

**ANÁLISIS DEL CÓMIC COMO TEXTO
DISCONTINUO A TRAVÉS DEL MODELO
DIDÁCTICO DE MARÍA ACASO**

Por:

Xilena Andrea Usuga Torrez

Sebastián Saldaña Páez

Corporación Universitaria Minuto de Dios

*Licenciatura En Educación Básica Con Énfasis En Humanidades y Lengua
Castellana*

Bogotá D.C.

2015

*“Aunque Bill Finger, literalmente, escribió los guiones en los primeros días,
escribió los guiones de las ideas que hemos colaborado mutuamente en
muchos de los conceptos únicos y giros de historia también vino de mi propia
imaginación fértil”*

BOB KANE

ÍNDICE

• INTRODUCCIÓN	6
• CAPÍTULO I: Planteamiento del problema	
1.1. Definición del problema	9
1.2. Delimitación del problema	
1.3. Antecedentes del problema	11
1.4. Objetivos	14
1.5. Justificación	15
1.6. Delimitación del estudio	18
• CAPÍTULO II: Marco teórico y referencial	
2.1 . Antecedentes de investigación	19
2.2 . Texto discontinuo	31
2.3 . El cómic	37
2.4 . Lenguaje y características del cómic	69
2.5 . Pedagogía del cómic	81
2.6 . Retórica visual	90
• CAPÍTULO III: Marco metodológico y modelo didáctico de análisis	
3.1. Fases de investigación	91
3.2. Nivel de investigación	92
3.3. Diseño de investigación	95
3.4. Recursos	97
3.5. Modelo didáctico de análisis	104
• CAPÍTULO IV: Análisis del cómic como texto discontinuo a través del modelo didáctico.	
4.1. Plano formal	110
4.2. Plano de contenido	130
• CONCLUSIONES	141
• ANEXOS	145
• BILBIOGRAFÍA	146

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES E IMÁGENES

• Ilustración I	22
• Ilustración II	24
• Ilustración III	26
• Ilustración IV	27
• Ilustración V	33
• Ilustración VI	33
• Ilustración VII	34
• Ilustración VIII	35
• Ilustración IX	36
• Ilustración X	36
• Ilustración XI	37
• Ilustración XII	40
• Ilustración XIII	41
• Ilustración XIV	42
• Ilustración XV	46
• Ilustración XVI	47
• Ilustración XVII	49
• Ilustración XVIII	52
• Ilustración XIX	55
• Ilustración XX	58
• Ilustración XXI	59
• Ilustración XXII	61
• Ilustración XXIII	61
• Ilustración XXIV	64
• Ilustración XXV	66
• Ilustración XXVI	67
• Ilustración XXVII	69
• Ilustración XXVIII	77
• Ilustración XXIX	99
• Ilustración XXX	100
• Ilustración XXXI	101
• Ilustración XXXII	102
• Ilustración XXXIII	103
• Ilustración XXXIV	104

- Imagen I 112
- Imagen II 112
- Imagen III 113
- Imagen IV 113
- Imagen V 114
- Imagen VI 114
- Imagen VII 115
- Imagen VIII 116
- Imagen IX 117
- Imagen X 117
- Imagen XI 117
- Imagen XII 118
- Imagen XIII 129
- Imagen XIV 120
- Imagen XV 120
- Imagen XVI 120
- Imagen XVII 121
- Imagen XVIII 122
- Imagen XIX 123
- Imagen XX 125
- Imagen XXI 125
- Imagen XXII 125
- Imagen XXIII 126
- Imagen XXIV 126
- Imagen XXV 127
- Imagen XXVI 128
- Imagen XXVII 128
- Imagen XXVIII 129
- Imagen XXIX 130
- Imagen XXX 131
- Imagen XXXI 132
- Imagen XXXII 132
- Imagen XXXIII 133
- Imagen XXXIV 134
- Imagen XXXV 135
- Imagen XXXVI 138
- Imagen XXXVII 139
- Imagen XXXVIII 140

*“De allá para acá, y de aquí para allá,
Cosas raras están por todas partes”.*

DR.SEUSS

INTRODUCCIÓN

En los espacios académicos encontramos ciertos textos recurrentes que poseen ciertas maneras convencionales de leerse en un aula de clase, con el pasar del tiempo han surgido textos alternativos y se han opacado a la vez otros textos, que a su vez poseen temáticas propias al área en contexto, que poseen en su composición una manera distinta de leerse y que pueden contribuir de manera complementaria a los procesos de enseñanza y aprendizaje. A estos tipos de textos se le conocen como textos discontinuos; entre ellos textos pertenecientes a la rama de la narrativa gráfica.

Al realizar estudios sobre narrativa gráfica, específicamente sobre el cómic o la historieta, se entra a trabajar en un campo complejo, lleno de elementos a cuestionar y a analizar. Existen diversas formas de contar una historia y es aquí cuando el escritor, autor e ilustrador, aplican lo que nosotros nos hemos atrevido a denominar magia narrativa e ilustrativa, teniendo en cuenta tanto el género, la estructura, el equilibrio entre imagen y el texto como al posible público al que va dirigida la historieta.

En primer lugar, vamos a delimitar el propósito de este proyecto de investigación. Nuestro objeto de estudio son los textos discontinuos, tomando como ejemplo el cómic y la temática de aventuras, esta misma ceñida a la historia latinoamericana de los periodos de conquista y colonia; temática a su vez; muy popular entre los lectores de historietas y los estudiosos de la narrativa gráfica como Alan Mackenzie, Jorge Mata, Vila Poupariña, Scott McCloud etc.

Principalmente nuestra mirada está dirigida y enfocada directamente hacia el cómic como texto discontinuo y posteriormente a la creación e implementación de un modelo didáctico de análisis, para descubrir que elementos (a nivel de forma y contenido) son propicios para trabajar ese tipo de textos que han desaparecido en el aula de clase teniendo en cuenta tres conceptos como: el texto discontinuo, el cómic y la retórica visual.

Estudiosos de este tipo de texto discontinuo los hay en cantidades, al igual que escritores, creadores, caricaturistas o ilustradores los hay por montones, tanto así que algunos nombres propios de gran valor hacen presencia aquí, como Frank Miller, Mark Millar, Georges Remi “Herge”, Peyo, incluso el mismo Stan Lee y los colombianos Ernesto Franco, Ricardo Forero y Johann García, todos ellos han logrado captar nuestra atención como lectores con sus propuestas, pero si alguien ha llamado nuestra atención en los últimos años es el colombiano Nicolas Rodríguez, director de la editorial 7GLAB o 7GCómic y creador del héroe latinoamericano, *Zambo Dendé “El vengador esclavo”*, al dirigirnos a Colombia y a uno de sus creadores, se da importancia y validez al fenómeno del cómic y a una cultura de lectura, a su vez empezar a proponer textos que se aparten un poco de los cánones extranjeros. Cabe mencionar que la elección de este texto surgió en primera medida con el propósito de implementar el modelo de análisis anteriormente mencionado para sí mostrar una perspectiva diferente de la que se tiene de este tipo de propuestas al ser consideradas solo como productos mercantiles y poco estimulantes (académicamente hablando), en segunda medida, este texto como hecho visual y estético se presta para dicho análisis ya que este mismo surge con el propósito de cambiar los contenidos en cuanto a cómic en Colombia presentando una visión de mundo más ceñida a la historia de un país y por qué no de un continente como América Latina.

Lo que hace especial y único a cada autor de cómic es esa materia prima con la que ellos impregnan sus creaciones de igual manera, todas las características que usan para que la historia logre detenerse en la mirada de alguien que por ejemplo transita por una calle, se detiene a mirar una historieta en un quiosco y puede quedarse a leerla allí mismo o por el contrario, puede comprarla y degustarla en su casa, por consiguiente ayudando a formar su colección de la misma o en el caso que nos compete, que un maestro que va a trabajar con sus estudiantes algo de historia, y ya ha agotado los textos habituales, se fije en un cómic que implícitamente contenga esos tópicos y decida llevarlo al encuentro académico.

El vengador esclavo no es la excepción, es una historieta de aventuras que a simple vista notamos que contiene marcos referenciales en su estructura y estos mismos sumergen al lector metafóricamente en problemáticas histórico sociales de una época en concreto. Lo que se pretende con este proyecto es evidenciar aquellos elementos que posee el cómic

como texto discontinuo que contribuyen a unos procesos de enseñanza y aprendizaje al igual que contribuye a una lectura inferencial, por otro lado se pretende enfatizar en el cómic como un hecho estético.

Este proyecto de investigación está estructurado de una forma que usted como lector no encuentre dificultad al ahora de relacionar los contenidos; el presente documento se encuentra dividido en cuatro capítulos, el primero se titula “*planteamiento del problema*” en el cual encontrará la descripción de la problemática y una pregunta problema, los objetivos o metas a alcanzar, la justificación del proyecto y la delimitación, donde se mencionaran aquellos obstáculos que se presentaron al momento de realizar esta investigación. El segundo capítulo hace referencia aquellas bases teóricas que respaldan al proyecto como tal, es decir un marco de antecedentes de investigación en el cual se reseñaron aquellos trabajos realizados por teóricos, docentes estudiantes etc., en los que aportan de cierta manera al presente trabajo, por otra parte en este capítulo se abordan los tres conceptos claves de la investigación el texto discontinuo, el cómic y la retórica visual. El marco metodológico está compuesto por el procedimiento con el cual esta investigación se llevó a cabo al igual que la presentación de los recursos utilizados como el modelo de análisis y las historietas de “*Zambo Dende*” (con sus respectivas sinopsis) seguido se encuentra el cuarto capítulo que lleva el nombre de este documento y donde se realizó el análisis por último se encuentran la conclusiones y resultados de esta interesante travesía.

Acompañenos en este viaje en el que escarbaremos y estudiaremos, una obra que hace parte de dichos textos que poco se trabajan en nuestro país y que para orgullo de muchos lectores, fanáticos y estudiosos del cómic ha logrado traspasar fronteras más allá de las contempladas hasta por sus mismos creadores y a explorar campos más allá de las ventas, las alternativas de entrenamiento y ocio, como la lectura y la pedagogía.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Definición del problema

En diversos ámbitos (bien sea culturales, pedagógicos, de trabajo e inclusive familiares) nos damos cuenta de que el cómic (como texto discontinuo) pasa por el ojo y el juicio de muchos lectores alrededor del mundo, pero pocos se detienen a realizar preguntas de tipo: ¿Qué hay detrás de esta historia?, o ¿Quiénes están dentro de esta historia?, ¿De dónde se han inspirado?, ¿Cómo la han construido?, etc. En países como Estados Unidos, México, España o Japón, que cuentan con una cantidad considerable de historietistas, consumidores, y diversas obras se han conformado grupos de investigación dedicados a esta temática y a viajar más allá de una ilustración y de una forma creativa de contar historias.

Entonces se tiene una problemática en cuanto al desuso (en el aula de clase) de textos que poseen herramientas implícitas, que también poseen cierta complejidad para leerse, ya que son estructurados para realizar lecturas no convencionales, y muy importante que sirven de complemento para los textos continuos. Esta problemática se ha elegido para este proyecto de investigación ya que se quiere también escudriñar en la ventajas que tiene el cómic, y que al analizarse se hacen más evidentes.

“El proyecto PISA plantea la lectura como, la capacidad de comprender, emplear y elaborar una amplia variedad de tipos de texto con el fin de alcanzar las metas propias, desarrollar el conocimiento y el potencial personal y participar en la sociedad. Existen diversas formas que puede adoptar el material escrito, por lo que es necesario manejar distintas técnicas de aproximación y procesamiento de la información, ya que es de gran importancia que los estudiantes tengan manejo de los textos discontinuos y sean capaces de comprender lo que leen a través de éstos”.

En el aula de clase este tipo de narrativa es estigmatizada por tener supuestamente un uso meramente de diversión y no se analiza como una herramienta didáctica y pedagógica de provecho y creación de nuevas competencias en los estudiantes referentes a la producción textual, comprensión lectora y análisis de imágenes. Según las pruebas PISA en los últimos

tres años, Colombia ha obtenido un puntaje bajo en la parte de lectura al igual que en la parte donde se planteaban las soluciones a problemas concretos. Aquí también se puede notar, la falta de unos procesos lectores, procesos que se pueden reforzar con el uso de textos en los que se requieran una lectura inferencial y a su vez reflexiva

En Colombia el cómic ha tenido una gran repercusión en grupos sociales específicos (por ejemplo los jóvenes y los niños) y por consiguiente ha logrado consolidarse en distintos campos como la literatura, la prensa, en las últimas décadas en la pedagogía (por no afirmar que tan solo en la última década), y propiamente en la investigación, pero así mismo ha llegado a convertirse en un arma de doble filo al ser considerado simplemente como un hobby más o una herramienta usada para el ocio por los adultos principalmente por los más pequeños que ha sido dejada afuera por los métodos de enseñanza tradicionales.

Podemos así establecer que los lectores de dichas obras de carácter “discontinuo” son lectores pasivos y no activos por lo tanto no se detienen por un momento a cuestionarse sobre aquellas formas que usan los historietistas en sus relatos para hacerlos más digeribles para el público.

La historieta Zambo Dendé del autor Nicolas Rodríguez es una obra que ha logrado traspasar la barrera del papel impreso y las ilustraciones impactantes para convertirse en una obra que seguramente seguirá llegando a más público, no solamente al público alternativo si no al público de masas y esto debido a su única forma de contarse.

Se ha dicho anteriormente que en este medio de masas existen unos elementos denotativos y connotativos; que no solo buscan atrapar a un público determinado sino que también buscan permear espacios académicos y dejando atrás esas características de discontinuidad, En contexto, si ponemos a elección de los lectores, los estudiantes y los pedagogos para que estos implementen un texto discontinuo (cómic) o una novela (texto continuo), seguramente se va a elegir la novela pues se piensa que el cómic no sería provechoso para un estudio y que sería una completa pérdida de tiempo.

Es entonces como identificamos un problema que ha existido y que tiene solución, pero si no se eliminan los prejuicios sobre los textos discontinuos seguirán desempeñando ese rol estereotipado.

Por ende, surge la pregunta que se convierte en la columna vertebral de esta investigación, así: ¿Qué elementos se deben tener en cuenta en el proceso de interpretación y comprensión de un texto discontinuo como el cómic?

1.2. Delimitación del problema

En el presente trabajo se intenta dar cuenta de cómo el cómic al ser un texto discontinuo puede convertirse en un discurso con análisis profundo, demostrando que no son simples imágenes con texto si no que detrás de estas hay una historia que enriquece a quien las lee e interpreta correctamente; lo que se busca es dar cuenta de cómo la educación colombiana ha echado al traste dicho texto por no ser tradicional, por no estar formulado en un párrafo lineal con una idea explícita sin dar cuenta de las grandes herramientas que dejan de desarrollarse si este se deja a un lado. Sin embargo, la investigación no abarca a los cómics colombianos en general puesto que se convertiría en una estructura macro, por el contrario solo toma un cómic de ejemplo Zambo Dendé, el héroe latinoamericano este se convierte en la base principal del análisis realizado pues esta creación ha roto barreras y se ha visto inmersa no sólo en la cultura de quienes habitualmente leen cómic sino que ha buscado irrumpir en cualquier hogar además de ser un producto realizado netamente en Colombia; el trabajo presentado busca brindar nuevas herramientas y aclarar conceptos que no se tienen en cuenta a la hora de su estudio, así el plano de contenido y el plano estructural son analizados para dar cuenta de los múltiples elementos que se encuentran en él y sobre todo para no tomar a la ligera al cómic dotándolo de la real importancia que tiene y de las verdaderas herramientas que daría a aquellos quienes lo utilicen.

1.3. Antecedentes del problema

Como bien se observó en el apartado anterior ya se empieza a tocar el tema de las pruebas PISA en las que Colombia tiene un promedio bastante bajo sobre todo en la parte de comprensión lectora, lo que supone que en el aula de clase hace falta un mejor manejo en esta área; se debe tener en cuenta también que se hace un mayor énfasis en los textos continuos, definidos como aquellos “que están compuestos por oraciones incluidas en párrafos que se hayan dentro de estructuras más amplias (secciones, capítulos, etc). Se trata de textos que presentan la información de forma secuenciada y progresiva” (Moreno, A.

pág. 104) y aunque estos predominen en la educación el rendimiento que se tiene con ellos tampoco es bueno, una correcta comprensión no se logra con estos textos aunque siempre se trabajen; al lado de estos se encuentran los textos discontinuos que merecen más atención y se necesita de más herramientas para su interpretación que los textos continuos pero que son poco utilizados pues se cree que estos son más fáciles de entender y que lo realmente complicado es el análisis de los textos continuos, así pues se dice que los últimos

“(…) no siguen la estructura secuenciada y progresiva: se trata de listas, cuadros, gráficos, diagramas, tablas, mapas, etc. En estos textos, la información se presenta organizada, pero no necesariamente secuenciada ni de forma progresiva. La comprensión de estos textos requiere del uso de estrategias de lectura no lineal que propician la búsqueda e interpretación de la información de forma más global e interrelacionada” (Moreno, 2005).

Se denota entonces cómo estos textos no son ni más fáciles de comprender y mucho menos puede ser dejados a un lado, sin tener una participación activa en el aula de clase, pues para el análisis de los mismos se necesitan inclusive más herramientas que para la comprensión de los textos continuos; el cómic hace parte de estos textos aunque no sea visto como uno de ellos, y muchas veces no sea utilizado en el aula aludiendo a un simple entretenimiento para el estudiante sin ver los procesos que se utilizan no sólo para su correcta lectura sino también para su comprensión de forma total.

Las pruebas PISA se realizan cada tres años con muchachos entre los 15 y 16 años variando el enfoque de estas en cada aplicación, las pruebas que se desarrollaron en el año 2000 y 2009 fueron guiadas hacia el campo de la lectura y la comprensión escrita sin dejar de lado las otras áreas evaluadas: la ciencia y las matemáticas, es decir, gran parte de la prueba se centra en el enfoque lógico, pero se evalúa en menor medida los otros campos; Colombia realiza estas pruebas desde el 2006 por lo que ya se tuvo una primera evaluación en el campo de la lectura en el año 2009 con resultados (como se dijo anteriormente) lamentables en este campo pues los estudiantes no tienen una correcta competencia lectora, no se puede hablar de los resultados obtenidos únicamente en el campo evaluativo de los textos discontinuos pues estos se mezclan con los textos continuos haciendo que ente el informe y los resultados obtenidos estén expuestos ambos resultados. Estos permiten a su vez analizar y dar cuenta cuáles son las fallas que se tienen en el contexto educativo, dejando ver qué

áreas o qué aspectos en cada área necesita de un mayor refuerzo y mayor atención a la hora de la aplicación con los estudiantes.

Los resultados de desempeño obtenidos dan cuenta de que el 47,1% de los estudiantes no alcanzan al nivel 2 siendo este a su vez la línea base puesto que quienes estén allí demuestran tener las competencias mínimas que permiten una participación activa en la sociedad, los estudiantes en este punto podrán localizar información, hacer comparaciones y encontrar sentido en el texto aunque la información no sea explícita además pueden hacer conexiones entre el texto y sus experiencias personales, pero aquellos que no alcancen este nivel, es decir, quienes estén en el nivel 1 es poco probable que puedan realizar como mínimo las tareas del nivel 2; así el 29% está en el nivel 1a, el 13,9% está en el nivel 1b que es el más bajo en la escala de mediciones y el 4,2% no alcanzan al nivel 1b, es decir, que la mayoría de estudiantes colombianos solamente está en capacidad de buscar piezas simples de información que se encuentran explícitamente y en un lugar destacado, reconocer el propósito del autor en un texto siempre y cuando sea un contenido familiar, se pide información que está sobresaliendo en el texto gracias a que estos utilizan imágenes, información repetitiva o símbolos conocidos, y frente a la tarea de interpretación se piden conexiones simples entre piezas similares de información; con lo anterior se puede inducir que el nivel de lectura y de comprensión de la misma en la educación colombiana no está alcanzando niveles medianamente competitivos y por lo tanto estudiantes a punto de graduarse no saben interpretar correctamente los textos, pues la mayoría se deja guiar por lo explícito que se encuentra en los mismos; el análisis y la interpretación han sido relegados por la simple necesidad de graduar y cumplir con número frente al gobierno dejando que sólo unos pocos sean competitivos en una sociedad andante.

En comparación con otros países como Shanghái donde su promedio de lectura se ubica en 556 y por lo tanto es el más alto o Corea segundo país con un promedio de 539, Colombia se encuentra en un muy bajo estándar, pues su promedio está en 413 por debajo de estos países siendo similar a Trinidad y Tobago, Jordania, entre otros; frente a los países latinoamericanos el panorama no es mejor pues está por debajo de Chile, México y Uruguay, tiene similitud con Brasil y está por encima de Argentina, Panamá y Perú, todas las cifras hacen pensar y reflexionar si no es necesario un cambio en la forma en que se

apropian las lecturas en la educación y si a su vez no es necesario apropiarse de textos como los discontinuos para ejercitar y desarrollar más herramientas utilizadas en la comprensión lectora y que a su vez pueden ser proporcionadas por el cómic, las listas, los anuncios, etc; para la preparación de las pruebas PISA debería ponerse en práctica el estudio y la aplicación de estos textos, aunque no solamente deben tenerse en cuenta para estos exámenes si no como un componente esencial en la educación, pues se afirma que

“(…) La competencia lectora queda diseñada con el patrón de evaluar las habilidades discentes en el tratamiento personal de textos “continuos” por requerir una lectura exclusivamente lineal dado que se aplica sólo al lenguaje verbal (por ejemplo, un cuento, una carta, etc) y “discontinuos” por requerir una lectura interactiva y estratégica dado que se aplica a textos provenientes de diversos lenguajes –predominantemente icónico y verbal- cuya conjunción expresiva incita hacia una lectura interpretativa de carácter semiótico” (Maquilón, Escarbajal, Nortés. 2014, Pg 228) .

Así las cosas, puede afirmarse que la educación ha caído en un grave error al dejar a un lado los textos discontinuos, pues en muchos casos no se consideran así o simplemente se piensa que son sólo para la diversión y el entretenimiento sin tomar en cuenta que estos están más presentes en la cotidianidad que los textos continuos, se puede hasta afirmar que debería primero trabajar con estos, sin interrupción para luego comenzar con los textos lineales, y permitiendo que el estudiante tenga más herramientas para su interpretación; lo que se busca con las pruebas PISA y su intento por la inclusión de todo tipo de textos es que el lector esté en capacidad para interpretar no sólo las palabras en un párrafo si no el mensaje que está escondido detrás de cualquier imagen y sobre todo que se acepte a todo aquello que tiene un mensaje explícito o implícito, pero para esto hay primero que cambiar el pensamiento de aquellos que imparten educación, a veces lo no convencional enseña igual o más que lo tradicional.

1.4. Objetivos

Para llegar a una solución concreta a la pregunta problema se han planteado unas metas que se esperan conseguir por medio de la presente investigación.

Objetivo General:

Analizar la naturaleza de los textos discontinuos, como el cómic para contribuir a la implementación de un modelo de análisis, de los mismos.

Objetivos Específicos:

- a) Distinguir los componentes formales y de contenido propios del cómic con el propósito de llevar a cabo un proceso analítico en el cómic *Zambo Dende* de Nicolas Rodríguez.
- b) Contribuir a la creación de un modelo de análisis del cómic como hecho estético.

1.5. Justificación

Al embarcarnos en un proyecto como este y al manejar esta temática tan estereotipada y a su vez atractiva para cierto público, aparte de la pregunta semilla del mismo, surgen cuestionamientos que en gran medida aportan a la construcción de esta investigación, por ejemplo ¿Para qué y con qué fin se realiza el análisis? o ¿Qué beneficios traería dicha investigación? Y sobre todo ¿Quién o quienes podría beneficiarse con la misma?, y una más ¿Por qué exactamente esa obra y esos contenidos?

En Colombia durante décadas se ha hablado del cómic y de este mismo como recurso didáctico, pero a su vez se habla de este como un texto discontinuo, por lo tanto se han consultado investigaciones de otros lugares y posteriormente se han publicado libros al respecto. Inclusive una visita a las bibliotecas y un no muy complicado rastreo por web nos da cuenta de que todavía queda mucha tela por cortar sobre este tema y sobre el uso de los textos discontinuos ya que son muchos los autores, historietistas e investigadores involucrados en este fenómeno.

Muchas de las historietas de aventuras que se han publicado y de las que se tienen conocimiento alguno, se diferencian unas de otras, ya sea por su sistema de personajes, por sus ilustraciones, por sus temáticas, y por sus características composicionales. Se ha escogido principalmente, la historieta *Zambo Dende* “*El Vengador Esclavo*” por las siguientes razones:

En principio este análisis toma como fuente principal la obra de Nicolas Rodríguez sobre un héroe latinoamericano que en acto de venganza viene a detener a los esclavistas y así salvar a sus hermanos sometidos. Una obra con un contenido algo violento, pues se tiene conocimiento de que esta misma no maneja una violencia explícita, sino una violencia controlada y necesaria para el desarrollo de la historia sin que ésta se vuelva su temática principal, ya que de lo contrario perdería su tinte histórico y su toque característico de historieta. Esta historieta nace con el propósito de retomar la cultura de lectura gráfica en Colombia, partiendo de la adquisición de la misma.

Otra razón para la elección de este cómic es que se da en parte, como una ruptura del contenido tradicional en Colombia, o de sus esquemas a la vez que presenta marcos históricos referenciales; implícitamente aborda temáticas sociales y se humaniza al héroe sacándolo del canon social y ficcional en el cual están involucrados la mayoría de personajes del cómic.

Y no menos importante es que la historieta *Zambo Dendé* se presta para la enseñanza directa de contenidos históricos, sociales, políticos, narrativos, icónicos, dialectales, etc, de una manera distinta a las que nos remiten los textos continuos al igual que nos presenta un personaje netamente latino, cosa que no se había visto en un cómic Colombiano y suramericano, teniendo en cuenta los límites que tiene la historieta colombiana: “La historieta difiere de la caricatura en que implica una narración. Hay que hacer una aclaración: una cosa es caricatura, otra humor político y otra muy distinta es la historieta. Sin embargo se pueden mezclar. La caricatura casi siempre reacciona a la coyuntura del momento y por eso una caricatura vieja ya no da risa, no se entiende. La historieta, en cambio, se puede leer siempre, en cualquier momento” (Pablo Guerra, ELTIEMPO.COM).

Así mismo, también se escogió esta historieta por su cercanía a una temática que como colombianos y latinos no nos es ajena y aun así teniendo clases de historia y haciendo lectura de novelas históricas no es suficiente. Como alternativa aparece Rodríguez con un relato sobre la esclavitud, en donde se impregna un toque de aventura igualmente de acción y se presenta a este héroe como ideal de libertad. También, se quiere dar una mirada a esos aspectos de la historieta que el lector y algunos pedagogos ignora, y en ocasiones (por no

afirmar que en la mayoría) no se cuestionan pues se quedan en un plano superficial sin pasar a un análisis didáctico.

Por otra parte, en cuanto al cómic hay múltiples investigaciones referentes a forma composicional y temática, por consiguiente lo que hace única a esta investigación es que, en primer lugar se trabaja una historieta creada, escrita, ilustrada y producida en Colombia y en segundo lugar se propone un modelo didáctico de análisis que es aplicable para propuestas de narrativa grafica (Novela Gráfica, Libro Álbum, Cómic etc.).

Una obra prácticamente nueva y que en tan poco tiempo ya ha alcanzado peldaños sumamente importantes, como por ejemplo representar a Colombia en el cómic con de San Diego y hacer presencia en la Feria Internacional del Libro en Bogotá en el pabellón dedicado exclusivamente a caricatura y narrativa grafica junto a historietas creadas por autores colombianos como: “*La Saga Del Fuego Frío*” de Johann Sanmartín y Ricardo Forero, “*Saic esclavo de las sombras*” de Johann García igualmente la historieta “*Bang*” perteneciente a la casa editorial del vengador esclavo, 7GCómic.

Este proyecto puede ser beneficioso para aquellos curiosos y estudiosos de la narrativa gráfica, inclusive a maestros de ciencias humanas y de castellano, que aún piensan que la el cómic en Colombia se ha perdido, tanto fuera como dentro de los espacios académicos y que solamente puede llegar a ser un instrumento de entretenimiento y ocio, además para que tengan una perspectiva del uso de los textos discontinuos empleados en el cómic pero en un relato distinto a los que ellos están acostumbrados a leer comúnmente, esta investigación bien podría sumarse a muchas otras sobre textos discontinuos.

Se parte del hecho de que entre más empatía sienta el público con la temática de la historieta, más accesible se hace el contenido de esta y eso se debe a unas técnicas específicas que el escritor usa, en palabras de su creador: “Lo que prima es contar un poco esa historia sutil, colombiana y suramericana, del crecimiento humano de un hombre ordinario, lo que ha gustado es que es una persona descalza de carne y hueso.” (Nicolas Rodríguez).

Podemos ver en esta obra y dejaremos evidencia en este documento y a raíz del uso del modelo, que *Zambo Dendé*, “*El vengador esclavo*” es una historieta muy cuidada a nivel

de narración acompañada de ilustración. En conclusión es lo que esta investigación pretende, como se ha dicho bien al inicio, escarbar en el aspecto composicional y sobretodo temático del cómic como texto en desuso que aporta contenidos trabajables en un aula de clase teniendo en cuenta su complejidad para leerse contrariamente a un texto habitual.

1.6. Delimitación del estudio

Cuando se emprende un proyecto de investigación como este y con temáticas de esta índole, el camino se encuentra lleno de obstáculos que hay que ir superando cada vez más a medida que avanza el proceso o la investigación.

El mayor obstáculo o limite que tiene este proyecto es el no encontrar y tener material suficiente (como más números de la historieta e investigaciones que aporten al marco de antecedentes) para alimentarlo, al igual que no contar con un buen número de autores que respalden dicha investigación.

Otro aspecto que podría delimitar dicha investigación es que, las temáticas abordadas en dicha obra no sean de pertinencia para un contexto educativo. Teniendo en cuenta lo que sucede en las aulas de clase y otros espacios en cuanto a cómic, a su vez la aparición de diversas propuestas y temáticas distintas.

La propuesta visual elegida (en este caso el cómic) para la aplicación del modelo de análisis puede no corresponder a las expectativas de un jurado lector, sin una justificación del porqué se eligió esa misma.

