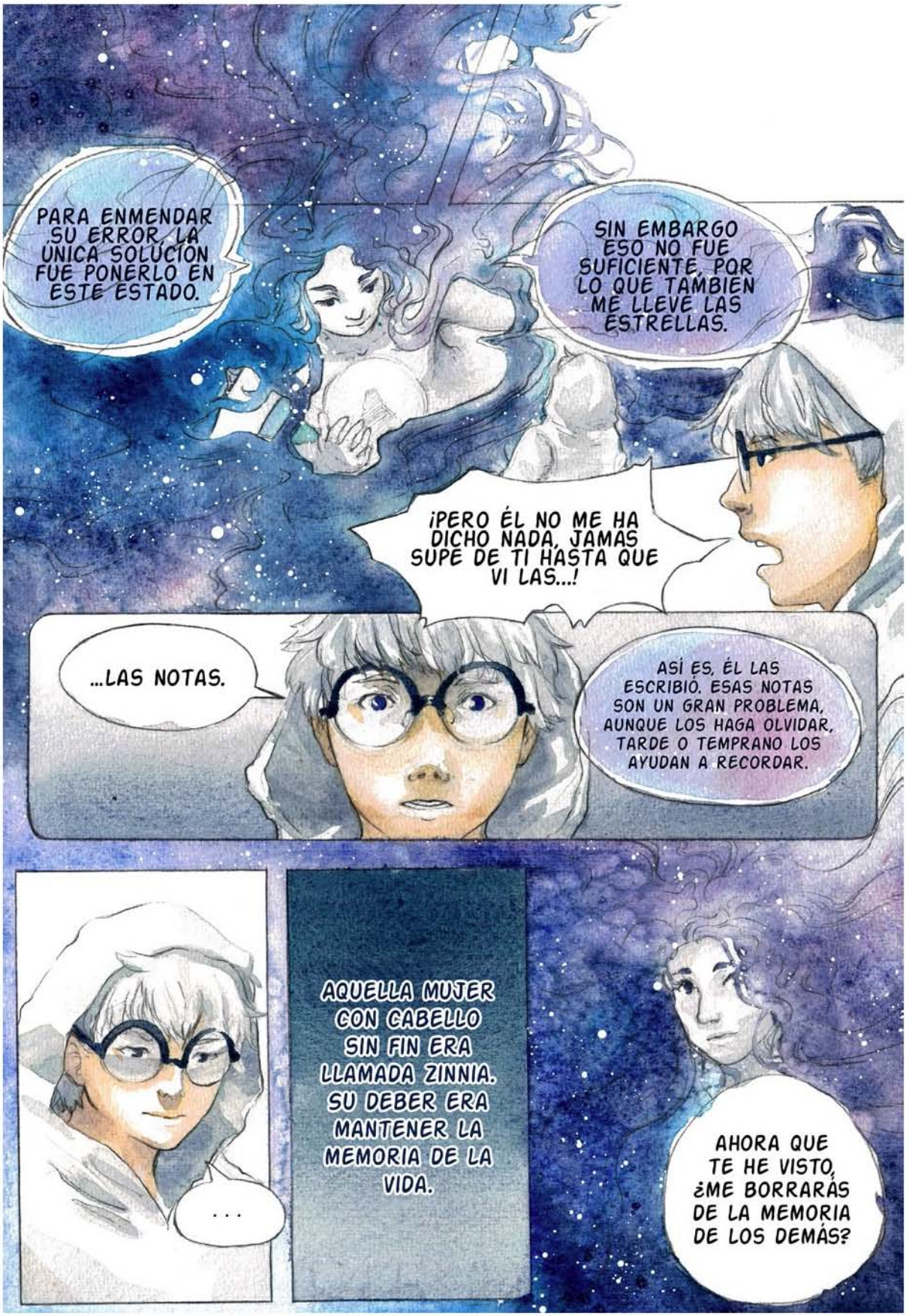
¡Mejor escribo todo lo que pueda ahora que finalmente la he podido ver!
¿?


NOAH
¿?
PARECE UN POCO DISTINTA QUE HACE UN MOMENTO, ¡SE ESTÁ...

¡!
...
MOVIENDO?!
ELLA ES
...

