

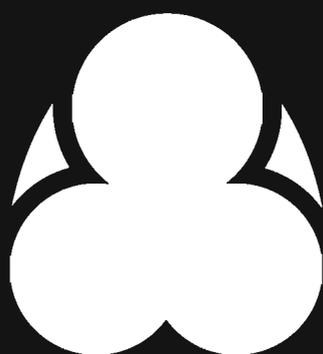


Universidad de **Nariño**



www.amendcomix.blogspot.com

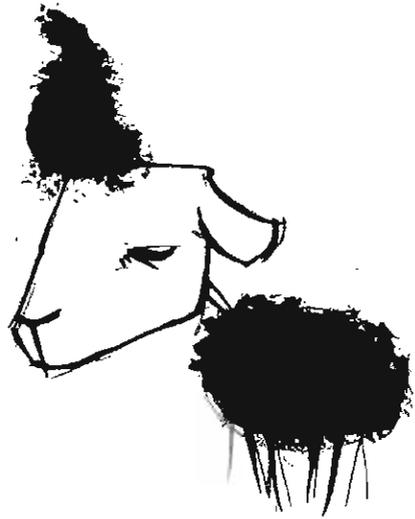
La Estética de lo Grotesco



AM

END

COMIX







MODALIDAD: Proyecto de Diseño
Alex Adrian Castillo Segovia
Asesor: Omar Franco
Universidad De Nariño
Programa de Diseño Gráfico
Facultad de Artes
San Juan de Pasto
2012

"LAS IDEAS Y CONCLUSIONES APORTADAS EN EL TRABAJO DE GRADO,
SON RESPONSABILIDAD EXCLUSIVA DEL AUTOR"
ARTÍCULO 1 DEL ACUERDO N.º. 324 DE OCTUBRE 11 DE 1966,
EMANADO DEL HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO.

NOTA DE ACEPTACIÓN

Jaime Pineda

Kelly David

Ramiro Viveros

San Juan de Pasto, Noviembre de 2012

Gracias a todos los que colaboraron con mi salud mental y el desarrollo de este proyecto.

- Socorro Segovia
 - Miguel Correa
 - Ana Chamorro
 - Ximena Enríquez
 - Omar Franco
 - Adriana Bastidas
 - Giovanny Clavijo
 - Mario Andres Castillo
 - Pablo Castillo
 - Veto Vega
 - Yudi Villareal
 - Margarita Segovia
 - Paulina Segovia
 - Jaime Palomino
 - María Eliza Gómez
- Y todos los demás amigos y familiares por la buena energía.



RESUMEN

En el proyecto se aborda la cultura gótica, explorando su tradición y manifestaciones artísticas, para desglosar una gama de características estéticas: plásticas y conceptuales, con las cuales se crearán e ilustrarán varias historias de comics, teniendo en cuenta los elementos de la narración gráfica, estas historias harán parte de una revista de comic, que pretende colaborar con el legado del verdadero sentir gótico a la mejor forma de los ancestros de esta oscura tradición "contando historias", sumándose a las nuevas exploraciones en el mundo del comic y contribuyendo a incentivar el interés por apostarle a este medio gráfico literario.

ABSTRACT

The project addresses the gothic culture, exploring its tradition and demonstrations artistic, to break down a range of aesthetic: plastic and concept, which will be created with e illustrated several comics stories, taking intoaccount narrative elements graph, these stories will be part of a comic magazine, which aims to collaborate with the legacy of true gothic feel to best of the ancestors of this dark tradition "storytelling", adding to new explorations in the world of comic and helping to encourage interest bet on this medium for literary figure.



ALEX ADRIAN CASTILLO SEGOVIA

Dedicado principalmente a la ilustración, interesado por la animación, caricatura, video y demás formas con las que se pueda contar una historia.

Con un estilo cercano a la caricatura, intenta deformar la realidad, generar otras perspectivas del mundo, perspectivas mas mágicas y sorprendentes, motivado por temáticas oscuras y psicodélicas, con las que pretende rescatar el misterio de otros tiempos y buscar otras realidades. Sin embargo se adapta a cualquier temática o proyecto gráfico, su motivación el reto. Su técnica: raya con lo que tenga a la mano y sobre la superficie que se encuentre.