“Los cómics están apareciendo en las librerías como novelas y en los museos como arte”

CHRIS WARE

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL

Un proyecto de investigación con un tema específico, una problemática identificada y unas metas a cumplir se nutre también de conceptos claves y este no es la excepción. Dichos conceptos que se verán reflejados en el posterior análisis haciendo uso del modelo didáctico, en un primer momento se abordaran los antecedentes de investigación compuestos por cuatro trabajos acerca del cómic y precisamente aquellas características que lo hacen un texto discontinuo, seguidamente se abordaran tres conceptos claves:

El concepto de *“texto discontinuo”*, abordando las características de los mismos con sus respectivos ejemplos, después el concepto de *“cómic”* visto desde diversas apreciaciones igualmente acompañado de sus características, de sus variables, y principalmente complementado a partir del tercer concepto que concierne a la *“retórica visual”* dicho concepto trabajado por la autora María Acaso y principal sustento del modelo de análisis para textos discontinuos.

Es así como queda conformado este marco teórico y referencial como sustento conceptual del presente trabajo de investigación.

2.1. Antecedentes de investigación

Si bien hemos encontrado investigaciones referentes al cómic como parte de los textos discontinuos, este mismo estudiado desde varios puntos, no hemos podido encontrar una que se centre en un solo autor e indague en los motivos por los cuales creó su historieta, y que técnicas ha utilizado para dicha creación.

Por consiguiente, tenemos claro que nuestro trabajo con el modelos de análisis, la obra y el autor es mucho más profundo pues más que centrarnos en la historia o en los cómics en general, nos estamos centrando en las técnica y elementos compositivos que un autor específico utiliza para su creación y tenemos la esperanza que más adelante, el público

interesado pueda utilizar dichas técnicas para el forjamiento de nuevos cómics, sacando así de su papel estigmatizado a este arte.

No se puede abordar un tema en concreto como el cómic, si no se realiza una mirada aproximada, hacia los conceptos básicos, sustentos teóricos y hacia aquellas investigaciones que giran en torno a esta rama de la narrativa gráfica. Como investigadores consideramos cuatro investigaciones pertinentes que sirven como apoyo y muestra de que este tópico si bien ha sido marginado en algunos espacios, en otros se ha considerado como fuente de estudios y posteriores análisis.

2.1 .1.

ENTENDER EL CÓMIC – EL ARTE INVISIBLE

Alejandro Martín. Colombia, Revista de Estudios Sociales No- 30, Bogotá D.C. 2008, 114-123 pp.

Siendo egresado del programa de matemáticas de la Universidad de los Andes Bogotá Colombia y de lógica y filosofía de la ciencia de la Universidad Nacional de estudios a distancia en España, Alejandro Martín realiza una breve pero sustanciosa investigación acerca de un libro-ensayo titulado “*Entender el cómic, el arte invisible*” publicado en 1993 por el norteamericano estudioso de la narrativa grafica e impulsador del web-cómic Scott McCloud.

En tan solo ocho páginas y dividida por secciones, Martín nos describe los aspectos más importantes y relevantes en cuanto al diseño y estructura narrativa de los cómics encontrados en la obra de McCloud. Se habla en primer lugar de la definición de cómic, como ese conjunto de ilustraciones puestas en una secuencia determinada con el fin de transmitir cierta información, que a su vez sea estéticamente recibida por una comunidad de lectores, a su vez de manera resumida se tocan los temas de la clausura, manejo del tiempo en la historieta, color, diseño y en contexto los más pertinente para el análisis sobre “El Vengador Esclavo”, el lenguaje del cómic, y los textos en las imágenes.

Tomando como ejemplos las historietas creadas por Will Eisner y Hergé, el autor de este trabajo parafrasea a McCloud proponiendo que las ilustraciones o personajes se convierten

por medio de la narración en símbolos o iconos para los lectores, muy similar a las representaciones arquetípicas encontradas en los cuentos, poemas, novelas e inclusive en el cine, argumentado que dichos iconos hacen que los lectores de cómic se sientan absorbidos e identificados con los mismos. A eso se agrega la lectura que hacen los estudiosos de la narrativa y la ilustración al encontrar símbolos arraigados a contextos reales.

Esta investigación apoya al análisis, afirmando que el cómic es un arte marginado y que no se le ha dado la importancia que debería tener, igualmente Martín recalca en la importancia que deben tener las técnicas narrativas para que el contenido de la obra llegue al público. Aunque se habla de que tanto la ilustración como la narración deberían ir separadas, se enuncia a su vez que existen mecanismos para integrar estas mismas, como hacer paralelismos entre la imagen y el texto, también el caso contrario que el texto y la imagen expresen lo mismo dependiendo la intencionalidad con la que el historietista haya concebido su creación. Otro de los mecanismos mencionados allí es el de independizar un poco y cuando lo amerite, la ilustración de la narración.

Pero lo que en sí se busca es que en la estructura del cómic, la narración se encuentre en un apropiado balance con la caricatura.

El resumido trabajo de Martín, propone en palabras de Scott McCloud, de cómo historietas de la época dorada de los cómics, sobretodo del género de aventuras, por medio de las técnicas narrativas hacen visible lo que a simple vista no se puede captar, como ejemplos mencionaban a personajes inocentes como los creados por Walter Elías Disney o los héroes carismáticos y amigables de Kirby y Lee pertenecientes a la factoría Marvel entre otros. En esta parte se hace referencia a esos trasfondos que tienen las historias que por medio de los textos se hacen más palpables, más perceptibles.

En cada uno de sus aportes, hasta en las mismas conclusiones de su trabajo dejan ese cosquilleo, ese atractivo por acercarse a la obra de McCloud y así seguir dando miradas hacia ese mundo y complejo mundo de los cómics, a como están y como fueron escritos.

Ilustración I



Mickey Mouse, por Walter Elias Disney (1928)

2.1.2.

EL CÓMIC 2011.

Asignatura- Nuevas Tecnologías De La Educación. Aday Gil Díaz, Carolina Morales Betancur, Noemí Pérez Alemán, Mónica Suárez Hernández. ESPAÑA, 46 pp.

Siguiendo con la mirada hacia la temática del cómic y sus características como texto discontinuo, nos topamos con esta investigación realizada y posteriormente contextualizada en la cultura del cómic en España, donde las autoras hacen un ejercicio de investigación detallado sobre este mismo, realizando esbozos en su concepto, historia, características principales, géneros (tomando para el análisis el género de aventuras) y muy importante dedicando mitad de dicho trabajo a conceptualizar el lenguaje visual y el lenguaje verbal (que es nuestro principal interés).

Se nos habla de la historieta como estructura narrativa y de los juegos con el cronotopo¹ combinándolo así con la imagen o caricatura, también esta investigación deja a la luz que el tebeo² como documento recopilatorio logra integrar los elementos narrativos, verbales e icónicos de las historietas. Al igual que el cómic el tebeo cuenta con unos recursos narrativos y unas normas establecidas para su creación y su publicación, por consiguiente las investigadoras conceptualizan una serie de aspectos a tener en cuenta al momento de analizar un tebeo.

Entre los que podemos encontrar como la viñeta es el primer elemento a visualizar igualmente que el globo (bocado) al igual que el contenido verbal o no verbal, también las indicaciones de movimiento, los códigos cinéticos, que revisten una amplísima variedad de modos y estilos etc., y otros elementos en cuanto gráfica.

Si bien este trabajo está completamente organizado en cuanto a estructura y lenguaje, nos aporta a la propia investigación ya que sitúa como contexto al público lector y consumidor de historietas de España, también que nos argumenta que para haber logrado una cultura de cómic en este país es necesario tener en cuenta los aspectos de creación, diseño, divulgación y primordialmente de narración en cómic, para que sea más atractivo para dichos lectores.

Los recursos narrativos que más recurrencia han tenido las historietas publicadas en los tebeos son: Las metáforas visuales, las onomatopeyas que contribuyen a dinamizar los relatos, la cartela y el cartucho que son propios del narrador, el montaje en cuanto tiempo y espacio, entre otros.

El trabajo aquí reseñado “*Cómic 2011*”, se presenta en este documento como un antecedente a la investigación sobre las técnicas narrativas, ya que las autoras de dicho trabajo han elaborado un documento en el que exponen cuales de las técnicas existentes se han usado en los cómics creados en su país y el para que la implementación de estas.

¹ Categoría planteada por Mijaíl Bajtín que consiste en la conexión simbólica esencial de las relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura.

²Revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos en España.

En conclusión dando una lectura esta investigación damos cuenta del soporte que nos brinda, al ser también un trabajo que escudriña esa “magia narrativa” y la sitúa en un contexto, en una cultura determinada.

Ilustración II



Revista Tebeo (TBO) creada en 1917

2.1.3.

LOS COMPONENTES FORMALES DE LA NARRATIVA GRÁFICA. LA HISTORIETA CLÁSICA: EL FORMATO FUNDAMENTAL

Lauro Zavala, 6pp.

Siempre se ha hablado del cómic como un vía escape a la realidad, sobre todo en niños y jóvenes, pero nunca se tiene en cuenta que esta forma de narración tiene unas características especiales, pues no es simplemente hacer dibujitos con algún tipo de texto sacado de un lugar fantástico, por el contrario, es un trabajo que requiere cumplir con cierto

tipo de normas, y que dependiendo de su temática, de sus trazos, inclusive de sus colores, se puede clasificar en uno u otro tipo de texto.

Se habla entonces que para realizar cómic se necesitan algunos componentes formales, así pues se requiere de un modelo que facilite el estudio de esos mismos y sobre todo en la forma de su contenido, si se quiere llamar así; es entonces cuando se toma la propuesta de estudiar cada uno de los componentes formales que logran hacer la distinción de la narrativa gráfica, entre ellos están: Inicio, diseño, puesta en escena, trazo, color, estructura narrativa, convenciones genéricas, intertextos, ideología y final, así pues se conforman diez elementos esenciales que no deben dejarse a un lado a la hora de analizar la narrativa gráfica. Pero, dichos elementos no son universales, por el contrario es necesario distinguir su pertinencia en cada caso particular para así poder precisar la función estructural de cada uno de ellos, se conocen entonces tres casos más particulares, el clásico (es decir, convencional), moderno (vanguardista) o posmoderno (en yuxtaposición de los rasgos clásicos y modernos).

Cabe destacar en este antecedente de investigación que se habla de la brevedad que tiene la narrativa gráfica, pues siempre la ha dominado la tira, que está formada por una corta serie narrativa que contiene tres o cuatro imágenes en forma sucesiva, sobre otros formatos tales como la viñeta (generalmente ocupan una página completa), el episodio (formado por una serie de viñetas), el cuaderno (contiene varios episodios y su extensión generalmente está entre 24 y 32 páginas), el libro cuyo nombre es el de novela gráfica y por último la serie que está formada por la sucesión de cualquier formato de los anteriormente descritos. A partir de este contexto, se hace una distinción general de los componentes de la narrativa gráfica de carácter clásico.

La narrativa gráfica de carácter clásico es de naturaleza formalmente estable; se piensa como el fundamento de todas las otras formas posibles de narrativa gráfica al menos en occidente. La historieta clásica se distingue por tener un inicio generalmente conceptual que en algunas ocasiones llega a ser también gráfico, y que por ende está integrado al relato, anunciando de forma implícita el final de la historia, este suceso lleva por nombre "*intriga de predestinación*" y permite que el lector ubique no solo de forma física sino también emocional y social a los personajes y su situación dramática. Para los formalistas

rusos esta misma característica recibe el nombre de inicio narrativo y lo asocian al término técnico de Plano General proveniente del lenguaje cinematográfico, es de naturaleza dramática, un claro ejemplo de esto es Quino y sus viñetas acerca de la vida cotidiana.

Ilustración III



Tira cómica de *Quino*

Así mismo, su diseño es de carácter hipotáctico, es decir, que cada una de sus viñetas, sus imágenes y cada una de sus unidades narrativas tiene una relación de carácter causal con la otra, por lo tanto es una secuencia apodíctica, de necesidad mutua.

El autor nos brinda un ejemplo con la casa editorial conocida de muchos alrededor del mundo, DC Cómics, pues en su puesta en escena los personajes de la historieta determinan la función dramática que cumple el espacio donde se desarrollan las acciones. Cuando se habla de espacio, debe determinarse como el que acompaña (ilustra, refuerza, revela y confirma) no solo al personaje sino también a su valor dramático, esta relación entre personaje- espacio dramático es parecida a la existente en la narrativa audiovisual. El trazo es parte fundamental también, pues este en la narrativa gráfica clásica tiende a ser

metonímico, lo que significa que es convencional y detallado, se entiende como un trazo representacional y realista como en la mayoría de las series de narrativa grafica producidas entre los años 1930 y 1960.

Ilustración IV



Flash de Gardner Fox y Harry Lampert

Así mismo el color tiene una función didáctica que se relaciona directamente con el trazo, pues el color acompaña e igualmente ilustra, refuerza, revela y confirma al trazo; la relación entre trazo y color es bastante similar a la que se ve en el cine clásico entre la imagen y el sonido y también se puede observar en las historietas de naturaleza erótica. Todo esto acompañado de la narración

La narrativa gráfica es causal, por ende muestra primero la causa de una acción y después la consecuencia que era de esperar, es decir, la consecuencia lógica, dicha narrativa es también cronológicamente secuencial y contenida, pues cuenta (como en la mayoría de narraciones) con un inicio, un nudo y un final. El trabajo de investigación reseñado aquí también nos enuncia de una forma detallada que existen tres tipos de las llamadas “modalidades genéricas” de naturaleza clásica y que influyen en la narrativa gráfica, las señaladas por la perceptiva aristotélica: *trágico- teórica con los superhéroes*, *melodramático- moralizante con el material erótico* y *la cómico- satírica con las series sobre la vida cotidiana*. Se habla también de la ideología que se encuentra en la historieta

clásica pues esta se sostiene en el supuesto de una causalidad implícita lo cual lleva a una organización teológica del relato, es decir, se cuenta una historia donde todo acto tiene una causa explicable.

El final es epifánico puesto que es el momento en que la verdad narrativa resuelve todos los enigmas planteados a lo largo del relato, esta resolución epifánica está generalmente asociada a la perspectiva general que sobrepasa el contexto inmediato de la historia narrada y que permite conectarla con una perspectiva general mucho más grande, el gran ejemplo de esto es Mafalda, donde en el cuadro final se hace un cierre que está dado desde dos o tres cuadros anteriores. La revelación final o epifanía está generalmente acompañada por una *anagnórisis* que está definida como la revelación de una verdad dramática que permite el reconocimiento de la verdadera identidad del protagonista. Se puede deducir o concluir entonces que la historieta clásica es epifánica, teleológica, y metonímica³; su diseño es hipotáctico y el perfil dramático del protagonista está acompañado por el espacio.

La historieta es también causal, contiene elementos mitológicos por ende tiende a caer en esto, adopta las modalidades aristotélicas que a fin de cuentas definen el contenido de la misma, o de qué género serán y por último, es secuencial pues sigue un patrón lógico; maneja la intertextualidad, pues en ella están intertextos implícitos y su ideología se organiza por medio de la *anagnórisis*. Aunque todas las características de la historieta clásica, la convierten en un elemento perfecto para los fines didácticos, se puede caer en el error de estereotiparla y volverla un elemento repetitivo. Pero estas características de la narrativa clásica al mismo tiempo pueden garantizar la continuidad de muchas convenciones formales del lenguaje narrativo.

En conclusión, cabe admitir que la narrativa gráfica clásica tiene características que la diferencian de las otras, además de que se puede afirmar que es la más usada por los historietistas pues esta conserva su formato tradicional con cierto aire de “perfección” por ser la más utilizada y sin dejar atrás que es la más pedida y la que más se disfruta, esto sin desprestigiar las otras, es un simple ejercicio de escoger un gusto por encima de otras cosas.

³Es una figura retórica que consiste en designar una cosa o idea con el nombre de otra con la cual está relacionada semánticamente

Y este documento de investigación cuenta como otra óptica, más detallada sobre lo que concierne al mundo del cómic como parte de la narrativa gráfica, igualmente nos brinda ejemplos con algunos de los clásicos de las historietas.

2.1.4.

EL CÓMIC INVITADO A LA BIBLIOTECA PÚBLICA

Jaime Correa.(2010), Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe, CERLALC. pp 148.

No es desconocido que el cómic, al menos en occidente está estigmatizado pues como se ha afirmado, se cree que este lo único que hace es divertir y entretener a los más pequeños pero que no aporta un conocimiento especializado sobre un tema específico, además se llega a pensar que quienes lo leen son lectores pasivos y no lectores activos. Sin embargo todas estas premisas se ven “desmentidas” y hasta desarmadas en la investigación y propuesta que hace el CERLALC (Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe) de la mano del autor Jaime Correa, un realizador de televisión y de cine, profesor de la Pontificia Universidad Javeriana, máster en estudios audiovisuales y cinematográficos, contando además con otros autores que hacen su aporte a dicho documento. “El cómic invitado a la biblioteca pública” resulta ser un documento de consulta no solo para identificar los elementos que componen al cómic sino también cómo gracias a esta propuesta se ha avanzado hasta el punto de crear un espacio exclusivo del cómic.

Se comienza por dar cuenta de que en la biblioteca pública existen no solo espacios sino también literatura tanto para los adultos como para los niños más pequeños, pero que se ha olvidado el público quizás más importante de las mismas: los jóvenes, pues estos al estar en el tránsito de la niñez a la adultez, también están en tránsito entre la literatura infantil y la literatura general. Así mismo como se ha tenido olvidado cierto público, se ha olvidado a la historieta, esta se convierte en una de las grandes ausentes en las bibliotecas, pero no se

debe incurrir en el error de generalizar a las bibliotecas de todo el mundo, por el contrario cabe destacar que en países como Estados Unidos, España, Japón, Argentina y Francia el cómic suele tener una producción masiva, lo que conlleva a un alto consumo del mismo y que logra tener un espacio importantísimo en las bibliotecas de toda índole. No sucede lo mismo en América Latina, pues tanto la producción como la circulación del cómic es baja pues (como se afirmó anteriormente) se le culpabiliza de promover la llamada “*lectura chatarra*” y solo circula libremente entre aficionados y especialistas. Es por esto que se propone el fomentar la circulación y la lectura del cómic en ámbitos sociales para que a los jóvenes se vean motivados a explorar obras que, por ejemplo hayan servido de base para la creación del mismo; es por esto que se propone también la creación de lugares especiales cuyo nombre puede ser “cómicteca” en donde el estudio y análisis del cómic sea lo primordial y que cuyo espacio logre una reivindicación de este tipo de narrativa.

Se debe hablar del lenguaje del cómic, pues este a la final aborda el vasto problema de la formación de nuevos lectores, además de considerarse un puente entre el texto escrito y las imágenes, por ende resulta más atractiva para los niños. El cómic así como el lenguaje tienen una gramática y unas reglas de lectura y escritura que debe ser conocida por sus asiduos lectores, se habla de que la lectura que se realiza no es pasiva, pues todas las lecturas necesitan inclusive en la imagen.

Pero entonces, ¿Qué es eso del cómic?, una de las definiciones más aceptadas era la de Scott McCloud, quien afirmaba que el cómic es un conjunto de imágenes que están yuxtapuestas en una secuencia que tiene como fin transmitir información, además esta definición ofrece ventajas metodológicas que introduce al cómic como una producción natural, la primera de estas es que se caracterizan los tipos de cómic sin importar el formato y segundo no se refiere a géneros ni a personajes ni a estructuras narrativas. Se afirma que la imagen del cómic es secuencial, una imagen al lado de la otra, es allí cuando nace la viñeta como separador en cada cuadro, y esta al ser el primer elemento básico se exige que sea la primera al estudiar la imagen secuencial.

Como ya se ha afirmado, la viñeta es la unidad básica y se toma como un recuadro, en su interior hay imágenes y a menudo texto y lo que generalmente hace es ver pedazos del mundo ficcional que están representados en el cómic; sirve también para cuadrar fronteras

de cada imagen, para la viñeta es necesario que se escoja un encuadre o campo de visión en cada imagen, gracias a la viñeta el autor tiene la libre decisión de proponer qué se ve y cómo se ve. El lector asiduo de cómics debe tener en cuenta tres cosas denominadas “elementos plásticos de la imagen” que son: la composición que son relaciones existentes entre los objetos visuales de la imagen: segundo el contraste que habla acerca de la luminosidad en diversas zonas de la imagen y por último, la gama de colores que son los valores cromáticos presentes en una imagen, estos tres elementos tienen (según el autor) una función narrativa específica.

Se concluye de esto que la viñeta como primer elemento se debe leer y analizar pero sin que el lector permanezca un gran tiempo haciendo dichas “tareas” y continúe con el análisis del resto de viñetas e imágenes.

Nuevamente se ha comprobado cómo las investigaciones acerca del cómic en general y sus elementos básicos abundan, pero una investigación que se haga en concreto con un cómic emergente al parecer no son muy comunes, además lo que se intenta con esta investigación es conocer un poco más acerca de esos elementos que son fundamentales a la hora de la creación del cómic, y dejara atrás esa estigmatización que se tiene con el mismo.

2.2. Texto discontinuo

El texto o textos discontinuos son aquellos en los que la información se presenta en forma de gráficos, infografías, listas, viñetas, diagramas, tablas, formularios, mapas e imágenes, pueden aparecer en folletos, historietas o avisos publicitarios. El texto discontinuo se caracteriza principalmente por presentar la información organizada pero no precisamente en forma secuencial ni en forma progresiva como tal.

Para comprender el texto discontinuo se necesita de estrategias de lectura no lineal, que proporcionan la búsqueda de formas interpretativas más globales y que tengan relación. Para el desarrollo de una comprensión lectora general se exige al lector juzgar el texto globalmente o desde una perspectiva amplia; es decir, el lector debe apartarse de los datos

particulares y, con una visión panorámica, extraer la información principal y a su vez sintetizarla.

El texto discontinuo también requiere de una lectura inferencial, es decir en la cual el lector extrae explícitamente la información de un texto o discurso. Según Eco todo texto contiene una intención comunicativa, el deber del lector es el de descifrarla, para ello la lectura inferencial propone el siguiente esquema:

Etapa: <i>Pre-lectura</i>	Etapa: <i>Lectura</i>	Etapa: <i>Relectura</i>
a) Determinación del objetivo	a) Analizar según propósito	a) Reflexión-inferencia
b) Exploración previa del texto	b) Ser lector asiduo	b) Proceso de releer
c) Planificación	c) Relacionar información. -Elaborar preguntas.	c) Recordar-valorar información

La lectura inferencial exige leer el texto con atención para así identificar las ideas principales; es decir lo que se quiere explicar a partir de la lectura, descartar la información irrelevante, para cumplir con el propósito de análisis establecido, también requiere del proceso de identificar los indicios para construir premisas, posteriormente elaborar hipótesis y conclusiones.

Los distintos tipos de textos discontinuos son:

Cuadros y gráficos

Son las representaciones icónicas de datos por consiguiente emplean el método científico y también en publicaciones periodísticas para plasmar visualmente información pública numérica y tabulada a lo que posteriormente se establecen unas conclusiones.

Ilustración V

Cien Principales Empresas, Dotaciones 2011

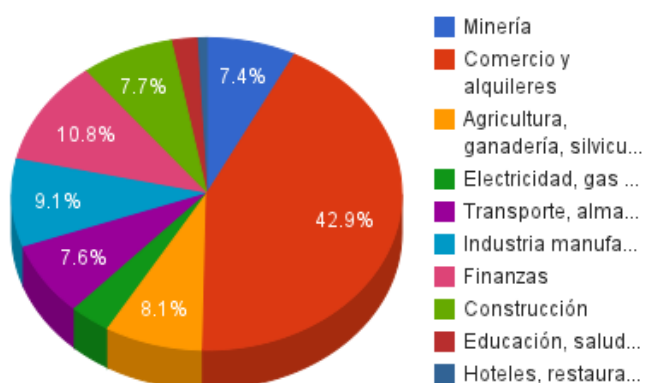


Gráfico tomado de *Asociaciónplanetaverde.org*

Tablas

Son textos que se organizan en filas y columnas se elaboran a base de criterios que forman parte de una estructura informativa; como: las hojas de cálculo, los formularios, las programaciones etc.

Ilustración VI

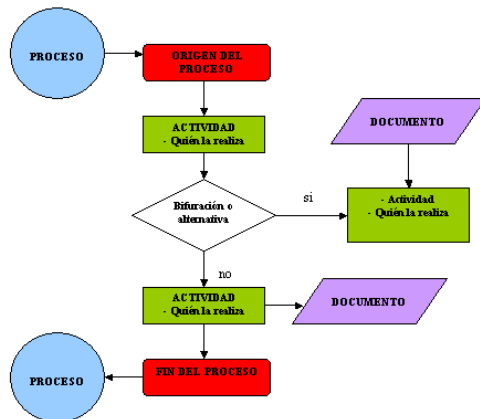
Estímulos de Comprensión Lectora		Procesos de comprensión			
		Comprensión global	Obtención de información	Interrelación e integración	Reflexión y valoración
Tipo de texto: Discontinuo	El lago Chad	0	4	0	1
	Población activa	0	1	2	2
	Plan internacional	0	0	0	2
	Las bibliotecas municipales	0	2	0	0
	La garantía	0	6	0	1
	Plano de la biblioteca	0	0	1	1
	Aviso en el supermercado	0	2	1	1
	Edificios altos	0	1	1	2
	Trekking en África	0	4	0	0
	Metrotransit	0	1	0	0
	La seguridad de los teléfonos móviles	0	0	2	2
	El globo	0	1	1	2

Tomada de *Estímulos PISA ecursostic.educacion.es*

Diagramas

Los diagramas son aquellos textos que se encuentran acompañados de descripciones técnicas. Es necesario también diferenciar los diagramas de esos procedimientos propuestos por los diagramas de proceso o de flujo.

Ilustración VII



Tomado de *DIAGRAMAS DE FLUJO: SU DEFINICIÓN, OBJETIVO, VENTAJAS, ELABORACIÓN, FASES, REGLAS Y EJEMPLOS DE APLICACIONES*

Mapas

Son aquellos en los que están plasmadas las ubicaciones geográficas entre distintos lugares, por corolario existen muchas clases de mapas. Están los mapas de carretera, que indican distancias, los mapas temáticos que indican la relación entre lugares, así como algunas características sociales o físicas de los mismos.

Ilustración IX

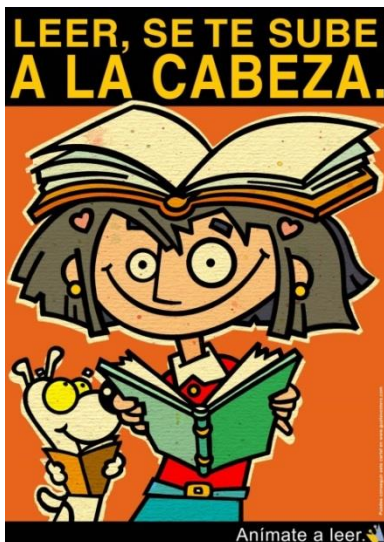


Tomada de *piterest.com*

Afiches o pancartas

Los afiches y pancartas son aquellos que constituyen una gama de posibilidades, en ellos se da la combinación perfecta entre lo lingüístico y lo no lingüístico.

Ilustración X



Tomado de *asistencia educativa.com*

Certificados

Son textos que obtienen su validez por medio de un acuerdo o contrato por lo tanto requieren de la firma de personas autorizadas y sellos institucionales.

Ilustración XI



Tomado de *campus.fba.org.ar*

Cómic

El cómic consiste en un texto discontinuo en que la narración de una historia es a través de una sucesión de ilustraciones que se completan con un texto escrito esta misma en un orden aleatorio.

2.3. El cómic

“Los cómics constituyen un universo inmenso que se opone a la estrechez de la concepción popular del término y las imágenes en tanto que íconos pueden clasificarse por distintos niveles y modos de abstracción es decir un vocabulario de los cómics”

SCOOT McCLOUD

Siempre se tiende a confundir en que todos los dibujos que están en una página o que cuentan una mini historia (si se le puede llamar así) son cómics, pero lo que no se cuenta o no se aclara es que el cómic, el libro álbum, la novela gráfica y el cómic book tienen diferencias que los hacen únicos a cada uno de estos; no es de desconocer que para algunos autores muchos pueden tener similitud con el otro e inclusive tener dependencias entre unos

y otros . Cabe aceptar que si bien tiene diferencias los unos necesitan de los otros para poder existir, se empieza desde una micro estructura que hace parte a la final de una macro estructura, el más pequeño de estos escalones entonces son las tiras cómicas que salen generalmente en las revistas y periódicos, de estas se desprenden los nombrados anteriormente.

Se empieza a hablar entonces de cómic y novela gráfica, y en este punto se debe hacer un alto antes de continuar con las otras “definiciones”, se debe tener claro qué es cómic y novela gráfica o si son exactamente lo mismo, si comparten características, etc. Afirma Coma (1978) que la mayoría de las historietas fueron de carácter humorístico y se definían como *cómic strips* que traducido al español serían “tiras cómicas” a lo que luego se redujo su nombre en *cómics* que hasta hoy permanecen pero que se refieren a narraciones que no rayan en lo humorístico, así que a fin de cuentas lo que conocemos como cómic aquello que acompaña la vida desde que se nace: las tiras que se encuentran semanalmente bien sea en periódicos o revistas. Se habla de que estas por lo general tienen un solo autor y a fin de cuentas no tienen una terminación rápida, ni su historia es larga pues cuentan una pequeña enseñanza, aventura de los personajes, críticas, entre otras que pueda ser contada en pocos recuadros dependiendo de su extensión.

Pero la gran discusión que se ha tenido prácticamente desde los inicios del cómic ha sido justamente su definición, porque hasta el momento los autores que han intentado definirlo no se ponen de acuerdo, siempre terminan llevándose la contraria, no se ha podido establecer uniformidad en la definición del mismo y cada uno lo define como mejor le parezca puesto que cada uno tiene una visión diferente del mismo; ya se exploró lo que en primera medida plantea un autor, pero deberá explorarse entonces para los demás autores que es cómic son el fin de afirmar lo dicho anteriormente, las definiciones de cómic no son una misma , un ejemplo de esto son los autores Mike Chinn y Chris McLoughlin en su libro “Curso de novela gráfica” (2009):

“Así pues, la primera pregunta que nos hacemos es ¿qué es una novela gráfica?
(...) ¿en qué se diferencian una y otro? Pues bien la respuesta sencilla es: no hay

diferencia. (...) las novelas gráficas son cómics; normalmente integran más de un cómic. La diferencia suele estar en lo que se define como novela gráfica y lo que se presenta como tal” (Chinn, McLoughlin, 2009).

Para estos dos autores resulta que el cómic y la novela gráfica son a fin de cuentas lo mismo la característica principal de la novela gráfica es que son varios cómics que la integran pero no uno solo, así que son cómics en grandes cantidades, por ejemplo se ha dicho que *Persépolis* es una novela gráfica que está constituida por cómics pero que tiene un principio y un fin definido, justamente allí entraría la discusión de cualquier autor porque se podría afirmar que los cómics (o tiras cómicas) son cortas y no tienen final sino una simple enseñanza o problemas que resuelven sus personajes mientras que la novela gráfica es lo mismo que la novela escrita, solo que conformada por dibujos que definen gráficamente el actuar de los personajes y el contexto que les rodee pero a fin de cuentas su historia se cuenta por cómics, diferente de las tiras cómicas.