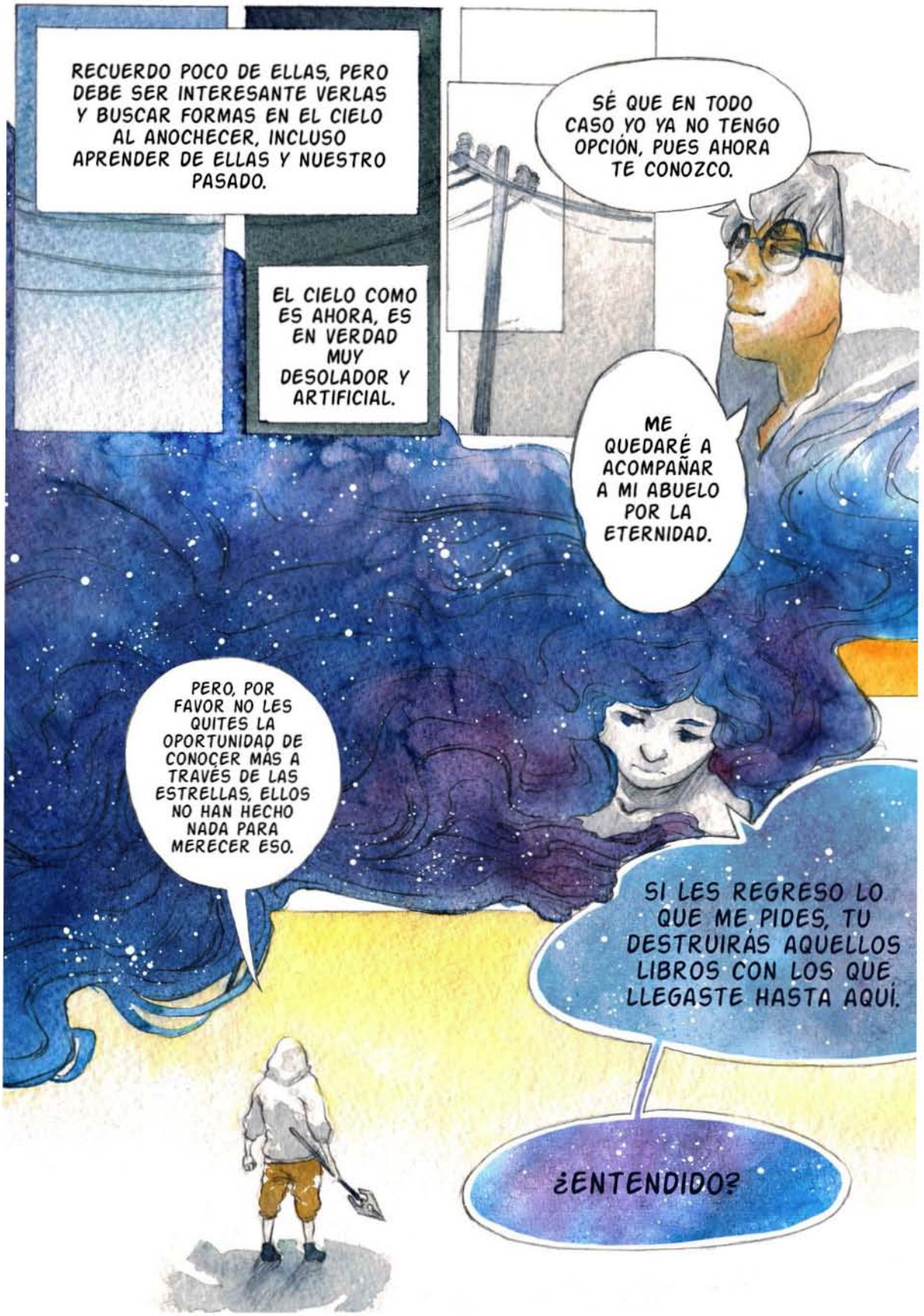
LA MUJER DEL DIBUJO...
Y ESAS...
¿SON LAS ESTRELLAS?
...
!¿ABUELO?!

