

FLASHBACK
Proyecto de Grado

IVAN DARIO CHAPARRO CAMARGO
Código: 2009143



UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
PRODUCCIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
BUARAMANGA
2.005

FLASHBACK
Proyecto de Grado

IVAN DARIO CHAPARRO CAMARGO
Código: 2009143

HENRY BUITRAGO ALBA
Licenciado de Artes Plásticas
Asesor del Proyecto



UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
PRODUCCIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2.005

TITULO: FLASHBACK*

AUTOR: IVAN DARIO CHAPARRO CAMARGO**

Palabras clave: cómic, cotidianidad, producto artístico.

Siempre hay algún momento en nuestra vida en que nos encontramos reflexionando, y nos llegamos a preguntar ¿Qué será de ese triciclo favorito? o ¿Dónde se encontraran aquellos compañeros que compartieron con nosotros infinidad de momentos? Normalmente estos objetos, lugares y personas perduran debido al registro de información mediante diarios personales, fotografías, dibujos, y periódicos; esto sólo evidencia algo que es muy obvio, y es la necesidad natural del hombre de reflejar en cualquier medio a su alcance la cotidianidad en la que se encuentra sumergido. En muchos casos este manifiesto del ahora se ve mezclado con elementos tanto reales como ficticios, garantizando que se vean relatos milenarios que pasaron a la letra impresa y posteriormente a imágenes que cobran vida a través del cine y la televisión.

Es aquí cuando el artista centra su interés personal en los cómics, y utilizando sus recursos artísticos se dedica a recuperar estos instantes fugaces de su vida mediante la recopilación de imágenes como dibujos y fotografías, las cuales dispondrán de un cambio hecho por los medios en que se desarrolla el mismo cómic. De esta manera se pretende continuar con la tradición del lenguaje en sus múltiples expresiones y darle forma de producto artístico, obviamente utilizando una serie de referentes que cada paso confirman que se requirió para dar la validez requerida para una empresa de este calibre.

En concreto, la naturaleza de Flashback reside en la frase popular “Una imagen vale más que mil palabras”.

* Proyecto de Grado

** INSED. Facultad de Bellas Artes. Asesor: Henry Buitrago Alba. Licenciado de Artes Plásticas.

TITLE: FLASHBACK*

WRITER: IVAN DARIO CHAPARRO CAMARGO**

Words key: cómic, day-to-dayness, artistic product.

Is there always some moment in our life in that we are meditating, and do we end up us to ask What it will be of that favorite tricycle? Or Where were they those partners that shared with us infinity of moments? Usually these objects, places and do people last due to the registration of information by means of personal newspapers, pictures, drawings, and newspapers; this only evidence something that is very obvious, and it is the man's natural necessity to reflect in any means within their reach the day-to-dayness in which is submerged. In many cases this manifesto of the now is blended with elements so much real as fictitious, guaranteeing that millennial stories are seen that you/they passed to the printed letter and later on to images that charge life through the cinema and the television.

It is here cuando the artist it centers their personal interest in the cómic, and using their artistic resources is devoted to recover these fleeting instants of their life by means of the summary of images like drawings and pictures, which will have a change made by the means in that the same cómic is developed. This way it is sought to continue with the tradition of the language in their multiple expressions and to give him form of artistic product, obviously using a series of relating that you/they reaffirm each step that was taken to give the validity required for a company of this caliber.

In short, the nature of Flashback resides in the popular sentence "An image is worth more than a thousand words."

* Project of Grade.

** INSED. Faculty of Arts. Advisor: Henry Buitrago Alba. Graduate of Plastic Arts.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar agradezco a mis padres por brindarme tanto su apoyo como su patrocinio en esta empresa por la cual le dediqué casi nueve años. En los cuales vi desfilar un sinnúmero de maestros que dedicaron en instruirme en todo el conocimiento artístico que se fue adquiriendo, como también de la puesta en escena de los mismos.

Quiero reconocer la labor del director de proyecto Henry Buitrago Alba, quién se encargó de orientar una idea que yo tenía, y poco a poco le doy forma sólida y verdadera a esta obra artística. También agradezco los calificadores del proyecto (Adolfo Cifuentes Porras y Jorge Mauricio Prada Jurado), quienes además de aprobar el proyecto también dieron su aporte logístico para que cada parte del proyecto funcione correctamente.

No me puedo olvidar de quien contribuyó materialmente en la obra en sí, me refiero a Jorge Leonardo Agudelo Córdoba.

DEDICATORIA

Para Cindy Lizeth Ortega Castellanos

Quien ha sido un ángel desde que entró a mi vida y sólo me ha traído alegrías y cambios, debido a la amistad que me brindó me brindó.

Gracias.

TABLA DE CONTENIDO

1.	INTRODUCCIÓN	1
2.	FLASHBACK	2
2.1.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
2.2.	JUSTIFICACIÓN	2
2.3.	OBJETIVOS	3
2.3.1	General	3
2.3.2.	Específicos	3
2.4.	ALCANCES Y LIMITACIONES	4
3.	MARCO REFERENCIAL	5
3.1.	MARCO HISTÓRICO	5
3.1.1.	Los Cimientos	5
3.1.2.	La Vida en Tiempos de Guerra	8
3.1.3.	La Era Oscura	9
3.1.4.	Volver a nacer	11
3.2.	MARCO TEÓRICO	12
3.2.1.	El Cómic y su relación con el Hombre	12
3.2.2.	El Lenguaje del Cómic	20
4.	DISEÑO METODOLÓGICO	22
4.1.	OBRA	22
4.2.	DESCRIPCIÓN	22
4.3.	MATERIALES	24
5.	DIAGRAMACIÓN DE LA OBRA	25
6.	BITÁCORA	27
7.	CONCLUSIONES	34
8.	GLOSARIO	35
9.	BIBLIOGRAFIA	37
	ANEXOS	39

TABLA DE IMÁGENES

Figura N0 1.	El Libro de los Muertos	5
Figura N0 2.	El Estandarte de Ur	6
Figura N0 3.	La Columna de Trajano	6
Figura N0 4.	Fragmento del Tapiz de Bayeux	7
Figura N0 5.	Imágenes del cómic y el filme THE CROW	14
Figura N0 6.	Anuncio Dubonnet, por A.M. Cassandre	14
Figura N0 7.	Obras de Keith Haring	15
Figura N0 8.	Obras de Roy Lichtestein	15
Figura N0 9.	Obras del Equipo Crónica	16
Figura N0 10.	Obras de Takashi Murakami	17
Figura N0 11.	Obra de Álvaro Barrios	17
Figura N0 12.	Obra de Sonia Gutierrez	18
Figura N0 13.	Obra de Antonio Caro	18
Figura N0 14.	Ilustraciones de Jim Steranko	19
Figura N0 15.	Páginas 22 y 23	25
Figura N0 16.	Páginas 3 y 4	26
Figura N0 17.	Páginas 11 y 12	26
Figura N0 18.	Imágenes Conmemorativas de la Marvel Cómics por los hechos ocurridos el 11 de Septiembre	28
Figura N0 19.	Proceso de transformación de la casona	29
Figura N0 20.	Comparación de mapas	30
Figura N0 21.	Vistas general y superior del boceto de la Obra	32
Figura N0 22.	Imágenes de la Obra	33

1. INTRODUCCIÓN

El hombre contemporáneo es un ser tan complejo que ha ido evolucionando progresivamente a lo largo de la historia, dando así ecuanimidad y coherencia a cada uno de nosotros como especies; es así que en nuestros días nos vemos sumergidos a tantos hechos cotidianos, que muy pocos tienden a generar un dilema directo con cada uno de nosotros. Pero sólo a través de los medios de expresión se concibe un alcance cercano al plasmarnos historias e imágenes que nos resulten familiares, esta clase de representación se da desde libros y revistas, hasta películas e Internet; por lo tanto hay que remitirnos al hecho de contextualizar dichos medios que con el tiempo se han vuelto productos de consumo, en especial a uno que ha sorteado por constantes cambios y a lo largo de la historia, se está hablando del cómic.

El cómic ha sido objeto de múltiples debates debido a su condición de obra de consumo, pero también adquiere connotaciones tanto en el ámbito de los sistemas de comunicación, como en el campo artístico; es por ellos que estos aspectos son motivo de estudio en este documento. Y se dará a conocer mediante un análisis por la historia del hombre, de las contribuciones del cómic con el mundo del arte y el diseño, también de su estrecha relación con el cine, y de su aportación como instrumento de narrativa para las formas del lenguaje. De esta manera se da a entender la razón por la que el cómic recibe el título del noveno arte.

2. FLASHBACK

2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El representar la realidad es una necesidad del hombre, pero esta realidad se centra en su entorno, es decir, en su cotidianidad urbana; es así que el autor de esta obra parte de ver la necesidad de expresarse en una reconstrucción de recuerdos y situaciones inmediatos en la cotidianidad del mundo que lo rodea. De esta manera trata de continuar con la conservación de la realidad a través de un medio visual como lo es el cómic. Así surge la siguiente inquietud: ¿es posible interpretar plásticamente un hecho cotidiano sin que caiga en la categoría de producto de consumo al utilizar el mismo para su gestación?