La definición de cómic puede llegar a ser tan compleja que inclusive se han propuesto condiciones para clasificar qué es cómic y qué no lo es, el autor Santiago García en su libro “La Novela Gráfica” , cita las cuatro condiciones que da el autor David Kunzle⁴ para la definición del cómic sin importar el periodo de la historia ni el país en el que se encuentre, así pues se presentan dichas condiciones:

- a)** Se debe tener una secuencia de imágenes separada.
- b)** La imagen debe ser preponderante, correspondiente al texto que está allí.
- c)** El lugar o contexto en donde aparezca el cómic tiene que ser productivo, es decir, que sea un medio de masas activas (que les guste leer algo impreso).
- d)** El cómic debe tener una historia generalmente moral y con algún tema de interés.

⁴ *History of the comic strip Volume I: the early comic strip y The history of the comic strip: the nineteenth century.*

Ilustración XII



Entender el cómic – el arte invisible de Scott McCloud

- e) Para varios autores resulta “vergonzoso” e indignante que el cómic deba estar tan restringido y sobre todo que el autor haya puesto la tercera condición de una forma desmesurada, porque lo que se deja ver es su gran interés en que el negocio de la imprenta continúe su labor, siga siendo el principal medio de comunicación y lo que resulta a la final es seguir restringiendo al cómic, no dejándolo ser un medio de comunicación libre; además si todos los cómics cumplieran las condiciones que Kunzle propone ¿no sería bastante tecnificado y problemático realizar un cómic? Es quizás por esto que una de las definiciones menos aceptadas es la dada por él.

Si bien aún no se llega a un acuerdo sobre la definición del cómic, lo más probable es que esta será siempre variable puesto que (como se afirmó anteriormente) la visión de los autores no será la misma y muchos lo definirán de maneras diferentes, así como para unos lo único que se intenta es redactar una definición tipo diccionario, para otros la definición de lo que es un cómic tiene que contar con características que no sólo los hacen “iguales” sino que vuelven técnico al cómic, y es justamente lo que hace que quizás a este se le pierda su hechizo y su magia pues a fin de cuentas al ser humano lo que más lo cansa es la monotonía, la igualdad de todo, convertir en técnico y monótono lo que alguna vez nació como algo libre, sin definición y sin características para que pudiese existir.

Ilustración XIII



Big Hero 6 de Steven Seagle y Duncan Rouleau (2008)

El cómic como parte de los textos discontinuos posee ciertas características que los hacen desempeñar ese rol característico.

La primera de ellas es que debido a su composición y a la organización de las viñetas, posee una manera muy diferente de leerse. Por su información visual estimula la imaginación del lector, también apela a valores o ideales predeterminados.

Como hecho estético suele generar estereotipos y juicios de valor, el texto permite una lectura algo complicada ya que el lector está acostumbrado a las lecturas cotidianas que se han establecido. El cómic presenta personajes inmutables y en ocasiones sin desarrollos internos.

También transmite una visión de mundo que predomina en un status quo, los elementos de forma y contenido pueden presentarse en desorden o en orden según su autor, y muy importante el cómic presenta unas características que lo hacen atractivo y llamativo.

Desde el intento por definir el cómic (como un texto discontinuo) se empieza a hablar de novela gráfica también afirmando que esta y el cómic son uno mismo, quizás esto pueda ser así e inclusive pueden compartir ciertas características pero alguna distinción se debe hacer entre el uno y el otro. Se comienza entonces por aceptar que el triunfo obtenido por las novelas gráficas comienza en el siglo XXI y gracias al decaimiento del cómic alternativo, cuando este comienza su descenso en la comunidad de conocedores y sobre todo en la comunidad de no conocedores allí la novela gráfica surge con fuerza.

Ilustración XIV



300 de Frank Miller

Se define al cómic alternativo como todo aquel cómic que innova en su creación, su estilo y por ende deja de ser alternativo cuando hay otro u otros cómics que imitan su estilo, este cómic surge en dos décadas, en la década de los años 80 y en la de los años 90 cuando el comercio de *cómic books* se ve en dificultades serias para su distribución y venta; nace como el pionero *Raw* cuyos creadores no lo hicieron para la distribución en las masas sino para un pequeño grupo puesto que sus aspiraciones eran más “refinadas” pues querían ser una revista de elite y que por ende llegara a un público reducido, selecto y con la capacidad de ejercer influencia sobre los de abajo, es decir, se haría una pequeña distribución entre los estratos altos para que estos pudiesen seducir a los de abajo y así poco a poco convertirlo en un cómic de masas; *Raw* incursiona como un cómic de Bellas artes, no solo por su dibujo sino porque se atrevió a jugar con la forma del cómic tradicional para hacerlo más moderno, a tal punto que se le brindo a la historieta una ironía y un toque de

postmodernismo. Después de *Raw* vinieron otros cómics que junto con este se les considera los pioneros de este movimiento.

Surge también como una corriente de este cómic alternativo: la autobiografía que a la final se convierte no solo en uno de los rasgos más característicos de este cómic sino que se tiene como una de las bases sólidas y principales de la novela gráfica, cuando se habla de esta misma también entran elementos como las memorias y elementos esenciales de una vida. Así pues esta misma se remonta como uno de los géneros fundamentales para salir de los cánones convencionales del cómic, fue tanta su predisposición que se llegó a denominar como el “anti-género” pues predominaba la oposición total a los superhéroes además de ser un relato que no tenía ningún elemento técnico pues como su nombre lo indica, al ser una autobiografía tenía elementos de la realidad personal y por lo tanto era sincero, personal lo allí plasmado, al tener elementos de la realidad se volvía más problemática y plasmaba el contexto tal y como es. Además de estos sub-géneros del cómic alternativo que se nombran cabe resaltar que no surgen solamente en estados Unidos sino también en otros países y varios autores que retoman esta idea de lo alternativo, sin embargo se tiene en cuenta lo principal, los que marcaron profundamente el contexto que marcó a este resurgir de nuevas “modalidades” en el cómic.

Queda un poco más claro entonces el contexto de donde nace el boom de la novela gráfica y por qué esta antecedida, como se afirmaba anteriormente con el decaimiento del cómic alternativo sale a flote la novela gráfica en las librerías especializadas y estas toman fuerza porque van de la mano con editoriales literarias como Pantheon de Estados Unidos, Gallimard en Francia y Random House Mondadori en España; se podrá preguntar entonces por qué solo se nombran tres países y la respuesta es básica, estos tres países siempre han estado a la vanguardia y se puede decir que han sido los pioneros, los ayudantes para que el cómic no desaparezca sino que por el contrario fluya y cambie constantemente o cada vez que se necesite. Se tiene en cuenta entonces que lo alternativo vino bajo el soporte de los cómic books y estaba en oposición al género de los superhéroes que dominaba en las librerías especializadas en las dos décadas de los años 80 y los años 90; pero con el decaimiento de los mismos (cómic alternativo) se produce entonces un reajuste en las

librerías existentes y supermercados tradicionales por lo tanto el material alternativo que, como se dijo anteriormente deja de lado los superhéroes para tratar temas de la memoria, la autobiografía, la historia pasa a ser material de dominio para los lectores en general, es decir, todos los lectores pueden acceder a ella entonces los superhéroes y la fantasía se deja a las novelas gráficas adultas que están dadas para un grupo en específico, un público especializado, mientras se da el aumento de la novela gráfica el declive del cómic book está latente.

Para la construcción de identidad de la novela gráfica se necesita volver al pasado, así:

“el redescubrimiento de la tradición adulta, a veces escondida a plena vista, a veces rescatada de los escombros de la morralla comercial, ha sido fundamental para dotar de herramientas a los autores que querían contar cosas que escapaban a los recursos del cómic de acción juvenil” (García, 2010).

Lo que se busca entonces es rescatar lo que en principio era una característica del cómic y que con el surgimiento de lo alternativo se perdió, además que con el comercio dejó de ser un género pensado para convertirse en muchas ocasiones en un negocio rentable, pues como la novedad paga es justamente lo que los autores quieren, el lucro se dedicó a desviar la vista de lo fundamental del cómic, es como si de un momento a otro se convirtiera en un jugoso negocio el escribir novelas así que cualquier personas lo haría y en realidad se perdería el trasfondo de lo que en realidad se quiere transmitir, así mismo sucede con el cómic se llegó al punto de que el negocio de hacer y vender cómics resulta tan bueno que cualquier persona cree estar en capacidad de hacer uno y venderlo como dice el dicho “como pan caliente” y es allí donde la novela gráfica, si se recuerda la definición de cómic y de novela gráfica que se dio al inicio, se torna en una página llena de dibujos con un trasfondo, pero si ese trasfondo se pierde entonces ¿Cuál es la gracia de la novela gráfica? Lo que necesita es dar una mirada al pasado y recordar el por qué se empieza a hacer novela gráfica, se necesita como afirma el autor recordar y redescubrir la tradición adulta y especializada.

“Si caminamos lo suficiente, alguna vez llegaremos, alguna parte – dijo Dorothy”

LYMAN FRANK BAUM

2.3.1. Historia del cómic

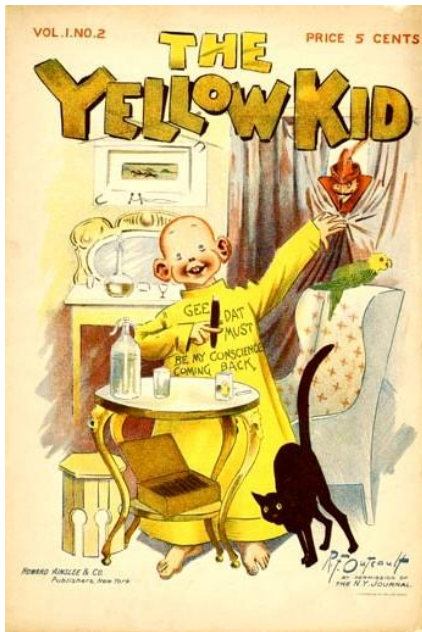
Todo gran concepto tiene su historia, tiene un antes y un después que se debe conocer. El cómic; esta particular forma de narrar historias no es la excepción y si bien no hay un solo personaje al que se le denomine como el creador de la misma, han sido muchos los que se les ha considerados como los padres de esta narrativa.

“Sin embargo, la historia del cómic se relaciona más directamente con la de la imprenta y la caricatura. La historieta (que nace casi al mismo tiempo que el cine) pronto desarrollará su particular lenguaje icónico, y las primitivas viñetas, todas del mismo tamaño y con los textos al pie o tímidamente incluidos en el dibujo, serán sustituidas por viñetas de diferentes tamaños y situación y, sobre todo, evolucionarán rápidamente los modos y alcances de los textos. Estos se incluirán, casi desde el principio, en globos o bocadillos; su particular forma, así como el tamaño y dibujo de las letras, constituyen, por sí solos, todo un modo de expresión independiente” (McKenzie, 2006).

Empezando simplemente como una forma de expresión humorística a través de los periódicos norteamericanos a finales del siglo XIX, el cómic estaba vinculado en si a las características económicas, sociales y culturales de la sociedad de igual manera que el humor gráfico logró transformarse de cierta manera en algo novedoso, algo a lo que los mismos editores le apostaban y sería el resultado de una evolución algo lenta.

Ya para 1905 los principales diarios en Estados Unidos y el mundo tenían su sección de tiras cómicas, llegando en gran cantidad hasta la primera Guerra Mundial, cuando los periódicos de cada región se subieron a ese canon del humor gráfico, y aumentando en ventas después de la segunda Guerra Mundial. Autores como Richard F. Outcault y su personaje de “The Yellow Kid, van ser los cimientos del cómic que se conoce actualmente.

Ilustración XV



Portada de “The Yellow Kid” 1895

Esta historieta estableció como punto de partida tres elementos esenciales para identificar la historieta actual; como primera medida el relato se articula a partir de una secuencia de imágenes, en segunda medida la permanencia de un personaje de manera fija a lo largo de la misma y por último el empalme del texto con la imagen.

Otros autores como Edgar Rice y su bien conocido “Tarzán” marcarían un estilo propio e inconfundible, al prescindir de los bocadillos en la historieta y solo utilizar los diálogos tradicionales, esto implementado a su vez por el dibujante Burne Hoggart⁵.

⁵ Dibujante de Trazan en 1937 tras el abandono del ilustrador Hal Foster.

Ilustración XVI



Tarzán de Edgar Rice Burroughs

Para hablar de historia de cómic de una manera más concreta, debe remitirse a cuatro periodos claves:

La edad de oro (1930- 1950)

En esta época las primeras historietas que el público empezó a disfrutar se publicaron a finales de los años 20, aunque no tuvieron el éxito esperado se creó otro formato a principios de la década de los 30, dando inicio así a la edad de oro de los cómics.

Con la aparición de la editorial DC Cómics fundada en 1935 por Malcolm Nicholson, se publicaron un conglomerado de cómic books con un resultado bastante favorable para la que tiempo después sería la editorial “canon” de los cómics en el mundo, dando pie al albor de superhéroes cuando en 1936 Harry Donenfeld decide comprar la editorial. Historietas como “Detective Cómics” en 1936, “Action Cómics” en 1938 fueron publicaciones clave,

para el debut de dos figuras imponentes⁶ e icónicas en la narrativa gráfica, marcando así una moda que ha llegado hasta la actualidad, que fue el conocido culto al súper héroe, permeando en campos como la cinematografía.

Ya editoriales como Marvel Cómics a la cabeza del longevo Stan Lee comenzaron a publicar héroes como “Capitán América” y “Antorcha Humana”⁷ los cuales en poco tiempo llegaron a ser grandes rivales a los ya exitosos héroes de DC, a pasos agigantados. Pero de un día a otro los superhéroes que se estaban quedando en la mente de los lectores de cómic se marcharon tan rápido como llegaron, después de la devastadora segunda guerra héroes como “Flash”, “Linterna Verde”, “Hawkman” entre otros lograron un moderado éxito.

Para 1950 los afamados personajes llenos de radiactividad y visitantes del espacio, pasaron a un segundo plano para que otras narraciones imperaran en los cómics.

“1941 Spirit de Will Eisner, hace su primera aparición como protagonista de un cómic book de 16 páginas que se reparte gratuitamente como los dominicales de varios diarios estadounidenses”

Estos personajes permanecen en un canon de culto por parte de los lectores, pero es aquí donde se da paso a otra edad en el mundo de las historietas

La edad de plata (1950 – 1960)

Con la desaparición repentina del héroe tradicional de historietas, los autores e ilustradores comenzaron a buscar inmediatamente un reemplazo, con la Guerra Fría en pleno auge esta nueva puesta en escena de los cómics empieza a surgir con algunos sobrevivientes como “Batman” y “Wonder Woman”. Los cómics de terror de la mano de la compañía editorial EC empezaron a surgir con Max Charles Gaines, que impregno a estas historias una narración magistral acompañada de ilustraciones impactantes que si bien tuvieron muchos imitadores, estos mismos nos estuvieron a la altura de estas creaciones.

⁶ Batman de Bob Kane y Superman de Jerry Siegel y Joe Shuster.

⁷ Posteriormente miembro de otra historieta de Marvel Cómics, “Los Cuatro Fantásticos”.

Pero las canónicas compañías no se quedaron atrás, DC presentó por aquellos tiempos a un renovadoLinterna Verde (súper héroe que también sobreviviría al pasar de las décadas), y al primer grupo de superhéroes importantes como lo es hoy en día “La Liga de La Justicia”, que años más tarde tendría su directo rival “The Avengers” o “Los Vengadores”.

Ilustración XVII



“The Avengers” grupo de superhéroes publicado por Marvel Cómics.

Los superhéroes de ciencia ficción debido a las películas de Hollywood tuvieron una gran acogida en los años 50, de igual manera esta edad de plata logró resucitar algunos personajes que se creían extintos con la edad de oro.

Al ver los éxitos cosechados por DC, aquel hombre del cabello blanco y de lentes, Stan Lee dejó las publicaciones sobre monstruos incompetentes y se trazó la meta de retomar el universo de los personajes que rompen paredes y vuelan a velocidades exorbitantes , es así como junto con su compañero de muchos años Jack Kirby⁸ deciden crear la serie de “Los 4 Fantásticos” que congrego una comunidad de lectores que permanece hasta los tiempos actuales, de igual manera nace el alfeñique⁹ que es mordido por una araña radiactiva dotándolo de habilidades increíbles, y posteriormente aparece una de sus tantas tarjetas de presentación en el mundo de la narrativa gráfica, como lo es el doctor Bruce Banner que debido a un mal experimento se convierte en el famoso “Coloso Esmeralda”.

⁸ Cofundador de “Capitán América”.

⁹ Peter Parker – “Spiderman”.

“Durante los años 60, Marvel Cómics lideró el mercado con su estilo audaz e irreverente y las grandes compañías, DC Cómics y Archi no tardarían en empezar a imitarles”

Debido a esto Marvel crea una especie imperio con el que la venta de cómics alrededor del mundo se masifico a grandes escalas, debido en gran parte a la forma de cómo estas historias se encontraban escritas.

La edad de bronce (1970 -1980)

Marvel Cómics a finales de la década de los 60, ya era la editorial de historietas que controlaba el mercado del cómic, y con un amplio full de personajes y muchos más en construcción, es así como esta compañía pasaría por importantes cambios, trasformando de cierto modo el mundo de los cómics, como se había conocido hasta esa época.

Adaptarse a los cambios de tiempo y sobretodo lograr mantenerse con públicos tan exigentes como los que estaban en aquellos tiempos. Fue el reto más grande de Marvel, que trató de incursionar en otros géneros como el terror, no apartándose de sus fórmulas originales que la han llevado a donde se encuentra ahora. Series como “EL Hombre Lobo” y el “Motociclista Fantasma” se apartaron del mundo del superhéroe para ofrecer a esa masa de fieles seguidores alternativas narrativas.

Por otra parte la casa editorial del hombre de acero, buscaba de una y mil formas superar el éxito de su directa competencia incursionando también en la ciencia ficción como género literario. Pero estos cambios trascendentales, las críticas y los fanáticos estaban siendo participes (sin saberlo) del fin de la edad de bronce ya que con la aparición de las tiendas de cómic, esta forma de narración se hacía muy común y muy cliché para muchas comunidades.

“El hecho de que los cómics se distribuyeran cas sin correr apenas riesgos supuso que editoriales pequeñas pudieran empezar a publicar cómics de repente. Las grandes editoriales se verían obligadas a ofrecer oportunidades similares a los autores para poder competir incluyendo a las publicaciones amateurs”.

La contratación de profesionales en ilustración y narración contribuyeron a que los cómics se volvieran una industria que nunca acabara, implementando narraciones alejadas de cierto modo de esos estereotipos propuestos por las tiras de prensa y los primeros cómic books.

La edad moderna (1989 hasta la actualidad)

Caracterizada principalmente por las ventas masivas de historietas y los cambios de distribución de las mismas que van desde los ya olvidados quioscos hasta las librerías especializadas, la edad moderna aparece a su vez con el establecimiento de las editoriales independientes.

Aunque ya las grandes compañías siguen siendo líderes en cuanto a narrativa gráfica, cabe resaltar que los cómics emergente han tenido y tiene una gran fuerza y apoyo por parte de los lectores. Personajes como “The Mask”, y los creados por George Lucas en “Star Wars” han sido participes y beneficiados de esta era que ha prometido convertirse en un cambio radical en la forma de escribir, producir y leer cómic.

Otro de los grandes cambios radicales para la industria del cómic, fue el coloreado por computadora que ya se venía haciendo desde los años 80 pero no fue hasta la última década del siglo XX que tomo un protagonismo recurrente, igualmente dándole realce al texto o narración.

Posteriormente se habla de una crisis financiera que obliga a los creadores de historieta a buscar recursos; vendiendo sus personajes para adaptaciones cinematográficas las cuales al pasar el nuevo milenio han ido cosechando un éxito global que hace directamente que las nuevas generaciones se acerquen a la historieta nuevamente.

Ya para mediados del nuevo milenio se habla de una digitalización de la historieta, esto debido al inmenso valor económico y a la dificultad de conseguir historieta, y obviamente por el apuro de las editoriales de llegar a más público por medio de las nuevas herramientas tecnológicas.

Ese es el caso de Colombia, que en 2013 en el marco de la feria del libro se realizó el lanzamiento de la primera novela gráfica totalmente digital, llamada “La Saga del Fuego Frío”¹⁰

Ilustración XVIII



LA SAGA DEL FUEGO FRÍO de Johann Sanmartín y Ricardo Forero

Cómic en el mundo

La narrativa gráfica como forma de expresión literaria y estética, ha logrado permear hasta los más recónditos lugares al alrededor del globo terráqueo, ha logrado mantenerse por décadas y con resultados muy prometedores. Hablar de cómic en el mundo es un panorama muy extenso, pero si bien no todos los cinco continentes han sido gestores de esta forma de contar sucesos.

Por eso vamos a dar un recorrido en aquellos lugares del mundo en los que el cómic, ha tenido gran auge y como ha sido una forma de expresión presente.

“Al hablar de los antecesores de la historieta, es inevitable nombrar a los antiguos egipcios, que representaban muchos de sus mitos en dibujos y jeroglíficos

¹⁰ Creada por los colombianos Johann Sanmartín y Ricardo Forero S.

que realizaban sobre hojas de papiro, y también hacían murales en forma de tira, que incluían imagen y texto. Otros ejemplos son las cristaleras, el tapiz de Bayeux, las bandas que rodean las columnas romanas conmemorativas (como la Trajana o la de Marco Aurelio), los retablos medievales (con los que, mediante imágenes, se explicaban al pueblo historias, crímenes y sucesos en general), los dibujos de las civilizaciones precolombinas (como los códices, pintados por los mayas y los aztecas) e incluso las primitivas pinturas rupestres. A estos ejemplos citados se pueden agregar algunas obras pictóricas de Hieronimus Bosh, Brueghel o Goya, las cuales adquieren un carácter narrativo. Pero quizás los antecedentes más cercanos a las historietas sean las Aucas y Aleluyas, destinadas fundamentalmente a satisfacer las necesidades de instrucción de niños y adolescentes” (Guiral, 2007).

Europa

Siendo este el denominado el “Viejo Continente” el origen del cómic allí mismo está situado en Suiza y Alemania, Europa ha sido siempre un importante punto de referencia y una fuente inagotable de historietas que aún hoy siguen entreteniéndolo a millones de lectores. Desde hombrecitos azules perseguidos por un loco hechicero, hasta las aventuras impredecibles de un joven detective Europa ha sido la cuna de memorables, propuesta en cuanto a narrativa gráfica y aunque no ha estado al nivel de países como Estados Unidos y el imponente Japón, este continente ha sido el gestor de muchos de los títulos más conocidos

España

Sus inicios en la narrativa gráfica aparecen en 1865 con la publicación dedicada a la sátira política llamada "Caricatura".

Luego se publicaron numerosas revistas dedicadas esta expresión a su vez con un mayor grado de ilustración ilustrada como: "La gaceta de los niños", "El monitor infantil" y "Patufet" (en este caso en Catalán). Las publicaciones en la prensa madrileña se inician en

1880, sobre todo con "Madrid Cómico". Figuras importantes de los primeros tiempos fueron Apeles Mestres (con sus cuadernos de historietas) y Joaquín Xaudaró.

De igual manera los denominados tebeos han hecho parte del cómic en la tierra de cervantes, al recopilar varias tiras cómicas y de prensa y al distribuirse en los quioscos.

Posteriormente llegaron las revistas Pinocho en 1925, Pocholo en 1931 y Chicos en el año de 1938. Con el tiempo se perfeccionó de manera audaz el formato apaisado (es decir, un cuadernillo como se conoce hoy en día de forma, rectangular y horizontal) con personajes como El Guerrero del Antifaz en 1944, de Gago y El Capitán Trueno en 1956, de Mora y Ambrós. Otros personajes de aventura fueron El Jabato en 1958, de Mora y Darnís, el Corsario de Hierro de Ambrós, Roberto Alcázar y Piedrín 1940, de Vañó y Diego Valor 1954, de Jarbar.

Francia & Bélgica

Es preciso hablar de la tradición franco- belga a la hora de abordar la temática del cómic, estas dos naciones han sido cuna de tres grandes iconos de las historietas a nivel mundial, tanto que todavía con la digitalización de la historietas estos personajes siguen siendo grandes referentes al mencionar estos dos países.

En primera medida, los suspíritos azules yo bien conocidos como “Los Pitufos”, que hacen su aparición en 1958 de la mano del belga Pierre Culliford mejor conocido como “Peyo”.

“Una de las tiras más famosas del cómic belga (la cual, luego, tendría gran éxito también en Francia) sería "**Tintín**", creada por Georges Rémi (alias Hergé) en 1929 para “Le Petit Vingtième”. Los personajes principales de la tira son el intrépido reportero Tintín y su perrito Milú (imagen de la derecha), el capitán Haddock, la cantante Bianca Castafiore, los detectives Hernández y Fernández, el profesor Tornasol y el mayordomo Néstor. Desde 1946 (y hasta 1993) llegaría la revista semanal “Le journal de Tintin”, donde, además del personaje principal, aparecerían otras series como “Blake y Mortimer” (de Jacobs) y “Alix” (de Martin)”.

Tintín que ha logrado tocar las puertas de la cinematografía estadounidense, permanece como referente en varios países de Sur América y Centro América, como la figura del detective audaz de los cómics.

Durante la Segunda Guerra Mundial se prohibió la publicación de muchas historietas nacionales e internacionales, lejos de intimidar de cierta manera a los autores e ilustradores, las limitaciones incentivaron su ingenio, y fue a partir de finales de los años 40 cuando se creó otro de los grandes títulos más célebres de la tradición franco-belga que fue “Astérix y Obélix”, de René Goscinny y Albert Uderzo.

Ilustración XIX



Imagen de *Asterix y Obelix*

Alemania

La nación germana, cuna del nazismo también ha sido gestora de historietas alrededor del mundo.

Cabe propio el señalar que los primeros vestigios en este país incluyen aquellos grabados o graffías en madera de fines del siglo XV sobre temáticas religiosas, políticas y morales. Posteriormente resultó que Alemania tendría a uno de los pioneros del cómic, Wilhelm Busch. Su estilo audaz acompañado de imagen y metáforas visuales, que refractaba el movimiento y los estados psicológicos. La más famosa de las creaciones de Busch fue la

pareja de pilluelos "Max und Moritz" (derecha); esos dos "niños terribles" del país germano vieron la luz en 1865.

“Ya por el año 1934, la tira cómica más popular fue "Vater und Sohn" (izquierda, de E. O. Plauen), que desarrollaba historias jocosas y sin palabras protagonizadas por un caballero y su travieso hijo”.

Se hizo mención al nazismo ya que en Alemania durante el dominio de Adolf Hitler se prohibió cualquier forma de expresión gráfica como se conociese.

Inglaterra

País que como carta principal ha sido el gestor, de iconos de la narrativa policiaca como “Sherlock Holmes” y “James Bond”, los ideados por la autora Agatha Christie, de personajes de aventuras como los creados por Julio Verne en sus novelas. En cómic no podían quedarse atrás.

Los orígenes se llevan al siglo XVIII con Francis Barlow, quien utilizó bocadillos parecidos a banderas o rúbricas en sus hojas de propaganda de "El espantoso asunto infernal de los papistas".

Luego, los vicios y los disparates sociales de la época fueron satirizados en "La historia de una prostituta", de William Hogarth, la primera de sus ilustraciones morales sobre asuntos modernos, presentados en colecciones de grabados para ser leídos en secuencia como un relato. Con el tiempo se fueron perfeccionando los bocadillos con lenguaje hablado, en especial en los dibujos de James Gillray.

“Sin embargo, las tiras cómicas llegaron tarde a los periódicos británicos, y, al principio, estaban dirigidos a los niños, con personajes como "Teddy Tail" (1915) y "Rupert" (1920), todos con el texto impreso debajo. Luego llegó "Pop" (de Watts, en 1921), con el texto en globos. En 1932 Norman Pett crea su famosísima "Jane". En 1957 aparece, en el Daily Mirror, "Andy Capp" . Entre 1950 y 1969, se publicó, en la revista "Eagle", a "Dan Dare", de Frank Hampson. Más recientes son las feroces sátiras políticas de Steve Bell tituladas "If" (Guiral 2007).

Italia

Al momento de hablar de romper esquemas y estructuras establecidas en el cómic hablamos directamente de Italia,

“Denominados “Fumetti”, las narraciones gráficas nacieron aquí en la revista dedicada al género *Il Corriere dei Piccoli*, lanzada por primera vez en 1908. La primera serie regular en la publicación fue *Bilbolbul*, protagonizada un joven de color obra de Attilio Mussino. Con ese nombre se bautizó también el festival anual del cómic en Boloña.”
(Guiral, 2007).

El movimiento fascista de Mussolini, vi en la narrativa gráfica, una forma de promoción mediática muy fuerte. Así que se suspendió la publicación de las historietas habituales, y se crearon unas nuevas para realizar dichas propagandas, una de las más reconocidas fue el famoso “*Topolino*¹¹”.

Después de la segunda guerra, el cómic en Italia se masifico a niveles grandilocuentes en 1968 llegaría la serie cómica *Sturmtruppen* de “*Bovi*”. En 1965, de *Valentina* donde se florecería la creación del cómic erótico, postergada mente se destacaría luego, entre otros, *Milo Manara*; a partir de los años setenta se desarrollaría de forma extraordinaria el cómic con propósito social.

Entre los cómics más actuales vale encontramos *Altai & Jonson* (1974, de *Sclavi y Cavazzano*), “*Mostralfonso*” (1979, de *Garófalo y Lucchesi*), “*Sam Pezzo*” (1979, de *Vittorio Giardino*), “*Max Fridman*” (1980, también de *Giardino*), , “*Dylan Dog*” (1986, de *Sclavi y Stano*) y “*Nathan Never*” (1991, de *Bonelli*).

Japón

Potencia a nivel mundial, y nación reconocida a nivel literario por el denominado “*Manga*” o cómic japonés, desde las lejanas tierras de oriente esta propuesta de narrativa gráfica ha

¹¹ *Nombre en italiano del personaje estadounidense Mickey Mouse*

llegado a occidente de una manera fuerte, con el anime¹² como nexo recíproco, estas historietas han transformado los panoramas de la lectura de cómic en cuanto a temáticas e ilustraciones no convencionales para estos territorios.