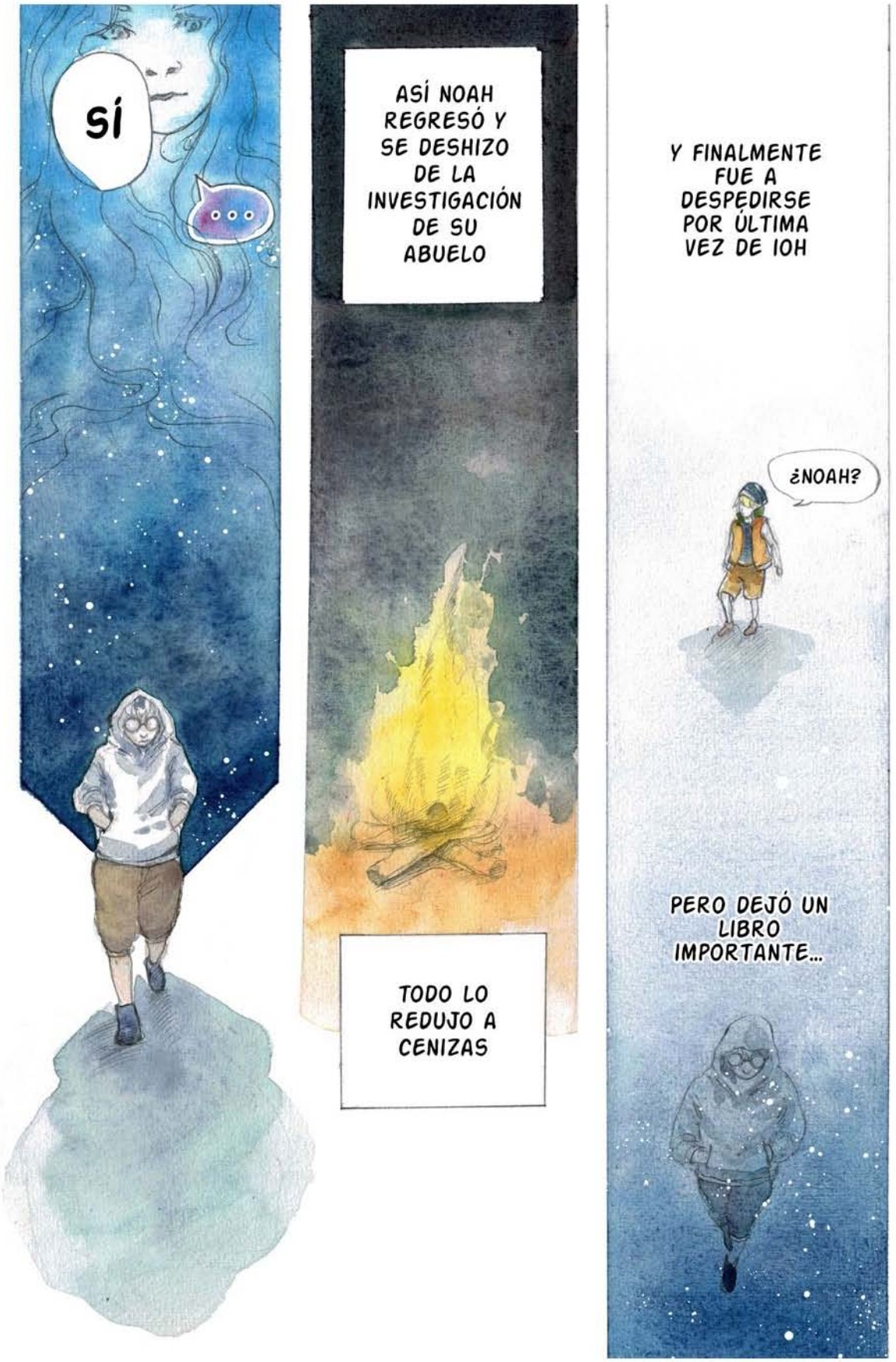
ÉL NO PUEDE ESTAR EN ESTA DIMENSIÓN, NOAH. SOLO TÚ Y TU ABUELO PUEDEN ENTRAR AQUÍ.
¡OH ...
¡¿?!
¿QUÉ LE HAS HECHO?
TRANQUILO, NO LE HA PASADO NADA. ERES TÚ QUIEN HA VIAJADO A ESTE LUGAR.
¡¿"VIAJADO"?! ¿A QUÉ TE REFIERES? Y MÁS IMPORTANTE, ¿POR QUÉ ESTÁ MI ABUELO ASÍ?
ES EL PRECIO POR HABERME ENCONTRADO. Y POR HABERTE DICHO MUCHAS COSAS SOBRE MÍ.