2.2. JUSTIFICACIÓN

Al demostrar de forma plástica el valor visual del cómic en la sociedad, no sólo se exorciza toda desconfianza generada al medio en cuestión, sino que también reconstruye la forma en que vemos nuestro entorno al apreciar un relato basado en hechos judiciales, políticos y sociales que suceden diariamente. Y por lo tanto, al exponer esta clase de evocaciones, sólo se pretende mantener en vigencia todas estas circunstancias que nos brida la vida. Es por ello que la esencia de FLASHBACK radica en su propio nombre, el cuál significa retrospectiva y ella es la meta a la que se tiene que llegar al utilizar el recuerdo personal y vincularlo con la estética de la publicidad, como medio, y el lenguaje del cómic.

2.3. OBJETIVOS

2.3.1 General

El proyecto Flashback pretende acentuar el hilo conductor que existe en la cultura actual con respecto al cómic como un instrumento más de narración de la cotidianidad en la contemporaneidad en general para así llegar de manera más accesible a los conflictos que suceden en nuestro entorno, ya sean estos de naturaleza local como global.

2.3.2. Específicos

- a- Explorar el manejo del poder visual que reside en el cómic y en la publicidad, y cómo se complementan mutuamente.
- b- La vinculación con imágenes que terminan siendo iconos redescubiertos a partir del lenguaje del cómic.
- c- Exponer de manera atractiva una serie de eventos cotidianos que involucran aspectos que tienden a ser relegados por su naturaleza mezquina y amarillista.
- d- Abordar al cómic, con el fin de aportar entendimiento desde nuestro punto de vista artístico al entorno social en que vivimos.

2.4. ALCANCE Y LIMITACIONES

Es importante que al involucrar de manera directa al espectador, este pueda evocar su memoria colectiva a partir de una mirada a la memoria del artista.

Producir una obra plástica tomando como referentes el análisis e investigación de formas de expresión visual del común denominador, y confrontarlas con la cotidianidad y el consumo masivo de imágenes.

Congregar en un sólo sitio a conocedores del arte, y de la historieta; y al público en general en un certamen diferente a donde regularmente se encuentran estos grupos de personas, como por ejemplo convenciones de libros y revistas.

La culminación final del proyecto radica en el reconocimiento que se le pueda otorgar a la obra de arte como tal, ya que es engendrada en los preceptos de la cultura Pop contemporánea para que pueda trascender las barreras del producto comercial a la que es etiquetada diariamente.

3. MARCO REFERENCIAL

3.1. MARCO HISTÓRICO

3.1.1. Los Cimientos

El origen de la historieta se remonta a la necesidad del hombre por transcribir su cotidianidad y ello viene de tiempos legendarios, es decir, como por ejemplo la prehistoria, en donde encontramos las primitivas pinturas rupestres de Altamira. Pero esto no quiere decir que no existan más manifestaciones de lenguaje lineal expresado con dibujos.

En Egipto tenemos los jeroglíficos, que se encuentran por toda edificación u objeto sagrado, pero el ejemplo más antiguo de esta clase de relatos ilustrados, se encuentra en el Libro de los Muertos, el cuál se cree que fue escrito aproximadamente en 1310 A.C., y contiene una serie de oraciones, sortilegios e himnos que guiaban y protegían el Ka o alma del difunto.



Figura N0 1. El libro de los Muertos (fragmento).

En Mesopotamia (2500 A.C.), los sumerios construyen el Estandarte de Ur, en honor a la diosa Nin-Kursag. El monumento nos muestra en dos de sus caras una narración por medio de imágenes que se hicieron de los combates que sucedieron en la guerra y su posterior victoria.



Figura N0 2. El estandarte de Ur.

De la misma forma ocurre en el Imperio Romano a mediados de los años 101 al 106 D.C., con la construcción del Foro en honor al emperador hispano Marco Ulpio Trajano, el cuál cuenta con una columna de unos 42 metros (128 pies romanos) que se encuentra en la parte posterior de la Basílica de Ulpia. Dicha columna muestra unos relieves dentro de una linealidad en forma de espiral que describen las campañas del emperador, este relato no presenta ninguna interrupción como situaciones repetidas o espacios vacíos.



Figura N0 3. La Columna de Trajano (Vista general y fragmento).

Y en contraste con el esplendor del Imperio Romano, tenemos a los primeros cristianos, quienes al no poseer una libertad para erigir templos, se vieron obligados a encontrarse de manera clandestina para celebrar su respectivo culto religioso, en las catacumbas de la ciudad. Allí se registraban en la superficie de las paredes, los pasajes del viejo testamento.

Esta representación religiosa continuaría hasta el siglo III (313 D.C.), cuando el emperador Constantino promueve un edicto de tolerancia al Cristianismo, así que ello garantiza la aparición de templos que dejarían plasmado de manera perpetua la palabra de Dios. Y esta manifestación pictórica se ve en el transcurso de la historia a través de la Iglesia misma, debido a ejemplos de imagen secuencial como la creación del hombre o el vía crucis de Jesús

En el siglo XI, nos encontramos con un perfecto representante en el arte del bordado, se trata del Tapiz de Bayeux, el cuál fue bordado por la Reina Matilde para su esposo Guillermo el conquistador, y en él se narran los episodios de la batalla de Hastings, la cuál dio la victoria de Inglaterra sobre los normandos.



Figura N0 4. Fragmento del Tapiz de Bayeux.

Estos antecedentes también sirven para ubicar el nacimiento del cómic, este empezaría a tomar forma con la aparición de la imprenta en 1846; así empezaría a ver la luz los grabados en madera que muestran temas religiosos, políticos y morales. A su vez recibe el nombre de “**cómic**” por sus orígenes cómicos, puesto que era una representación caricaturesca de los hechos que le rodeaban. Un claro ejemplo de ello es la obra del francés Gustave Doré, debido a que en sus grabados introducía los primeros indicios de la **iconema** ó la ilusión de expresar movimiento por medio del uso de la línea.

En Japón, dichas representaciones existían desde el siglo XII y eran mostradas mediante rollos de papiro llenos de dibujos en blanco y negro. Posteriormente en el periodo Edo (1600-1867) aparecen en forma de grabados de madera con su máximo exponente Hokusai Katsushira, el cuál origina el término “**manga**” que aparece en su gran obra Hokusai Manga, de 1914.

Es sólo hasta 1895, que se conoce la primera historieta comercial creada por Richard Fenton Outcault en occidente, se trata del Yellow Kid. Y fue en unos 35 años después (1930) que ocurre lo mismo en el oriente con Ogon Bat, creado por Suzuki y Nagamatsu.

3.1.2. La Vida en Tiempos de Guerra

Con la llegada de La Segunda Guerra Mundial, los diferentes bandos orquestaron diversas maneras estratégicas para afianzar sus ideologías mediante el uso de la historieta. El partido nazi empleaba la caricatura para burlarse de las minorías étnicas que vivían en Europa, entre ellos se encontraban los judíos y los negros, a su vez que con ello hacía propaganda de su ideología fascista por Alemania e Italia.

Los Estados Unidos ve aparecer una nueva generación de héroes, ellos poseían poderes inimaginables para combatir a las fuerzas de mal, eran los superhéroes y con ellos nacería la gloriosa edad de oro en los cómics, y con ellos estaba su insignia que perduraría hasta la fecha y es Superman, creado por Jerry Siegel y Joe Shuster en 1938. Hitler proclamó que este héroe era circuncidado física y mentalmente.

Estos “héroes” saltarían el océano Atlántico para combatir contra Alemania y Japón, este hecho serviría de factor de motivación para aumentar la moral de los soldados que se encontraban en el frente de batalla, igualmente asentaría las bases para la óptica con la que verían años más tarde a los estados comunistas. Irónicamente las editoriales sin saberlo patrocinaban al fascismo, puesto que un personaje que se valga de la supremacía para dominar a otro es nada menos que el ejemplo tangente de esta doctrina, es claro que los autores de dichos personajes y sus respectivos lectores no eran consientes de este hecho.

En Japón, se empleó en la modalidad de **Kamushibai**, género que consistía en mostrar las imágenes en viñetas a un público reunido en un parque o plaza, mientras el artista iba narrando la acción en voz alta. Esta era una versión de entretenimiento del pueblo, muy semejante a la de Occidente, que era obviamente la aglomeración de la gente para ver en el cinematógrafo las noticias del momento, puesto que no existía el televisor. También nace el género de los **Mechas**, término con el conoce al género de los robots (Tetsuwa Atom, Mazinger Z, etc.), que era la contraparte de los

superhéroes norteamericanos, y por supuesto este género fue creado por Go Nagai.