Ilustración XX



Saint Seiya de Masami Kurumada

¹² *Estilo de animación Japonesa*

Ilustración XXI



Goku Vs Yajirobe (*Dragon Ball*) de Akira Toriyama

Así, la humanidad de estos personajes con ojos rasgados, que tenían debilidades y se enamoraban, encajaron perfectamente en América. Las series se desarrollaron con continuaciones extensas y numerosas sagas, como en el caso del popular manga "Dragon

Ball" (creada por Akira Toriyama, inspirado en una vieja leyenda china¹³), en la que se narran las aventuras de "Goku" y de todos los personajes a los que va conociendo a lo largo de más de siete mil páginas.

“Sin tener en cuenta las historias humorísticas japonesas narradas sobre rollos de papel de los siglos IX y X (los Chojugiga), puede decirse que los antecedentes del manga (el cómic japonés) son los Ukiyo-e, grabados que proliferaron durante el Período del Edo (1600-1867), una época de dictaduras feudales que provocó descontento y frustración social. Estos grabados solían ser parodias políticas que retrataban fielmente las costumbres cotidianas de la cultura japonesa de la época. En el año de 1814, el artista Katsushika Hokusai comenzó a realizar dibujos en los cuales narraba historias cortas protagonizadas por samuráis, representando las guerras y sucesos por los cuales había atravesado Japón durante aquel período. Justamente, este pintor crearía el término manga, juntado los términos "man" (involuntario) y "ga" (dibujo o pintura). El primer autor japonés que rompería las filas del material extranjero fue Rakuten Kitazawa, en el suplemento dominical Jiji Manga (del diario Jiji Shimpou)” (Guiral, 2007).

En el cómic Japonés la historia juega un papel muy importante en el sentido de que sus personajes ilustrados suelen ser representaciones de personajes importantes de la historia tanto japonesa como oriental, tal es el caso de Kenshin Himura, personaje principal del manga “Rurouni Kenshin”¹⁴ que personifica la figura del “ronin”¹⁵ durante la era Meji del imperio japonés, cuando se buscaba la modernización de Japón, otro ejemplo es el personaje del cerdo Oolong de Dragon Ball, que la mayoría de ocasiones a lo largo de la historieta se le ve con el uniforme del partido comunista chino.

¹³ *Leyenda China titulada el “Viaje del Oeste” de Wu Cheng'en.*

¹⁴ *“Samurái X” en Latinoamérica.*

¹⁵ *Se trata de un samurái errante sin mentor, ni dojo.*

Ilustración XXII



Oolong (*Dragon Ball*)

“Fue así que ciencia ficción, fantasía, y aventura cotidiana relajaron a toda una generación. Llegarían, con el tiempo, otras series como "Dr. Slump" (1980, de Toriyama), "Akira" (1982, de Katsuhiro Otomo), Kaikēi Shuten (1986, de Sekikawa y Taniguchi) y "Naniwa kin'yudō" (1990, de Yuji Aoki).” (Montijano, 2006).

Cabe resaltar que algunos de esos tomos de manga no se distribuyeron en Latinoamérica sino hasta comienzos del nuevo milenio, siendo Akira uno de los más preferidos por el público latino.

Ilustración XXIII



Akira de *Katsuhiro Otomo*

Estados Unidos

Se le considera a esta nación como la cuna del cómic como tal, ya que muchos de sus creadores por medio de sus historietas han logrado ser los propulsores de estereotipos absorbidos por otros países, popularizando las figuras de los súper héroes y la ciencia ficción Norteamérica se ha consolidado como la “meca” del cómic en el mundo, tratando imponer estilos propios.

“Se considera que Norteamérica es la cuna del cómic, pues allí se inició su publicación en forma masiva en los periódicos, y también se empezaron a publicar los "cómic books" (revistas de cómics). El origen de la historieta en los Estados Unidos está estrechamente ligado al desarrollo del periodismo moderno. La causa principal fue la lucha de poderes de Hearst y Pulitzer, dos magnates de la prensa norteamericana, en la puja por la conquista de nuevos lectores de los diarios de información. Hearst se hace a su propio equipo de dibujantes y se trae del "World" a Richard F. Outcault, quien es considerado el pionero de la literatura dibujada. La primera página de historietas del "World" apareció el 9 de abril de 1893, se hicieron los primeros experimentos con el color, y Outcault crea a "**Yellow Kid**" (el Pibe Amarillo), personaje que refleja la vida de los bajos fondos y se convierte en la principal atracción del diario. En 1897 produce, para el "New York Herald", un nuevo personaje, "**Buster Brown**"; este nuevo pibe pertenece a la clase alta” (Guiral, 2007).

Explotando temáticas, como la política, la prostitución, la ultra violencia, e incentivando géneros como la comedia, la aventura y el costumbrismo, la narrativa gráfica de Estados Unidos ha permeado varias de sus propuestas en países como México, Argentina, Colombia, Venezuela etc., donde dichas propuestas son de culto y han ayudado a construir cultura en algunos de estos países, debido a esas formar de ilustrar y contar un relato.

“Popeye el marino”¹⁶, “Mickey Mouse”¹⁷, “Olafo”¹⁸, “Dick Tracy”¹⁹, “The Phantom”²⁰, hasta los mismos super héroes son algunos de los personajes que son iconos del cómic en estados unidos, y que ha invadido desde librerías, hasta tiras de prensa con sus historias.

América Latina

Algunos de sus creadores han sido hijos de la narrativa grafica de otras naciones, pero aun así han creado narraciones autóctonas dependiendo cada territorio y que han llegado a esos lugares de donde estos mismos se han inspirado.

México

En México país de los tacos y los mariachis, las historietas se denominan "monitos" puede considerarse que la primera historieta que se publicó en México fue "Rosa y Federico", de Cuéllar y Villasana, en un periódico, en 1869.

“A partir de 1880 la cigarrería "El Buen Tono" insertaría en cada cajetilla la "Historia de una mujer", una serie de 102 litografías del catalán Eusebio Planas. Ya en los primeros años del siglo XX, la prensa publicaría tiras con personajes fijos, como “Don Chepito” (de Posada), “Aventuras de un turista” (de Martínez Carrión), “Las aventuras de Adonis” (de Lillo), "Casianito el niño prodigio" (obra anónima), “Macaco y Chamuco” (de Torres), "Sisebuto" (de Pérez y Soto), “Panchito el corto” (de Alcalde y Olvera) y “Candelo el argüendero" (de Islas Allende)” (Guiral, 2007).

En 1921 llegaría la primera historieta de larga duración en México, “Don Catarino y su apreciable familia”, de Fernández Benedicto (en los guiones) y Salvador Pruneda (en los dibujos concretamente), en el suplemento dominical de “El Heraldó”. En 1922, Juan Urrutia crearía a "Ranilla" cómic acerca de un rechoncho fumador que se convertiría en el primer personaje auténticamente popular de la historieta mexicana.

¹⁶ De Eliza Segar.

¹⁷ De Walter Elías Disney.

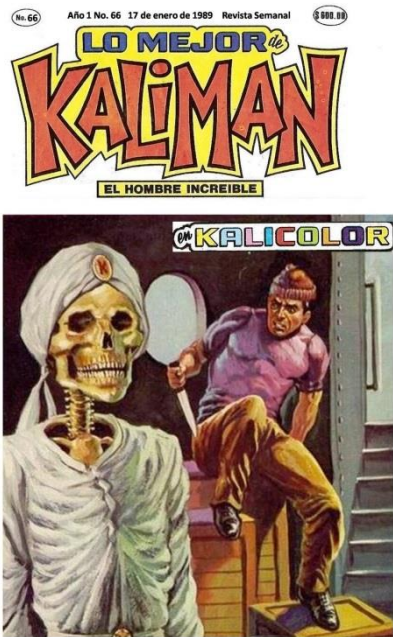
¹⁸ De Dik Browne.

¹⁹ De Chester Gould.

²⁰ De Lee Falk.

Y aparece el orgullo de las historietas mexicanas, aquel héroe de poderes mentales, mejor conocido como “Kalimán – El Hombre Increíble” junto a iconos mexicanos como “El Santo” o “Memín” traspasan la barrera del papel impreso, hasta la radio, el cine y la televisión.

Ilustración XXIV



Kalimán “El Hombre Increíble” de Navarro.

Brasil

Brasil los cómics se denominan "quadrinhos". No obstante hubo un antecedente del año 1837, a cargo de Araujo Porto Alegre, con la publicación de "A Campainha e o Cujo", se considera como fecha fundacional del cómic brasileño el año 1869, cuando se publicó “Las aventuras de Nhô-Quim”, del ítalo-brasileño Angelo Agostini, quien dibujaría para las revistas "Vida Fluminense" y "O Mosquito", y fundaría en 1876 su propia publicación, la "Revista Ilustrada"; en ella lanzaría "Las aventuras de Zé Caipora", en el año 1883.

En 1905 apareció la que es considerada como la primera revista de historietas de Brasil, "O Tico-Tico", en la que aparecerían diversos personajes de varios dibujantes brasileños. En ella trabajarían J. Carlos (autor de Lamparina), Leo, Max Yantok (con Kaximbown), Theo (con Tinoco), Lino Borges, Messias de Mello, Daniel, Luis Sá (con Reco-Reco, Bolão y

Azeitona), Cicero, Alfredo Storni (con Zé Macaco y Faustina), Percy Deane, etc. Sin embargo, el principal personaje era Chiquinho, basado en una creación del norteamericano Outcault. También se publicarían adaptaciones de clásicos de la literatura en forma de historieta.

Argentina

Al hablar de Argentina, en materia de historietas encontraremos al gran referente, de la tira cómica latina, el creador de la niña con pensamiento crítico, ideológico y político; la popular "Mafalda":

“Pero, indudablemente el hecho más sobresaliente de la década lo constituye la creación de "Mafalda". En 1963 Quino comienza a afianzarse como dibujante y publica su primer "libro", Mundo Quino, recopilación de los chistes sin palabras que habían aparecido en las revistas en las que él colaboraba, y dibuja una "tira" con una familia tipo: una madre, un padre y un nene, con la aparición esporádica de una hermanita (Mafalda), que crea para una campaña publicitaria que le encarga la línea de artículos electrodomésticos Mansfield, y que nunca se lleva a cabo. En 1964, Quino presenta las ocho tiras que tiene dibujadas para el suplemento de humor de la revista "Leoplán", que le publica sólo tres, en las que Mafalda no aparece. Poco después el jefe de redacción de "Primera Plana" le pide a Quino una historieta diferente. Saca del cajón sus viejas tiras y dibuja unas cuantas nuevas, donde el nene desaparece y el protagónico queda a cargo de la hermanita. El 29 de septiembre de 1964 se publica la primera de ellas; "Mafalda" acaba de nacer.

Continúan publicándose dos tiras por semana, pero a principios de 1965, por diferencias de criterio, Quino se enoja con la gente de "Primera Plana" y se lleva a Mafalda, que diez días después reaparece, pero esta vez en "El Mundo", uno de los diarios con mayor circulación nacional” (Guiral, 2007).

El gran boom del cómic argentino, se hace presente en la década de los 60 y la de los 70, donde la sátira política fue la principal protagonista de los relatos ilustrados. Debido también a la dictadura militar del momento, teniendo el humor político como sustento principal de la tira cómica, Argentina no fue ajena a dicho género, y Quino al ser la máximo referente de este mismo, han surgido distintas historietas con el mismo tinte argumental.

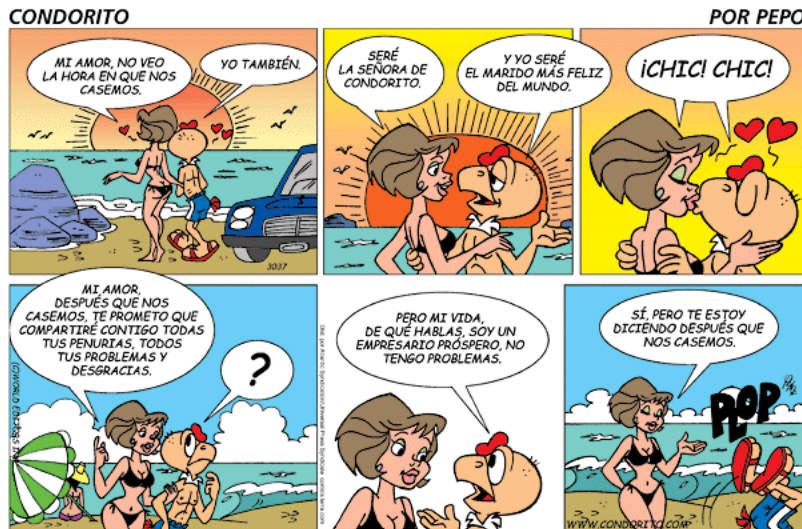
Chile

“Las caricaturas de los líderes políticos, además de la proliferación de revistas de actualidades, de humor e infantiles, darían nacimiento al cómic chileno a principios del siglo XX.”

Los chistes costumbristas, y el querer refractar de una manera jocosa las acciones sociales de Chile son los factores principales para el nacimiento de una de las historietas emblemáticas a nivel de Sudamérica, con gran repercusión en países como Venezuela, Perú y Colombia.

“Condorito” a dibujo y relato de René Ríos mejor conocido como “Pepo” que debuta en la revista “Okey” en 1945, se convierte instantáneamente en el personaje más importante de la narrativa gráfica chilena, con una dosis de aventura y sarcasmos Condorito logra posicionarse en los quiscos, librerías y farmacias locales del país de Pinochet.

Ilustración XXV



Condorito de *Pepo*

Cómic en Colombia

En sus inicios consistió básicamente en una imitación del cómic estadounidense y mexicano que sirvió para familiarizar al público en esta peculiar forma de comunicación. Aunque lenta e intermitentemente, sólo empezó a desarrollarse a partir de los años 1960 con trabajos como los de Ernesto Franco, Carlos Garzón o Jorge Peña entre otros y posteriormente se le sumarían diversos dibujantes en las siguientes décadas. Pese a ello, la historieta colombiana ha sido relegada a la sombra en beneficio de la literatura y del humor gráfico (sobre todo de tipo político)

Ilustración XXVI



Copetín de Ernesto Franco (Publicada en EL TIMEPO)

1924: En enero, empieza a publicar, en el diario gráfico de la tarde *Mundo al día*, "Mojicón", la que se considera la primera historieta colombiana, obra del maestro Adolfo Samper, una adaptación de la estadounidense "Smithy", publicada en el "Daily News". Desafortunadamente, llegó la crisis de los treinta, y con ella, el cierre de *Mundo al día* y, por consiguiente, la desaparición de "Mojicón" y sus pilatunas.

1933: El 6 de julio, hace su aparición la revista infantil "Chanchito". Resulta significativo que en este año existía, en el lugar donde después fue construido el edificio de la Biblioteca Nacional, una biblioteca infantil, con sala de lectura para los niños, la cual fue retomada e incluida dentro del diseño de la nueva biblioteca. En, 1936, publicará con la edición No. 63 su último número.

1943: El semanario *SÁBADO* publica dos historietas originales de Adolfo Samper: "Misiá Escopeta" y "Don Amacise". Por otra parte, se empieza a publicar la revista infantil Merlín.

1962: Comienza a publicarse en el diario EL TIEMPO de Bogotá la tira cómica más popular y representativa de Colombia "Copetin" de Ernesto Franco.

1970

Carlos Garzón crea a "Calarcá", tira cómica que cuenta las aventuras de un indígena colombiano, donde se deja ver una marcada influencia de Hogarth, el dibujante de "Tarzán". "Calarcá" se publicaba en el diario El Tiempo. Por su parte, El Espectador publicaría una tira similar, creada por Serafín Díaz, llamada "La Gaitana", mientras que el matutino El Pueblo de Cali haría lo propio con "Ibana" (guiones de M. Puerta; dibujos de McCormick), "Teniente Colombiano" y "El Castillo de los Frailes" de Valverde.

Con la asesoría de Jorge Peña, el periódico El Espectador renueva su sección de historietas dominicales y la convierte en la revista Los Monos, donde se publicarían trabajos de Bernardo Ríos, Diego Toro, Elena María Ospina, Jaime López, Efraín Monroy, Jr. Azeta, Erres y Bernardo Rincón e incluiría personajes como "Tukano", "Pacho y el dibujante", "Los marcianitos" y "Los Cuidapalos" durante la siguiente década. Además, surgirían "La tomata de la embajada" y "Un año espantoso", ambas historietas de carácter político del bogotano Jorge Duarte.

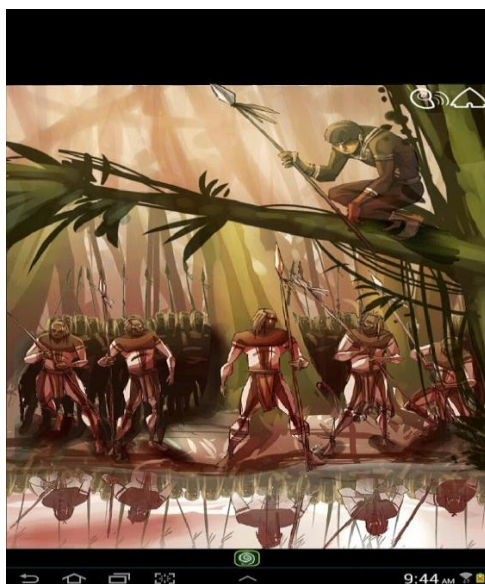
Al final de este año, estudiantes de Artes de la Universidad Nacional, pertenecientes a la clase del profesor Carlos Álvarez, organizarían la exposición Taller del Humor, semillero de futuros historietistas

La Saga del Fuego Frío²¹ es una obra de ficción, una épica historieta de entretenidas aventuras que narra cómo los dioses castigan con la destrucción a un grupo de humanos amazónicos, por romper las reglas de la naturaleza. Los humanos se ven obligados a elegir a un héroe que, según los mitos, debe realizar una larga travesía por todo el continente, en busca de una herramienta capaz de detener la destrucción de su mundo. El elegido, sin embargo, no puede ser cualquier hombre o guerrero, pues la travesía es tan larga que no le alcanzaría la vida para cumplir su objetivo. Por lo tanto, deben escoger a un niño.

²¹ *Historieta creada por Johann Sanmartín y Ricardo Forero, considerada como la primera novela gráfica interactiva de Colombia.*

Se han realizado tres capítulos.

Ilustración XXVII



LA SAGA DEL FUEGO FRÍO de Johann Sanmartín y Ricardo Forero

2.4. Lenguaje y características del cómic

Al ser un arte tan complejo, lleno de matices y posibilidades ilimitadas, posee ciertas características en cuanto a su elaboración, su diseño, su narración y demás aspectos los cuales se abordaran a lo largo del presente apartado. Características que son primordiales para la elaboración de un análisis y la posterior comprensión de la historieta a su vez de reafirmar su utilidad como parte de los llamados “Textos Discontinuos”.

Para presentar dichas características, se debe hacer la división en dos planos totalmente relevantes, el plano formal y el plano de contenido.

2.4.1. Plano formal

Este es un plano (en cuanto a cómic y narrativa gráfica) que presenta un cierto grado crítico y de complejidad, ya que comprende toda la parte externa composicionalmente hablando, que posteriormente será el sustento del plano de contenido. En este plano se habla principalmente de un peso gráfico y estilístico que debe tener la historieta como tal, este

término es utilizado para describir la forma de como la imagen repercute en el lector haciendo que algunas de las mismas sean más atractivas que otras, creando una focalización directa.

Los colores saturados, sólidos y los más brillantes siendo contrastados atraen la atención del lector de una manera más efectiva. Ejemplo; si se tiene una hoja en blanco se puede visualizar que el centro de la página es el que más peso gráfico debe llevar, porque cualquier ilustración que se realizase en dicho espacio se posara directamente en la retina del espectador, y aunque los focos y los planos en dicha creación fueran alterados con otros elementos de dibujo (cambiando el peso en cierta medida), no pierde su impacto en términos formales.

Es entonces cuando se habla de un primer plano, un plano medio y un fondo para crear en el cómic distintos focos o centros de interés para el lector.

Primer plano

El primer plano consiste básicamente en la primera parte de la historieta en términos de imagen que es más próxima al lector, podría decirse que el primer plano es aquel primer contacto directo o impacto que tiene el cómic con el público donde también coexiste una interacción estrecha entre los personajes y la escena que se está presentando allí.

Para que este plano por razones de exceso no pierda la intencionalidad con el que es diseñado, se crean unos puntos de vista para que el impacto del dibujo quede cargado en diversas perspectivas, esto siendo posible a partir del uso de elementos escénicos propios de la realidad. También es característico crear elementos de tensión para aumentar la sensación de los personajes en ese primer plano al igual que mostrar las expresiones y ubicación de los mismos.

Plano medio

Plano que en sí mismo tiene relación estrecha con el primero, se caracteriza por ser en el que se ubica la acción del cómic, este mismo permite que las miradas fluyan hasta situarse en la imagen respectivamente. Este plano es característico del cómic ya que permite tener una mirada más objetiva de los sucesos que acecen allí; también permite enfocar las

reacciones o emociones de los personajes, manteniendo una pequeñas distancia o una distancia focal.

En este plano medio, se hace un montaje de escenas donde los personajes son colocados en entornos adecuados para darle un toque de realidad a la imagen, para también proporcionar al lector una visión general de la historia. Al igual que permite que el lector conozca la relación de los personajes con su entorno físico.

Fondo

Complementando los dos planos anteriores y muy apegado con el montaje de escenas, se encuentra el fondo, que principalmente busca fijar la escena del dibujo mismo, pero sirve también como un apéndice que permite transmitir información adicional e implícita al lector.

El fondo posee dos nociones una compleja y una sencilla, depende de lo que se quiera comunicar, pero en sí mismo debe tener un efecto compositivo sobre la imagen; es decir debe ser propenso a crear escenarios evocadores o atractivos para los lectores del cómic.

Cuando se incluyen elementos reconocibles en el fondo, el lector de manera implícita recibe información adicional y muy importante de la escena en desarrollo, al igual que con el fondo se pueden crear mundos y ambientes valiosos. Se debe tener en cuenta el uso de colores para crear las diversas sensaciones, un ejemplo es el reiterado uso del blanco y el negro para crear atmosferas de oscuridad, suspenso o alusiones a épocas pasadas²².

Punto de vista y foco

El punto de vista es un juego formal que hace el historietista con el lector, ya que permite que el lector vea la acción de la historia desde una posición cualquiera. Aunque persisten las tomas fijas en el punto de vista, al igual que los ángulos, las acciones son cambiantes al momento de contar la historia. En esta parte puede ser complejo comprender las funciones del punto de vista en el cómic, ya que no solo el lector es el que identifica la acción si no que la imagen como tal está enfocada en un punto de vista concreto que intencionalmente cambia de ángulos, siguiendo la línea argumental de la historia.

²² Véase más adelante en el apartado “Plano de Contenido”.

“Otra faceta de la composición es el foco de la imagen, al considerar el foco como una parte de la composición puede reconocer los beneficios que la comprensión de estos conceptos puede aportar a la comunicación a través del cómic”

Por otra parte se tiene el foco, que es una de las características dentro del plano formal que busca concentrar la mirada del lector en acciones específicas y en direcciones fijas. El foco es una de las armas más poderosas del historietista a nivel de imagen y composición ya que permite establecer un equilibrio entre el texto y la imagen.

La viñeta

Es principalmente la unidad narrativa en la que se ubican las escenas a la vez que el espacio y tiempo de la acción narrada.

Algo característico de los cómics convencionales es que las viñetas se encuentran en línea recta y comúnmente este formato es cambiado si dejar a un lado la forma básica de dicha viñeta. El recuadrado en de la viñeta se utiliza en algunas ocasiones como apoyo gráfico para el desarrollo de la narración.

El encuadre

Es aquel fragmento que refracta la realidad en la viñeta, la realidad puede ser impregnada por distintos encuadres encaminados a una función específica. A veces los planos son dramáticos, si centran en la gestualidad de los personajes, o cuando se realizan pequeñas descripciones de los mismos envueltos por unos matices de decorado.

La angulación

Se entiende como el punto de mira desde el que se observa la acción y puede tener tres aspectos, el normal²³, el picado²⁴ y contrapicado²⁵.

La perspectiva

²³ *Se encuentra desde la propia altura.*

²⁴ *Es visto desde arriba.*

²⁵ *Es visto desde abajo.*

Se dice que es lo que hace que un objeto se vea más pequeño dependiendo de lo lejos que se encuentre, para conseguir efectos con perspectivas desde un plano de dos dimensiones se debe determinar el punto de fuga que puede concretarse dentro o fuera de la viñeta.

La perspectiva no solo se usa como técnica sino como símbolo dentro del cómic; de manera que las acciones son simbolizadas para que el público comprenda lo que se presenta ahí mismo.

El movimiento

Para expresar el movimiento en las historietas se debe recurrir de inmediato a los cambios de lugar y tamaños de figuras por medio de las perspectivas de las mismas, para que el lector reconozca con facilidad.

La iluminación

Para dar color y luz a la viñeta se hace uso de esta característica para hacer realce en las sombras y planos en contra luz, para así escenificar el día la noche y la tarde, usando las tonalidades propias de estas etapas.

La composición

Es la distribución y organización de todos los elementos de la imagen en la viñeta como tal. Como elementos principales de la composición se encuentran la simetría y la asimetría en la distribución de elementos o aspectos está el equilibrio de masa y la compensación de pesos para que la viñeta no se incline hacia un solo lado.

La gestualidad

Hace referencia a la expresividad misma de los cuerpos y sobre todo de los rostros, es una característica esencial en el plan formal del cómic ya que esta misma hace que los personajes reflejen estados de ánimo o maneras de ser, así el lector los puede encasillar dentro de algunos estereotipos.

El globo (bocadillo) y el cartucho

La parte textual o escrita aparece en el cómic por medio de dos mecanismos, “el bocadillo” o “globo” y el cartucho o cartela, sin importar si la parte textual sea narrativa o descriptiva. Del globo se pueden notar dos aspectos, el de la silueta donde se escribe el texto y el signo o rabo que apunta directamente hacia el emisor del mismo. Los bocadillos se usan comúnmente para los diálogos, para los pensamientos, los susurros y las voces en off.

Los cartuchos son aquellos que van dentro de la viñeta o entre dos viñetas de manera consecutiva, suelen ser de forma rectangular o incluyen lo que dice el narrador, este texto (dependiendo la historia) puede indicar acciones, localizaciones de espacio tiempo o resúmenes.

2.4.2. Plano de Contenido

En este plano se realizan las construcciones complementarias al plano formal, ya que el contenido va de la mano con dicha forma y las que finalmente conforman el cómic para su lectura. El plano de contenido en un cómic contiene unas pautas cercanas a las pautas de realización de contenido en cine:

Partiendo de los géneros hasta la misma elaboración de un guion, los dibujantes y rotulista, y no menos importante los narradores, que en algunas ocasiones se encuentran en la misma persona, a continuación este apartado abordará los géneros del cómic y las características del plano de contenido respectivamente.

Géneros de cómic

Diversas corrientes se alzan al hablar de géneros de cómic, unos más propicios que otros pero que sin lugar a dudas son los que han constituido las narrativas en las historietas tal y como se conoce, estos son algunos de los más nombrados, en ámbitos de estudio e investigación.

Aventuras

Es uno de los géneros del cómic más conocido por su continua presencia en los cómics. Se caracteriza por un protagonista joven aventurero que debe afrontar situaciones de riesgo en

escenarios poco usuales, las misiones principales de estos son la consecución de un tesoro, el rescate de alguien o resolver un misterio. Apareció cerca de los años treinta, pero se descubre la temática en sí, en el año 1940; causó furor entre españoles e italianos. Entre los personajes más famosos de este tipo de historietas podemos encontrar a Tintín, Tarzán o el Capitán Trueno, Zambo Dendé entre otros muchos.

Ciencia ficción

Constituyó uno de los géneros más leídos, probablemente porque fue el primer medio que ofreció escenas de bombas atómicas, sociedades híper industrializadas o alunizajes. Se caracteriza por la representación de un mundo que nada tiene que ver con el actual, debido a diferencias tecnológicas, físicas, metafísicas... Pero, en ningún momento, se llega a la transformación mágica, ya que ésta es propia de la historieta fantástica. Este género está formado por tres subgéneros, a su vez: Mecha, donde el protagonista es un robot de dimensiones variables que protege la ciudad o para uso militar; Space Opera, son relatos de aventura de forma romántica protagonizados por héroes-villanos y tratan viajes estelares o batallas, entre otros muchos y; Superhéroes, personajes de ficción con poderes sobrehumanos, legalmente, se puede llamar así únicamente a los personajes pertenecientes a Marvel Cómics o DC Cómics.

Los elementos más conocidos de estos cómics son las naves espaciales y los alienígenas; todo esto comenzó cerca de la década de los treinta; y, poco después, se crea el subgénero de los superhéroes con las primeras aventuras de Superman en 1938. A continuación, se continuaron realizando cómics de ciencia ficción, la mayoría con superhéroes como protagonistas. Los personajes más conocidos son: Superman, Batman, El Capitán América, La Mujer Maravilla, Mazinger Z y El Hombre Araña.

Costumbrista

Es un género que siempre se ha mezclado con el género cómico, aunque no es así en las obras contemporáneas, ya que están dirigidas a un público adulto. Se caracteriza por la simulación del mundo real en el presente o pasado reciente, en el que se narra la vida familiar o profesional de un personaje, pero no de manera estereotipada; y puede llegar a ser el medio para denunciar lacras sociales. El lenguaje de los personajes es coloquial y por

ello, es mucho más fácil de representar. Este género está en expansión, ya que ha calado hondo entre los jóvenes y muestran la vida cotidiana de cualquier personaje sin llegar a hechos ficticios; en algunas ocasiones, mezclado con ciertos toques de humor o satíricos. En este género podemos incluir a Mafalda, La familia Ulises y Paracuellos.

Cómico

Los cómics que forman este género han sido los más importantes, se oponen a las historietas de aventuras o historietas serias; y, en algunas ocasiones, colabora en las historietas costumbristas. Se caracteriza por la inclusión de bromas y chistes visuales y verbales y, situaciones que provocan la sonrisa en el lector; pero, estos no deben ser demasiados, ni pegados a la fuerza, ya que provocaría exactamente lo contrario. En muchas ocasiones, son de extensión breve en la que predominan las caricaturas y las onomatopeyas.

Comenzó dedicándose a los niños en el año 1832 en revistas mensuales y, más adelante, se crean series con personajes fijos. A partir de 1893 se utiliza el color en los cómics de este género. Cuando realmente fue importante la difusión de este género, fue en el año 1942 con protagonistas dirigidos a los más pequeños, aunque con algo de carga intelectual; en España, los cómicos Bruguera configuraron un estilo reconocible dedicado al entretenimiento infantil y el costumbrismo satírico, con caricaturas de la sociedad por los problemas de actualidad laborales y familiares. Además, a partir de la década de los sesenta, se comienza a conocer el humor para adultos. Los personajes más conocidos por los niños y los no tan niños son Snoopy, Mafalda, Zipi y Zape.