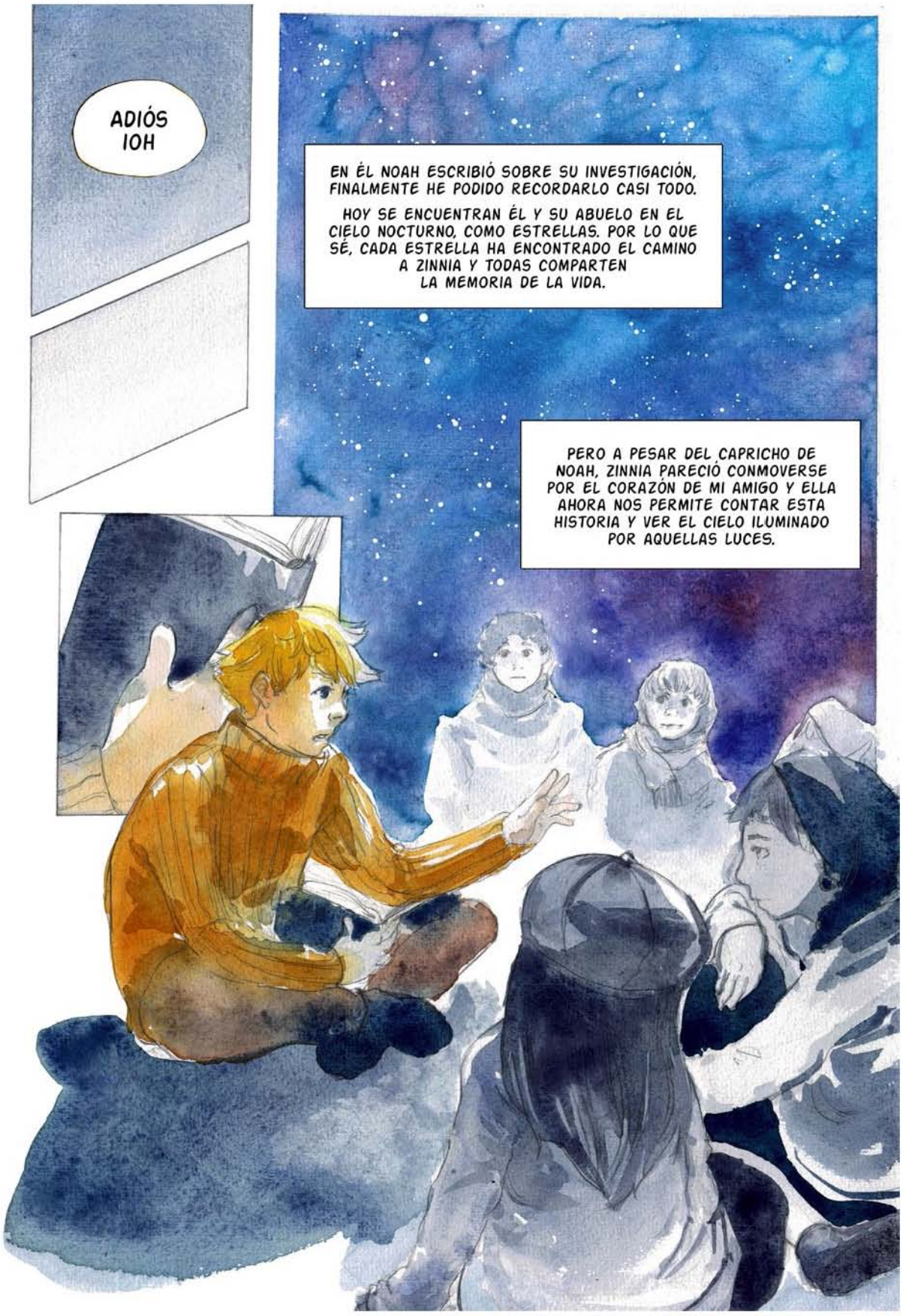

PARA ENMENDAR SU ERROR, LA ÚNICA SOLUCIÓN FUE PONERLO EN ESTE ESTADO.
SIN EMBARGO ESO NO FUE SUFICIENTE, POR LO QUE TAMBIEN ME LLEVE LAS ESTRELLAS.
¡PERO ÉL NO ME HA DICHO NADA, JAMÁS SUPE DE TI HASTA QUE VI LAS...!
...LAS NOTAS.
ASÍ ES, ÉL LAS ESCRIBIÓ. ESAS NOTAS SON UN GRAN PROBLEMA, AUNQUE LOS HAGA OLVIDAR, TARDE O TEMPRANO LOS AYUDAN A RECORDAR.
...
AQUELLA MUJER CON CABELLO SIN FIN ERA LLAMADA ZINNIA. SU DEBER ERA MANTENER LA MEMORIA DE LA VIDA.
AHORA QUE TE HE VISTO, ¿ME BORRARÁS DE LA MEMORIA DE LOS DEMÁS?

ASÍ ES. ES LA ÚNICA SOLUCIÓN.
¿POR QUÉ? ¿POR QUÉ NADIE DEBE SABER DE TI?
ENCONTRARME ROMPE MI HECHIZO, HACE QUE LOS "RECUERDOS" SALGAN DE CONTROL. TODO SER VIVIENTE POSEERÍA LOS RECUERDOS DE LA VIDA.
TUS RECUERDOS TE HACEN IDENTIFICARTE Y SABER QUIÉN ERES. PERO, ¿QUÉ PASARÍA SI TODOS TUVIESEN LOS MISMOS RECUERDOS?
PERDERÍAN SU IDENTIDAD, NO SABRÍAN DIFERENCIAR SI LO QUE RECUERDAN SON DE ELLOS MISMOS O SON DE ALGUIEN MÁS. ¿IMAGINAS RECORDAR LO QUE OTRO VIVIÓ? ¿CÓMO SABES QUE NO FUERON TUS RECUERDOS?
PARA QUE MI HECHIZO FUNCIONE DEBE HABER UN ENLACE QUE ME CONECTE CON EL MUNDO.
TU ABUELO ENCONTRÓ ESE ENLACE, LO USÓ PARA LLEGAR AQUÍ Y DEJÓ AQUELLAS NOTAS. GRACIAS A ESAS NOTAS LO RECORDASTE A ÉL Y ME ENCONTRASTE A MÍ.
COMO ESAS NOTAS NO SON UN "RECUERDO" NO LAS PUEDO TOCAR. SIN EMBARGO, SON IGUAL UN ENLACE QUE ME CONECTA CON EL MUNDO, POR LO QUE DECIDÍ CERRAR LA OTRA PUERTA.