3.1.3. La Era Oscura

Hasta este momento culmina la edad de oro en los cómics, porque luego de la guerra, la historieta tendría un cambio dramático sin precedentes, puesto que los superhéroes se enfrentaban a los ejércitos alemanes y japoneses, y con estos ya derrotados, muchas revistas del género cancelaron su tiraje. Y los pocos héroes que quedaron tuvieron que ponerse a la vanguardia de esos días. Esto fue aprovechado por el psiquiatra Fredric Wertham en 1952, después de analizar los pacientes de varios centros psiquiátricos, llega a la conclusión de que los cómics, en especial los de superhéroes, eran los causantes en impulsaban la delincuencia juvenil y a su pérdida de valores. Todo ello se sintetiza en su libro **La Seducción del Inocente**, así que entran en vigencia unos estándares de moralidad que tienen algunas bases en las ideas de la psicología acerca del conductismo de John Broadus Watson y continuadas por Burrhus Frederic Skinner. Uno de los perjudicados por dicha publicación fueron Batman y Robin, pues eran considerados la culminación de una fantasía de homosexuales al permitir que convivan dos hombres juntos; la Mujer Maravilla (Wonder Woman) era el polo opuesto del modelo de mujer ideal de la época, debido a que utilizando la fuerza física dominaba a los criminales (en su mayoría hombres), y ello era un manifiesto de la expresión histérica por la envidia al carecer del pene que mencionó Sigmund Freud en sus obras; y el icono de las masas Superman, desafiaba por completo las leyes de la física, la gravedad, y la dignidad del hombre y la mujer corriente y la frágil mente de los niños con sus vastos poderes. Pero estos ataques no sólo iban dirigidos a los superhéroes, sino también a los cómics de temáticas de horror y crimen.

A su vez el Comité de Actividades Antiamericanas inició una auténtica cacería de brujas contra todo medio de comunicación que atentara contra los buenos ciudadanos, y los cómics fueron el blanco a la orden del día. Y el medio para controlarlos fue la fundación de la llamada **Cómics Magazine Association of América (CMAA)**, la cual revisaba cada cómic para garantizar cuál salía a la venta y cuál no. Ello ocasionó que si un cómic salía a la venta sin la aprobación de CMAA, su editorial era completamente clausurada. Y todo ello desembocó con la creación del conocido **Cómic Code Authority (CCA)**, el cuál modificó las personalidades de los héroes antes atacados y de la posterior cancelación de varios títulos de la editorial EC Cómics.¹

¹ GARZA, Héctor. Artículo: Cómics y Represión. Revista: Spider-Man. N0. 41. Grupo Editorial Vid. México. 2.000.

La represión en los cómics se hizo sentir en diferentes países. En 1948, el régimen del franquismo español altera las historias de algunos cómics estadounidenses para preservar los principios religiosos, morales y políticos que fundamentaban al Estado Español. Y en la década de los sesenta se canceló la importación de cómics por considerarse material ofensivo para la nación. En este país, el cómic es llamado **tebeo**, debido al título de una revista infantil llamada T.B.O.

En Chile, el gobierno de Augusto Pinochet prohíbe la entrada y traducción de cualquier cómic originado en Estados Unidos, siendo algo irónico al respecto puesto que por la intervención de este país fue que Pinochet llega al poder. Esta situación también se vivió en Argentina durante el régimen militar.

En Cuba, durante la revolución de 1959 queda totalmente prohibida la importación de cómics y el Ministerio de Cultura inicia una campaña de desprestigio, en donde los superhéroes eran tomados como instrumentos de la invasión cultural que los Estados Unidos para apoderarse de la mente de los cubanos.

En México la situación fue algo diferente, debido a que el cómic se convirtió en material de entretenimiento masivo con toques inocentes, es más México se convirtió en el distribuidor de cómics de Latinoamérica; el problema se dio porque los editores lo convirtieron en un producto meramente comercial haciendo que los dibujantes trabajaran jornadas excesivas, con un bajo nivel de calidad, esto ocasionó que el género decayera. Después se volvió en un producto mediocre de ultraderecha, vulgar y pornográfico.

En Latinoamérica la sola palabra cómic posee diferentes variantes: En Chile y México es llamado **monitos**, en Argentina **historietas**, en Bolivia **revistas**, en Perú **chistes**, en Brasil **historias en quadrihos**, y en Colombia **muñequitos**.

3.1.4. Volver a Nacer

El tiempo siguió su transcurrir, el momento en que aparecen los años sesenta, también se manifiesta la televisión y con ella surgen dos paralelos en la historia. El primero es el comienzo de la edad de plata del cómic, la cual manifestaría los sentimientos y estados del personaje en el papel, como también de la participación de personajes juveniles que empiezan a tomar su propio lugar, entre ellos Spiderman y los X-Men. También resurgen algunos títulos de superhéroes de la edad de oro como Hawkman, Flash, Green Lantern, etc. Irónicamente la juventud aclama como ídolos del momento al Che Guevara, a Spiderman y a Hulk.

El segundo consiste en que en torno al rock & roll, agrupaciones como The Beatles y The Doors, surgen el movimiento hippie y el cómic **underground** ó **cómix**; este rompería con los parámetros establecidos por las casas editoriales existentes, se permitía plasmar a los personajes de manera más corriente para acabar con el ideal de héroe y convertirlo en un ente vulnerable y sensible en su medio cotidiano. Es aquí cuando empieza a desplegar toda su potencia narrativa y artística las publicaciones europeas, entre ellas Métal Hurlant de Jean Giraud-Moebius. Una característica del cómic de esta época es la utilización del color en su sicolodélica total, siendo un punto atractivo para la juventud.

Fue muy frecuente encontrar en esta época proyectos experimentales de cómics universitarios, que estaban completamente libres de la influencia de las grandes editoriales de ese entonces, es decir la DC Cómics y la MARVEL Cómics. Uno de estos cómics fue el título American Splendor, el cual refleja la vida cotidiana de su autor Harvey L. Pekar, ilustrada por el célebre dibujante Robert Crumb.

Y en Colombia, a finales de la década de 1980, surgen en la ciudad de Bogotá, unas publicaciones conocidas, como EL REY y ACME, las cuales ya no existe en la actualidad. En Medellín surge ZAPEPELELE, y Bucaramanga posee la revista PRIMIPAROS, ahora conocida como MENTE GRAFICA.

3.2. MARCO TEÓRICO

3.2.1. El Cómic y su relación con el Hombre

El hombre por naturaleza es un ser que necesita expresarse constantemente, tanto así que si se encuentra en un estado de soledad o aislamiento, tiende a llevar un registro o diario de su acontecer cotidiano. Esto lo hace por razones psicológicas.

Al empezar a registrar sus vivencias, también aparece la necesidad de preservar la palabra misma, ese instrumento que es utilizado desde tiempos milenarios para formar vínculos con sus congéneres y congregar a grandes masas para cautivarlas con un discurso célebre o un relato legendario, este hecho es evidente en las obras de Homero conocidas como **LA ILIADA** y **LA ODISEA**, las cuales fueron transmitidas por años por la tradición oral.

“Así como el hombre tiende a representar su entorno, también tiene la necesidad de crear héroes”, esto lo deja completamente claro el psiquiatra Carl Jung, quién a través de la psicología analítica demuestra que a partir del inconsciente (colectivo e individual) se encuentran los recuerdos, las motivaciones y las necesidades primordiales que dan como resultado a la idealización del arquetipo del hombre perfecto”.²

Si los dioses eran la representación de la supremacía, entonces los héroes simbolizarían la astucia, la igualdad y la esperanza del hombre. Por lo tanto, la eterna búsqueda de ideales perfectos se manifiesta en la forma de un personaje que representa y beneficia a las masas. Esto es demostrado en el típico mito del rey que favoreció a su pueblo en particular y que después de su deceso es esperado con fervor su próxima llegada; este mito es encontrado en diferentes pueblos en los que se destacan el Reino Unido y su célebre rey Arturo.

Este tipo de materialización de lo irreal y lo real, se ve plasmado con los años y la tecnología en nuevos medios de expresión, uno de ellos es el cine, quien ha convertido innumerables relatos que se han convertido en clásicos. Así, como son llevados a la pantalla de plata historias basadas en hechos reales, también son trasladados algunos cómics que no tienen nada que ver con el mundo de los superhéroes. Aunque la realidad en ocasiones no se plasma tan directamente, suele suceder que es un instrumento de

² JUNG, Carl y Kerényi, Karl. Introducción a la Escénica de la Mitología. Ediciones Siruela S.A. Madrid, 2.004

inspiración para el artista, como sucedió con el cómic independiente **THE CROW**. El cómic fue escrito por James O`barr cuando este se encontraba asimilando la pérdida de su esposa, ocasionada por un accidente automovilístico; entonces encontró una forma simbólica para vengar su muerte y así nació Eric Draven, un músico que es asesinado junto a su novia y regresa a la vida para encontrar a los responsables y ejecutarlos en nombre del espíritu de la venganza. Al poco tiempo se convirtió en uno de los íconos de la cultura Pop, coincidiendo con la muerte de Brando Lee, quién falleció interpretándolo. Este lamentable suceso verifica una vez más que la ficción sobrepasa la realidad. Y de igual manera, hay que tener en cuenta que gracias a la continuidad que se da a los cómics por el uso de las viñetas, el cine cuenta con el recurso gráfico conocido como storyboard y los encuadres.