Características del plano de contenido

Las metáforas visualizadas y figuras retóricas

Son aquellas que sirven para expresar entre otras nociones, los estados psicológicos de los personajes y para ellos se utilizan los signos dibujados de carácter metafórico. En si son sustituciones en las ilustraciones, principalmente estas metáforas se relacionan con todo lo perteneciente al lenguaje oral.

Las onomatopeyas

Ilustración XXVIII



Zambo Dende de Nicolas Rodríguez Ballesteros

Correspondientes a las imitaciones de sonidos a través de palabras y constituyen uno de los símbolos más utilizados en los cómics, estas pueden estar fuera del bocadillo como dentro del mismo.

Analépsis

La analépsis o flashback es una figura retórica que consiste en interrumpir la línea temporal de la narración para explicar hechos del pasado, es característico de esta figura que los saltos a los acontecimientos pasados pueden tener una extensión menor o mayor según la estructura narrativa determinada por el autor.

El símil

Es una comparación entre dos términos semejantes, utilizando adverbios “como”, “cual” o similares.

Metáfora

Figura que consiste en hacer una comparación de algo a través de su semejanza o analogía con otra cosa.

El eufemismo

Consiste en el efecto de sustituir un término desagradable con otro más agradable.

Sinécdoque

Es aquella figura retórica encarada de representar el todo por la parte y a su vez la parte por el todo.

Antonomasia

Esta figura tiene como objeto reemplazar un nombre propio por una expresión reconocida universalmente o globalmente.

La sinestesia

Esta figura es usada para combinar dos o más sentidos en un espacio definido.

Otras características:

La idea

En general la narrativa grafica tiene sus raíces en el relato tradicional, similar con la literatura cualquier idea puede ser idónea para realizar un cómic. Esta idea puede surgir de vivencia, investigaciones, observaciones, sueños, y muy importante de la lectura, o puede venir de otras personas. Existen muchas historietas que han surgido de ideas parecidas, o por simplemente hacer homenajes a historias o personajes ya existentes.

La parte más compleja a nivel de contenido del cómic, es lograr equilibrar las temáticas con buenos temas y argumentos.

La adaptación

Aquí es donde se reafirma la tesis de que el cómic hace parte de la literatura, por ello no es extraño que muchos de los cómics posean en su contenido referencia a textos literarios. La adaptación consiste en retomar algunas de las ideas²⁶ que ya se encuentran en otros espacios y transformarlas en ideas correspondientes a la historia del cómic en construcción.

La sinopsis argumental

La sinopsis como tal, es un resumen general que el historietista realiza del contenido de su obra, del argumento en sí, esto es característico del cómic, cuando dicho cómic no se construye con las pautas establecidas, con el número de páginas que se dibujan según el guion previamente escrito así el autor se acostumbra en sintetizar dicha información para brindar al lector un acercamiento textual o argumental.

Tipos de guión

Los tipos de guión característicos en el cómic son: el guion literario que es cuando el autor opta por redactar un argumento describiendo los sucesos, las acciones con el más mínimo y riguroso detalle. El guion técnico es el que incluye algunas instrucciones para el dibujo como el número de viñetas y planos que se utilizarán en cada una de ellas al igual que el número de bocadillos para la narración.

El tercer tipo de guion es el guion dibujado, que es muy recurrente cuando el guionista y el dibujante son la misma persona. El guion tiene vital importancia cuando el que escribe y el que dibuja no es la misma persona. El guion se vuelve guion cuando se organiza coherentemente el relato al detallar las descripciones de los personajes y las atmósferas correspondientes, el guion del cómic se caracteriza y es considerado guion cuando el texto hace empalme con la ilustración.

La selección de las secuencias a desarrollar es otra de las particularidades del guion como característica de la historieta.

La estructura narrativa

²⁶ *Tal es el caso del manga japonés, en algunas obras de narrativa gráfica donde se toman relatos de la china milenaria y son adaptados en parte a los estándares de la cultura japonesa, e inclusive con pequeños vestigios de la cultura occidental.*

La mayoría de los guiones en historieta contienen la estructura narrativa similar a la estructura narrativa clásica, es decir inicio, nudo y desenlace, pero no obstante tienen unas partes primordiales. En la primera parte se debe atraer la atención del lector por lo que debe tener abundante información acerca de los personajes y las situaciones de inicio.

El cómic en algunas ocasiones cae en lo que se conoce como “economía narrativa” dado al caso de no contar con suficiente espacio para realizar el empalme previamente establecido. Por otra parte la acción y el suspenso son algunos de los recursos narrativos de los que se vale el autor para atraer con éxito al lector.

Y finalmente en el desenlace, se da solución a la mayoría de los interrogantes o conflictos planteados al inicio de la historia, característicamente en la historieta el final es abierto pero no obstante puede ser cerrado, según deje de subsistir el argumento principal o puede cerrarse con un giro argumental inesperado por el espectador.

El narrador

El narrador puede situarse dentro de la historia como un personaje más, siendo este un narrador intradieгético o fuera de ella y puede catalogarse como el llamado narrador omnisciente, el cual posee una narración en tercera persona y relata con detalle los sucesos acaecidos por los personajes de la historieta.

Personajes

La caracterización de los personajes, se logra por medio de los rasgos distintivos impuestos por el autor, o pueden tener nombres significativos que le dan a entender al lector que estos personajes tienen algunos aspectos propios de ellos. Algunos cómics breves son propensos a que a sus personajes se les catalogue con la riqueza sociológica, que el cómic permita.

El cómic se caracteriza por la creación de personajes secundarios para que representen algunos estereotipos y arquetipos para ser contruidos de una manera original. Esto propensa a que en la lectura el lector busque cierta identificación con alguno de los personajes de la narración gráfica.

El diálogo

El dialogo es rico en expresiones orales y escritas, por eso mediante a los recursos del plano formal los diálogos encuentran cambios de tonos, frases coloquiales, repeticiones, de hecho frases pertenecientes a lenguas diversas, muletillas, las ya mencionadas onomatopeyas y demás etc.

De acuerdo y en consecuencia con las circunstancias presentadas en los contenidos de las historietas un mismo personaje puede expresar de formas totalmente diferentes a las habituales, en estas circunstancias el cómic recurre dentro de los registros lingüísticos a usar vulgarismos, coloquialismos etc.; dependiendo de la línea argumental propuesta por el autor.

Pero en ciertos ámbitos el autor puede valerse de los tecnicismos en el dialogo. El dialogo como parte del contenido realiza una conexión con la narración en si por medio de tres modalidades propuestas por la escuela literaria de la narratología: la primera es el estilo directo que hace referencia a la reproducción literal de lo que se dice y se piensa, la segunda es el estilo indirecto la cual propone algunas situaciones implícitas para el lector y la última modalidad es el estilo indirecto libre que habla de la unión de las dos modalidades anteriores precedida por dos puntos sin un verbo que denote una introducción precisa.

El decorado

Se remite a la representación tanto textual como gráfica de los espacios y los ambientes donde transcurren los sucesos, también los objetos que ayudan a construir dichos ambientes y construir los fondos, para que apoyen de cierta manera a la lectura del cómic. La principal función del decorado como característica es la de situar a lector en un espacio y tiempo específico²⁷

2.5. Pedagogía del cómic

²⁷ Como en *Zambo Dende*, que transcurre en el siglo XVI.

Como es bien sabido la escuela de nuestro tiempo se está quedando atrás frente a nuevas tecnologías que no son solamente populares si no útiles y que permiten que la escuela tradicional se una a ellas como medida de avance; pero no se debe hablar solamente de la escuela como un todo, se debe desglosar en todos los actores que intervienen en ellas, y es allí donde los profesores también adquieren gran responsabilidad en que la escuela se quede en su tradicionalismo pues estos deberían avanzar a medida que la tecnología avanza, pues a fin de cuentas el mundo de ahora no es el mismo de hace 30 años atrás y las teorías se quedan cortas al tratar de abarcar tantos aspectos que la tecnología, con su aparición, ha logrado sacar a la luz.

Por el contrario, la escuela ha decidido coartar la “libertad” (tomándose este como un término controversial) de los estudiantes de formas tan tradicionales como su propio pensamiento, prohibiendo el porte de celulares, a su vez páginas como YouTube en su dominio, etc; y así como la escuela se queda atascada entre el tradicionalismo y la censura de nuevas herramientas, el currículo de los colegios se queda atrás con temas, que si bien no son innovadores ni tan nuevos, deberían ser incluidos dentro de la malla curricular, temas que aportan una cierta cantidad de aprendizajes y algunos que inclusive enseñan no solo un tópico sino hasta dos y tres. Con esto, la educación continúa siendo monótona y (al igual de quien la enseña) tradicionalista, los estudiantes pierden cada vez más el interés que alguna vez llegó a existir por la escuela y esta a su vez, se deteriora porque hasta los profesores han perdido el interés por la misma.

Quizás todo esto todavía es muy general y debería detenerse en el papel de los profesores, pues se afirmó anteriormente que si bien la escuela es tradicionalista estos actores aportan para que la misma no cambie sino que por el contrario se mantenga aun a sabiendas que su modelo está “mandado a recoger”; los profesores, sobre todo aquellos que pertenecen a unas generaciones antes de la nuestra, no cambian el modelo al que han estado acostumbrados pues el salir de la zona de confort es bastante doloroso, y por ende tanto los temas como su forma de enseñanza es la misma de hace 20 o 30 años, la cuestión es que con el pasar de tiempo y el aflor de nuevas generaciones las metodologías de enseñanza deben cambiar tomando en cuenta todos aquellos aspectos que si bien pueden ser beneficiosos a la hora de plantear una temática, también se han ido confundiendo

popularmente con simples temas que solo sirven para el entretenimiento y el hobby para pasar el tiempo; uno de los casos más conocidos y más controversiales de este tipo de herramientas que han sido desechadas pero que bien pudieran servir a la hora de enseñar es el cómic, pues a este siempre se le ha dotado de entretenimiento para los jóvenes y muchas veces de basura, pues el tiempo perdido en él ha sido mucho y el aporte al aprendizaje de los estudiantes ha sido poco.

Se abre entonces el debate de si el cómic debe ser o no llevado a la escuela, al aula de clase como una nueva herramienta didáctica para la apropiación no solo de una competencia sino de varias (se estaría hablando de una competencia en producción textual, comprensión e interpretación textual y medios de la comunicación y otros sistemas simbólicos, según los estándares básicos en competencias del lenguaje) o si en realidad es una de las tantas maneras que existen para pasar el tiempo; para los profesores tradicionalistas el cómic es una de las tantas formas que tienen los jóvenes para distraerse sin necesidad de estudiar algo en ellos, pero para las nuevas generaciones el cómic más que un sistema de entretenimiento es una forma por la cual se puede aprender, y dichas afirmaciones son apoyadas por profesores que, al contrario de muchos, deciden avanzar a medida que las generaciones avanzan y ven en este una herramienta para la construcción llamativa y eficaz de nuevos saberes.

El cómic está situado dentro de los textos discontinuos, es decir, textos que si bien deberían ser utilizados no lo son puesto que se supone no tienen una enseñanza significativa, a su vez se encuentran los folletos, tablas, estadísticas, entre otros; así pues están contemplados como herramientas para la enseñanza pero los profesores en realidad no los han tenido en cuenta como afirma Miravalles (1999): “(...) “ la tarea esencial del profesor está aquí ya sugerida: preparar a nuestros alumnos para ser creativos en una civilización donde el individuo no se sienta encajonado, robotizado y clasificado por una sociedad tecnológica y alienante”, se evidencia entonces que desde antes de empezar un nuevo siglo ya se incitaba a los profesores a pensar en el avance tecnológico que se venía de frente y se proponía que estos avanzaran al margen de la tecnología para que pudiesen transmitir su avance a quienes fueran sus aprendices; se da entonces la sugerencia no sólo de la tecnología sino a la utilización de nuevas herramientas de aprendizajes, herramientas que incitaran no solo a

quienes las enseñan sino a quienes las ponen en práctica para ser personas no simplemente educadas para el consumo sino para la producción masiva de más de dichas herramientas, se pide que la escuela salga de su encajonamiento y se dé la oportunidad a nuevos espacios y métodos de aprendizaje. Una vez más se apoya el uso del cómic en el aula, se insta a que los profesores y la escuela tradicionalista quede atrás para dar paso a nuevas herramientas de aprendizaje.

No solo se debe hablar de la implementación del cómic en el aula con el fin de obtener un avance hacia nuevas herramientas metodológicas, sino que se deben esbozar diferentes razones a favor de la implementación del mismo, como primera instancia se afirma que,

“el cómic educativo es un recurso didáctico que entra en la categoría de herramienta lúdica para el estudio de distintos procesos y hechos históricos. Es un género narrativo novedoso por estas latitudes que invita a comprender tanto el lenguaje escrito como el icónico”²⁸

así desde este punto se aprecia que el cómic no solo se puede enseñar desde un área específica como sería la producción textual sino que aporta a la lectura de imágenes, que aunque parezca no muy sensato hablar de ello, es un proceso que se hace a diario puesto que si bien la mayoría de la comunicación que se hace en el día a día es oral, no se debe dejar a un lado la importante cantidad de símbolos e iconos que se observan diariamente y si el estudiante desarrolla una buena competencia oral, no ¿sería lógico también desarrollar una competencia icónica? en donde para el estudiante, una imagen también comunique algo significativo al igual que las palabras; y no solo esto, sino que el estudiante pueda emplear varios procesos en su creación textual.

Pero es en este punto en donde el debate revive pues, la pelea por la utilización de cómic en el aula, no termina sino que por el contrario se agudiza más puesto que los profesores esgrimen como un argumento fuerte la facilidad que es el observar un cómic ya que el trabajo físico que se realiza es mucho más fácil que si se lee cualquier tipo de texto corto, tal como lo propone Miravalles, según él

²⁸ *Presentación general del cómic como recurso didáctico y su uso en el aula, El cómic del Bicentenario.*

“es obvio que ver una escena, exige mucho menos trabajo que leer una descripción, por maravillosa que sea. De ahí que los escritores, los amantes de la cultura, y muchos profesores también, proclamen que el cómic está fomentando el analfabetismo colectivo y contribuyendo, aún más, al abandono de la lectura” (Miravalles, 1999).

Siendo Miravalles catedrático de Lengua y Literatura de educación secundaria en Valladolid, conoce tal como son, los argumentos que tanto profesores como literatos dan para justificar el no uso de herramientas como el cómic, como se describió anteriormente se habla hasta de un analfabetismo, haciendo que esta palabra cause conmoción en quienes las escuchan porque a fin de cuentas ¿Quién quiere una sociedad que no sea letrada, sociedad que sea “ignorante”? de allí sale otra duda, si la sociedad no quiere ser ignorante, ¿no sería ignorancia no utilizar herramientas que sirven?; hasta hoy la mayoría de profesores tienen una venda en los ojos que nos les permiten encontrar el mensaje oculto tras el cómic, el verdadero significado de este sigue escondido y sus aportes a la educación se mantienen tras el tabú de que el cómic solamente sirve para el entretenimiento de aquellos que lo leen.

Instaurar una cultura de cómic dentro del aula de clase es quizás una de las pocas preocupaciones que tiene el maestro, pues el cómic sigue encapsulado en unos pocos sin dejar la oportunidad a otros que lo conozcan; quizás la cultura tiene culpa en el poco conocimiento del mismo, pues esta lo ha mostrado como una “secta” en la cual no todas las personas tienen cabida si no que por el contrario aquellos que están inmerso en él son personas solitarias las cuales dejan sus miedos y despejan su mente en la lectura del mismo, se ha hecho ver que es una cultura para los más jóvenes y que los adultos no tienen cabida en esta, pues sería demasiado infantil que, una persona llena de responsabilidades pertenecientes a una sociedad rígida y tradicionalista, sea un lector ferviente del cómic y que este de una forma u otra se convierta en su mayor escuela. Se debe cambiar la visión manipuladora que se tiene del cómic, este no es un mero entretenimiento, por el contrario se ve como una forma de comunicación que está inscrita en el contexto de la civilización de la imagen (Miravalles, 1999).

Como se ha afirmado anteriormente, en la escuela se deben desarrollar competencias que para el resto de vida del estudiante, serán totalmente útiles; este proceso debe empezar

desde la escuela primaria y los primeros receptores de la cultura del cómic deberían ser los estudiantes de los primeros ciclos de la escolaridad, pues desde allí se comienza la apropiación de la competencia textual y es allí cuando el cómic sale a flote con todos los recursos que puede brindar a quienes lo utilicen, pues

“el escolar, cuando produce narraciones ha de combinar conocimientos relativos a la estructura del relato (...). Al tiempo ha de dominar tres niveles de elaboración textual: el de la acción lingüística –responsable del sentido de la comunicación-, el de la producción textual –necesario para la adecuación formal del texto- y el de la contextualización –vinculado con los géneros discursivos y la dimensión pragmática del discurso-.” (Aguilar, 2012).

Dicho esto, se involucra al niño a una cultura en la cual comprende varias competencias, además desarrolla procesos para la adecuada producción de textos, la competencia cognitiva se va desarrollando a medida que el educando se involucra más en el conocimiento de herramientas como el cómic; se considera que la construcción de narraciones es básicamente una tarea cognitiva en donde diferentes conocimientos se ponen en juego, en donde se necesita de la capacidad para realizar operaciones cognitivas poniendo en práctica el pensamiento narrativo y capacidades donde se ponga en práctica competencias lingüísticas; así pues, los procesos mentales y formales para la producción pueden ser todos desarrollados desde el estudio del cómic: el hecho de que este no tenga una cantidad de texto como el de una novela no quiere decir que no haga ningún aporte lingüístico y a nivel de léxico.

Considerando esto, las competencias necesarias para la elaboración y estudio del cómic son mayores que las utilizadas al producir un texto escrito u oral pues en estos se mezcla el texto con la imagen y así el estudiante debe desarrollar procesos individuales de análisis pero que a su vez se complementan, entendiendo lo anterior se afirma que,

“En el cómic, por un lado, tenemos textos escritos, que se rigen por las normas del lenguaje escrito; por otro, están las imágenes que tienen como referencia el lenguaje icónico (...) entre la palabra y la imagen se establecen dos tipos de relaciones centrales: la primera de complemento mutuo o integración recíproca y la otra participando en la construcción del

eje temporal del relato, según la cual la palabra desempeña diferentes funciones (...). Es por ello que las competencias lingüísticas necesarias para la elaboración del discurso con este tipo de códigos deban de ser diferentes a las de las narraciones que surgen mediante la escritura o la oralidad”. (Aguilar, 2012).

se ve entonces que el estudio y la realización del cómic no es algo que simplemente se hace por entretenimiento sino que exige mucho más de parte de quienes lo hacen, no es solamente un poco de distracción porque los requerimientos que se necesitan para elaborarlos son grandes y los procesos mentales que se desarrollan al hacerlo implican conocimientos previos sobre la producción de textos y un léxico, que si bien no debe ser muy abundante, debe ser el suficiente para que lo hecho esté bien elaborado.

A pesar de los argumentos esgrimidos a favor de la utilización del cómic en el aula, cambiar el pensamiento de quienes deben llevar a cabo la transición de pasar de la enseñanza tradicionalista a la utilización de nuevas herramientas, es un proceso no solo de paciencia sino que es a largo plazo. Quienes enseñan la lengua y sus componentes, deben entender que “nuestra lengua se enseña como una lengua muerta y la verbalización se remite al recitado de lecciones o al análisis sintáctico de interminables oraciones que casi nada les dicen ni despiertan su interés” (Miravalles, 1999) sujeto a esto la propuesta es que se implementen en las escuelas lo que podría denominarse “pedagogía de la expresión”, en donde se tenga en cuenta las necesidades e intereses reales de los alumnos, según Miravalles. Entendiendo esto, la escuela debe dejar atrás el tradicionalismo y realmente escuchar a aquellos que realmente viven en su día a día una escuela como segunda casa.

Frente a los objetivos que se pueden desarrollar al trabajar el cómic en el aula, se encuentran más pros que contras y es allí en donde se debe seguir pensando en la idea de incluirlo como una de las temáticas principales para los estudiantes de la escuela básica, se habla de su inclusión desde el punto de vista de (como se ha venido afirmando a lo largo de este documento) el desarrollo de competencias, a su vez que las mismas se ponen en práctica, no solamente se hace un ejercicio de memorización y de aprendizaje sin aplicación sino que por el contrario, estas al aplicarse se autonomizan más por parte del estudiante y permite que el mismo tenga un proceso aún más favorable que si solo se hiciera la

enseñanza tradicional. Se pueden citar varios objetivos que se han encontrado y los procesos que los estudiantes que los ponen en práctica, van desarrollando; el uso del cómic en el aula permite:

1. Como un primer objetivo se posibilita y facilita el traspaso de información verbal a lo icónico (imágenes) y viceversa; se hace una reflexión del lenguaje verbo-icónico; por ejemplo cuando se pide a un estudiante que denote felicidad en un rostro y este lo dibuja así, lo que se está intentando es cumplir este objetivo, pasar del lenguaje verbal a una imagen, hacer una relación de lo conocido frente a lo pedido.
2. Se realiza una enseñanza y se capacita al alumno en los diferentes elementos del cómic, la significación de cada uno de ellos, haciendo que este (el estudiante) desarrolle su capacidad analítica; lo que intentará el estudiante será conseguir lo pedido por medio de lo que ya conoce, por ende pondrá en práctica lo ya enseñado y no solamente quedará en su memoria como un elemento sin práctica.
3. Se facilita la creatividad del estudiante, tanto en los diálogos que debería tener su creación así como los iconos que la misma maneje; así se “entrena” no solo la lengua sino la creatividad frente a la mirada del estudiante hacia los movimientos del cuerpo, sus detalles, expresiones, entre otras.
4. Tolerancia crítica se puede tomar como el más importante pues, se busca no sólo la admiración hacia el cómic sino el análisis de viñetas, personajes, acciones, del verdadero significado de la historia que se ha estudiado, etc. Se forma entonces una capacidad crítica (que puede ser empleada no solo para el cómic sino para la literatura y quizás la mayoría de producciones escritas) y a su vez se tolera en cuanto a diferentes puntos de vista y discrepancias que se tenga con el autor del cómic.²⁹
5. Si se propone como una tarea escolar, se está estimulando el trabajo en equipo y a su vez se promueve la participación del alumno, pues se está pasando de un ente pasivo que toma apuntes o escucha, a un alumno que puede contrastar ideas, puede

²⁹ *Objetivos tomados de “El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza”, de J.L. Rodríguez Diéguez, Pág. 132- 133.*

ver temas desde diferentes perspectivas y puede tolerar además de colaborar con los demás.³⁰

Los objetivos que se obtienen no son todos de la misma índole, sino que cada uno de ellos muestra de forma diferente lo que se quiere y se puede lograr si la escuela en realidad se comprometiera con el trabajo en el aula del cómic; como se ve no es simplemente un entretenimiento sino que ayuda a que tanto los estudiantes como los profesores que lo incluyan puedan realizar y practicar procesos que se han aprendido pero que sólo se han quedado en eso, en un aprendizaje que no se ha aterrizado a una práctica como tal. Se dice entonces que

“el cómic, al suponer una síntesis de dos áreas expresivas fundamentales: la del lenguaje y la de la expresión plástica, constituye uno de los medios más complejos, y su práctica sistemática, un método pedagógico muy eficaz en la enseñanza de la lengua”. (Miravalles, 1999).

Se esboza entonces otra razón por la cual debería ser incluido el cómic no solo en el aula de clase sino en la escuela en general, pues a fin de cuentas es una de las herramientas con mayor aprendizaje y no sólo teórico sino práctico.

Se concluye entonces que la escuela debería escuchar lo que dicen teóricos e inclusive los profesores, propone Aguilar (2012), que “se trata de articular las propuesta educativas, complementando la dimensión textual con los elementos contextuales, para iniciar a los chicos y chicas en la apropiación de los productos que venden los medios de comunicación”. Medios de comunicación que no pueden ser ajenos a la vida ni se pueden privar a los estudiantes de ellos, pues de una u otra forma están implícitamente en su diario vivir; la propuesta es que la escuela incluya en su formación permanente el cómic como herramienta didáctica y como ayudante de procesos aún más complejos que la simple producción escrita; se invita entonces a que mientras la escuela deja sus tradicionalismos, los profesores intenten enseñar a sus alumnos con herramientas y que se deje de lado al cómic como texto discontinuo para pasar a ser un texto realmente valorado y utilizado.

³⁰ Tomado de la revista “Comunicar 13”, de Luis Miravalles, Págs. 171- 174.

2.6. Retórica Visual

Concepto desarrollado también por Roland Barthes en el que nos presenta que “Una imagen vale más que mil palabras, esta trilladísima frase, ha despertado cientos de debates, adhesiones y oposiciones, lo cierto es que la imagen dice cosas.” Es decir que la imagen se compone de un sentido, también afirma que la retórica visual o de la imagen se compone de tres mensajes a interpretar; un mensaje lingüístico, un mensaje codificado y uno no codificado.

La investigadora y docente española María Acaso comparte la definición de Barthes acerca de este concepto pero principalmente hace énfasis en que la retórica se aplica en diversos campos como la política y la literatura haciendo que un concepto o teoría tenga sentido a partir de una interpretación, esto como preámbulo a la definición de retórica visual

Para Acaso el concepto de retórica visual concretamente se refiere a la herramienta que se encarga de organizar e interconectar los múltiples significados que puede tener un producto visual (en este caso el cómic). Esta organización se refiere a las imágenes acompañadas de textos.

“El lector es invitado a considerar que a través del lenguaje visual se transmite conocimiento, es decir, que la imagen es un vehículo que alguien utiliza para algo”, así María Acaso sostiene que la retórica visual contribuye a transmitir mensajes concretos. Haciendo uso de este concepto propone un modelo de análisis para productos visuales en el que este mismo debe ser seleccionado y después descompuesto en su parte denotativa (estructural) y en su parte connotativa (contenido) para identificar los mensajes latentes de dicho producto visual.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO Y MODELO DIDÁCTICO DE ANÁLISIS

En este proceso para resolver el problema planteado al inicio de investigación se han establecido ciertos criterios metodológicos para llevarla a cabo. Teniendo los conceptos de cómic, retórica visual y texto discontinuo ya establecidos, se procede a establecer las fases de investigación, nivel de investigación, el diseño de investigación, los recursos, el modelo de análisis para la historieta seleccionada y posteriormente a describir los pasos para realizar dicho análisis.

Es así como de manera esquematizada el presente proyecto se lleva a cabo.

3.1. Fases de investigación

Esta investigación consta de cuatro momentos o cuatro fases para llevarse a cabo, dichas fases permiten establecer los diversos procesos que ha llevado la misma.

Fase lógica

Esta fase se remite al escoger un problema en específico, en diseñar una pregunta, definir unas meta u objetivos y establecer unos ejes temáticos para trabajar (los textos discontinuos, tomando como ejemplo el cómic) teniendo en cuenta la línea de investigación o área de interés (en este caso la semiótica).

Fase metodológica

Este momento consiste en establecer un modelo o plan de trabajo, como hacer la consulta de bases teóricas que respaldan los conceptos trabajados, al igual que buscar unos antecedentes de investigación. Como se tenía un cómic específico (Zambo Dende) se realizó un trabajo de campo en el que hubo encuentro con el autor de la obra y un seguimiento a la misma.

Fase técnica

Ya teniendo lo anteriormente mencionado en esta fase se procede a realizar el marco metodológico de la investigación para dar entrada a lo que consiste el posterior análisis del producto visual.

Fase sintética

Esta fase se refiere a la elaboración del análisis del producto visual por medio del modelo didáctico y posteriormente a las conclusiones donde se arrojan los resultados de este proceso investigativo.

3.2. Nivel de investigación

Si bien existen muchos niveles o tipos de investigación, dos de las principales y en las cuales hemos decidido tomar un enfoque más fuerte será en la investigación descriptiva y en la investigación documental, pues son estas las que a fin de cuentas nos permiten no sólo saber qué elementos conforman el cómic sino cuales son las diferencias de este en otros contextos.

Investigación descriptiva

Se debe conocer que la investigación descriptiva es una de las más utilizadas en cualquier campo de estudio, no hay necesidad de enfocarse en una sola área si no que todas las investigaciones pueden utilizarla, pues es la más completa y como bien su nombre lo indica, ayuda a la descripción de cualquier proceso, además se puede catalogar como una investigación de tipo “social” pues más que ser utilizada para una comprobación científica hace que la sociedad en la que se aplique se vea casi que fielmente reflejada a la realidad estudiada. Quizás este no sea un tema del cual se hayan tratado en grandes libros ni (así suene redundante) se hayan realizado grandes investigaciones, pero en muchos trabajos se encuentra su definición y además es dada por diferentes autores, así que de este no se tiene una sola visión sino múltiples, lo que permite hacer una comparación en las mismas y llegar a conclusiones personales.

Como primera definición se propone que en la investigación descriptiva

“(…) se reseñan situaciones, acontecimientos grupos humanos, procesos, características de un fenómeno o de una situación particular; se describen características, servicios, utilización

predicciones, comprobaciones y descubrimientos, entre otros. La investigación descriptiva no se interesa en comprobar explicaciones.” (Román, Montenegro y Tapia, 2006)”

En esta definición se propone que no es generalmente utilizada para realizar una investigación con el fin de comprobar una hipótesis si no que es una investigación más ligada hacia la comunidad, tal como se presenta con el censo de los ciudadanos para definir cuál es el total de habitantes en la ciudad y cuáles son tanto sus necesidades básicas como aquello que poseen; no está ligada a una investigación científica si no a una investigación demográfica, que se centra principalmente en las relaciones sociales.

Se empieza a definir que entonces el camino que se toma a través de la investigación descriptiva, y se delimita a un campo social y cultural, esta investigación deja ver la realidad de la sociedad en que se hace la misma, haciendo que todos los factores influyentes se encuentren en los resultados obtenidos, para Salkind (1999) “la investigación descriptiva reseña las características de un fenómeno existente. Los censos nacionales son investigaciones descriptivas” y se vuelve nuevamente a la definición dada anteriormente, esta clase está más ligada hacia la demografía, las características sociales y no tanto a las muestras numéricas.