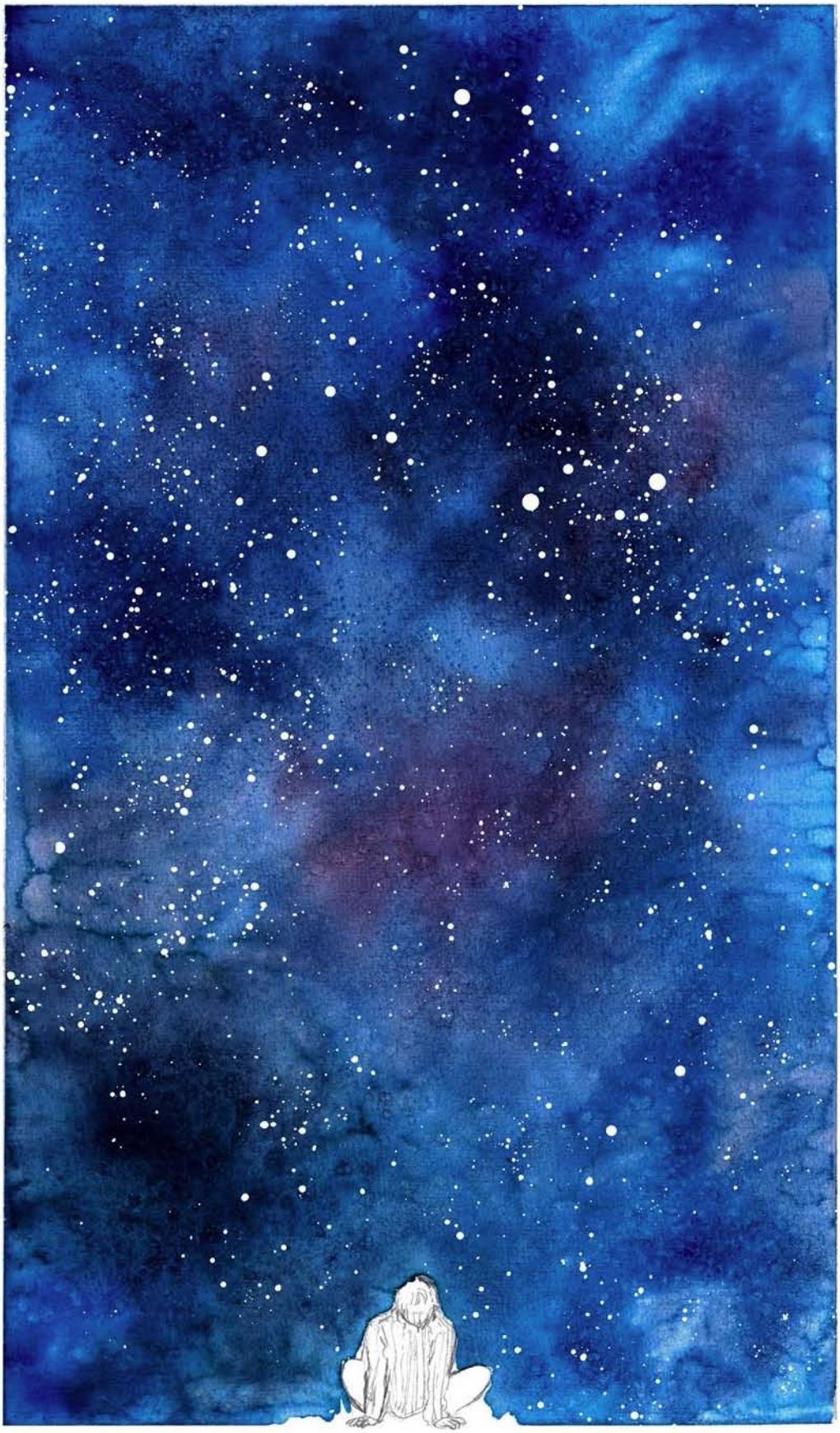
SI REGRESO AL MUNDO, PERDERÉ MI IDENTIDAD, ¿VERDAD?
ASÍ ES. NO SERÁ DE INMEDIATO, PERO POCO A POCO TE CONSUMIRÁN. TU ABUELO TAMBIÉN SUFRIÓ EL MISMO DESTINO.
LA OTRA PUERTA, EL OTRO ENLACE QUE CONECTA A ESTE LUGAR SON LAS ESTRELLAS, ¿VERDAD?
ESO ES CORRECTO. LAS MEMORIAS DE LA VIDA, O MEJOR DICHO, LAS ESTRELLAS, SON UN CAMINO OCULTO HACIA MÍ. COMO ELLAS ESTÁN FORMADAS DE "RECUERDOS", ES UN ENLACE BAJO MI CONTROL.
SI ME DESHAGO DE AQUELLOS LIBROS, ¿LOS DEJARÍAS VERLAS OTRA VEZ?
¿POR QUÉ TE PREOCUPA TANTO QUE ELLOS LAS VEAN?, NI SIQUIERA PUEDEN RECORDARLAS.


RECUERDO POCO DE ELLAS, PERO DEBE SER INTERESANTE VERLAS Y BUSCAR FORMAS EN EL CIELO AL ANOCHECER, INCLUSO APRENDER DE ELLAS Y NUESTRO PASADO.
EL CIELO COMO ES AHORA, ES EN VERDAD MUY DESOLADOR Y ARTIFICIAL.
SÉ QUE EN TODO CASO YO YA NO TENGO OPCIÓN, PUES AHORA TE CONOZCO.
ME QUEDARÉ A ACOMPAÑAR A MI ABUELO POR LA ETERNIDAD.
PERO, POR FAVOR NO LES QUITES LA OPORTUNIDAD DE CONOCER MÁS A TRAVÉS DE LAS ESTRELLAS, ELLOS NO HAN HECHO NADA PARA MERECER ESO.
SI LES REGRESO LO QUE ME PIDES, TU DESTRUIRÁS AQUELLOS LIBROS CON LOS QUE LLEGASTE HASTA AQUÍ.
¿ENTENDIDO?