Pero este no es el único recurso que comparten el cómic y el cine, puesto que en los inicios del cine aparece el concepto de secuencia y los planos, el primero surge con el británico Eadweard Muybridge, conocido como Edgard James Muggeridge, él es el primero en registrar un animal en movimiento, reproducirlo y proyectarlo, esto ocurrió en 1878 con la demostración del cabalgar de un caballo. Después inventó el Zoótropo en 1881, el cuál permitía observar carreras de caballos, pruebas atléticas y aves en pleno vuelo. La captura del movimiento es algo se sigue viendo hoy en día en la fotografía, sólo es necesario regular la velocidad de la película con ayuda del obturador, de esta forma se obtienen imágenes que parezcan congeladas segundo a segundo, es decir, que se aprecia el moviendo en cámara lenta.³

Los planos aparecen gracias a D. W. Griffin a mediados de 1908, y la función que desempeña es la de dar un sentido funcional desde diferentes ángulos, de esta manera se descompone la escena en una serie de planos diferentes. (Ver Anexo N0 1).

³ VILLAZON, Santiago J. Mecánica Popular. Manual del Fotógrafo. Volumen 31. Número 1. Editorial América, S.A. República de Panamá. 1.978.



Figura N0 5. Imágenes del cómic y el filme THE CROW.

Otro medio visual que aparece completamente renovado es la publicidad, cuya única finalidad es la de llamar la atención del espectador a través de la imagen innovadora de un producto determinado. Dicha imagen puede ser un símbolo o una fotografía que tiene ciertos cambios de formato, en ocasiones suelen ser dibujos similares a los que se aprecian en el cómic, incluso hasta utiliza el recurso de la continuidad como lo hace el francés Adolphe Mouron, mejor conocido como A. M. Cassandre.⁴



Figura N0 6. Anuncio Dubonnet, por A.M.Cassandre.

Y en vista que la publicidad y el diseño gráfico han sido participes de este aporte, no podemos olvidarnos del movimiento artístico que está influenciado por estos factores, se trata obviamente del Pop Art., este alcanzó un gran apogeo debido a que sus exponentes empleaban los convencionalismos del cómic (la viñeta, el bocadillo, las onomatopeyas y el

⁴ MÜLLER-BROCKMANN, Josef. Historia de la Comunicación Visual. Ediciones Gustavo Gili, S.A. México, 1.998.

gramaje punteado de color) para acercarse a la necesidad popular de lo kitsch. Entre sus exponentes tenemos a los norteamericanos Andy Warhol, **Roy Lichtenstein** y Mel Ramos. Lichtenstein utiliza elementos del cómic como los puntos bendei para recrear tanto viñetas como productos del cotidiano comfort casero. El norteamericano Keith Haring, entró en escena artística a mediados de 1.979 y de ahí empieza a desarrollar una iconografía propia, conocida como tags; en donde diversos elementos se funden para dar paso a un estilo que semeja a los dibujos de aborígenes.



Figura N0 7. Obras de Keith Haring (Red Baby, Andy Mouse).



Figura N0 8. Obras de Roy Lichtenstein (Sandwich and Soda, Washing Machine, In the car).

En España encontramos al Equipo Crónica, conformado por Manuel Valdés, Rafael Solbes y Juan Antonio Toledo. Ellos emplean elementos gráficos de los artistas norteamericanos, obras célebres hechas en Europa, y la cotidianidad Española. Y así se transforman en un producto de culto por tratar el realismo social con un toque de denuncia.

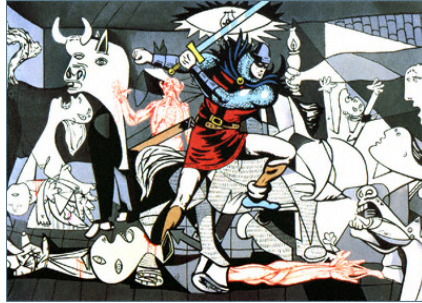


Figura N0 9. Obras del Equipo Crónica (The Intruder, Los Soldados de Bretón, Big Hat).

En el Japón, nos encontramos con el grupo Hiropro Factory, iniciador del movimiento Superflat, que consiste en la apropiación de elementos artísticos ya existentes en su arte y contrastarlos con la cultura de entretenimiento, específicamente del manga y el anime, naciendo así una curiosa fusión entre el arte pop y los consumidores del mercado manga, conocidos como otakus, y así aparece el Poku. Sus máximos exponentes son **Takashi Murakami** y Mariko Mori. Murakami a través de un icono de su invención Mr. Dob, pretende convertir todo concepto artístico en productos de consumismo masivos como cachuchas, figuras, accesorios de ropa, hasta los afamados bolsos de Louis Vuitton.⁵

⁵ CASTROVIEJO, Julen Álvarez. Artículo: Poku, la influencia japonesa. Revista: Lápiz N0. 204. Revista Internacional del Arte. España, 2.003.



Figura N0 10. Obras de Takashi Murakami (Luego y luego... Y luego... y luego... Y luego, merchandising con forma de Mr. Dob).

En Latinoamérica, específicamente Colombia cuenta con artistas plásticos que trabajan también con las imágenes cotidianas y comerciales, ellos son Beatriz Gonzáles, **Álvaro Barrios**, **Sonia Gutiérrez**, Débora Arango, Nadín Ospina, y **Antonio Caro**. Este último pertenece al Arte Conceptual, pero en la forma en que se desarrolla la obra Coca cola-Colombia, demuestra un gran sentido de apoderamiento de los iconos de la sociedad consumista con respecto a la cultura Latinoamericana.



Figura N0 11. Obra de Álvaro Barrios (La Telaraña).



Figura N0 12. Obra de Sonia Gutiérrez (Magdalena Medio).



Figura N0 13. Obras de Antonio Caro (Colombia).

Volviendo a los Estados Unidos, el cómic contó con la intervención de un dibujante que había sido escapista de circo en su juventud, se trata de Jim Steranko, él se vería influenciado por el efecto pictórico de las corrientes artísticas como el Op Art y el surrealismo, las cuales plasmaría en sus dibujos de superhéroes.⁶ Alex Ross se suma también a esta aportación artística con sus héroes detallados al más puro hiperrealismo con la técnica de la acuarela. Aunque no hay que olvidar que el precursor de las portadas pintadas en los cómics es nada menos que Frank Frazetta.

⁶ CASEY, Tom. Artículo: Man of Mystery. Revista: Wizard, the Cómics Magazine. N0. 135. N.Y., 2.004.



Figura N0 14. Ilustraciones de Jim Steranko.

En la actualidad, los cómics emplean una literatura más expresiva, en donde sus temáticas son conceptuales y crean denuncias de índole social respecto a problemas que nos rodean a diario, como la hambruna mundial, el tráfico de armas y sustancias nocivas, el maltrato infantil, etc.; convirtiéndolo en un medio de canalización de nuestra sociedad.

3.2.2. El lenguaje del cómic

Las formas de expresión del hombre han ido incursionando en diversos campos o medios en los que se ve rodeado cotidianamente, es así como elementos de índole comercial están ligados al ámbito artístico, en especial al medio en que se centra el proyecto Flashback, es decir el cómic. El cómic está sujeto a un nivel de expresión que se ve en toda obra de arte, obviamente se debe referir al lenguaje. Este podría decirse que se ubica en dos formas: el lenguaje visual y el lenguaje textual.

El lenguaje visual comprende todo lo que tiene que ver con las viñetas, el encuadre, los planos, los ángulos de visión y los formatos. En cambio el lenguaje textual, como su nombre lo indica se refiere a los bocadillos o globos de diálogo, las carteleras del narrador, las onomatopeyas, y las letras que van en cada uno de estos elementos. Pero este mismo lenguaje, en ocasiones expresa una emoción que es plasmada como imagen.

La emoción o experiencia antes mencionada es un elemento importante en Flashback, puesto que se trata de la puesta en escena de una obra de arte con un sentido meramente intimista, debido a la descripción por medio de imágenes de las experiencias vividas por el autor y que están sujetas a un significado. Todo ello se manifiesta mediante la narración que se observa en las imágenes y el lenguaje de texto en los diálogos de personajes, en el narrador y en las onomatopeyas.

La simbología que está presente en este medio gráfico de expresión, obedece al sistema construido por la cultura. Es decir que el conjunto de códigos plasmados por el autor en su respectiva obra y asimilados por el espectador, pasa por los medios de comunicación que predominan. El sistema de códigos y símbolos que existen en la cultura Pop y en el cómic han sido investigados por varios sociólogos y comunicólogos, y ellos han demostrado que existen tres imágenes que son reconocidas por las culturas a nivel global, ellas son: Jesucristo, Mickey Mouse y Superman. Una de estas personalidades que estudia los fenómenos de la comunicación es Umberto Eco, él afirma: “el problema de los medios de comunicación en las masas radica en que los mismos tienden a crear una falsa creencia de un óptimo marco cultural”.⁷ Y por lo tanto asegura que “La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato la veleidades paternalistas de los organizadores. Así,

⁷ ECO, Umberto. El Súper Hombre de Masas. Editorial Lumen, S.A. Barcelona, 1.995.

los “cómic”, en su mayoría, reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funciona como esfuerzo de los mitos y valores vigentes”.