www.amendcomix.blogspot.com
amendcomix@gmail.com



ÍNDICE

Introducción	10
Carta del asesor Omar Franco	11

Proyecto	12
Justificación	13

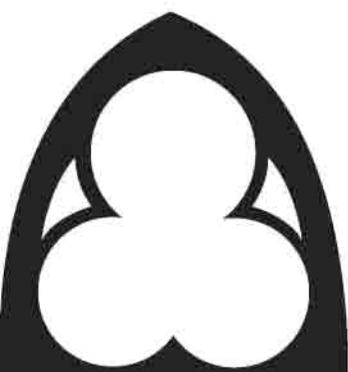
Gótico	14
Tradición gótica	16
Que es gótico?	17

Manifestaciones artísticas	18
Literatura gótica	18
Cine gótico	20

Aportes estéticos	21
Formal	21
Color	23
Contraste	23
Temáticos	24
Personajes	25
Escenarios	26

Comic	27
Definición de comic	28
Revista de comic	28
Underground comics	29
Comic en Colombia	29

Elementos del comic	30
Elementos plásticos del comic	30
Lenguaje del comic	31
Montaje	32



Referentes	33
Will Eisner	34
Neil Gaiman	34
Ashley Wood	35
Tim Burton	35
Jhoen Vasquez	36
Dave Mckean	36
Proceso Gráfico	38
Revista	40
Nombre	40
Logo	42
Mascota	44
Portada	46
Historietas	48
Pesadilla	48
Me llaman Ed	50
Laberinto	55
Mita	58
Templo	62
Conclusiones	81
Bibliografía	83



INTRODUCCIÓN

El proyecto nace de la necesidad de representar todo un imaginario de sombras y espantos, surgidos de una época más misteriosa ya olvidada, donde la luz eléctrica fallaba y este motivo era la excusa, para narrar historias, mitos y leyendas urbanas a la luz de la luna, donde la línea que separaba la fantasía de la realidad era difusa, donde el apocalipsis estaba próximo, y la posibilidades de condenarse eran muy factibles, donde tras apagar el televisor a medianoche los monstruos de películas de terror se adentraban en mi sueño... nuestros sueños provocándonos la más horribles pesadillas, éste sentimiento me llevó en primera medida a explorar en el territorio del miedo, de este modo el primer intento de la investigación se titulaba "como vencer fobias infantiles mediante la ilustración" aunque lo que realmente se quería era asustarlos, posteriormente, en un siguiente semestre se intentó descubrir "la imagen del miedo Lo que aportó datos interesantes y ayudó a comprobar que lo que interesaba plasmar, iba mas allá del susto, es en ese momento que el gótico se acopla perfectamente con sus temáticas de indagación en lo perverso.

En el proyecto se aborda la cultura gótica, explorando su tradición y manifestaciones artísticas, para desglosar una gama de características estéticas: plásticas y conceptuales, con las cuales se crearán e ilustrarán varias historias de comics, teniendo cuenta los elementos de la narración gráfica, estas historias harán parte de una revista de comic, que pretende colaborar con el legado del verdadero sentir gótico a la mejor forma de los ancestros de esta oscura tradición "contando historias", sumándose a las nuevas exploraciones en el mundo del comic y contribuyendo a incentivar el interés por apostarle a este medio gráfico literario.





CARTA DEL ASESOR

La revista ilustrada con estética Gótica AMEND del estudiante ALEX CASTILLO, presenta una técnica muy depurada de dibujo que se puede inscribir, de buena manera, en las tendencias actuales y es justamente ese hecho el que hace que la pieza en cuestión encuentre en ALEX CASTILLO quizá uno de los mejores exponentes de la Ilustración de la región.

Es muy claro el rigor y compromiso que se advierte en cada trazo, en cada personaje y en cada historia.

El constructo metodológico que siguió este proyecto da cuenta de los más altos referentes, lo cual hace que consecuentemente el resultado sea de muy alto nivel.

En la revista AMEND se conjugan manejos estéticos, enfoques narrativos y compositivos que convierten al presente trabajo de grado en una excelente oportunidad para potenciar el perfil de ilustradores y dibujantes de nuestros egresados.

Es por esto que invito a ustedes a que aprecien esta pieza editorial de alto nivel estético y de perfección en la ejecución técnica.

Omar Franco



Tema

La estética de lo grotesco

Problema de diseño

Una revista de comics de estética gótica

Tema de investigación

Estética gótica

Ámbito

Ilustración

Objetivo

Crear, diseñar e ilustrar, una revista de comics de estética gótica y sus diferentes historias.

Objetivos específicos

Crear historias góticas convincentes e identificables para el público partiendo de la cotidianidad y del propio sentir del mundo

Construir la revista y sus historias, basado e inspirado en los conceptos y formas de la estética gótica.

Obtener buenos comics teniendo en cuenta los elementos enriquecedores de la narración gráfica secuencial.