SÍ
...
ASÍ NOAH REGRESÓ Y SE DESHIZO DE LA INVESTIGACIÓN DE SU ABUELO
TODO LO REDUJO A CENIZAS
Y FINALMENTE FUE A DESPEDIRSE POR ÚLTIMA VEZ DE IOH
¿NOAH?
PERO DEJÓ UN LIBRO IMPORTANTE...


ADIÓS IOH
EN ÉL NOAH ESCRIBIÓ SOBRE SU INVESTIGACIÓN, FINALMENTE HE PODIDO RECORDARLO CASI TODO.
HOY SE ENCUENTRAN ÉL Y SU ABUELO EN EL CIELO NOCTURNO, COMO ESTRELLAS. POR LO QUE SÉ, CADA ESTRELLA HA ENCONTRADO EL CAMINO A ZINNIA Y TODAS COMPARTEN LA MEMORIA DE LA VIDA.
PERO A PESAR DEL CAPRICHO DE NOAH, ZINNIA PARECIÓ CONMOVERSE POR EL CORAZÓN DE MI AMIGO Y ELLA AHORA NOS PERMITE CONTAR ESTA HISTORIA Y VER EL CIELO ILUMINADO POR AQUELLAS LUCES.

ASÍ QUE, NOAH
SUPONGO QUE AHORA ESTÁS FELIZ JUNTO A TU ABUELO.



Conclusiones

Este proyecto de cómic desde mi perspectiva como Artista Visual incipiente, me ha servido para experimentar con la narración gráfica, el color y el dibujo que la compone, además de evidenciar temores personales al momento de su realización.

El dibujo resultante fue mucho más puntual y medido de lo que esperaba, por no querer arriesgar la lectura del cómic, pues la estructura usual de viñetas con márgenes muy claros se perderían con seguridad. El trabajo entonces tiene una estructura muy tradicional, en su mayor parte las formas poseen una solución de volumen muy sencilla, en la que sólo se establece casi de manera plana dónde va la sombra y la luz. Las páginas que en lo personal tuvieron resultados más experimentales, son aquellos donde se encuentra el personaje Zinnia, ya que aunque las viñetas de siempre están presentes, parte de la estructura es distinta porque son construidas a partir de cómo fluye la totalidad del dibujo, más que con recuadros que marcan muy claramente hacia dónde se lee la historia, no solo ésto sino que también el personaje permite una experimentación con las texturas propias de la acuarela y su relación con la línea que en partes sólo sugería el movimiento de su pelo.

Creo en que para realizar un dibujo con fluidez, construyéndolo desde la imaginación requiere no sólo de los conocimientos básicos que traen la observación o los estudios teóricos del dibujo, también requieren de una actitud del artista, que él mismo tenga un amplio conocimiento de sus personajes, escenarios o emociones a representar, para que éstos no sean un obstáculo técnico al momento de ser dibujados en las páginas definitivas.

Además de ello que el creador no tenga un miedo excesivo a la equivocación y a mostrar las mejores o peores partes de sí mismo a través del dibujo, requieren de una apertura emocional propia del mismo, y por su dificultad creo que es una característica muy rara en los dibujantes del cómic, en las palabras de John Berger (2011, 37):

> El hecho de que no haya muchos artistas que lo consigan en el dibujo europeo (a diferencia del chino) se puede deber a que esa suerte de espacio solo se abre cuando se combina una maestría extraordinaria con una modestia extraordinaria. Para crear un espacio tan inmenso sencillamente con unas marcas de tinta en un papel uno tiene que saber cuán pequeño es.

Al momento de leer ese fragmento en su texto, era como si hubiese puesto mis pensamientos en palabras, curiosamente los orientales, a lo largo de la historia han tenido mayor facilidad para llegar a estos logros, mientras que los occidentales han requerido de estructuras rígidas que asegurasen el buen resultado de las pinturas y sus estudios.

En cuanto a la pintura de oriente, en algunos rubros de la sociedad podían ser estrictos y reticentes al cambio, sin embargo cuando llegó un momento de libertad para expresar directamente lo que sus emociones les dictaban a través de la imagen, China demostró una fortaleza que no se vería en otras partes del mundo con tanta naturalidad y frecuencia, es por ello que las pinturas Zen fueron reconocidas por el mundo, ya que no era algo común de ver.

Hoy pueden haber artistas de todas partes del mundo que tengan el mismo nivel de expresión a través del gesto en el dibujo, gracias a la influencia y las facilidades que ha traído consigo la globalización, pero el oriente no ha dejado atrás esa historia del arte que llevan consigo, así, hay artistas como Yoshitaka Amano, de quien hablé en el último capítulo, que muestran esa viveza que puede existir en la ilustración y yo pretendía mostrar en esta investigación, además de hablar sobre las posibilidades que trae la manera de hacer las cosas cada quien en su trabajo para tener un panorama más amplio con lo que han logrado otros en un mismo medio.