La lectura de estos símbolos debe prestarse de forma explorativa y seria, puesto que puede prestarse a malinterpretaciones, tanto como en la película de M. Night Shyamalan, *Unbreakable*, como en la realidad misma cuando ocurre un hecho violento y es atribuido a los medios de entretenimiento en masa como el cómic, los videojuegos y los juegos de rol.⁸ En vez de ello convendría la utilización del cómic en forma de material pedagógico, para que por medio de un lenguaje lúdico de fácil acceso, tengan un entendimiento más comprensible de ciertos temas en sus respectivas asignaturas, es decir, que al emplear un medio visual como lo es el cómic, se abordaran tópicos sobre historia, cultura, arte, idiomas, biología, matemáticas, etc.; se abordara la comprensión a nivel de interactuar con el conocimiento y estimular la dinámica cognoscitiva a nivel individual y grupal, para que el alumnado tenga un interés por la lectura y la investigación.

En resumen, el cómic está a diferentes niveles de comprensión no sólo un medio de expresión comercial y artística, sino también un canal de socialización para la raza humana.

⁸ RUIZ, Raúl “Raven”. Artículo: Pero... ¿Qué ha escrito este tío?! Revista: Minami. Volumen II. Número 6. Ares Informática S.L. Barcelona, 2.002.

4. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. OBRA

Realizar un proyecto de esta índole, tiene que ir supervisado bajo la perspectiva del lenguaje de la historieta, por ello se plasmará una serie de fotografías en las que se reflejen la realidad desde vivencias urbanas y personales, y por supuesto lo relacionado con lo kitsch.

4.2. DESCRIPCIÓN

La temática tratada en la obra FLASHBACK es la cotidianidad urbana vista a través de símbolos y objetos del común, en este caso amparándose del lenguaje visual que ofrece el cómic. Para ello se tomará como referencia tres lugares del área metropolitana de la ciudad de Bucaramanga, los cuales son:

- EL SECTOR DE LA CONCHA ACÚSTICA Y SUS ALEDAÑOS
- CABECERA Y SU ZONA ROSA
- LA UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

Cada uno de estos lugares encierra una historia en particular: la primera consiste en los recuerdos personales del artista en los establecimientos de comida rápida conocidos como RICO y RÁPIDO, y CAPERUPIZZA; ambos representados respectivamente con las imágenes de la pizza, el logo “R y R”, y la caperucita roja en tono sensual. Los dibujos del ojo y el micrófono obedecen a la simbología de la descripción de una amiga que labora allí y a su afición al canto.

En segunda instancia tenemos la malinterpretación de un hecho de la delincuencia local y cómo éste afecta a un establecimiento del sector en donde ocurrió la tragedia. El siniestro en mención son unos homicidios cometidos a finales de abril de este año en el sector de la carrera 34 entre las calles 52 y 53, conocido como la zona rosa, en este caso obedece a la fusión de las convenciones de discoteca y bar. Y el esquema del cráneo abierto con una bala incrustada simboliza el impacto fatal en una de las víctimas. Las versiones de testigos unidas a los rumores de curiosos, hicieron que los medios informativos tomaran un chivo expiatorio, y en este caso terminó

siendo el establecimiento conocido como ZION, que posee como logo un feto a semejanza de los que aparecen en la película de 1999: THE MATRIX, de Larry y Andy Wachowski. El dibujo del piercing obviamente pertenece a una amiga del autor que labora en el bar.

Por último tenemos el dilema estudiantil de la Universidad Antonio Nariño y el cierre de varias de sus facultades, entre ellas la de Bellas Artes. Esto se manifiesta en el dibujo de la casa alemana a manera tenebrosa como si se tratase de una historia de terror, aunque también posee la influencia de pinturas del artista alemán Caspar David Friedrich, como también del dibujo donde se encuentra el pincel y el lápiz. Los elementos adicionales como la placa de automóvil y el tatuaje de tribal son unas subtramas de la historia, es decir, la placa pertenece a un auto que se accidentó en el mismo día en que se anunció el cierre de la universidad, y el tribal es el tatuaje de una compañera de curso.

La obra de arte como tal será plasmada a semejanza de una gran página de historietas, en la que se sitúan las escenas o elementos a manera de **viñetas**, y aparentemente no tendrán conexión una con otra, debido a que no contará con el uso de **globos** o **bocadillos** que encierren un diálogo, ni de sonidos ilustrados u **onomatopeyas**, tampoco se requerirá a la narración de un personaje específico por medio de un guión; sólo existirá la conexión visual por medio de imágenes sacadas de la reconstrucción de vivencias. Aquellas imágenes que conformarán la obra son fotografías y diseños modificados digitalmente para que contengan un mayor impacto visual, posteriormente se pasará a imprimir todo el archivo gráfico en un material de índole completamente publicitario como la de los avisos, y estarán distribuidos a relación de las viñetas a las que están sometidas en los tres géneros del manga: **shonen**, **shojo** y **seinen**, y por supuesto también al sentido de diagramación en la elaboración de los storyboards y los encuadres o planos.

4.3. MATERIALES

Partiendo que la obra plástica a tratar posee elementos de la semiótica, la teoría del arte y la historia del noveno arte (el cómic), para ello se contará con libros, revistas, fotografías, fotocopias y páginas de Internet que estén relacionados con los anteriores puntos mencionados.

Como acto siguiente tenemos los elementos que se disponen para la materialización física de la obra:

- 3 Pendones de Vinilo Adhesivo Doble Fax (100 cms x 70 cms)
- 21 Imágenes Vectorizadas
- 3 Perfiles plásticos (2,7 mts c.u.)
- 3 mts de pita para perfiles o cortinas.

5. DIAGRAMACIÓN DE LA OBRA



Figura N0 15. Páginas 22 y 23.



Figura N0 16. Páginas 3 y 4.

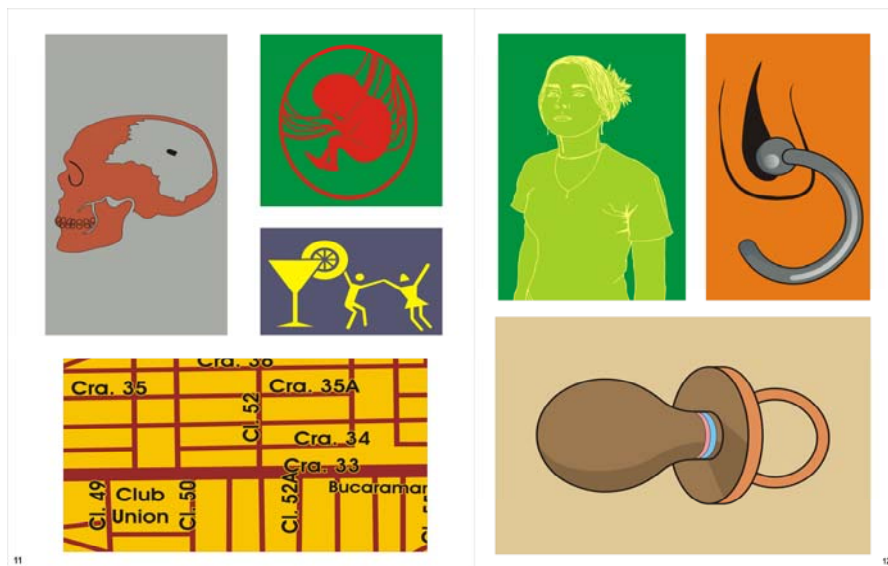


Figura N0 17. Páginas 11 y 12.

6. BITÁCORA

Al empezar a pensar sobre el proyecto, ya se tenía planeado emplear la iconografía del cómic para crear una obra, pero la obra en sí no tenía forma clara, pues se llegó a especular con la construcción de una página Web en donde se mostrara la trayectoria artística del autor. Al notar este que tal idea era de índole comercial, se dedicó a cambiarla por algo más éste acorde con su trayectoria de aprendizaje y que estuviera influenciado por la tendencia actual del cómic, que consiste en plasmar el realismo con temas sociales, como pasó con el cómic de la Marvel que refleja los hechos acontecidos el 11 de septiembre del 2.001, y a sus respectivos héroes reales: los bomberos. Así que se procedió a buscar un tema o situación real que pudiera llenar las expectativas de denuncia social.

Tras examinar una serie de sucesos, se llegó a intentar realizar un paralelo de situaciones tanto internacionales como nacionales, para ello se requería de una búsqueda de imágenes para expresar el ambiente de aquellas situaciones. Al mismo tiempo se dedicó a recopilar datos y fuentes para dar forma contundente al proyecto y otorgarle validez. En este instante se encontró otro obstáculo, puesto que se debían encontrar aspectos más importantes que la propia historia del cómic.



Figura N0 18. Imágenes conmemorativas de la Marvel Cómics por los hechos ocurridos el 11 de Septiembre del 2.001.

Durante la recolección de imágenes, se tenía presente utilizar dos situaciones particulares:

La primera consistía en escenificar la fachada de la Universidad Antonio Nariño con un aspecto lúgubre, y en vista de que es un monumento histórico en la ciudad, tal presunción podía realizarse. En realidad era un proyecto que se tenía postergado debido a no haber encontrado el resultado deseado en otras escenificaciones de la obra.