Con los datos recogidos se puede obtener una imagen bastante amplia de algún fenómeno que a los investigadores les interese no solo conocer sino también explorar, así que siempre hay documentos a los cuales se pueden remitir para hacer dicha investigación, es decir, que la investigación descriptiva exige esto, la consulta de diferentes documentos los cuales sirven como base inicial para la exploración después de diferentes temas. Pero a pesar de que tenga esta característica, que puede estar basada en otros documentos, puede llegar a ser base de otras investigaciones e incluso muchas veces es autónoma; se afirma entonces que,

“La investigación descriptiva no sólo puede ser autosuficiente, (...) sino también puede servir como base para otros tipos de investigaciones, porque a menudo es preciso describir las características de un grupo antes de poder abordar la significatividad de cualesquier diferencias observadas” (Salkind, 1999).

Se nota entonces cómo la investigación descriptiva no sólo se fundamenta en textos ya escritos sino que también sirve como base para próximas investigaciones, es decir, se convierte en un texto de apoyo para temas tratados y que sean parecidos, no dejándola como una simple investigación sino que cobra vida a partir de la utilización con el fin de proseguir un tema antes tocado; la investigación descriptiva no queda archivada por el contrario vive en constante transformación gracias a lo propuesto anteriormente, a que su correcta utilización da pie y bases para investigaciones futuras.

En este punto, se tienen dos definiciones bastante parecidas para lo que es la investigación descriptiva, puesto que se basa en la sociedad más que en un sistema de números o en la comprobación de hipótesis, y al tener un factor social, en donde el contexto influye, sirve como base para otro tipo de investigaciones, por lo tanto los resultados de esta no quedan inservibles e inmóviles sino que están en constante comparación, transformación, cambio, y terminan siendo un punto de partida para casi cualquier otro tipo de investigación. Pero no se debe dejar sólo la definición de estos autores, sino que se debe tener al menos otra definición, con la cual o se sigue con la idea que se ha venido teniendo hasta este punto, o refutar lo que se ha pensado hasta aquí; si se mira desde otra área de estudio, la definición no es muy diferente a la ya dada, la investigación descriptiva se define entonces como:

“una forma de estudio para saber quién, dónde, cuándo, cómo y porqué del sujeto del estudio. En otras palabras, la información obtenida en un estudio descriptivo, explica perfectamente a una organización el consumidor, objetos, conceptos y cuenta”
(Namakforoosh, 2005).

La definición dada se proporciona desde la contaduría y se ve como a pesar de ser diferentes áreas de educación, la investigación es básicamente la misma, pues se centra a fin de cuentas en un estudio del sujeto, su contexto, es decir, es una investigación social. Además da pautas para que el investigador sea bueno, pautas que aunque no se han nombrado ya se han relacionado en los otros textos expuestos hasta este punto; tal es que se dice que el investigador debe tener un conocimiento a priori del grupo a investigar, es decir, se debe conocer los componentes mínimos y que (como se ha insistido anteriormente) estas

investigaciones sirven luego de base para realizar unas nuevas, muchas veces éstas sirven de “inspiración” (si se le puede decir así) para realizar otras y aparte de esto, se encuentran en constante cambio lo que hace que la investigación no quede ahí si no que se dé tanto su transformación como su modernización.

Se llega entonces a la conclusión de que diferentes autores, en diferentes áreas contemplan a la investigación descriptiva bajo una misma definición, pues se centra en el sujeto más que en la comprobación de hipótesis, y se puede afirmar que la principal investigación que se debe hacer es esta, pues como se ha reiterado se convierte en base para muchas otras investigaciones, se toma como punto de partida para analizar situaciones y se contempla como cambiante y modernizada a medida que no se deja tal cual está sino que se sigue postergando el tema de su investigación.

Cabe aclarar que la primera forma de investigación descriptiva es la observación hacia el sujeto sin ningún tipo de prejuicios y dejando a un lado todas aquel conocimiento que se tenga de su contexto, y aunque poco es utilizada ahora esta forma, debe conocerse pues no siempre el objeto investigado se conoce y por ende, como primer ejercicio se suele realizar esto, sin dejar de lado la verdadera investigación para la cual se escogió dicho grupo, se reitera que este es un simple primer y básico paso para la realización de la investigación si no se tiene un conocimiento previo.

Es entonces la investigación descriptiva quizás la menos tediosa de todas las formas de investigación y se debe tener en cuenta que sus resultados muestran la realidad, sin alteraciones, que se ha estudiado.

3.3. Diseño de investigación

Investigación exploratoria

La investigación exploratoria debería denominarse como la base para las investigaciones que luego se harán sobre un tema específico, cabe reconocer que es poco nombrada puesto que queda en una primera fase sin desarrollo y por encima de esta se colocan el resto que recogen datos, aumentan lo investigado, se acerca a la historia, etc.; al tiempo los textos dedicados a la misma son cortos y por lo tanto hace un poco más difícil su conocimiento y

de su difusión; a esta se le utiliza cuando no hay una investigación previa sobre lo estudiado o cuando el conocimiento sobre el tema es vago y no comprobado que necesita empezar a ser explorado, de allí su nombre pues es esta la que permite una indagación inicial sobre un tema específico. De allí parte la utilización de herramientas para nutrir el tema que se ha empezado a explorar, se tiene la revisión bibliográfica como una de estas al igual que entrevistas y cuestionarios, después de la recolección de la información necesaria se termina la investigación exploratoria pues se hizo la creación de un marco teórico y epistemológico con lo cual el tema está suficientemente soportado como para servir de base hacia nuevas investigaciones; a su vez son un poco más flexibles en su metodología, y a partir de estos se generan las investigaciones descriptivas.

El investigador hace parte fundamental de esta pues es este quien revisa toda la documentación necesaria y la revisión bibliográfica para completar el marco teórico, esta investigación tiene como objetivo “(...) familiarizarnos con el tema de estudio y seleccionar, adecuar, o perfeccionar los recursos y los procedimientos disponibles para una investigación posterior” (Garza, Pág. 15) con lo anterior se toma esta investigación como la primera para luego hacer una formulación de hipótesis en otras investigaciones posteriores.

En las definiciones y objetivos que se encuentran sobre este tipo de investigación se concuerda con lo mismo, que es la fase inicial para el conocimiento de algún tema poco explorado o sin investigaciones previas, sin embargo se propone que hay diferentes tipos de investigación exploratoria:

1. Investigar en la literatura

Se habla de que esta es una forma factible de recopilar información pues la literatura puede aprovecharse desde la literatura conceptual, comercial y hasta estadísticas que llegasen a ser publicadas, el estudio de la misma pueden aportar ciertas ideas para la creación de las hipótesis adecuadas.

2. Investigar utilizando expertos

En esta generalmente se utiliza la recopilación de información por medio de expertos relacionados al campo de estudio y por medio de una entrevista, es decir, se conversa con

aquel que pudiese llegar a tener un conocimiento previo y a partir de su experiencia se recoge la información.

La investigación exploratoria ayuda a tener una vista general del problema y ayuda a que este a su vez sea dividido en unos sub-problemas con un nivel micro en donde se puedan generar hipótesis además como beneficio el investigador obtiene más conocimiento con respecto al problema tratado; la investigación entonces puede cumplir algunos propósitos tales como la formulación de problemas para desarrollar hipótesis, establece bases para futuras investigaciones (no del mismo tema sino de temas relacionados), aumentar el conocimiento acerca del tema y aclaración de conceptos que inclusive pueden ser de término general.

Como bien se ha dicho, la investigación exploratoria es la base para otras investigaciones y por lo tanto consideramos que este trabajo es la base para futuros proyectos no sólo sobre el cómic colombiano, si no sobre el modelo, el análisis, las figuras, los conceptos que se manejan en el mismo; si bien se encuentran algunas investigaciones sobre el tema, este no se ha planteado como un problema no sólo en el aula de clase sino a nivel de la educación general puesto que resultados en pruebas evaluativas lo comprueban, el cómic se ha juzgado siempre y no permiten su incorporación a la educación pero se ha dicho que al ser un texto discontinuo tiene la misma importancia que cualquier otro texto continuo trabajado en el aula así pues se sienta este trabajo como punto de partida para proyectos venideros sobre el análisis de cómic, los textos discontinuos, entre otros; aparte permite que se conozcan, se aclaren, se tengan presentes diferentes conceptos que hasta hoy se utilizan con temor o que simplemente por desconocimiento no se utilizan.

3.4. Recursos

Teniendo ya definidos tanto el nivel de investigación como el diseño de la misma, se entra a tocar todo lo concerniente aquellos instrumentos, herramientas y procedimientos para darle forma a esta.

Como recursos principales se tiene el modelo didáctico de análisis creado por la investigadora española María Acaso, y a copias impresas de la primera temporada de la

historieta cómic Zambo Dende “El Vengador Esclavo” perteneciente a la compañía colombiana 7GLAB ENTRETAINMENT INC.

ZAMBO DENDE “El Vengador Esclavo”

(Primera Temporada – El Legado De Los Condenados)



Año: 2010

Nicolas Rodríguez Ballesteros

Creador – Historia – Editor - Dirección de arte.

Carlos Moreno

Editor en jefe – Historia – Color – Finalizado - Portada.

Oscar Felipe Arciniegas

Historia - Arte – Portada.

Arturo Torres y Federico Soto

Historia- Guión- Diálogos.

Mónica López, Javier De La Pava, Iván Saboya, Andrés Martínez y Alex Castillo

Pintura y color digital – Rotulado.

Publicado por: 7GCÓMICS.

Distribución: 7GLAB ENTERTAINMENT INC.

Logo diseñado por: CÓMICRAFT.

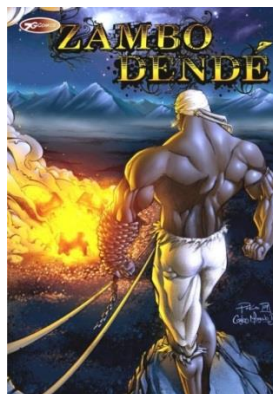
Zambo Dende cuenta la historia atemporal de un héroe latinoamericano llamado Azúk que es el primer hijo zambo proveniente de un rey africano que es tomado como esclavo y de una madre indígena, nacido en el nuevo continente (América) en siglo XVI, quien por el poder del destino y la mala fortuna de haber nacido condenado por su raza y color de piel, se convierte en la esperanza viva de libertad, en todas las noches de luna nueva; rescata del yugo de la opresión y la esclavitud a los negros e indígenas, perpetuados por el poder español propio de la época.

Bajo la guía de su mentor Salomao Ginjiva, Azúk se convierte en el mayor obstáculo del mercado esclavista bajo el mando del temido “Sevillano”,

Esta primera temporada está compuesta por un episodio piloto, y cinco números a saber, que narran las primeras hazañas de este guerrero nocturno.

EPISODIO PILOTO:

Ilustración XXIX



Este episodio nos muestra un guerrero descalzo, de carne y hueso y con una potente cadena atada a su brazo derecho, a su vez con habilidades de combate potentes y certeras. Algunas de las viñetas de este episodio son unos pequeños flashbacks de la vida pasada de este guerrero, también de algunos de sus temores y su posterior tragedia.

El clímax de este piloto aparece en una lucha fortuita entre este guerrero y unos guardias armados que custodiaban una choza con esclavos, los cuales quedan en libertad gracias a este guerrero de turbante blanco.

PRELUDIO:

La trama de esta historia inicia en el nuevo mundo en el siglo XVI, en un siniestro bar donde hace su aparición Marko McGloin, un desalmado europeo que trabaja para el líder del mercado esclavista; durante una riña en aquel sitio asesina a sangre fría a un hombre esclavista de la región.

Esa misma noche en un embarcadero, el guerrero misterioso conocido entre los negros como “El Vengador De Los Esclavos” hace su imponente aparición para detener a los hombres que trasportaban a estos esclavos, logrando que solamente uno de ellos salga atormentado de aquel lugar.

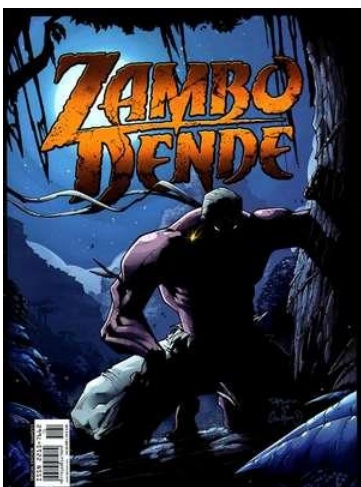


Ilustración XXX

UN NUEVO HOGAR:

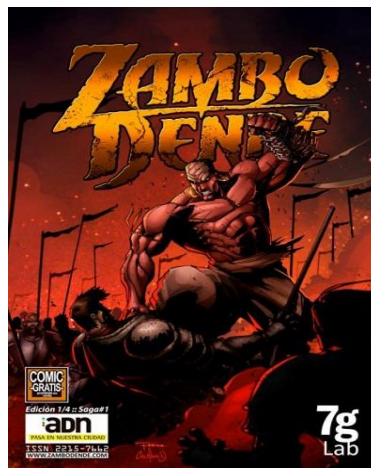


Ilustración XXXI

Después de su estremecedor encuentro con Zambo Dende (El Vengador Esclavo) el hombre del puerto cuenta lo sucedido en un bar, donde lleno de miedo cae bajo la maldición del oro y muere súbitamente. Mientras tanto en la nueva ciudad de granada, hace su aparición el gran hacendado Don Antonio de Borbón quien espera a su hija Madeleine recién llegada de Francia, en esos instantes dos figuras, un joven encapuchado de sombrero, de birimbao en mano acompañado por un anciano vendado y de sabia apariencia, hacen su arribo a la plaza pública, donde el joven de capucha salva a una pequeña de la guardia invasora mostrando unas habilidades de combate formidables. Luego McGloin y otro hombre discuten acerca de un espíritu que los hombres de los embarcaderos han visto por las noches lo describen como un hombre de color, que anda por ahí destruyendo y quemando los campamentos de esclavos cautivos, esa misma noche, sediento de venganza y con la ferocidad de un jaguar Zambo Dende, rastrea la pista de otro campamento de esclavos al encontrar un puro con una S grabada en él. Al llegar contempla como una pequeña aldea está siendo consumida por el fuego y encuentra a una niña, (la misma pequeña que él mismo ayudó en la plaza) quien en sus voces entrecortadas advierte a Zambo de que este ataque fue perpetrado por cinco hombres.

LA TEMPESTAD:

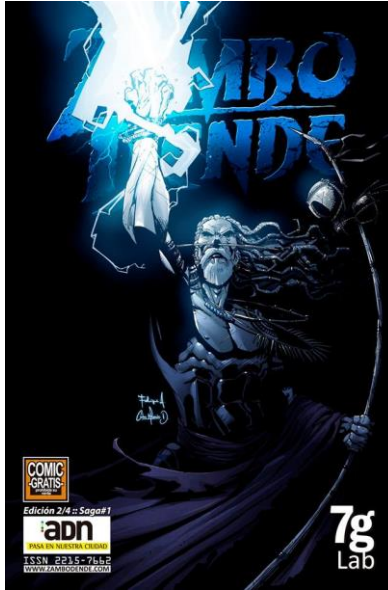


Ilustración XXXII

Siguiendo los sucesos acontecidos en el episodio anterior, en la Ciudad de las Nubes (una resistencia clandestina, libre de los invasores del nuevo mundo) el consejo de sabios se ha reunido para tomar una decisión sobre las acciones cometidas por el guerrero Azúk (Zambo Dende) hacia el régimen esclavista, por lo tanto informan a su viejo maestro Salomao Ginjiva, que de ninguna manera apoyaran una venganza personal.

Azuk empieza a tener un recuerdo de la muerte de su padre a manos de McGloin, así decide seguir con su lucha en búsqueda de la libertad de sus compatriotas dejando su aldea.

En las haciendas, sobretodo en la de Borbón ya se empieza a esparcir la leyenda de un espíritu guerrero que libera esclavos, a lo que McGloin decide llamar a su grupo de mercenarios “Los Ducado” conformado por 5 criminales internacionales y un aborigen caníbal.

Este episodio de Zambo Dende finaliza con una lúgubre figura encapotada que desborda, miedo y ambición.

DEMONIOS DEL PASADO:

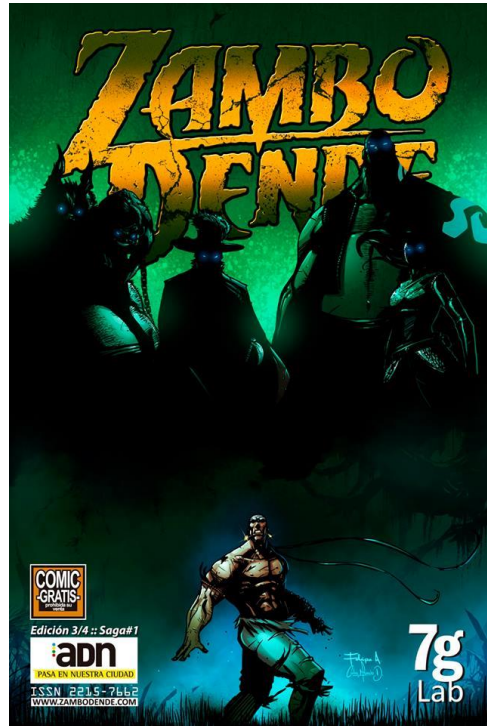


Ilustración XXXIII

Un conquistador llamado Gonzalo de Guerrero, que pisaba tierras americanas, fue capturado tiempos atrás por un grupo de nativos, poco a poco se fue ganando su respeto, su confianza y el derecho de pertenecer a su comunidad teniendo conocimiento de aquel espíritu que luchaba contra los invasores europeos.

En los acontecimientos actuales Azuk sigue con su camino en búsqueda de la libertad, y la pista de los asesinos de su familia, sobre todo de su padre el rey Yabonga, a lo que un pequeño niño de su aldea llamado Axé decide unírsele en su causa, Azúk da negativa a su petición y se marcha no sin dejarle en claro al pequeño que no duda de su valentía.

Este episodio marca el nudo central de la primera temporada con la aparición del temible Sevillano (aquella figura encapotada del episodio anterior) y sus socios en el mercado de esclavos, en esta reunión se deja en claro sus deseos de cesar las actividades del “espíritu vengador” que pretende acabar con sus malvados planes, por último Zambo se enfrenta junto a Gonzalo de Guerrero a los mercenarios Ducado, en donde este guerrero cae en un sueño devastador provocado por una bomba alucinógena lanzada por una de los mercenarios.

GIROS DEL DESTINO (Último Episodio De La Primera Temporada)

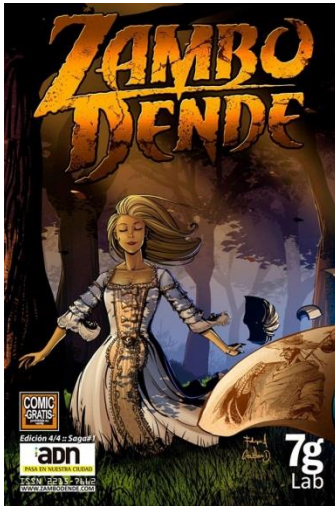


Ilustración XXXIV

Después de recordar con amor y nostalgia a sus padres, Zambo se dispone a terminar su lucha contra los Ducado, encargando a Gonzalo su custodia y su posterior interrogatorio. Este episodio final marca el primer encuentro entre Madeleine de Borbón y Azúk, al ser rescatada junto a su criada Bamba por el guerrero libertador quien planea llevarlas con su maestro Salomao.

Por último el malvado sevillano consulta a su hechicero llamado Pirubis sobre la situación actual, a lo que responde que enviara a un agente del caos (un monstruo) tras aquella esperanza libertadora..... Zambo Dende.

Así finaliza esta primera temporada.

3.5. Modelo didáctico de Análisis

El presente modelo de análisis ha sido creado y propuesto por la investigadora y docente en educación artística la española María Acaso , para realizar estudios sobre diversas obras pertenecientes a la narrativa gráfica, en este caso particular, la creada por Nicolas Rodríguez, Zambo Dende.

Este modelo se compone de dos facetas:

- a) La forma.
- b) El contenido.

a) La forma

En esta faceta se trabajan los criterios concernientes al plano denotativo o a los planos superficiales. Se presta atención a las siguientes categorías: A la forma, al tamaño, a la iluminación, a las texturas allí presentadas y al color.

Posteriormente se procede a realizar una interpretación de dichos elementos para enunciar lo que denotativamente muestra la obra de Rodríguez, en cuanto a la imagen, en cuanto a lo gráfico.

b) El contenido

Faceta correspondiente al plano simbólico a su vez al plano connotativo, en esta parte se analizan los elementos simbólicos de la obra gráfica, partiendo de la interpretación de los elementos estructurales trabajados en la misma.

Para esta faceta el modelo de análisis, presenta 32 figuras retóricas, que deberán encontrarse en el cómic. A raíz de lo anterior se arrojara una hipótesis que dé cuenta de aquellos elementos denotativos y principalmente de aquellos elementos que posee el cómic como texto discontinuo, que son relevantes para los contextos académicos.

Figuras retóricas

Las siguientes son las figuras que presenta el modelo didáctico de análisis en la faceta del contenido. Las mismas se dividen en; figuras retóricas sintácticas, las figuras transpositivas, figuras repetitivas, figuras ascentuativas, los tipogramas, y las figuras retóricas semánticas.

a) Figuras retóricas sintácticas

Son aquellas que se remiten a lo que se ve y a lo que se muestra en un plano denotativo y operan partir de la forma de organizar o jerarquizar los elementos lo que por ende conlleva a una interpretación formal de los mismos.

Figuras transpositivas

Son las que alteran el orden establecido de los elementos.

Figuras repetitivas

En estas se usa el mecanismo de repetición como recurso principal, para indicar énfasis, interés y buscar la intención del destinatario. Esta figura es de utilidad siempre y cuando la importancia de los hechos esté condicionada por la cantidad.

Figuras acentuativas

Es la que permite dar relevancia a la imagen a lo grafico sobre la intención comunicativa marcando un detalle en específico.

Tipogramas

Son las figuras que apelan a las formas tipográficas y las posibilidades de semantización, cambios de lectura, y en si a reforzar la intención comunicativa.

b) Figuras retóricas semánticas

Estas figuras son aquellas que conciernen a lo que se ve a lo que se muestra a lo que se connota. Estas figuras son las que juegan con el receptor ya que este debe tener unos conocimientos previos para posteriormente realizar una construcción valorativa. Entre este tipo de figuras se encuentran las figuras contrarias que implican una unión de referentes y opuestos que pueden ser asociados, y también se encuentran las figuras comparativas en las que se suelen comparar dos referentes.

Hipérbole

Hacer referencia a la alteración exagerada e intencional de la realidad.

El eufemismo

Consiste en el efecto de sustituir un término desagradable con otro más agradable.

Sinécdoque

Es aquella figura retórica encarada de representar el todo por la parte y a su vez la parte por el todo.

Antífrasis

La antífrasis se usa con el fin de dar a un objeto un nombre que indica cualidades contrarias a las el mismo que posee.

La antítesis

Figura retórica que concierne a la oposición entre dos términos o conceptos opuestos.

Antonomasia

Esta figura tiene como objeto reemplazar un nombre propio por una expresión reconocida universalmente o globalmente.

El símil

Es una comparación entre dos términos semejantes, utilizando adverbios “como”, “cual” o similares.

Metáfora

Figura que consiste en hacer una comparación de algo a través de su semejanza o analogía con otra cosa.

La metonimia

Tiene como objeto el de designar una cosa o idea con el nombre de otra.

Derivación

Es el uso de varios elementos lingüísticos o visuales que poseen la misma base.

Elipsis

Referente a esa omisión de alguno de los elementos innecesarios en la oración o en la gráfica.

La erotema

Es una Interrogación retórica que afirma con énfasis una respuesta ya contenida en la pregunta.

Hipérbaton

Consiste en alterar el orden lógico de los términos en específico.

La sinestesia

Esta figura es usada para combinar dos o más sentidos en un espacio definido.

Personificación o prosopopeya

Tiene como tarea atribuir cualidades o acciones humanas a objetos o ideas.

La paradoja

Es la unión de dos ideas aparentemente imposibles de concordar por consecuente incita a la reflexión.

El oxímoron

Es aquella contradicción de dos conceptos en una solo frase o imagen o mejor conocida como incoherencia.

En última instancia el modelo didáctico de análisis deberá postular unas conclusiones resultado de lo recogido en el proceso de análisis en las dos facetas.

Procedimientos para el análisis del cómic

El análisis de la obra gráfica de Rodríguez “*Zambo Dende*” se llevara a cabo en los siguientes pasos:

- 1) Se tomaran los cinco números de Zambo Dende incluido el episodio piloto y se hará una revisión, una lectura de cada uno.
- 2) Partiendo de la lectura se escogerán los elementos que estos mismos tienen en común.
- 3) Con los elementos seleccionados se aplicará el modelo en las dos facetas y en cada una de sus categorías.
- 4) Después por medio de la interpretación de las categorías establecer la conclusión final del análisis de la historieta.

Al culminar el análisis y al tener los resultados, se elaborarán las conclusiones finales de la investigación dando respuesta a la pregunta problema e inicial y a las metas contempladas en los objetivos.

“Ak Elé Ambála, que en la lengua Sih-Jiri, significa -He Aquí Su Libertad”

ZAMBO DENDE

CÁPITULO IV

ANÁLISIS DEL CÓMIC COMO TEXTO DISCONTINUO A TRAVÉS DEL MODELO DIDÁCTICO DE MARÍA ACASO

En el proceso de análisis sobre un texto discontinuo (en este caso el cómic Zambo Dende) y haciendo aplicación del modelo didáctico planteado por la docente e investigadora española María Acaso, se debe partir de una lectura inferencial realizada de manera previa, y de la descomposición del mismo en dos planos (plano formal y plano de contenido), uno perteneciente a la parte denotativa, y el otro concerniente a la parte connotativa o simbólica.

El presente análisis arrojará los elementos composicionales al interior de esta historieta, que la hacen parte de los textos discontinuos, además de afirmar la utilidad del modelo didáctico de análisis.

4.1. Plano formal

Si bien muchos de los cómics que hasta ahora han llenado las estanterías de las librerías y que de una u otra forma han llegado a manos de los consumidores tienen un formato parecido, en cuanto a las viñetas y el número que se tienen de estas por página; pero se debe tener en cuenta que cada cómic posee forma, tamaño, iluminación, textura y color completamente diferentes, pues se debe tener en cuenta las necesidades de cada uno de estos. En este apartado se tratará de analizar cada uno de estos elementos en el cómic que ha sido producto, hasta hoy, de esta investigación: “Zambo Dendé, El vengador esclavo”;

se demostrará como este cumple con estas características adaptadas a sus necesidades especiales, el plano denotativo quedará aún más expuesto.

Forma

Uno de los elementos más importantes, que hacen distinto al cómic y permite que este sea aún más único es su forma, pues el número de viñetas, los primeros planos, planos medios, la perspectiva, entre otros, permite que el cómic no sea igual a otro si no que este tenga una forma propia; se puede decir que al hacer un cómic se está haciendo un formato único pues si bien algún otro cómic, que no pertenezca a la misma saga y con diferente autor puede parecerse, seguramente no van a ser iguales; y sí es el mismo autor sus formatos en cada cómic pueden ser diferentes, pues para cada presentación y sobre todo para cada continuación, los elementos no pueden ser totalmente iguales.

Para determinar el orden en la forma del cómic debe decirse que se empieza con la página, esta se encuentra compuesta de viñetas las cuales contienen los dibujos, diálogos, entre otros, cada viñeta consta de un peso, planos, iluminación, punto de vista, etc.; elementos que serán analizados a la luz de Zambo Dendé.

La página

Se debe tener en cuenta que a esta la componen las viñetas, y *“con una secuencia de viñetas vamos a crear la frase, la página que junto con otras formarán nuestra historia”* (Llanas y Mata, 2008); se deja entonces que la página es el primer elemento importante en la estructuración del cómic.

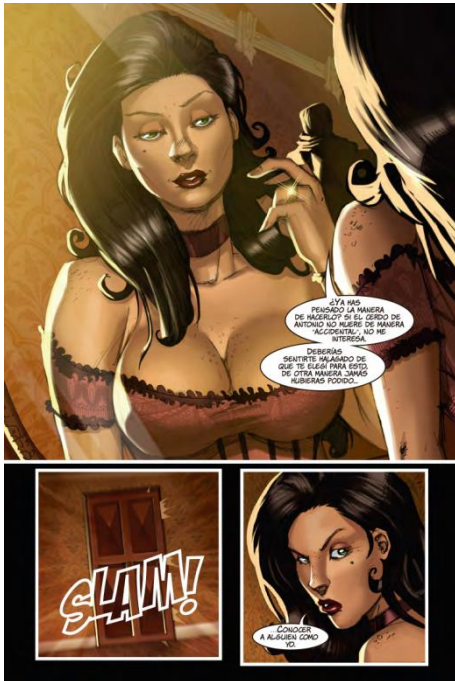


Imagen 1

En Zambo Dendé hay variedad de páginas, es decir, no hay una dominación de ciertas estructuras sino que toda la “revista” está conformada por varias estructuras, lo que hace que este cómic sea aún más llamativo. Se tiene entonces páginas en donde hay pocas viñetas, con un dibujo predominante, sin mucho texto y en donde se encuentran variadas onomatopeyas; ejemplos de estas se encuentran al menos una vez en cada número impreso, puesto que en muchas ocasiones lo que se busca es más el análisis semiótico, es decir, el análisis, la inferencia a través de la imagen y no tanto el acercamiento a lo que sucederá en seguida por medio del texto. El cómic se ve entonces plagado de imágenes que

reemplazan el texto pero que a su vez necesitan de un análisis más profundo, además el movimiento en los personajes, sus reacciones, gestos faciales, entre otros permite una relación más realista con el lector y no tanto que se vean unos simples dibujos sin gracia o se note que son totalmente inamovibles, se les dota de un realismo que se asemeja a cualquier sentimiento que un ser vivo pueda tener. La imagen 1, hace parte de la historieta

IV de la saga del cómic, en donde se ve lo anteriormente expuesto, al igual que la imagen 2 la parte izquierda, esta corresponde a la parte 0 (el prelude) de la saga.