En lo personal me he enfrentado a un reto que aún me falta mucho por explorar, y ese reto es lograr una gestualidad y una genuina libertad con mis materiales que permitan transmitir una emoción similar a la que logra Yoshitaka Amano, creo se debe más a tener mayor confianza a las habilidades que hasta hoy he desarrollado con los mismos medios, ya con con ello será posible explorar otras soluciones que salgan del común, el medio en este el caso sería la acuarela y el grafito.

Como mencioné en el apartado dedicado al proyecto *Zinnia*, el medio digital lo he cambiado por la acuarela con la intención de salir de una zona de confort y encontrarme en un estado en que sabría que por cualquier solución que tomara, inevitablemente cometería equivocaciones, este método resultó ser mucho más efectivo de lo que pensé inicialmente, ya que en las primeras

páginas he tenido un miedo casi paralizante en el que las decisiones me costaban mucho tiempo tomarlas, pero conforme fui avanzando en el trabajo, a pesar de mis constantes equivocaciones, ya no resultaba una limitación, en muchos casos permití a la acuarela crear efectos que no esperaba ni quería con el fin de utilizarlos posteriormente para terminar con resultados que nunca habría imaginado.

Si el mercado lo permitiese, hoy tendríamos en los puestos de revistas cómics más propositivos formal y narrativamente, quién sabe, quizá hasta habría la posibilidad de crear un nuevo paradigma para el mismo, ya que desgraciadamente los trabajos ahora en venta son ejecutados en su mayoría a través de programas digitales con un fin muy específico: Asimilar la realidad pero con colores mucho más saturados, representando el volumen lo más fiel a aquellas lecciones enseñadas con esquemas sobre cómo funciona la luz y el color en la imagen, más que una búsqueda personal del artista, se trata de seguir un camino ya construido por otros en el pasado, no como forma de aprendizaje, sino como único modo de hacer la narrativa gráfica. Ante esta situación veo que podría ser posible una negociación entre artista y editorial, en la que se llegue a un punto medio, en el que no solo sean las soluciones ya conocidas las que conformen la totalidad de las obras, sino que contengan alguna propuesta nueva, aunque no sea tan radical.

El cómic requiere de una serie de principios para que su lectura sea posible, porque finalmente la secuencia y la historia que contiene son los elementos que hacen que un lector se detenga a ver y leer un cómic en primer lugar, sin ellos, probablemente perderían la atención del lector por completo y ninguna propuesta tendría oportunidad para ser vista, pero teniendo cuidado de la forma en que estos elementos son presentados y encaminando al lector para que pueda seguir el ritmo del artista, no hay límites fuera del mercado y aquellos que el mismo artista se imponga que impidan la búsqueda por nuevas soluciones.

Éste es un fenómeno visto con mayor frecuencia a través del webcomic, que ha hecho a un lado (por lo menos parcialmente), el filtro que crea el mercado para dar lugar a nuevas soluciones en el medio y que brindan mayor riqueza a las posibilidades del mismo, aunque en su mayor parte, por cuestiones económicas se ha quedado en ámbito digital, dejando como campo para experimentación sólo aquellas realizables a través de la pantalla y sin abrir tanto el campo para la experimentación en el papel de manera tan abierta como la digital, pues su distribución requeriría de un costo inalcanzable para algunos artistas a comparación de la imagen por pantalla.

El cómic *Zinnia* ha sido muy retributivo para mi proceso, no sólo desde un aspecto técnico por el manejo de la acuarela, sino también desde el lado conceptual, realizar el cómic requirió

pensar desde las características que hacen de un mundo imaginario más cercano a lo que quería explicar al lector, lo que piensan los personajes y cómo estos son una extensión de uno mismo, aprendí de mi propia persona. Pero también aprendí de la importancia de probar otras soluciones fuera de las que suelo hacer, y me gustaría en un futuro probar con otras maneras de hacer la narración gráfica.

Espero que otros al igual que yo, reconozcan que el cómic es algo más allá de la representación de dibujos en viñetas, ya que sus medios son tan flexibles que pueden pertenecer a otros formatos, y sabiendo ésto se permitan la libertad de experimentar con el medio, así como también espero que en un futuro existan mayores editoriales que acepten bajo sus brazos obras que salgan del estándar del cómic, permitiendo a otros ser leídos como obras de la misma índole, siempre y cuando mantengan las características que les permitan ser parte de este medio.

Hoy por lo menos, con esta investigación se ha propuesto algunas observaciones que espero puedan funcionar a otros, no sólo para entender qué es el cómic, sino también todas las posibilidades que nos brinda y cómo los elementos utilizados en el mismo no necesariamente tienen que venir a tomar una función gratuita, que bajo circunstancias específicas y con el uso consciente, sus obras pueden tomar un camino único que brinde frutos con el mismo esfuerzo pero mejor canalizado al momento de aplicarlo.