Figura N0 19. Proceso de transformación de la casona.

En segundo lugar, se tiene otro proyecto aplazado que consiste en modificar la fotografía de una modelo para decorar un negocio de comidas rápidas con un cuadro o un mural.

Teniendo en cuenta estos dos factores, se llegó a tratar de contar una historia sobre estos lugares, y al poco tiempo aparece un tercer punto, el cuál es un bar de la ciudad y por lo tanto se encontró un común denominador y es la cotidianidad de la ciudad de Bucaramanga a través de tres lugares específicos, los cuales serian vistos por medio de viñetas para contar diferentes historias. Aquí jugó un papel importante la ubicación geográfica de los lugares antes señalados mediante un mapa, porque tenía cierta semejanza con el Proyecto del Tube Map de Londres, realizado por Harry Beck en 1931. Otra inquietud al respecto giraba en torno a las imágenes, especialmente a los logos de los establecimientos, debido a todo el asunto de los derechos de autor, por lo tanto se llegó a la conclusión de alterarlos tanto de forma como de color, de igual manera se realizaría con cualquier elemento de índole publicitaria, como ocurre con el logo de cigarrillos Belmont. Todo este proceso de intervención digital de imágenes se aplicaría como Vectorización, y es localizable en el programa Corel Draw 11 de Windows XP.



Figura N0 20. Comparación de de mapas.

En el transcurso de diseñar imágenes, se encontró otro patrón particular y fueron los planos en primerísimo plano (el ojo, el piercing, y el tatuaje), o detalles de algunos personajes femeninos en cada una de las historias, así se incluyó una fotografía de cada una de las involucradas, y posteriormente se pasó a conectar estas fotografías con algunas de las imágenes ya creadas como los detalles de primerísimo plano, el lápiz y el pincel, y el micrófono con el logo de la agrupación española Héroes del Silencio. Al diseñar otro elemento que fuera acorde con cada una de las participantes, se pensó originalmente mostrar las marcas de productos de su consumo diario, pero al no encontrar elementos que fueran también acordes al autor del proyecto, éste tiende a utilizar elementos personales de la vida de ellas, y ahí aparece un chupo que representa el actual estado de maternidad de una mesera, por otro lado tenemos un dibujo que semeja tanto a un hombre primitivo como a una de las figuras de Haring que fue realizado por una estudiante de artes. Con la aspirante a vocalista no sucedieron estos percances, debido a que ya se tenían los elementos pertinentes para describirla como el micrófono y el logo de cigarrillos Belmont.

En cuanto a la materialización de la obra, desde un principio se tuvo claro que no sería una pintura, en su lugar se emplearía el color de una forma pura, como la que se utiliza en los cómics y en los anuncios de los negocios comerciales. Para ello el material a usar sería la yuxtaposición del mismo color junto con la línea de contorno, es decir el manejo de segmentos de un material plano, similar al papel silueta de colores, pero de consistencia adhesiva, así como el papel contac; el inconveniente de dicho material es su poca estabilidad aplicada en exteriores. Para compensar este percance se buscaron materiales de durabilidad permanente como la impresión láser aplicada en materiales como el vinilo adhesivo, en sus variantes translúcidas y semibrillantes; láminas magnéticas, poliestireno, y pvc foam; lona sintética o banner. Todos ellos son empleados precisamente como vehículos

publicitarios. De esta manera surgieron diversas variantes de la obra misma, a razón tanto de problemas técnicos como económicos.

Al inicio cada imagen fuera una viñeta, así el espectador tendría una lectura más amplia de la obra, centraría toda su atención en cada viñeta y por lo tanto encontraría continuidad en el mensaje expuesto. Para tal fin se planeó la yuxtaposición de segmentos de vinilo adhesivo de colores, que se aplicarían sobre láminas de madera del futuro. La medida de cada una de estas viñetas trataría de sobrepasar los estándares existentes a los formatos de pintura.

La primera complicación que surgió fue el excedente de vinilo adhesivo que quedaría una vez terminada la obra, así que se trató de solucionar imprimiendo cada imagen sobre el vinilo adhesivo; aquí el impedimento que surgió sería costo elevado de la labor de carpintería a las láminas a realizar, esto llevó a la decisión de imprimir toda la página de historieta completa, con unas medidas específicas (100cms x 70cms), y las viñetas en su interior tendrían la dimensión aproximada de los posters que vienen al interior de las revistas o pin-up. Ya en esta ocasión se planteó el problema tanto de transporte como de la puesta en escena de la obra y la forma en que se arregló fue cambiar el material de impresión, ahora se trataría de lona sintética o banner doble fax, el cual estaría colgando del techo como pendón, y se utilizaría perfiles plásticos de color blanco para dar mayor apropiación del color de la obra. En su montaje se utilizaría tres pendones asemejando una página en cada costado, y estarían separados uno del otro a unos 120° grados, dando la impresión de ser una revista de cómics abierta.

Tras pasar por el proceso de corrección del documento, se debieron pulir aspectos como el planteamiento del problema y su respectiva justificación, como también la aplicación de algunas normas Incontec. También se tuvieron en cuenta la forma. Una vez finalizada la vectorización de las imágenes, estas mostraron una calidad que superó toda expectativa del autor, debido a que deseaba realizar una especie de híbrido con las imágenes, es decir, poner las capas superpuestas de color que se aprecian en el manga, junto a los efectos del Op Art y los puntos bendei que se veían en los cómics hasta finales de la década de los 80's. Este último recurso estuvo en un permanente dilema para el autor, porque por un lado está la admiración a los cómics clásicos de 1.948 hasta finales de 1.989, y por otro lado, no quería que la obra se convirtiera en una especie de plagio a lo realizado por Roy Lichtstein. Posteriormente se pasó a colocar las imágenes con una organización coherente para dar la sensación de una página de cómic book, para ello se realizó una serie de storyboards que determinaron este factor, y muchas de estas imágenes sufrieron un cambio de formato, debido a que en el cómic se desarrollan las viñetas de manera rectangular, claro ésta que cada dibujante tiene sus excepciones. Y como último elemento en la misma obra fue la incorporación de la numerología de las mismas páginas; los números que aparecen plasmados son

aproximaciones a las fechas de los días en que se dieron a conocer las voluntarias que aparecen gráficamente.

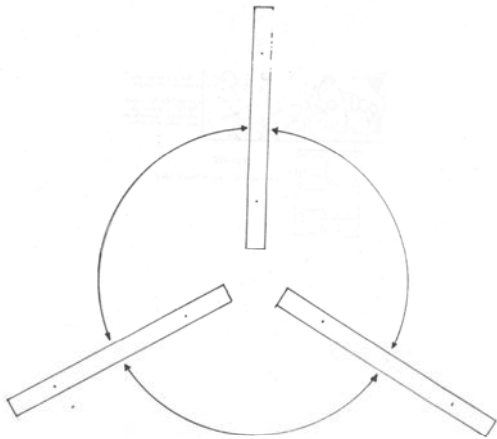
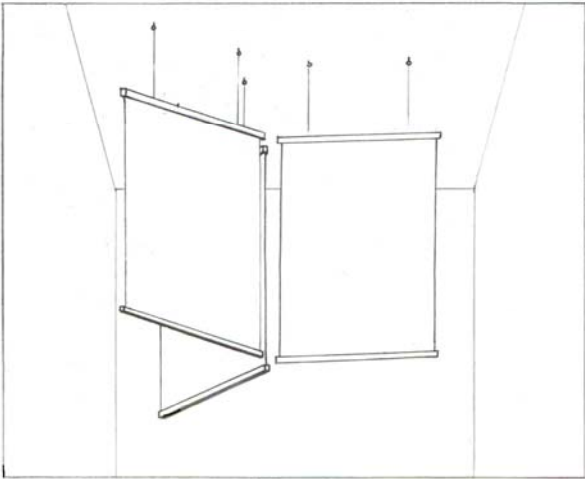


Figura N0 21. Vista general y superior del boceto de la obra.



Figura N0 22. Imágenes de la Obra.

7. CONCLUSIONES

De acuerdo a los enunciados anteriormente vistos a lo largo del documento, se llega a deducir que:

El arte es cambiante por excelencia, que envuelve con diversas formas y colores que nos resultan familiares y fascinantes al mismo tiempo, y toda vertiente artística influye nuestra manera de ver la vida.

El Arte Pop junto al cómic tuvieron su punto de conexión, pero ese nexo sólo ha tenido validez en un lugar y tiempo específico, por lo tanto hoy en día estos conceptos aunque parezcan atractivos e innovadores, sólo son las bases para el vasto escenario llamado Contemporaneidad.

La vida misma se ha encargado de demostrar que el cómic es un elemento más de nuestra cotidianidad, por lo que refleja a unos personajes ubicados en escenarios oníricos y sustentados en una especie de situación histórica. Es este momento en donde el cómic se convierte en un elemento narrativo que abarca hechos auténticos, como guerras y sucesos socio-culturales que afectaron nuestra vida, como la liberación femenina o el comunismo, como las peripecias inauditas de un montón de seres ficticios que deambulan por las calles vistiendo mallas y capas.