No se debe olvidar que si bien muchos de los personajes son ficticios, en las viñetas donde no hay texto se demuestra sus facciones (algo más reales) donde se demuestran sentimientos, preocupaciones, desesperos, entre otros; en muchos cómics se utiliza este tipo de páginas para hacer sentir al lector lo mismo, un tanto más de realza, demostrando que el personaje no es un simple dibujo sino que a este se le puede dotar de naturalidad, aunque hay algunos autores que prefieren



Imagen 2

hacer un cómic un poco más tradicionalista, en donde no utilizan estas herramientas, y donde el lector al final sí termina siendo un lector pasivo, sin tener necesidad alguna de analizar más allá de lo que se le da. Si bien estas no son las páginas más relevantes en los cómics de Zambo, sí cumplen una función importante pues, con estas se deja ver la conexión entre los sentimientos de los personajes y la historia como tal; pero no se debe quedar sólo con estas páginas, pues hay otras que también hacen juego y son importantes para el buen desarrollo del cómic. Otras de las páginas deja ver cómo parece que un narrador omnisciente está en contacto con la historia, esta página muestra un dibujo con el texto que, al parecer, el narrador está relatando; el cómic entonces se nutre de otras herramientas que no se ven siempre pero hacen de este algo diferente; la historia entonces se va relatando por los diálogos entre los personajes y porque el narrador contextualiza al lector, se ve el cambio también en la forma del bocadillo, pues no se tiene el bocadillo

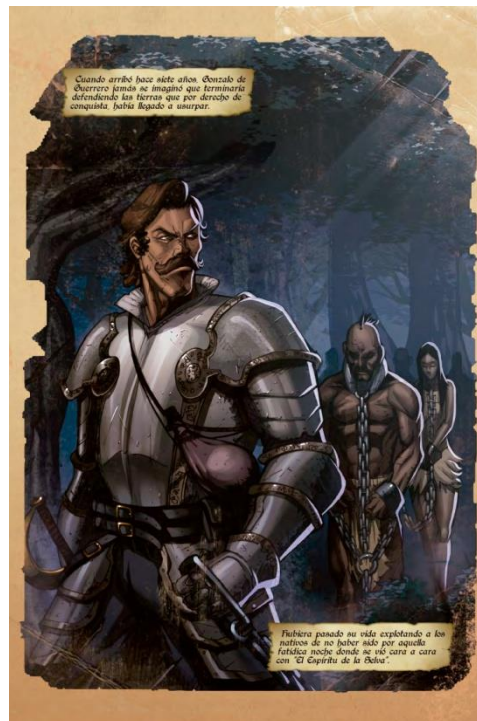


Imagen 3



Imagen 4

normal de diálogo sino como “como una cartela con forma rasgada por el paso del tiempo nos remonta al pasado (...)” (Llanas y Mata, 2008), de esta misma forma aparece en Zambo justo cuando el narrador recuerda el pasado o cuando simplemente cuenta algún detalle en concreto. La imagen 3 pertenece a la en donde se hace referencia al pasado más inmediato; la imagen inferior, hace parte de la revista IV de la saga, en donde se cuenta cómo está el ambiente en que

el protagonista se mueve. Cabe aclarar que estas no son las únicas páginas con este tipo de viñeta, pero son quizás dos de las más importantes, pues son introducción para el resto del relato y como continuación del anterior; otras de estas páginas aparecen a mitad del relato cuando algún personaje tiene un recuerdo del pasado. Hay que tener en cuenta también que algunas de las páginas contienen varias viñetas pero el bocadillo es el mismo, el narrador aparece, hace una rememoración del pasado, recuerda lo que el personaje siente o describe el ambiente en el que está inmerso el personaje; la imagen 5 hace referencia a lo que anteriormente se describe, en esta aparece el mismo tipo de bocadillo pero esta vez es utilizado como el cierre de esta parte de la saga, y dejando como preludeo para la siguiente, el lector entonces sabe que este fin es el principio de una próxima entrega.

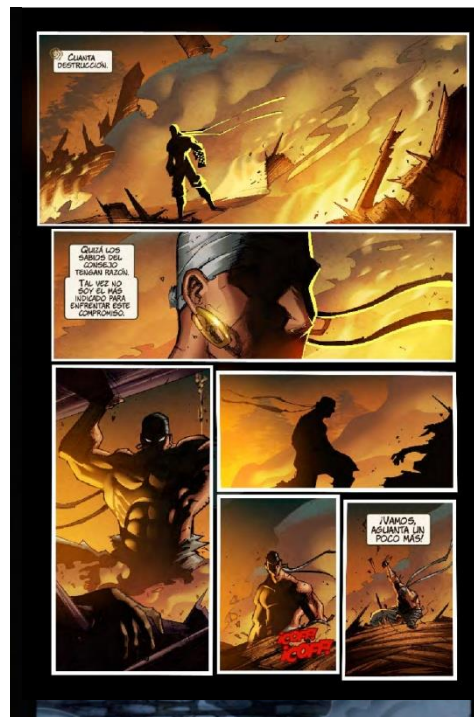


Imagen 5

Todas estas páginas componen el cómic como tal, pero las más importantes, o al menos las más utilizadas, son aquellas páginas tradicionales, con viñetas, bocadillos de diálogo, varios personajes entablando entre ellos una conversación, en cada viñeta el dibujo de su correspondiente momento, entre otras; así la mayor parte del cómic está compuesta por este tipo de páginas, sin dejar de lado las anteriormente descritas y algunas que conforman el cómic pero que son muy raramente utilizadas; la mayoría de viñetas son las clásicas de corte cuadrado, con un solo bocadillo que señala el dialogo del personaje o el pensamiento del mismo ante un hecho concreto, tal como se observa en la imagen 6 perteneciente a la parte I de la saga de



Imagen 6

Zambo, se nota entonces que el color de fondo es negro y toda la página a su vez, está compuesta por viñetas, es decir, contiene un corte clásico, como el que se puede observar en Batman o Superman, cada viñeta señala un movimiento del personaje y aquellas que tienen un bocadillo están señalando (en este caso) el pensamiento del personaje.

Sin embargo no se debe pensar que todas las páginas con un corte clásico deben tener la misma estructura, una viñeta al lado de la otra, y un fondo totalmente negro pues el cambio en la estructuración también tiene cabida en el cómic, específicamente en este; así se ve que hay un juego con la forma de colocar las viñetas e inclusive el fondo se incluye en este cambio, en esta imagen (preludio de la saga) se observa que la página está estructurada con viñetas y toda ella las contiene pero esto no limita al dibujante de que sea la estructura tradicional, el fondo de la página hace juego con el paisaje en donde se desarrolla la acción y las viñetas no van estrictamente una al lado de la otra, están en diferentes tamaños pero el mensaje y la forma de lectura es la misma, así que la estructura tradicional no se ve alterada por la colocación de las mismas. En el ejemplo en la imagen 7, se ve la misma estructura de la página, llena de viñetas, pero las viñetas allí utilizadas no son ni cuadradas ni rectangulares como suelen ser las viñetas tradicionales, y aunque son diferentes no existe alteración alguna frente al cómic, es esto una simple herramienta utilizada para salir de lo tradicional y presentar las páginas de una manera diferente, igualmente se ven bocadillos y la acción que realiza el personaje en cada viñeta. Se ve entonces que Zambo está lleno de

elementos en la páginas, sacándolo del tradicional e incluyéndolo de ver al cómic sino en

Las viñetas

Después de la las viñetas son quizás los pues sin estas, en realidad su estructura estaría peso también a los esencial); tanto las



Imagen 7

conformación de sus canon social de un cómic en una nueva forma no sólo realizarlo.

conformación de la página, elementos más importantes el cómic no tendría sentido, incompleta (esto no le quita bocadillos como parte imágenes como los

bocadillos están generalmente encerrados en los recuadros (viñetas), estas no necesariamente deben tener todos sus lados, pues se pueden omitir varios de sus lados o inclusive la imagen puede estar libre, y como se afirmaba anteriormente, la viñeta a veces puede ser de toda la hoja o en su defecto está situada junto a otras. Se dice que “la viñeta es un momento exacto en el tiempo de la narración y, gracias a la secuencia de lectura, adquiere una dimensión temporal a pesar de estar llena de elementos estáticas” (Llanas y Mata, 2008); así pues la viñeta es al final la que da el movimiento y el realismo al cómic, para que este no se vea como simples dibujos contando una historia.

Gracias a la influencia occidental al igual que la escritura y la lectura, el cómic no solo se escriben sino que también se leen de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, por ende las viñetas irán situadas de la misma forma junto a los bocadillos, siendo esta la regla social de una u otra forma el ser humano está predeterminado para ello. En su forma tradicional el cómic tiene seis viñetas por página, siendo este un número ideal, y Zambo no es la excepción, en la imagen 8 se ven a las viñetas en su forma tradicional, colocadas de izquierda a derecha y para ser leídas de arriba-abajo, quizás no es esta la forma que predomine en todo el cómic pero tampoco se olvida por completo, se toman algunos apartes con la forma tradicional de las viñetas.

Las viñetas dan más o menos detalles según su tamaño; si es una página tradicional y hay seis viñetas todas del mismo tamaño se está haciendo un cómic con un estándar general, mientras que en muchos cómics se trabajan viñetas grandes o pequeñas según se quiera transmitir al lector.



Imagen 8

Imagen 9

Para las viñetas grandes, su tamaño hace que adquieran mayor importancia, por tanto entre más grande es la viñeta esta resulta ser fundamental e importante, además de contener mayor información y llamar aún más la atención del lector; Zambo nuevamente cumple con esto, se nota una predominación de las viñetas medianas y grandes que contienen no solo más información si no más detalles para mantener al lector fijo en la historia, en estas muchas veces se encuentran diálogos, la imagen 10 es un ejemplo de las viñetas grandes utilizadas en Zambo, esta hace parte del cómic IV de la saga y su viñeta ocupa la mitad de la página en la cual está inmersa, mientras que las otras viñetas que completan la página, son de un tamaño mediano y no contiene un tanto dialogo ni tantos detalles como se ve en esta parte de la imagen 9; las viñetas de tamaño pequeño se utilizan sin dialogo, tomando solamente como función el mostrar un detalle que sea significativo o

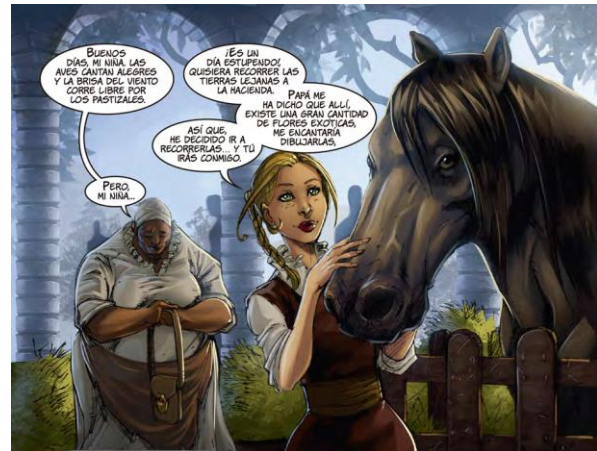


Imagen 10

relevante, mostrar las emociones del personaje, sus gestos, sentimientos, entre otros, estas viñetas muestran una información clara. La imagen 11 muestra solamente un ojo, dando a conocer en detalle la mirada del personaje, sin necesidad de indicar el porqué de esa mirada.

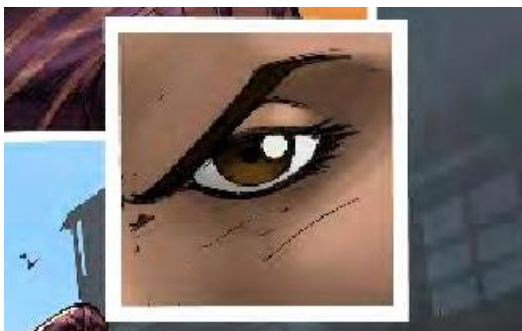


Imagen 11

Las viñetas en Zambo si bien tienen diferencia de tamaño también tienen diferencia en su forma con lo cual el cómic sale de su tradicionalismo, y propone al lector una nueva forma en su análisis y en

su visión de los detalles; se proponen viñetas con semejanza a las utilizadas en el manga, pues son largas y con “punto de fuga” lo que hace que las imágenes se vean más dinámicas; es predominante en los cómics que el tamaño de las viñetas es el que tiene la mayor diferencia, pero no se debe dejar de lado que la forma también se ve aquí reflejada, entonces Zambo no es un cómic tradicional, si no que emplea herramientas nuevas para hacer que sea más dinámico y para que el lector no vea un cómic antiguo, por el contrario que vea cómo el cómic avanza a medida que las herramientas y las nuevas formas para elaborarlo avanzan.

Los encuadres y planos

Otra de las partes importantes para el buen aspecto del cómic son sus encuadres y planos, los cuales hacen parte en cada página y viñeta laborada; en los cómics los planos se trabajan igual que en el cine: plano general, primer plano, plano medio y plano americano, Zambo no es la excepción para trabajar todos los planos sugeridos.

El plano general es aquel que se utiliza como introductorio, es decir, el que abre la historia, muestra muchos elementos, información introductoria, detalles, para que el lector se contextualice y ambiente acerca de la historia; la



Imagen 12

imagen 12 hace parte de la historieta II y hace un plano general introductorio a un nuevo personaje que hará parte de la historia, si bien la saga no cuenta con muchos planos generales los que hay cumplen su función a cabalidad, la de introducir al lector con un nuevo personaje o a un nuevo ambiente; no se debe dejar a un lado este plano así no predomine en los cómics, porque a fin de cuentas termina siendo uno de los más importantes, en los cómics analizados en realidad hay pocos en comparación a los demás planos, pero como se afirmó no se debe dejar a un lado.

El plano americano también hace parte de la estructura de Zambo, en este plano el personaje sólo se ve desde las rodillas hacia arriba, es decir, sus pies no se ven; la imagen 13 es una viñeta sacada de una página del prelude de la saga de Zambo en donde se observa directamente el plano



Imagen 13

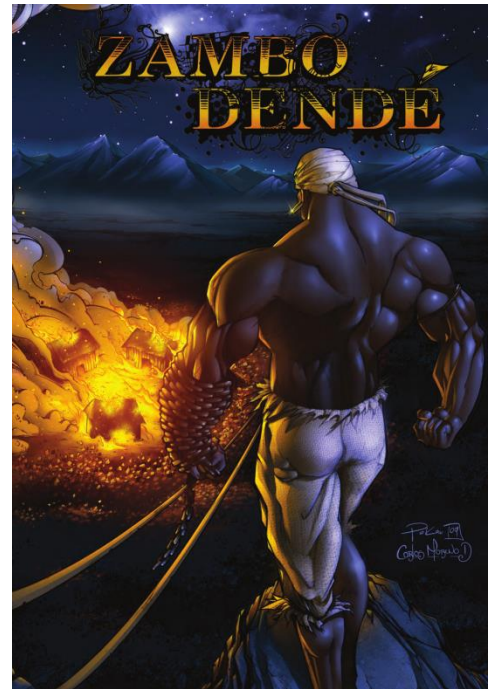
americano, al personaje no se le ven los pies pero si se enfatiza en los gestos de su cara, en su

cuerpo, en el esfuerzo que hace por correr, por lo general este plano va acompañado por un segundo plano que le complementa y en estas dos viñetas se logra comprobar esto, el segundo plano es quien lleva el diálogo y contextualiza un poco más el lugar en donde se encuentra el personaje, y de paso realiza una contextualización al lector; en los cómics de Zambo se utiliza en varios momentos este tipo de plano. Debe tenerse en cuenta entonces que en este se ven más detalles que en el plano general y no tiene tantos elementos inmersos.

El siguiente plano es el plano medio, en este los personajes se encuentran de la cintura para arriba, es decir, la parte de sus pies no se ve; por otro lado de los planos este es uno de los más dialógicos pues es generalmente utilizado para personajes que entablan una conversación, se ven detalles más pequeños y las expresiones del personaje están aún más claras, se añade más realismo a la acción que realiza el personaje o los personajes. Un ejemplo explícito de este plano es esta página que pertenece a la parte 2 de la saga, en la viñeta de arriba y las tres de abajo se puede observar el plano medio, pues no ve nada más debajo de su cintura, existe un diálogo, los gestos y expresiones faciales están más notorios que en otro plano, en los dos personajes se transmite realismo pues sus facciones están más explícitas que si se tuviera un plano general; así mismo como el plano americano este plano está presente en la saga, pues se incluye en momentos que hay un diálogo más cercano, más familiar en cambio se deja afuera en las luchas, o en los diálogos entre enemigos; se puede afirmar que este plano denota entre los personajes una relación más cercana, cuando esta existe el mejor plano para plasmarla es el expuesto.

pero que como se afirmó no se debe pasar por alto y mucho menos dejar por fuera. La 15 pertenece en esta se evocan recuerdos, de allí que el dialogo se dé en un color opaco, por no decir que está a blanco y negro.

La otra herramienta es el zoom y este, como su definición lo dice, se utiliza para acercar algún detalle que el lector debe notar muy bien, dando la sensación al lector de estar inmerso en la realidad del cómic. En la imagen 16 se nota el paso de los planos, se pasa de un plano americano a un primer plano y luego al zoom que deja ver la desesperanza y el miedo en sus ojos, con esta misma se prueba que el cómic debe estar plagado de herramientas para que su estructura quede bien formada.



Tamaño

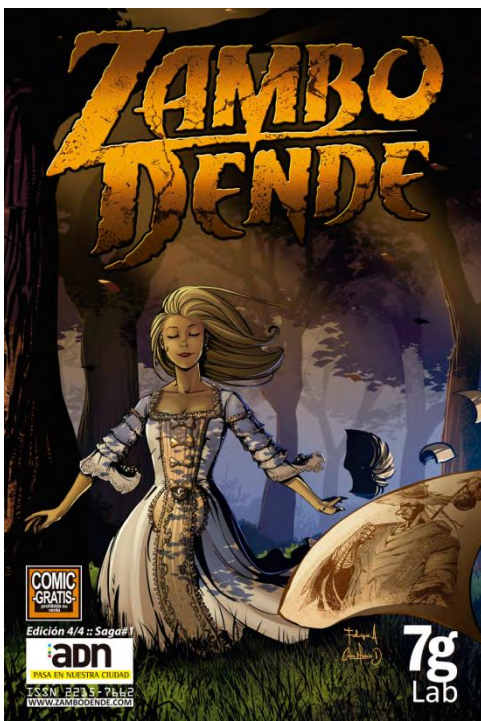
El tamaño del cómic book siempre ha sido importante y a medida que pasa el tiempo se vuelve todavía más importante que al principio pues el público no es estático y avanza pidiendo que el cómic book avance junto con ellos; su primera aparición se da en Francia, pero el formato que sigue vigente es el que se desarrolla en Norteamérica con la revista de 32 páginas, de tapa blanda, que clásicamente iba dirigida a los súper héroes norteamericanos y además tenían una sola historia por número, este es quizás el tamaño clásico del cómic book, las páginas que componen entonces a la revista de cómic dejan satisfecho al lector y con la duda de saber más adelante que pudiese pasar.

El cómic de Rodríguez, aún tiene esa influencia norteamericana sin convertirse por esto en una de ellas; el tamaño de las revistas es el mismo, tanto de alto y ancho como en el número de sus páginas, las primeras medidas que se deben tener en cuenta es la de alto y ancho, las medidas de alto de las revistas oscilan entre los 23,5 cm y los 24 cm, sin tener ninguna otra medida teniendo en cuenta que la diferencia entre una y otra no es muy notoria y quizás en muchas ocasiones pasa desapercibida; frente a su anchura esta es la misma para toda las revistas y abarca los 16 cm, por lo tanto no hay diferencia notoria entre la uno y otro número.

El número de páginas es el mismo para todas las revistas, cada una de ellas cuenta con 32 páginas en donde aparte de la historia se incluye publicidad que ayuda a financiar el proyecto de Rodríguez.

Iluminación

Imagen 18



La iluminación en el cómic Zambo Dendé de Nicolas Rodríguez juega un papel bastante importante no sólo en los dibujos como tal sino en el ambiente que se crea alrededor de la historia, y a medida que el ambiente cambia o los personajes se van transformando la luz o la sombra también lo hace, se adapta a las necesidades de la historia; hay que tener en cuenta que muchas de las escenas se desarrollan en la noche y por lo tanto la iluminación predomina sobre la sombra, pues esta no se nota tanto o no se infiere fácilmente. Al ser en la noche, la iluminación es más fuerte y los elementos que cumplen la función de luz son más fácilmente reconocibles, en el caso de la imagen quien hace las veces de iluminador no es sólo la luna sino también el ave a la izquierda, pues estos permiten que los elementos que se encuentran en la imagen 19 puedan ser identificables fácilmente. No se necesita una luz amarilla como siempre se ha pensado que sería una buena iluminación, si no que una luz blanca logra el mismo efecto y deja de lado el tradicionalismo; en estas escenas en donde el protagonista actúa de noche, no hay una sombra notable excepto la que poco se nota en el cuerpo del protagonista gracias a la luz que da la luna.



Imagen 19

En el resto de la saga la iluminación se da cuando la historia lo necesita, no es predominante puesto que algunas de las escenas se desarrollan totalmente en la noche, lo que permite que la sombra predomine como elemento principal para identificar los personajes y las acciones que realizan. En el cómic se ve cómo la iluminación sobre todo del rostro de los personajes juega un papel importante, no sólo por la viveza que se le da al rostro, sino porque específicamente se logra un resultado impresionante, las caras son más reales, se pueden ver las facciones, reacciones y todo aquello que hace al personaje ser más

un personaje real que un simple dibujo. No existe una iluminación exagerada pues el tipo de historia no se presenta para esto, es más una iluminación opaca, dada cuando es necesario, se nota el cuidado que se ha puesto para que esta vaya en el lugar corrector para no convertir la historia y el cómic en una incoherencia entre lo presentado y lo allí narrado, se nota el cuidado estético que se le da a este. Cuando se es necesario, la viñeta se ilumina por el fuego de una hoguera y cuando la naturaleza es la que debe dar la iluminación esto se respeta y no se recarga la viñeta con más de esto. En este caso la viñeta se ve iluminada pero porque la semejanza de fuego hace que los que estén a su alrededor se iluminen, todo



Imagen 20

esto contrasta con el azul del cielo, pues por esto se infiere que está de noche y que no se necesita nada más aparte del fuego, si quizás la luna de la imagen anterior hubiese estado allí la viñeta ya se vería cargada de mucha luz y la estética de la misma se habría perdido.

La imagen 20 es el reflejo fiel de cómo se maneja la iluminación en el cómic, en toda la saga no hay necesidad alguna de exagerar sobre la iluminación porque a pesar de todo la historia se desarrolla más en un ambiente frío, lo que permite elegir en qué momentos se utiliza y en qué momentos simplemente se omite el necesitar tanta luz para reflejar lo que la historia quiere reflejar.

En cuanto a la sombra esta quizás predomina sobre la iluminación, pues como se ha dicho hasta ahora la historia se desarrolla en un ambiente frío, sereno, algunas veces hostil, permitiendo así que la sombra en los rostros de los personajes, en los objetos, inclusive en los contextos en donde se desarrolla la historia, sea un elemento fundamental. Mientras la luz se encuentra en pequeños detalles en las páginas, la sombra reina en gran parte de la

historia que está siendo contada como principal objeto para darle un toque único no solo a los personajes sino también a la historia como tal; la sombra permea inclusive los lugares en donde se desarrollan las acciones y esto deja ver que el cómic es oscuro pero sin llegar a un extremo de oscuridad total.

En la imagen 21 se ve cómo la sombra predomina y en realidad lo que hay de luz, iluminando es muy poco, se observa cómo en el cielo azul lo único que contrasta es un personaje totalmente de negro y aunque nadie lo diga, la concepción social sabe que es la sombra de quien está pasando; la poca iluminación aparece quizás del cielo con la luna y en la viñeta de abajo está presente gracias a las nubes, pero no hay ningún foco de iluminación que se vea e identifique como tal. Se refleja al lector un ambiente frío, una noche permeada por la oscuridad y la soledad, a



Imagen 21

parte de la paranoia que al parecer siente el personaje.



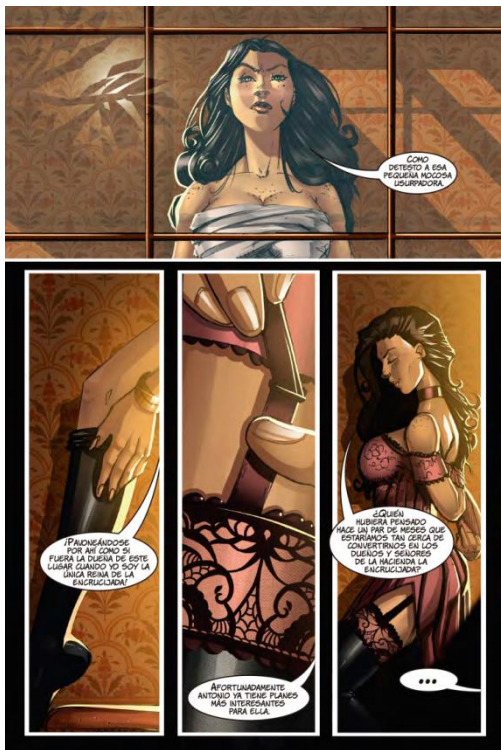
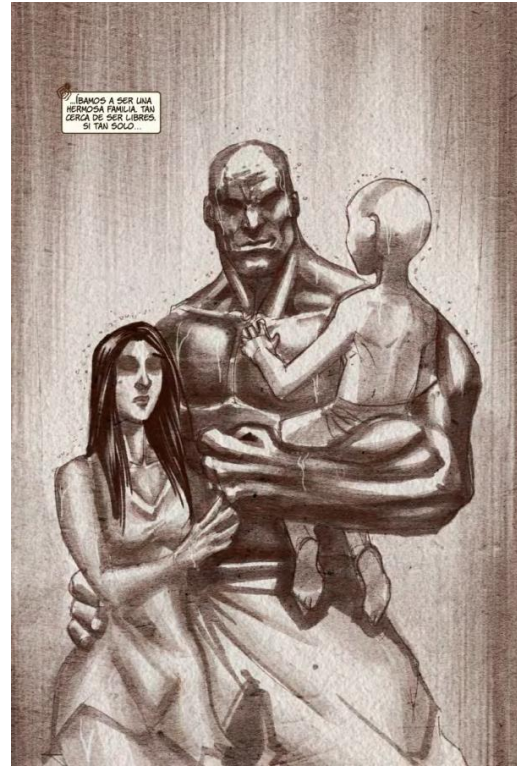
Imagen 22

No se debe dejar a un lado la combinación que hacen estos dos elementos también en el cómic, siendo así el dominio de toda la saga, es decir, la mayoría de las páginas y las viñetas se componen por los dos elementos la iluminación y la sombra se combinan para darle al cómic un toque aún más único; se observa en la imagen 22, que ni la sombra es totalmente exagerada ni la luz se toma toda la viñeta para iluminar, gracias a las velas hay iluminación pero por el perfil de los personajes

también existe la sombra, estos dos elementos se convierten en aliados para darle al cómic una idea de frivolidad pero también un aire de familiaridad, ni es totalmente frío ni es totalmente familiar; existe un punto medio entre los dos elementos que permite darle al cómic un aire fresco y renovado, sin carga de luminosidad y sin carga de frivolidad.

Textura

Si se analiza bien el cómic, la textura en el mismo es realmente poca puesto que en muchas de sus páginas y en sus viñetas generalmente hay un color plano, en algunas otras el fondo es el paisaje en donde se desarrolla la acción, así que lo que se puede hablar de textura es en realidad muy contado; en realidad se pueden contar tan sólo dos momentos en los cuales se



ve realmente una textura, el primero es en donde se ve la familia en la imagen 23, pues allí se nota que la textura de la pared es cemento, madera, o cualquier parecido a estos, en esta página se encuentra el protagonista recordando un pasado y es quizás por ello que se nota como una pared de madera o de cemento al fondo; la imagen 24 es perteneciente a la figura de abajo, pues se nota una pared forrada con algún tipo de papel muy elegante, lo que la convierte ya en una textura, la textura se ve suave y muy elegante lo que hace pensar que este era el cuarto de una mujer.

En algunas otras páginas del cómic se ven texturas (sobre todo en la pared) de tablas de

Imagen 24

madera, hay otras en donde se ve que el andén esta hecho de piedra y esto también ya la convierte en una textura que hace parte y sobretodo que interactúa con los personajes, así pues Zambo se sale del canon social porque ni si quiera maneja muchas texturas ni formas, solo las más necesarias, las que en realidad aportan de cierta manera a lo creado y no lo conviertan en un cómic tradicional.



Imagen 25



Color

Al igual que con la iluminación y la sombra, en Zambo impera casi que una sola gama de colores, que son todos aquellos colores sobrios, fríos, oscuros, un tanto apagados, poco se ve algún color llamativo, por el contrario entre más oscuro es el color, es más utilizado en el cómic. Priman los colores pálidos, oscuros que contribuyen a la ya nombrada frialdad que maneja el texto, predomina durante toda la saga el color azul, quizás porque la mayoría de

enfrentamientos de los personajes fueron de noche; el color de piel de los personajes tampoco es muy convencional, pues todos son mulatos, morenos y negros, pero no hay blancos, haciendo que el cómic tome otro giro importante, y es que es dedicado a aquellos que por piel son mestizos. Como ya se había dicho anteriormente, los colores no son colores cálidos por el contrario son colores fríos, lo que hace que el propósito inicial de la historia de mantener esa frivolidad, ese aire de seriedad se mantenga siempre presente, colores que le recuerdan al lector que están leyendo un cómic en donde la ficción hace presencia pero no es lo más importante, al final lo que se busca es que la idea inicial no se pierda y se vuelva un cómic

Imagen 27





Imagen 28

Los colores también nos remontan a tierras lejas, al campo deja a un lado la ciudad, sugestionan al lector para que tenga presente que lo retratado allí no es simplemente imaginación sino que retoma la realidad, con sus colores, no busca una nueva forma de inventar cómics si no que plasma los colores tal cual se ven; el color en la historieta denota mucha frialdad, porque no hay colores cálidos que dejen ver otra cosa, pero también dejan ver un realismo inconfundible, realismo que se plasma con los mismos colores del atardecer, los colores que tiene la noche, los colores del paisaje y sobre todo el color de piel que se lleva y que de una u otra forma hace que poco a poco el lector se identifique con Zambo, el vengador esclavo.

sin gracia alguna, convirtiéndose no en uno que pueda marcar un hito si no que se verse como un seguidor más de los que ya han sido creados y que todo el mundo los conoce por una u otra razón.

Se utilizan los colores tierra, lo que recuerda cual es la causa de la lucha del vengador, él pelea por su tierra y sus allegados y el color que allí se presenta es preciso para este trabajo, los personajes también demuestran frivolidad, con sus colores oscuros y las sombras que les aumentan aún más su aire de frialdad.

4.2. Plano de Contenido

A continuación se analizarán aquellos elementos composicionales a nivel de contenido, presentes en Zambo Dende “El Legado De Los Condenados”, y como estos permiten establecer los aspectos simbólicos de la historieta, aquello que está oculto o implícito siguiendo al plano formal.