Lograr una identidad para cada historietita, identificando el mejor estilo y técnica gráfica para cada uno.

Desarrollar el potencial de ilustrador y narrador gráfico, al aplicarlo a la revista de comic.



JUSTIFICACIÓN

El proyecto no pretende refundirse en lo subjetivo, para convertirse en algo de disfrute personal y perder su sentido comunicacional, y funcional (que hace parte del comic) sino que busca mostrar un imaginario a partir de una oscura percepción del mundo, "el decadente no se molesta en alcanzar el trivial objetivo de la satisfacción, cuyo precio es la ceguera consiente respecto al verdadero estado del mundo. En cambio, debe convertirse en un conocedor de su propio malestar psíquico (que refleja, por supuesto, el malestar de la sociedad)".¹

El proyecto colabora con la exploración de una estética visual y conceptual y su adaptación a un medio gráfico literario que es el comic valiéndose del conocimiento, del diseño y la ilustración.

El proyecto se une a la concepción de nuevos materiales de narración gráfica contribuyendo a la incursión y estimulación de un medio que no ha sido muy explotado en nuestro país.

En una sociedad en la cual lo gótico, es asimilado solo como algo comercial, el proyecto pretende explorar profundamente la plástica y conceptos de la estética gótica, para plantear una propuesta gráfica que contribuye a reivindicar, el verdadero sentir gótico, contando historias al mejor estilo de los ancestros literarios góticos y los posteriores artistas del nascente cine expresionista.

Siguiendo la filosofía de la tradición gótica de exaltación a la creatividad y la imaginación, el aporte de un diseñador gráfico, e ilustrador identificado y condenado a esta estética es un comic, que es el medio, para indagar en los mas recónditos y misterios rincones de su mente trastornada y así gritar, blasfemar, y disfrutar de las más oscuras perversiones, "lo gótico es un mundo imaginario violentamente infantil y que supone emplear enormes cantidades de energía y mucha escenificación... atormentado por imágenes religiosas teñidas de veladas sugerencias sexuales, el escenario gótico rara vez es feliz. Dentro del escenario, lo gótico es un alarido. El escenario gótico llora, gruñe y frunce el seño, fuera del escenario, lo gótico se convierte en algo calladamente trastornado y se rodea de ritos de ebriedad y veneración pagana así como las entrañas de aquellos filósofos franceses tan psicológicamente alterados."²

El universo gótico ofrece una gran diversidad imaginaria por lo cual deja un gran campo abierto para una amplia variedad de historias que no limitan la creatividad sino que la expanden, llegando a ser una temática muy rica e interesante para una revista de comic.

El género de terror y el gótico (del cual hace parte el terror) resultan muy atractivos hasta nuestros días "cautivando a propios y asustando a extraños"

¹ Establaioni, Mariel Buzna.

² Galtir, Book Black Book, Marcar

A black silhouette of Gothic architecture, featuring several pointed spires and a large central tower, set against a white background.

TRADICIÓN GÓTICA

MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS

APORTES ESTÉTICOS

GOTICO



TRADICIÓN GÓTICA

Escultura Romana



Godos



Pintura grotesca



Parlamento Británico



Históricamente los goths, o godos, eran un pueblo germánico provenientes de Escandinavia que conquistó la mayor parte de Europa occidental en el siglo IV, tras lo cual forjó varios reinos apartir de los deteriorados restos del imperio romano de occidente, como resultado, la palabra “gótico” se convirtió en sinónimo de “bárbaro” (termino que aludía a todos los pueblos invasores germánicos). El godo fue el primero de los pueblos germánicos en convertirse al cristianismo. Las invasiones bárbaras supusieron el colapso del imperio romano de occidente, que marcó el inicio de la alta edad media, un periodo turbulento de guerras, destrucción y muerte que condujo a un franco estancamiento demográfico, social y cultural. Posteriormente se descubrieron terribles y procaces representaciones romanas, que se denominaron grotescas y otros aspectos del pasado medieval (o godo) llegó a considerarse parte de la tradición gótica. La palabra “gótico”, como termino cultura, tuvo inicialmente un sentido despreciativo, ya que aludía a como la Edad de las tinieblas había remplazado las clásicas glorias de Roma por cierto tipo de barbarie. En el siglo XVIII, la recuperación del estilo gótico (Neogoticismo), en oposición al Neoclásico, constituyo una rebelión consciente en contra del buen gusto y el sentido común de la época.