Bibliografía

1. Acha, J. (2004). *Teoría del Dibujo. Su sociología y su estética*. Ciudad de México: Ediciones Coyoacán.
2. Berger, J., Elkin, J., & Vázquez, P. (2011). *Sobre el dibujo*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
3. Bozal, V. (1989). *El siglo de los caricaturistas, Cuadernos de Historia del Arte*. Madrid: Historia 16.
4. Cabanne, P. (1979). *Diccionario universal del arte. Tomo II D-H*. Barcelona: Argos Vergara.
5. *Diccionario enciclopédico Espasa. Vol. 8*. (1993). Madrid: Espasa-Calpe, S.A.
6. *Diccionario enciclopédico Espasa. Vol. 15*. (1993). Madrid: Espasa-Calpe, S.A.
7. *Diccionario enciclopédico Espasa. Vol. 21*. (1993). Madrid: Espasa-Calpe, S.A.
8. Dondis, Donis Andrea. (2004). *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*. México: Gustavo Gilli.
9. Eisner, W. (2003). *La narración gráfica*. Barcelona: Norma Editorial.
10. Eisner, W. (2007). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.
11. Eisner, W. (2008). *Contrato con Dios. La Trilogía. La Vida en la Avenida Dropsie*. Barcelona: NORMA.

12. Gaiman, N., Yoshitaka, A. (1999). *The Sandman: The Dream Hunters*. Canadá: Vertigo DC Comics.

13. Gombrich, E. H. (2002). *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Segunda edición. Madrid: Debate.

14. Hill, A. (Ed.) (1974). *A Visual Dictionary of Art*. Londres: Trewin copplestone Publishing Ltd.

15. Inoue, T., Oniki, Y., & Dutro, S. (2008). *Vagabond*. San Francisco: Viz Comics.

16. Kandinsky, W. (2003). *Punto y línea sobre el plano*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

17. Martínez Moro, J. (2008). *Un ensayo sobre grabado (a principios del siglo XXI)*. México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas.

18. McCloud, S. (1993). *Understanding Comics. The invisible art*. Nueva York: Kitchen Sink Press.

19. McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un Cómic. El Arte Invisible*. Barcelona: Ediciones B.

20. McCloud, S. (2001). *La Revolución de los Cómics*. Barcelona: Norma Editorial.

21. Miller, F. (2005). *Sin City. Alcohol, chicas y balas. Vol. 6*., Barcelona: NORMA.

22. Miller, F. (2005). *Sin City. Ese cobarde bastardo. Vol. 4*., Barcelona: NORMA.

23. Montreal, L., Haggar, R. (1992). *Diccionario de términos de arte*. Barcelona: Juventud, S.A.

24. Sexe, N. (2001). *Diseño.com*. Argentina: Paidós SAICF.

25. Stangos, N. (1988). *The Thames and Hudson dictionary of art and artists*. Londres: Thames and Hudson.

26. Thomas, K. (1987). *Diccionario del arte actual*. Barcelona: Labor.

27. Turner, J. (1996). *The dictionary of art. Vol. 7*. Nueva York: Grove.

28. Turner, J. (1996). *The dictionary of art. Vol. 8*. Nueva York: Grove.

29. Turner, J. (1996). *The dictionary of art. Vol. 9*. Nueva York: Grove.

30. Turner, J. (1996). *The dictionary of art. Vol. 22*. Nueva York: Grove.

Sitios Web

1. Doombot. (2014). *El Multiverso 52. Formatos de Cómics*. Consultado el 10 de enero de 2017, de http://www.elmultiverso52.com/2014/11/07/formatos-de-comics/
2. Miller, F. (2017). *The Famous People website*. Consultado el 24 de enero de 2017, de www.thefamouspeople.com/profiles/frank-miller-3387.php
3. Hareks. (2011). *Historiadores Histéricos. ¿De dónde surgió el manga?*. Consultado el 20 de enero de 2017, de https://historiadoreshistericos.wordpress.com/2011/01/02/%C2%BFde-donde-surgio-el-manga/
4. Heinjes, T. (1992). *The Early Years*. Consultado el 15 de agosto de 2016 de http://www.willeisner.com/
5. Meyer, P. (2016). *Life - A tactile comic for blind people | Philipp Meyer. Hallo.pm*. Consultado el 24 de octubre de 2016, de http://www.hallo.pm/life/
6. Pérez Porto, J., Gardey, A. (2009). *Fantasía. Definición.DE*. Consultado el 17 de mayo de 2016, de http://definicion.de/fantasia/
7. Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.a ed.). Consultado el 15 de junio de 2017, de http://www.rae.es/rae.html
8. Takehiko, I. (2013). *TAKEHIKO INOUE: Vida y obra de un gran maestro*. Consultado el 21 de agosto de 2016, de http://bonmaxibon.blogspot.mx/2013/05/inoue-takehiko-vida-y-obra-de-un-gran.html?m=1

Videos

1. G4 Media. (2013). *Frank Miller Documentary*. Consultado el 20 de agosto de 2016, de https://www.youtube.com/watch?v=gkqUbXOhIlI
2. Takehiko, I. (2012). *Takehiko Inoue on CNN*. Consultado el 21 de agosto de 2016, de https://www.youtube.com/watch?v=fFoZtBvgVi4
3. The Hollywood Reporter. (2016). *Frank Miller Interview: Batman, Sin City Comic Book Writer and Artist*. Consultado el 20 de agosto de 2016, de https://www.youtube.com/watch?v=hChCuPfvMFY