“Al comienzo.....todo depredador nocturno se agazapa oculto en el ensordecedor ruido de las aves, aunque nadie delate su presencia los astros nos advierten lo funesto del insomnio”

De esa manera se presenta uno de los primeros elementos narrativos en Zambo Dende, una historia que inicia atemporal (por lo tanto no tiene un final fijo), se muestra a un personaje ya constituido ubicado en diversos espacios (como la selva, la ciudad de las nubes y el nuevo mundo) y en un época en concreto como lo es el siglo XVI. La historieta se encuentra narrada por una voz en off, que se ve referenciada por los bocadillos color dorado a lo largo de la misma.



Imagen 29

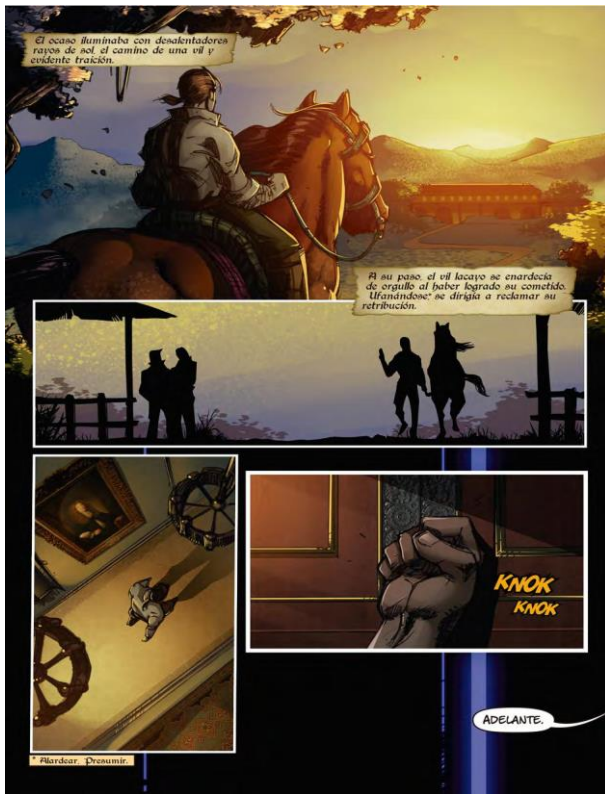


Imagen 30

Esta misma voz omnisciente se encarga de narrar y ubicar al lector en los lugares donde la trama se desarrolla. A su vez no ubica al mismo en un punto geográfico en específico, por el contrario la ubicación de la narración se encuentra marcada por elementos propios a Sur América y al proceso histórico que estaba atravesando en aquel entonces. Esta voz en off permite al lector conocer el significado de algunos términos propios de la lengua africana Sih-Jiri, por medio de unos pequeños pie de páginas, ubicados en las partes inferiores de las secuencias. A través de este elemento el lector puede identificarse con características propias de los pueblos sur americanos que fueron esclavizados por el régimen español, sin ser evidenciado explícitamente por el narrador.

Como la historia de Zambo no es lineal, si no se presenta de manera elíptica, es decir se hace omisión de algunos elementos que son innecesarios para el desarrollo actual del argumento, como de la vida pasada de algunos personajes que sirven de apoyo para el

desarrollo o crecimiento de los personajes principales, pero no obstante esta saga hace un uso constante una de la figura denominada Flash –Back, o lo que la escuela literaria de la narratología, denomina “analépsis” que son aquellos saltos al pasado que permiten que el lector se introduzca en algunos pasajes previos que en la historia son importantes. En este caso se enfatiza en algunos episodios de la vida pasada y origen de la tragedia de Azúk, y en la conversión de Gonzalo de Guerrero en un guerrero nativo.

Imagen 31

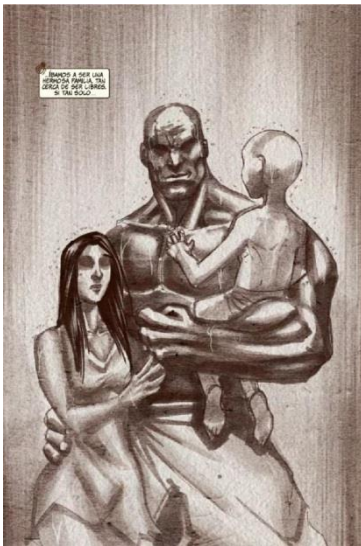


Imagen 32

Se debe tener en cuenta que los flash back contribuyen, al conocer el posible origen de las problemáticas acaecidas en una historieta, al igual que estos aportan al desarrollo de la misma, es necesario regresar al pasado pero no quedarse allí, esta historieta hace un equilibrio temporal para tampoco desviar innecesariamente al lector .

Para esta faceta de contenido, el modelo de análisis ha retomado algunas de las figuras retóricas propuestas por María Acaso en su trabajo “*El Lenguaje Visual*”, para escudriñar en los elementos de la historieta a analizar partiendo a su vez del concepto de retórica visual que propone esta autora.

En “*El legado de los condenados*” la figura de la sinécdoque está muy presente, ya que siendo la primera de cinco saga, presenta muy claramente y sin mucho énfasis a los

personajes claves de la historia, al igual que de algunos sucesos de los que no es necesario entrar en detalle ya que se sobre entiende lo que sucede como en el siguiente imagen.

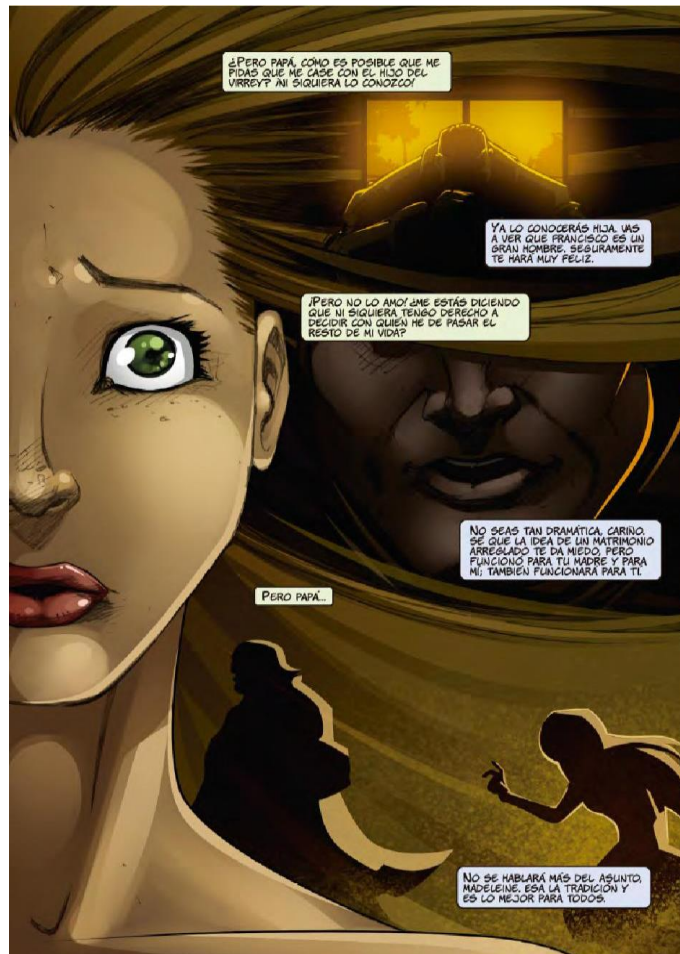


Imagen 33

Se ve también que el autor realiza una mezcla entre flash back y la sinécdoque ya que se muestra una escena referente al pasado, pero también se muestra una imagen que enuncia el todo de esa escena y de lo que allí sucede. Esto a comparación de la siguiente figura donde se ve la ilustración enorme del personaje y al costado su nombre, pero sin una descripción innecesaria, ya que la misma narración es la encargada de hacerlo.



Imagen 34

La obra de Rodríguez, presenta a su vez algunos marcos referenciales históricos, propios a la época, eso de manera intencional, al igual que contextualizara al lector en un momento histórico real, y que se ha trabajado por medio de textos ya conocidos, del cotidiano de un aula de clase. Por ejemplo las reiteradas referencias a España, al nuevo mundo, y a un régimen invasor y esclavista, por otro lado al presentar a un personaje perteneciente a un linaje existente en la Nueva Granada, como el linaje de los Borbones, y también por presentar de manera libre a Gonzalo De Guerrero quien fue un marino español que encontró un lugar en el seno de una cultura indígena.

A lo largo de la temporada que es muy recurrente en los números que la componen, es la sinestesia, la multiplicidad de combinaciones de figuras y sentidos que se encuentran en

una sola página, también acompañadas de mensajes textuales, y onomatopeyas (figura muy presente en la historieta) para así mismo que el lector se entre de diversas situaciones que están ocurriendo en una misma página.



Imagen 35

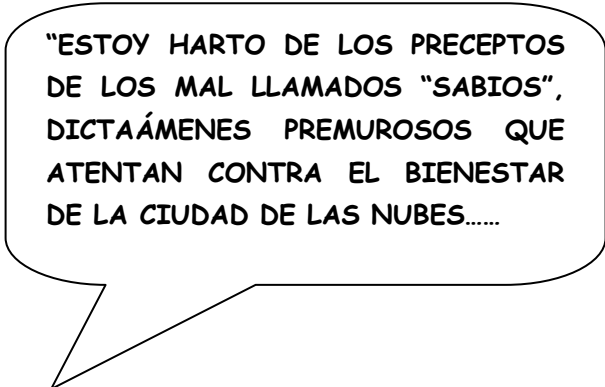
Se presenta en la obra un nivel de violencia, en palabras de su creador una “violencia controlada”, para connotar dos aspectos, el primero es que la violencia en el mundo de contenido de zambo es necesaria para que este mismo no se convierta en un manual de historia, o libro de textos sobre historia, si no que este en un canon, en si la violencia en este cómic solo se resume a escenas de acción implícita; y el segundo es que la violencia (aunque implícita en el cómic) es un concepto inherente a la naturaleza del ser humano y la propia naturaleza del hombre latino, ya que el pueblo latinoamericano es un pueblo que ha surgido de procesos violentos.

La historieta no es una apología a la violencia como se pensaría sino que connota una naturaleza humana que siempre ha persistido desde el inicio de los tiempos.

Esta misma a su vez nos presenta a un personaje humano que está en constante crecimiento, descalzo, con una cadena atada a su brazo (cadena símbolo de su lucha por la libertad de sus compatriotas esclavizados), un personaje marcado por una tragedia personal, que por otra parte lidera una causa en solitario y lograr permear algunos de los convencionalismos de su época.

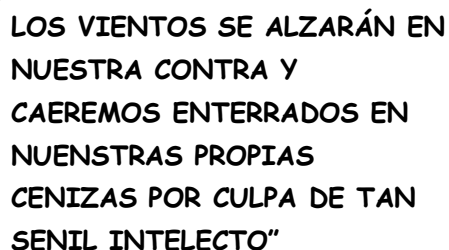
Conforme que avanza la lectura de la historieta se encuentra que la paradoja es una figura presente en el contenido de esta, se establece a un personaje como lo es Guerrero, con un bagaje social europeo, donde los esclavos eran una derecho para dicha sociedad, y que buscaban en el nuevo mundo más esclavos para acrecentar su poderíos pero a la vez este hombre logra entrar en un círculo, el cual el perseguía, círculo en el cual fue victimario y es él, el que ahora es perseguido por ese mismo régimen del que fue parte.

Los eufemismos están presentes en esta obra para representar situaciones donde algunos de los personajes expresan impotencia, ira o desesperación y lo hacen en vez de un término ofensivo por medio de unas onomatopeyas. Por ejemplo en el episodio “La Tempestad” cuando la incitativa de Azuk es rechazada por el consejo de sabios, su mentor ginjiva arroja una serie de palabras elaroadas, y no los acostumbrados insultos que esas situaciones deparan.



"ESTOY HARTO DE LOS PRECEPTOS DE LOS MAL LLAMADOS "SABIOS", DICTAÁMENES PREMUIROSOS QUE ATENTAN CONTRA EL BIENESTAR DE LA CIUDAD DE LAS NUBES....."

También el uso de discursos elaborados, es un mensaje implícito que persiste en la obra, el mensaje referente a la equidad y la igualdad, ya que no solo los letrados, pertenecientes a la clase señorial de la época son capaces de construir esas voces discursivas, sino que aquellos subyugados poseen el don de la palabra.



**LOS VIENTOS SE ALZARÁN EN
NUESTRA CONTRA Y
CAEREMOS ENTERRADOS EN
NUNSTRAS PROPIAS
CENIZAS POR CULPA DE TAN
SENIL INTELECTO”**

La sola obra hace uso de la autonomasia, ya que en este cómic se remplazan conceptos universalmente conocidos con otros que se encuentran de una manera implícita, se vuelve aquello de los marcos referenciales y a los conceptos de homogeneidad e intertextualidad desarrollados por Gerard Genette en “Palimpsestos”.

Zambo Dende realiza un diálogo directo con una época de barbarie y destrucción, con elementos propios de culturas ancestrales, como la Inca, Chibcha, maya, etc., también con personajes de la historia que aquí se transfiguran en el contexto propio de la narración.

Elementos simbólicos como la cadena de Zambo, y la recurrente aparición del Birimbao (que connota disciplina, espiritualidad, fuerza y arte), hacen que el lector se identifique y se apropie de los contenidos del texto, que los haga suyos, al igual que encuentre una identidad cultural.



Imagen 36

La onomatopeya, tanto como metáfora visual que como figura retórica, está sumida en la obra de Rodríguez a las escenas de acción que acompañan lo anteriormente presentado, los sonidos característicos de las armas de fuego, del choque de cuchillos y los enfrentamientos cuerpo a cuerpo.



Imagen 37

La conexión del hombre con la naturaleza, es un elemento implícito en el mundo de este libertador, ya que la información que se brinda acerca de sus habilidades y conocimientos es muy poca por medio del texto, pero a través de las imágenes se da peso a esta conexión. La narración poco a poco invoca a la metáfora de la obra como tal.

Este cómic en si es una metáfora de la libertad alcanzada después de largos procesos e intensas luchas, al igual que la equidad que debería existir entre pueblos hermanos, la unión y todos estos esquemas de un sistema axiológico. Zambo Dende hace una evaluación de mundo, criticando a una época donde las personas de raza negra o provenientes entre cruces de razas indígenas eran víctimas de la barbarie de un imperio déspota, mezquino y ambicioso como el español.

Por medio de elementos visuales, se establece que esta historieta es la refracción de la emancipación y las luchas contestatarias que se presentan cuando alguien del pueblo o vulgo se alza en contra de un sistema ya establecido, se presenta a una Sudamérica que sueña con el concepto de la libertad, por medio de un ente capaz de conseguirla.



Imagen 38

*“Un hombre debe vivir el presente y ¿qué importa quién eras la semana pasada si sabes
quién eres hoy?”*

PAUL AUSTER

CONCLUSIONES

En el proceso de abordar una línea de investigación concerniente a tópicos como los textos discontinuos y narrativas gráficas, se emprende un viaje donde surgen inquietudes al conocer la naturaleza de dichos textos y a su vez por encontrar documentos que se amolden a esos parámetros en sí. Es así como se llega a este punto donde y después de un proceso de rastreo, indagación, redacción, análisis y de fragmentación se establece que los textos discontinuos aparecen como una alternativa para transformar los procesos de lectura lineal así como complemento para aquellas temáticas que tocan textos convencionales.

Características propias como el uso de gráficos acompañados por pequeños textos, permiten que un texto discontinuo como el cómic contribuya a procesos de lectura inferencial y reflexiva en espacios académicos. Claro esto no sería posible de afirmar sin la implementación de un modelo de análisis propio para este tipo de creaciones. Este proyecto de investigación se trazó como meta el aportar en la creación e implementación de un modelo didáctico de análisis en donde se toma una macro estructura y se lleva a una micro estructura, es decir, tomar una propuesta narrativa visual como un elemento base y descomponerla en elementos concretos; es así como y a raíz de la aplicación del mismo a la propuesta grafica de Nicolas Rodríguez, encontramos que el cómic aparece como un objeto estético partiendo de los siguientes elementos:

- En primer lugar el texto realiza un diálogo directo con una sociedad antigua, y que a su vez se encuentra presente, una sociedad mezquina, ambiciosa donde los principios de humanidad están aparentemente perdidos. También presenta a una

Latinoamérica que atraviesa por procesos sociales y políticos donde la barbarie es protagonista a su vez que presenta a un personaje arquetípico de ideales como la libertad, la virtud, y la esperanza con propósitos contestatarios ante un sistema implementado por modelos extranjeros.

- En segundo lugar al encontrar elementos formales como el uso de colores y texturas grisáceas hacen que el lector realice lecturas de imagen y llevaras a un contexto histórico social en concreto, así mismo el uso de figuras retóricas, como una narración en off y múltiples saltos al pasado permiten que la lectura de la obra no se realice de manera secuencial o esquemática, si no en forma discontinua, sin restar validez al lenguaje textual.

El modelo de análisis permite que el cómic como texto discontinuo adquiriera un valor más allá del que se le ha dado en los enfoques pedagógicos, permite que al conocer los componentes estructurales y de contenido de una historieta en concreto, el docente (en calidad de lector y maestro) elabore discursos conceptuales en sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

El cómic sin duda es un texto que aprovecha de manera favorable la imagen y los lenguajes escritos en la construcción de conocimiento y estrategias de lectura tanto en un plano connotativo como en un plano denotativo. Y precisamente es lo que el presente modelo busca desglosar al interior de la historieta (Zambo Dende) o cualquier propuesta de narrativa gráfica, partiendo de las naturalezas del texto discontinuo como tal para llegar a lo que se ha mencionado anteriormente y es el llevar al cómic a la categoría de hecho estético, dotado en palabras de Mijaíl Bajtín de una “forma arquitectónica” en las que nos presenta una historia netamente latina y a un personaje que siendo de ascendencia africana e identidad latina no se aparta de los cánones propicios de los héroes de historietas clásicas, si se ubicara a este personaje dentro de las edades del cómic muy seguramente se ubicaría dentro de la edad de oro, y en algunos aspectos en la edad de plata ya que este mismo cumple con los ideales y arquetipos de un héroe, aunque con crecimiento y condiciones humanas permanece en ese “pedestal” característico de los héroes de cómic.

Por otra parte en este proceso de investigación y de análisis una de las características esenciales de la historieta es el manejo del concepto de violencia, pero no a manera de

apología, sino contrariamente como elemento clave e intrínseco en esa evaluación de mundo configurada por el autor, dicha evaluación que a su vez quiere refracta la naturaleza violenta del latino producto de procesos sociales y bélicos donde este concepto no es ajeno. Dicho esto se establece que en los contextos pedagógicos se tiene que hablar de violencia, así sea implícitamente como concepto y cualidad latente en los comportamientos de un ser humano en crecimiento.

El modelo utilizado en este proyecto de investigación tiene la ventaja de ser aplicable a cualquier propuesta de narrativa gráfica y a establecer la importancia de este arte, de este hecho estético (siendo parte de la discontinuidad) para vislumbrar así los contenidos, las intenciones comunicativas y aquellos aspectos visuales que pasan por la retina del lector. Igualmente que a la construcción de discursos visuales. La importancia también de crear un público lector que se aparte de los planos superficiales que es lo que este tipo de textos deparan, y que se tomen sus características para alternar los procesos de lectura convencionales.

Implícitamente proyectos como este buscan el también contar o mostrar lo que ha sucedido y sucede con la línea de investigación, para este caso informar al público de que en Colombia, esta cultura del cómic no ha desaparecido totalmente, aunque catalogándose como descontinuada, han ido surgiendo propuestas en cuanto a ello, como la creación a su vez de escuelas dedicadas a la creación, y enseñanza de este arte como la escuela de “Urraka Mandaka”, y movimientos culturales o espacios de aprendizaje como “Republica Cómics” o “Entre Viñetas”. En un país como este con una tradición de narrativa gráfica ya formada, pues es imperativo que sigan surgiendo proyectos, unos más reconocidos que otros pero algo que siempre se ha dicho en cuanto a esto es la cantidad de demanda existente y de la poca oferta que se hace. Por lo anterior se concluye que es una de las razones por las cuales el cómic se cataloga como discontinuo ya que se piensa en este como un instrumento netamente para el entretenimiento.

Para concluir, la experiencia de investigación arroja lo siguiente; que los textos discontinuos al ser sometidos por un proceso de análisis y estudiándose así sus elementos formales y conceptuales, adquieren un valor estético, por corolario un estatus dentro de las expresiones artísticas.

De igual manera que son propuestas que logran permear espacios sociales, formales, informales y académicos, contribuyen también a los enfoques pedagógicos en la construcción de estrategias de enseñanza y aprendizaje como los análisis de imagen, o las relaciones intertextuales con hechos de una sociedad latente, la investigación también ha contribuido a la apropiación de conceptos, como discontinuidad, imagen, lectura inferencial, y lenguaje de cómic entre otros.

El seguimiento que se le puede hacer una propuesta de narrativa gráfica, ha sido una grata experiencia ya que nos ha permitido conocer de cerca el desarrollo de estas historias y posteriormente al como comprenderlas desde los postulados teóricos de un arte que cada día, en cada evento, en cada publicación y en cada mención en ámbitos pedagógicos lucha por cambiar su propio concepto de discontinuo.

ANEXOS

Carta de aprobación

Bogotá, Abril 8 de 2014.

A QUIEN INTERESE

Mediante la presente autorizo de manera directa a **Xilena Usuga Torrez** y **Sebastián Saldaña Páez** para utilizar mi creación ZAMBO DENDE, EL VENGADOR ESCLAVO sólo para fines docentes y de análisis para el desarrollo de su tesis universitaria.

Atentamente,



NICOLAS RODRÍGUEZ BALLESTEROS.
Autor intelectual de ZAMBO DENDE, EL VENGADOR ESCLAVO.
director@7glab.com
cel.: 314.4769446

BIBLIOGRAFÍA

ACASO MARÍA. (2009). *“El Lenguaje Visual”*. Editorial Paidós Ibérica, S.A. Barcelona (España), No de Páginas - 164.

ADAY GIL DÍAZ, CAROLINA MORALES BETANCUR, NOEMÍ PÉREZ ALEMÁN, MÓNICA SUÁREZ HERNÁNDEZ. *“El Cómic 2011”*. Asignatura- Nuevas Tecnologías De La Educación. ESPAÑA, No de Páginas – 46.

AGUILAR BLAS. (2012). *“La adquisición de la competencia narrativa a través del cómic en la Escuela Primaria”* .Universidad de Córdoba, Revista Complutense de Educación, Vol. 23 Núm. 2 (2012), Páginas 375-399.

ALONSO PEDRO, GUIRAL ANTONIO, LÓPEZ ALFONSO, POLLS JOSE M., SANTAMARÍA JOSÉ. (2000). *“Veinte Años De Cómic”* (Segunda Reimpresión). Editorial VICENS- VIVES, S.A. Barcelona (España). No de Páginas – 154.

BARTHES ROLAND. *“Retórica De La Imagen – Figuras Retóricas - Retórica: Estudio de los procedimientos y técnicas del lenguaje con fines estéticos o persuasivos”*. No de Páginas – 71.

BAYARDO MORENO MARÍA GUADALUPE. (1993). *“Introducción a la metodología de la investigación educativa”*. Primera Edición, México, Editorial Progreso. No de Páginas - 127.

CARRILLO MONSERRAT BIELSA, FERNÁNDEZ MORENO AMADA, ROMERO ORGANERO PEDRO, SÁNCHEZ FENÁNDEZ ISABEL. *“Taller Monográfico – EL CÓMIC”*. (Magisterio Toledo).Intercambio de Monografías, Asignatura; Nuevas Tecnologías Aplicadas a la educación. Profesor; Ricardo Fernández Muñoz.

COMA JAVIER. (1979). *“Del gato Félix al gato Fritz: historia de los cómics”*. Editorial Gustavo Gili, Colección Punto y línea. No de Páginas - 258.

CORREA JAIME. *“El Cómic Invitado A La Biblioteca Pública”*, (2010), Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe, CERLALC. No de Páginas – 148.

CHINN MIKE. (2006). *“Cómo Escribir E Ilustrar Una Novela Gráfica. Todo Lo Que Necesitas Para Crear Tus Propios Cómic”* (Primera Edición: Abril de 2006). Norma Editorial S.A. Barcelona (España). No de Páginas – 128.

EDGEELL STEVE, BRAD BROOKS, PILCHER TIM. (2002). *“Curso Completo De Cómic”*. Editorial Acanto S.A. Barcelona (España). No de Páginas – 160.

ELTIEMPO.COM. (2014). *“La Historia Del Cómic Bogotano”* 20 De Septiembre, Bogotá D.C. No de Páginas – 1.

ESPINOSA SORIANO ALFONSO, VANEGAS PERDOMO WILLIAM LEONARDO & RIVERA SÁNCHEZ SONIA LICED. (2014) *“Alfabetización En El Medio Cine – El Discurso Audiovisual En El Aula”*. Corporación Universitaria Minuto De Dios UNIMINUTO, Bogotá D.C. (Colombia).No de Páginas – 181.

FLORES GONZALES WILFREDO. (2013) *“Textos Continuos y Discontinuos Comprensión Lectora”*, Razonamiento Verbal, Blogspot.com .No de Páginas -1.

FRANCISCO LUNA ARCOS, FRANCISCO CAÑO REYERO (2005); *Proyecto Pisa 2003, Ejemplos de ítems de lectura.*

GARCÍA SANTIAGO. (2010) *“La novela gráfica”*. Primera Edición, Astiberri Ediciones. No de Páginas – 304.

GONÇALVES, ROSILENE Y MACHADO, DEUSANA MARÍA. *“Cómics: Investigación De Conceptos Y De Términos Paleontológicos, Y Uso Como Recurso Didáctico En La Educación Primaria”* (Investigación Didáctica) DCN/ECB/UNIRIO. Av. Pasteur 458 - Urca. 22.290-240 Rio de Janeiro, RJ. No de Páginas – 12.

GUIRAL ANTONI. (2007) *“Del Tebeo al Manga: Una Historia de los Cómic, 1. Los Cómic En La Prensa Diaria: Humor y Aventuras”* (Primer Tomo) Panini España, S.A. No de Páginas – 208.

J.L. RODRÍGUEZ DIÉGUEZ. (1986) *“El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza”*. Editorial Gustavo Gili. Páginas 132- 133.

LLANAS SANDRA & MATA JORGE. (2008). *“Como Dibujar Cómic”* Editorial LIBSA –San Rafael, 4, Panamericana Editorial Ltda. Bogotá D.C. (Colombia). No de Páginas – 161.

MAQUILÓN SÁNCHEZ JAVIER, ESCARBAJAL FRUTOS ANDRÉS, NORTES MARTÍNEZ ARTERO ROSA. (2014). *“Vivencias innovadoras en las aulas de primaria 1ª edición”* Universidad de Murcia Servicio de publicaciones. No de Páginas – 609.

MARTÍN ALEJANDRO. Colombia *“Entender el cómic – El Arte Invisible”*. Revista de Estudios Sociales No- 30, Bogotá D.C. 2008, No de Páginas – 123.

MAZZEZO CECILIA & FRIDMAN GABRIELA. *“Introducción a La Retórica Visual – Nociones Básicas”*. Diseño Gráfico I. No de Páginas - 5.

MCKENZIE ALAN. (2006). *“El Noveno Arte – De La Mesa De Dibujo A La Estantería”* (Primera Edición). Norma Editorial, S.A. Barcelona (España). No de Páginas – 144.

MERCADO GARZA ARIO. (2007). *“Manual de técnicas de investigación para estudiantes de ciencias sociales y humanidades, 7ª edición”*, México D.F., El colegio de México, Biblioteca Daniel Cosío Villegas, 2007. No de Páginas -380.

MIRAVALLS LUIS. (1999). *“La Utilización Del Cómic En La Enseñanza”*. COMUNICAR 13, Valladolid. Páginas 171 – 174.

NAMAKFOROOSH NAGHI MOHAMMAD. (2005). *“Metodología de la investigación”*. Segunda Edición, México, Editorial Limusa. No de Páginas - 528.

POUPARIÑA VILA WENCESLAO. (2005). *“Así Hago Un Cómic – Así Aprendo a Escribir”* (Tercera Edición). Ediciones OCTAEDRO S.L. Barcelona (España). No de Páginas – 159.

PUERTA CARLOS AUGUSTO. *“Lectura Inferencial”*, aprendeenlinea.udea.co. No de Páginas -1.

REDACCIÓN ARTBOOK. (2012). *“Zambo Dendé: Un Cómics Colombiano En El Cómics- Con De San Diego”*. Julio 29 de 2012.

RINCÓN BERNARDO. (2000). *“Museo Virtual De La Historieta Colombiana”*, Facultad De Artes, Universidad Nacional De Colombia. Facartes.unal.edu.co- muivert.

RODRÍGUEZ NICOLAS, ARCINIEGAS FELIPE, MORENO CARLOS, SOTO FEDERICO & TORRES ARTURO. (2010 -2014) *“Zambo Dendé: El Vengador Esclavo “El Legado De Los Condenados” Saga No 1, Piloto - Preludio - Un Nuevo Hogar - La Tempestad – Demonios Del Pasado - Giros Del Destino”* 7GLAB ENTERTAINMENT Inc., Colombia Sudamérica. No de Páginas – 161.

SALKIND J. NEIL. (1999). *“Métodos de investigación”*. México, Tercera edición; Prentice Hall Hispanoamericana S.A. No de Páginas – 380.

SANDOVAL DANIELA. (2013) *“Textos Discontinuos, En La Mejora De La Comprensión Lectora”*. No de Páginas – 6.

SANTIS PABLO. (2004) *“La historieta en la edad de la razón”*, Primera edición, Buenos Aires - Argentina, Editorial Paidós. No de Páginas - 160.

ZAVALA LAURO, *“Los Componentes Formales De La Narrativa Gráfica. La Historieta Clásica: El Formato Fundamental”* No de Páginas – 6.

ZAYAS FELIPE. *“Los Textos Discontinuos”*. A Vueltas Con La Lengua. No de Páginas - 17.

TEXTOS DISCONTINUOS. Artículo *“El Portavoz Dorado”*. No de Páginas – 1.

REVISTA DE EDUCACIÓN. NÚMERO EXTRAORDINARIO 2005. MORENO SANZ, ÁNGEL. Sociedad lectora y educación. Ministerio de Educación y Ciencia, España. No de Páginas - 385.

PERSPECTIVAS ECONÓMICAS DE AMÉRICA LATINA 2015. Educación, competencias e innovación para el desarrollo/ OCDE, Banco de desarrollo de América Latina, Naciones Unidas, Cepal/.No de Páginas -198.

COLOMBIA EN PISA 2009, síntesis de resultados; Icfes, Bogotá, 2010. No de Páginas – 42.

LECCIÓN 6: INVESTIGACIÓN EXPLORATORIA, DESCRIPTIVA, CORRELACIONAL Y EXPLICATIVA. Unad (Universidad Nacional Abierta y a Distancia). No de Páginas – 1.