A finales del siglo XVIII y principios del XIX, se dió una creciente moda por lo sublime y lo siniestro entre la sociedad británica, a partir de ello se ejerció en lo gótico una popularización, pero a medida que los símbolos del movimiento gótico se ponían de moda, también se convertían en algo cada vez más corriente y vulgar. Las novelas góticas pasaron de moda y la arquitectura gótica pasó a ser admirada sobre todo por sus cualidades de solidez y fuerza, así como por ser un estilo específico del norte de Europa. A medida que el poder subversivo de la estética original del gótico se esfumaba, surgía una nueva generación de inconformistas bajo la denominación de “Románticos”, movimiento al principio poco definido que surgió en el siglo XVIII. En más de un sentido, los movimientos gótico y romántico originales representan dos corrientes de la misma oscura ola cultural.

Los relatos Góticos se denominaron con el término ingles “Romance”, para diferenciar de la llamada novela, cuya naturaleza se consideraba más constructiva. En cambio, un romance era una obra de desbordada imaginación que estaba más dirigida a emocionar y a entretener al lector que a recrear cuestiones realistas o instructivas; así mismo, la palabra romántico tenía una aceptación que aludía de forma despectiva a los individuos poco prácticos y con la cabeza en las nubes, hasta que fue desafiantemente adoptada por una generación de artistas, escritores, compositores y, sobre todo

poetas que se deleitaban con la rebeldía nostálgica que tanto denotaba la sociedad. El Romántico era un rebelde, que luchaba contra la opresión y consideraba el arte y la fantasía como las armas de su revolución. De acuerdo con el credo romántico, la creatividad y el individualismo sin restricciones eran sagrados, en posición a los valores tradicionales del pensamiento lógico y la responsabilidad social. Los individuos introspectivos y creativos eran ensalzados como los profetas y visionarios de la época, y su arte no era percibido como una distracción del mundo material mundano, sino como el camino para superarlo e ir más allá de su tiranía.

En las últimas décadas del siglo XIX, los elementos más oscuros de la tradición romántica dieron origen al llamado movimiento decadente. El romanticismo era esencialmente optimista, creía que el mundo podía ser redimido. El decadentismo era pesimista hasta el nihilismo total ciertamente el movimiento compartía los ideales románticos de la imaginación y el individualismo, pero los decadentes no creían que esas fuerzas pudieran, en última instancia, salvar a la humanidad, para ellos todo acababa yéndose al infierno, de modo que es mejor intentar pasarlo lo mejor posible.

Llegado los años ochenta, el término Gótico se utilizó para describir una nueva subcultura musical, nacida de las cenizas del punk y alimentada por el dandismo del Glam rock de los años sesenta, que algunos comentaristas han catalogado de decadente. El rock goth fue la manifestación más coherente y extendida de la tradición gótica de todos los tiempos. A diferencia de la mayoría de los cultos juveniles como el heavy metal o el Rockabilly, el Goth no estaba concentrado en un estilo musical en particular, sino en un movimiento underground que asimilaba los artefactos y consignas culturales del pasado.,

QUE ES GÓTICO?

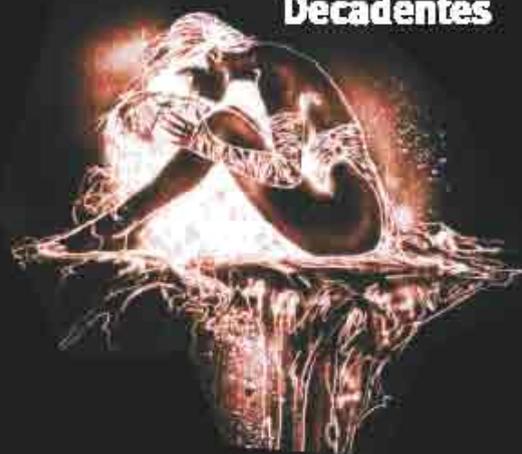
En un sentido es el oscuro trasfondo de la existencia cotidiana, una versión tenebrosa del mundo diurno. En otro, es el acogedor nido de víbora que conforman las contradicciones que se han desarrollado a través de los cientos de años contracultura: Grotesca, Gótica, Romántica, Decadente, Goth..