Así que como los buenos ciudadanos que somos, no debemos menospreciar al cómic y cualquier hecho insignificante de nuestras vidas, por que en cualquier momento todo fragmento o recuerdo (flashback) que permanezca en nuestro ser se convertirá a largo plazo en algo mucho más grande de lo que es. Por consiguiente el cómic desde proyectos como este se va convirtiendo en una inagotable fuente de recursos narrativos, lingüísticos y artísticos que existe ahora y lo seguirá siendo mientras viva una humanidad que necesite dejar su legado para la posteridad.

8. GLOSARIO

- **CÓMIC:** secuencia de representaciones gráficas acompañadas de texto, que relatan una acción a través de saltos sucesivos de una imagen a otra sin que por ello se interrumpa la narración ni el desarrollo y comprensión de la situación.
- **CÓMIX:** nombre dado al cómic underground, cuyas características son las de expresar situaciones sin censura, rudas y llenas de sexo.
- **GLOBO, Bocadoillo:** espacio delimitado por una línea donde se inscriben los diálogos o la representación de los pensamientos de un personaje.
- **ICONEMA:** es un recurso gráfico que no posee una semejanza figurativa a la realidad. Tal como las líneas dibujadas para simular el desplazamiento de un objeto.
- **KAMUSHIBAI:** género del manga, en donde se mostraban las viñetas a un público reunido en un parque o plaza, mientras el artista lo narraba a todos con voz alta.
- **KITSH:** es un objeto cotidiano que por su inautenticidad estética, es considerado pasado de moda ante las tendencias de la vanguardia. Por lo tanto es poseedor de un mal gusto.
- **MANGA:** término con el que se conoce al cómic en Japón.
- **MECHAS:** "Mechanicals". Término genérico para describir los artefactos tecnológicos que aparecen en el manga. También se aplica al género, que se refiere a los robots gigantes o armaduras de combate.
- **ONOMATOPEYA:** fonema con valor gráfico que sugiere acústicamente al lector el ruido de una acción.
- **OP ART:** término que se aplica a la abreviatura del arte óptico, que consiste en un arte abstracto del tipo geométrico, que explora los fenómenos ópticos tales como la interacción de los colores, la

persistencia retiniana, y los efectos del deslumbramiento y la vibración, con frecuencia de un modo sistemático.

- POP ART: movimiento artístico ocurrido aproximadamente entre 1956 y 1966 en Inglaterra y los Estados Unidos. Propone evocar la civilización contemporánea por medio de imágenes extraídas del mundo de la publicidad, composiciones a base de objetos cotidianos, etc.
- SEINEN: género del manga dirigido al público adulto que reflejan un aspecto más real de la historia planteada.
- SHONEM: género del manga que es dirigido al público masculino, su elemento primordial es la superación personal del protagonista al pasar una serie de obstáculos, plasmada con mucha acción.
- STORYBOARD: se le conoce con este nombre a los apuntes ó esbozos que contienen los movimientos e ideas principales de una secuencia o historia. Es empleado particularmente en la realización de programas de televisión, películas y de historietas. Este último es realizado por medio de varios dibujos de pequeño formato (3,7 x 2,5 cm.) llamados THUMBNAILES, que sirve como modelo de la página completa.

9. BIBLIOGRAFÍA

- **CASEY**, Tom. Article: Man of Mystery. Wizard: The Comics Magazine No. 135. N.Y. 2.004.
- **CASTROVIEJO**, Julen Alvarez. Artículo: Poku, la influencia japonesa. Revista: Lápiz N0. 204. Revista Internacional del Arte. España, 2.003.
- **COMA**, Javier. Del Gato Félix al Gato Fritz. Historia de los Cómicos. Punto y Línea. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1.978.
- **CONSUEGRA**, David. Cómicos: Otra Visión. Museo de Arte Moderno, Bogotá. Auros Copias. Apoyo Cultural. Bogotá, 1.994.
- **ECO**, Umberto. El Super-Hombre de Masas. Editorial Lumen, S.A. Barcelona, 1.995.
- **FÉNIX**, Estudio. Curso Avanzado de Dibujo Manga. Martínez Roca. Barcelona, 2.001.
- **GARZA**, Héctor. Artículo: Cómicos y Represión. Revista: Spider-man No. 40- 43. Grupo Editorial Vid. México, 2.000.
- **JUNG**, Carl y Kereny, Kart. Introducción a la Esencia de la Mitología. Ediciones Siruela, S.A. Madrid, 2.004.
- **MÜLLER-BROCKMANN**, Josef. Historia de la Comunicación Visual. Ediciones Gustavo Gili, S.A. México, 1.998.
- **RODRÍGUEZ**, Víctor Manuel. Prácticas Artísticas. Enfoques Contemporáneos. Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá, Instituto Distrital de Cultura y Turismo. Santa Fe de Bogotá, 2.003.
- **RUÍZ**, Raúl "Raven". Artículo: Pero... ¡¿Qué ha escrito este tío?! Revista: Minami. Volumen II. Número 6. Ares Informática S.L. Barcelona, 2.002.
- **SICHTERMANN**, Bárbara. Artículo: ¿Se borran los límites de la televisión? El público y los encargados sobrevaloraron la fuerza

expresiva de la intimidad, la cuál ha pasado a formar parte de la programación televisiva de manera irreversible. Revista: Humboldt N0. 140. Goethe Institut. Printed in the Federal Republic of Germany.

- **VILLAZON**, Santiago J. Mecánica Popular. Manual del Fotógrafo. Volumen 31. Número 1. Editorial América, República de Panamá, 1978.

ANEXOS

- **LOS ENCUADRES**
- **DIAGRAMACIÓN EN LOS CÒMICS**
- **DIAGRAMACIÓN DE LOS GENEROS SHONEN, SHOJO Y SEINEN**
- **GALERIA DE IMÁGENES 1, 2, 3.**
- **GALERIA DE STORYBOARDS**
- **STORYBOARDS SELECCIONADOS**

ANEXO N0 1. LOS ENCUADRES

Un aporte del cine⁹

Cuando los directores de cine comenzaron a rodar sus películas se vieron avocados a un problema de terminología. Era necesario definir, de manera particular, las características de cada toma, con el fin de que además de un entendimiento rápido entre uno y otro, se fueran dando las bases que permitieran desarrollar el nuevo recurso y convertirlo en un lenguaje, el lenguaje cinematográfico.

Es importante aclarar que, como producto de la cinematografía, estos encuadres o planos se mantienen horizontales ya que la pantalla, sobre la cual se proyecta la película, no cambia de posición. También, que la denominación de cada uno de ellos tiene que ver con la relación contexto-contenido y no con sólo un problema de proporción.

Plano Generalísimo

Realizado desde el aire, a la manera de un ave en vuelo, nos permite hacer un reconocimiento del terreno sin que estemos obligados a la escogencia de un contenido en particular.

Plano General

El contenido se ha particularizado y el marco visual recoge la totalidad de la escena.



Plano de Conjunto

Tal como lo indica su nombre, el marco visual aísla parte de la escena y se concentra en un área que pueda presentar un grupo de personas u objetos con el fin de dar inicio a la acción.

⁹ CONSUEGRA, David. Cómics: Otra Visión. Museo de Arte Moderno, Bogotá. Auros Copias. Apoyo Cultural. Bogotá, 1.994.

Plano Medio o Plano Americano

El marco visual se detiene a un solo personaje y nos lo presenta, generalmente, de la cintura para arriba.
De ahí su nombre. Aquí ya comienza el desempeño de un protagonismo en la acción.



THE BATMAN

Primer Plano

Continuamos con el acercamiento al objeto de análisis y enriqueciendo la información visual. Hay un mayor énfasis en las características particulares, tanto físicas como psicológicas del individuo o si se trata de un objeto, de su estructura y forma, de su color y textura.



Plano de Detalle o Close-up

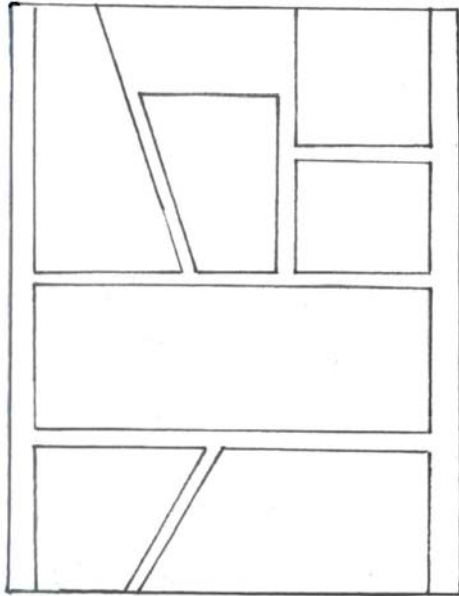
La reducción dramática del marco visual que sólo nos presenta una parte de la persona o del objeto, se llega de manera irreversible a sus características personales y nos presenta un aspecto semiológico de las partes.