Lo Gótico es lo bárbaro sofisticado. Es una pasión por la vida envuelta por el simbolismo de muerte. Es el amor cínico del sentimiento. Es el matrimonio de los extremos, tales como el sexo y la muerte. Se vale de la oscuridad para iluminar. Cree que el deber es vano y que la vanidad es un deber. Es una nostalgia ansiada de los días oscuros de un pasado que nunca existió. Niega la ortodoxia de la realidad y deposita su fe en lo imaginario. Es lo sacrilego y pagano, lo extraño, lo sobrenatural.,

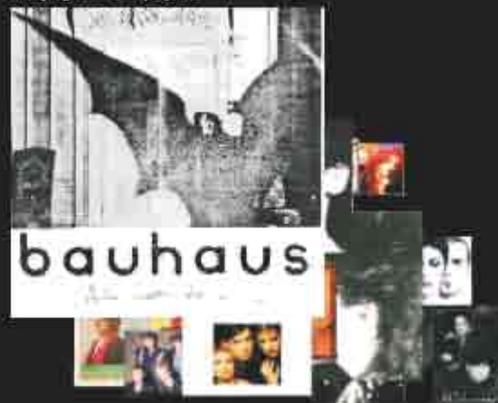
Lord Byron, Escritor romántico



Decadentes



Rock Goth



Subcultura Goth



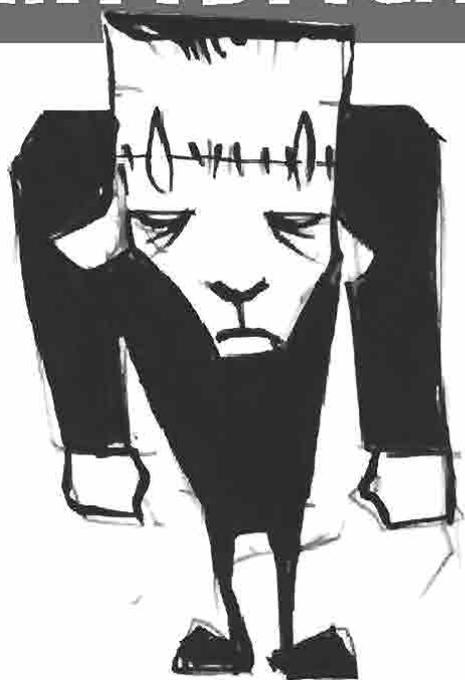
MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS



Edgar Allan Poe



Sheridan Le Fanu

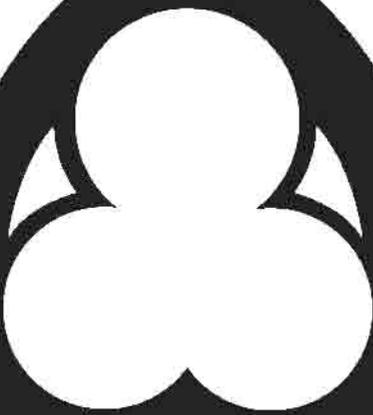


LITERATURA GÓTICA

En los relatos góticos se advierte un erotismo larvado y un amor por lo decadente y ruinoso. La depresión profunda, la angustia, la soledad, el amor enfermizo, aparecen en estos textos vinculados con lo oculto y lo sobrenatural. Algunos autores sostienen que el gótico ha sido el padre del género de terror, que con posterioridad explotó el fenómeno del miedo con menor énfasis en los sentimientos de depresión, decadencia y exaltación de lo ruinoso y macabro que fueron el sello de la literatura romántica goticista.

El movimiento gótico surge en Inglaterra a finales del siglo XVIII. El renacimiento del gótico fue la expresión emocional, estética y filosófica que reaccionó contra el pensamiento dominante de la Ilustración, según el cual la humanidad podía alcanzar el conocimiento verdadero y obtener felicidad y virtud perfectas; su insaciable apetito por este conocimiento dejaba de lado la idea de que el miedo podía ser también sublime.

Los ingredientes de este subgénero son cementerios, páramos, castillos embrujados, criptas, villanos infernales, fantasmas, monstruos, hombres lobo, vampiros, doppelgänger (transmutados, o doble personalidad) y demonios, así como las tormentas y tempestades, la nocturnidad y el simple detalle truculento, todo ello surgido muchas veces de leyendas populares.



Mary Shelley



Bram Stoker



Lovecraft



El terror moderno es la etapa de la literatura de terror que se desarrolla a partir de la primera mitad del siglo XIX por obra de precursores, como el norteamericano Edgar Allan Poe (1809-1849) y el irlandés Joseph Sheridan Le Fanu (1814-1873), cuyas aportaciones, especialmente el llamado terror psicológico, supusieron una profunda transformación de la literatura de terror gótico anterior, de raíces estrictamente románticas, y que, como se ha visto, utilizaba como principal recurso el "susto" y otras técnicas que hoy podrían pasar por anticuadas y rudimentarias.

Así surgieron nuevas obras, (Frankenstein, de Mary Shelley; Drácula, de Bram Stoker...) puede decirse que superan el terror gótico, aunque no reúnan las citadas características salvo en casos excepcionales tienden al formato corto del cuento en menoscabado de la novela.

El último autor mayor del género: es el norteamericano Howard Phillips Lovecraft (1890-1937). Con él, el género macabro experimentaría nuevamente un giro de 180 grados. Este autor, cuyo principal referente, según él mismo confesaba, era su compatriota Poe, fue el creador del llamado "cuento materialista de terror" (por oposición al "espiritualismo" a ultranza propio del relato de fantasmas tradicional). Introdujo, además, en el género elementos y contenidos propios de la naciente ciencia ficción, lo que tendría amplias repercusiones en toda la literatura y el cine posteriores. Lovecraft, orientándose en principio a partir de las subyugantes fantasías que le proporcionaba su propio mundo onírico. Posteriormente sin números de criaturas macabras de la literatura cobraron vida en los escenarios expresionistas y subjetivos del cine.4

CINE GÓTICO



Escena de metrópolis



El gabinete del doctor Caligari



Películas de la Hammer



El término “gótico” aplicado al cine va a ser utilizado generalmente para referimos al género de terror, aunque dicha estética vaya a estar también presente en otros géneros, como el cine negro o la ciencia ficción. Y de igual manera que el cinegótico no se puede circunscribir únicamente al cine de miedo, no todo el cine de terror que hoy conocemos podemos considerarlo gótico: el gore o el más reciente nuevo terror adolescente tienen poco ya que ver con el terror clásico que inspiraron los Bram Stoker, Walpole o Lovecraft.

Hay que decir que en la propia naturaleza del género reside una continua exaltación de lo “subjetivo”, frente al naturalismo de algunas escuelas (documentalistas y neorrealistas principalmente) que buscan representar una realidad más o menos “objetiva”. Lo fundamental en el terror gótico es transmitir la visión de un mundo misterioso e inquietante, donde el hombre está indefenso a expensas de fuerzas superiores a su voluntad. La decadencia de una sociedad decrepita, las imágenes de locura y muerte, los fantasmas ancestrales y las escenas oníricas serán las principales señas de identidad de este cine, fiel a la tradición literaria del gótico de finales del siglo XVIII y del XIX. Pero el cine gótico se caracterizará sobre todo por una exageración dramática sublime, tanto en las formas como en el fondo, creando un marco sobrenatural inigualable para que personajes siniestros provoquen el escalofrío y el horror a sus anchas en el espectador. 5

Evidentemente, el potencial estético del joven arte para crear imágenes sugestivas no podía pasar desapercibido para los productores de la época. Tras la rica experiencia del teatro romántico y el emergente teatro expresionista, la industria del cine aprovechará su capacidad referencial para ilustrar lo que hasta ahora sólo se había podido leer o ver sobre un escenario, y será en la estética expresionista donde las historias de terror encontrarán un perfecto acomodo.

Al igual que en pintura y teatro, el expresionismo cinematográfico nace en Alemania como un movimiento de vanguardia cuya motivación principal es la de provocar, removiendo la conciencia del espectador, creando imágenes angustiosas.