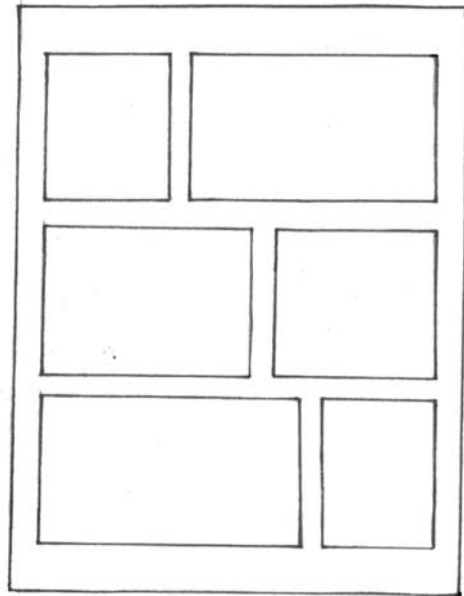
Primerísimo Plano

El extremo acercamiento a la parte nos permite precisar que es la relación de contenido-contexto al que, en última instancia, incide en que sea legible o ilegible. Perdida la referencia, la imagen se vuelve abstracta.

ANEXO N0 2. DIAGRAMACION EN LOS COMICS



FORZADA



FLUIDA

Al romper la estructura de la página, se permite otorgarle mayor importancia a los momentos que se quieran potenciar, aunque se arriesga el perder la claridad narrativa. Esto sucede si se recurre a la composición fluida, mucha más clara pero también mucho menos espectacular.

ANEXO NO 3. DIAGRAMACION DEL GENERO SHONEN

CARACTERISTICAS

1. ARQUETIPOS

Personajes que simbolizan unos valores concretos.

2. ELEMENTO DRAMÁTICO

Situación que pone sobre aviso al lector de algo inminente.

3. DINAMISMO

El movimiento se realiza de forma rápida y exagerada.

4. ESPECTACULARIDAD

Cualquier acontecimiento se exagera hasta niveles irreales.

5. TENSIÓN

Los personajes suelen presentar una expresión crispada.

6. ESTRUCTURA DE VIDEOJUEGO

El poder de adversario aumenta en cada nuevo encuentro.



ANEXO N0 4. DIAGRAMACION DEL GENERO SHOJO

CARACTERISTICAS

1. PERSPECTIVA INDIVIDUAL

Al seguir a la protagonista, se obliga al lector a fijarse en ella y a asumir su perspectiva de lo que sucede.

2. AMBIENTACION

Las hojas flotantes y la ausencia de fondo dan al personaje la impresión de flotar en ambiente etéreo.

3. ESTILIZACIÓN

El énfasis en la estilización provoca que incluso se rompan las viñetas para dar salida a la figura.

4. COMPOSICION

La composición de la página es poco tradicional, en beneficio de la escena.

5. RITMO

El ritmo de la narración es lento; en una página se ha explicado una mirada. En cambio el contenido emocional es intenso, y la lectura rápida se debe a la ausencia de textos.

6. ÉNFASIS ESTÉTICO

Con todos los elementos de la página y con el diseño de personajes, se pretende obtener un ambiente atractivo.



ANEXO NO 6. DIAGRAMACIÓN DEL GENERO SEINEN

CARACTERISTICAS

1. DETALLE

Las detalladas ambientaciones y las cuidadosas presentaciones caracterizan al Seinen.

2. REALISMO

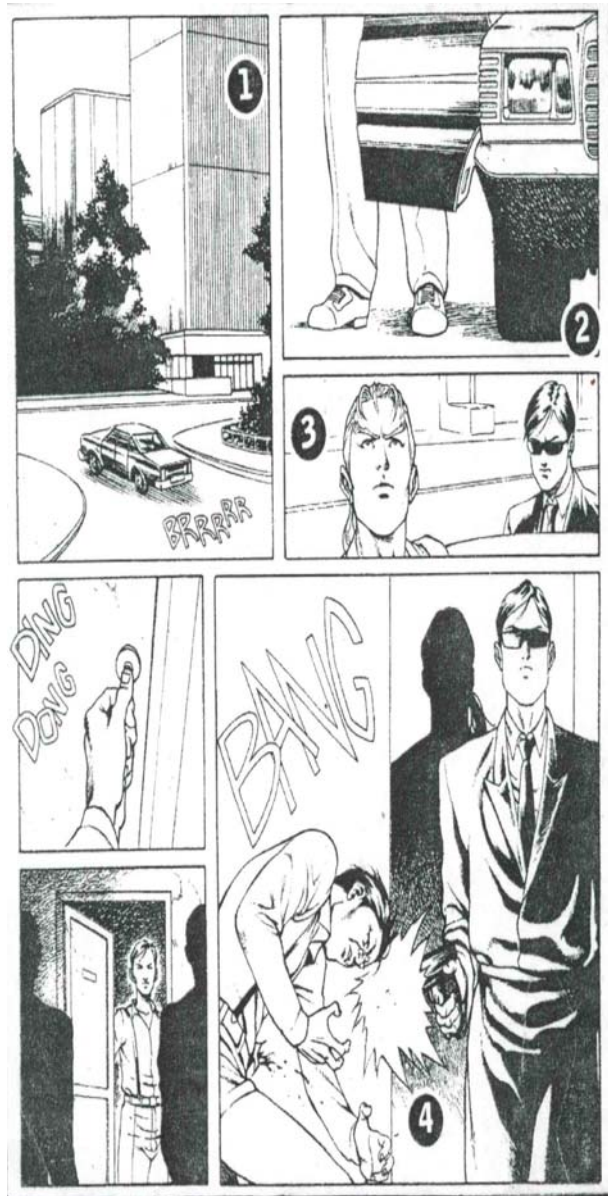
Incluso los estilos seinen más exagerados suelen respetar el realismo de sus proporciones y una ambientación contemporánea.

3. PERSONALIDAD

Cada autor de Seinen ofrece su propia versión del diseño de personajes, menos dependiente de los condicionantes comerciales y formales del shonen.

4. CONTENIDO

El seinen, destinado a lectores adultos, ofrece sin complejos dosis elevadas de sexo y violencia.



ANEXO NO 6. GALERIA DE IMÁGENES 1



Folleto de la **Universidad Antonio Nariño**.



Volante publicitario de restaurante **Rico y Rápido**.

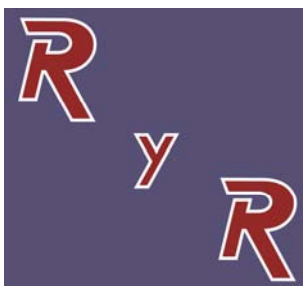
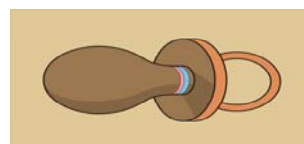


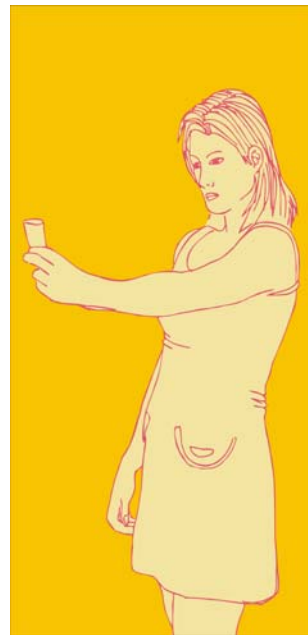
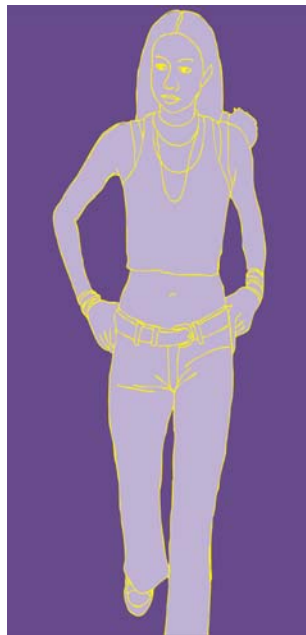
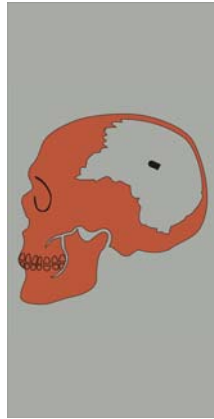
Volante publicitario del bar **ZION**.

**ANEXO N° 7. GALERIA DE IMÁGENES 2
(IMÁGENES REALIZADAS MANUALMENTE)**



**ANEXO N° 8. GALERIA DE IMÁGENES 3
(IMÁGENES VECTORIZADAS)**





ANEXO NO 9. GALERIA DE STORYBOARDS



La gran mayoría de autores, planifican las páginas usando miniaturas o “thumbnails”, donde se puede apreciar cómo será la estructura de las viñetas, por lo general se realizan más de un esbozo para tener una mejor apreciación de la distribución de las viñetas.

ANEXO NO 10. STORYBOARDS SELECCIONADOS



Los anteriores fueron los storyboards escogidos debido a su distribución y a poseer un tipo de diagramación más fluida, la cual es usada desde los comienzos del cómic.