5 Luis F. Tracóniz

APORTES ESTÉTICOS

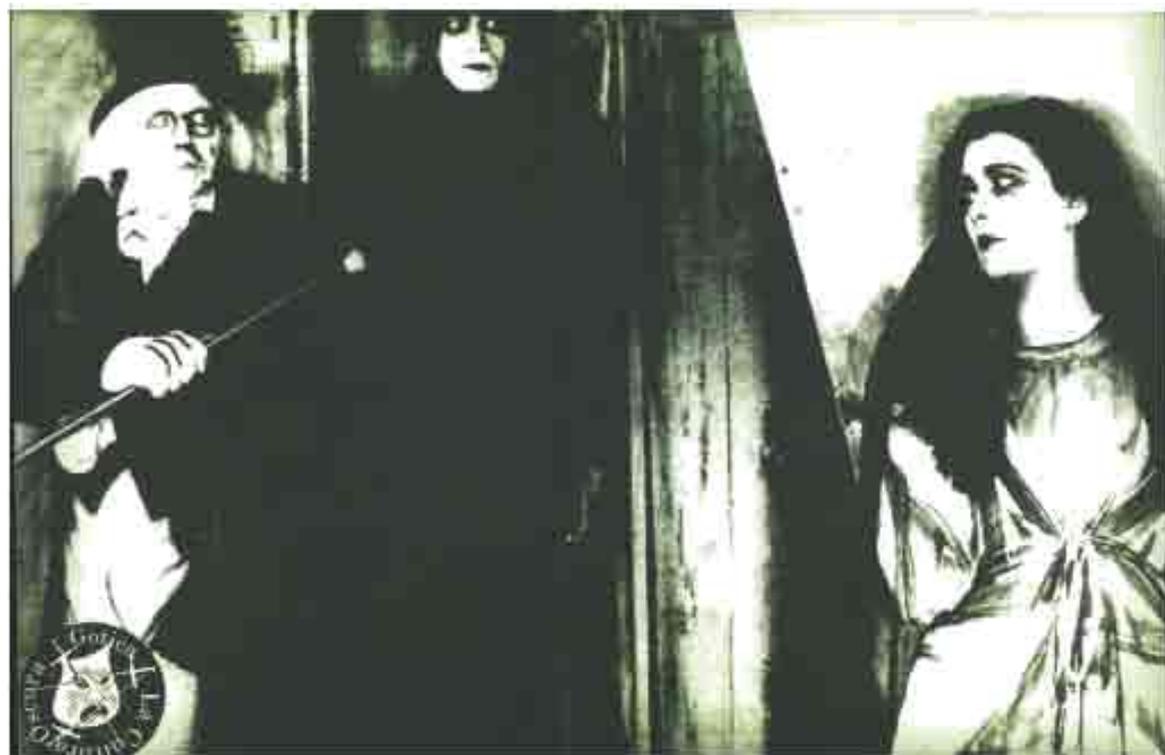
Para realizar el trabajo de grado se inició con el estudio del estilo gótico, de este se retoman varias características estéticas: plásticas y conceptuales que se aplican al proceso gráfico. Para reconocer estos aportes, se han dividido en 6 ítems, así: configuración formal, personajes, escenarios, temáticas, color y contraste.



FORMAL

En cuanto a la parte formal se retoma: la distorsión de personajes, escenarios, y perspectivas, así como rostros mascarados, formas angulosas y las paredes inclinadas dadas por el expresionismo alemán, los elementos, símbolos y ornamentos religiosos y medievales; la estilización, el arco apuntado, agujas, chapiteles, gabletes y gárgolas, utilizados como elementos arquitectónicos. La vestimenta y los accesorios del estilo victoriano y BDSM. Del primero la riqueza ornamental, las formas curvas, y el gusto por los motivos de inspiración naturalista. De la cultura bdsm (prácticas sexuales no convencionales B: Bondage, D: Disciplina, D&S: Dominación y Sumisión, S&M: Sadomasoquismo), El collar, el metal, los tacones, la ropa de cuero, el látex, el vinilo, el corsé, las medias de rejilla y ligueros, las botas o zapatos de tacón alto, y los bustiers, adornos como collares y medallones, pantalones y camisas negras u oscuras, pudiendo ser de seda o cuero. Conceptualmente del expresionismo alemán se toma "la búsqueda de la expresión de los sentimientos y las emociones del autor, más que la representación de la realidad objetiva" y la creación de imágenes angustiosas, todo con el fin de causar un fuerte impacto emocional, la religión unida al estilo victoriano aportan al trabajo el imaginario de la vida después de la muerte, la polarización del bien y el mal y los complejos ritos fúnebres.





**Gabinete del doctor Caligari
(cine expresionista Aleman)**

La cultura BDSM, se manifiesta, como la indagación de lo prohibido, el ir más allá de la sexualidad autorizada, heredados del crudo y erótico marques de Sade.

La actual subcultura goth adopta características del estilo victoriano como forma de desprecio por la estética moderna, no lo hacen como una exaltación a la ideología victoriana o religiosa sino como un rescate formal o camp, lo camp "Encarna la victoria de la "forma y el estilo" sobre el contenido, de la estética sobre la moral" llevado a su extremo lógico, supone una burla hacia la sabiduría convencional, una sátira sofisticada de la virtud y el deber". 7



Personaje Camp



Atuendo BDSM



COLOR

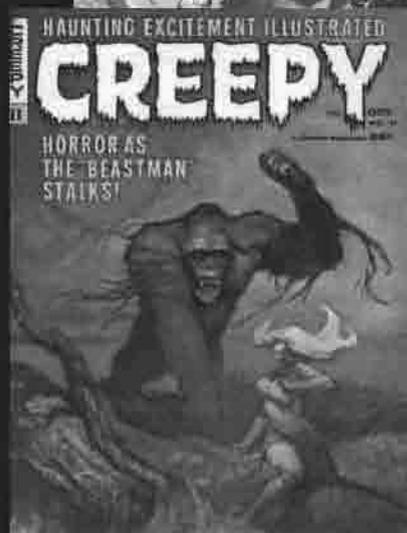
Se dice que a medida que la luz se apaga, el color y con ello la vida desaparece, cuando la melancolía invade el alma, el cielo se nubla y todo se vuelve gris, todos van a los funerales vestidos de negro y el muerto los recibe con su fría palidez, los primeros realizadores del cine se dieron la tarea de representar estas emociones, en un medio que para ese entonces carecía de color, por lo cual se valieron de la exageración del expresionismo para representarlas y acentuarlas. Haciendo que el blanco y negro se convirtiera, en un icono en la estética gótica. Después del desarrollo técnico del cine, y que los vampiros pudieran ver un amanecer con toda su gama de colores, llegaron las producciones de la Hammer, que se encargó junto con las películas expresionistas a color, (como, la máscara de la muerte roja, adaptación de la obra de Poe) de llevar el cine de terror gótico, a un cromatismo, antinatural y psicodélico, que posteriormente sería explotado por los cómics de terror, como podemos verlo en las portadas de Creepy. El arte contemporáneo gótico, ofrece la posibilidad de combinar, toda una gama de características estéticas, para enriquecer las obras, tal es el caso de Tim Burton, que logró mezclar los dos cromatismos antes mencionados, para, diferenciar el mundo de los vivos y de los muertos en su película titulada la novia cadáver, logrando un nuevo contraste, que es el tema de nuestro siguiente aporte.

CONTRASTE

Es muy esencial en lo gótico, como herramienta efectista, se manifiesta en la luz y la sombra del expresionismo alemán, en el bien y el mal de la dualidad religiosa y en el contraste radical de sentimientos de la literatura gótica como terror y pena, sexo y muerte; sumándose a ellas la metáfora de una ciudad diurna como lo consiente, y la noche como lo inconsciente, lleno de peligros y pecados reprimidos.



Nosferatus



Revista de comic Creepy

TEMÁTICAS

Muchos de los temas góticos están dados por la ideología de su tradición: grotesca, romántica, decadente y goth.

Grotescas y medievales sus temáticas se relacionan "con la indagación en todo aquello que esta en contra de las normas, los cánones religiosos y las leyes del estado, en contra del arte académico y la sexualidad autorizada, de la virtud y lo sagrado, en contra de las Instituciones establecidas, las ceremonias y la historia celebradas oficialmente. Los artistas grotescos sacaron a la luz las oscuras leyendas populares y las doctrinas secretas, y nunca se cansaron de explorar lo obscuro y criminal, todo aquello que era sombrío, subterráneo y macabro."

Romántico hoy en día, su significado más extendido es el que lo asocia a cuestiones sentimentales y amorosas, a menudo bañadas en clichés sensibleros. "En el siglo XIX lo Romántico aludía siempre a la pasión, pero no se limitaba a los asuntos del corazón, la pasión romántica se filtraba en cada aspecto de la vida, alimentando un espíritu de radicalismo político, liberación sexual y actitudes que cuestionaban lo establecido". Entre sus temáticas estaban el deseo de liberarse de las convenciones y la tiranía, el gran valor de los derechos y la dignidad del ser humano, la preocupación por la naturaleza, el placer que proporcionan los lugares intactos y la inocencia de los habitantes del mundo rural, la melancolía, El gusto por los elementos irracionales y sobrenaturales, fantasías mas allá del espacio tiempo, la preocupación por la identidad, en general los principales temas románticos eran el anarquismo, la naturaleza, la pasión por lo exótico, y el elemento sobrenatural.

Decadente los elementos más oscuros de la tradición romántica dieron origen al llamado movimiento "Decadentista" o decadente. El romanticismo era esencialmente optimista,



creía que el mundo podía ser redimido. El decadentismo era pesimista hasta el nihilismo total. Ciertamente el movimiento compartía los ideales románticos de la imaginación y el individualismo, pero los decadentes no creían que esas fuerzas pudieran, en última instancia, salvar a la humanidad. Para ellos todo acababa yéndose al infierno, de modo que es mejor intentar pasarlo lo mejor posible.

Ellis Hanson en su libro "Decadence And Catholicism, señala como" los decadentes cultivaban una suerte de fascinación por todo lo que comúnmente se percibía como antinatural o degenerado, por la perversidad sexual, los trastornos nerviosos, el delito, la trasgresión y en general lo enfermizo; y todo ello en un contexto altamente estético que pudiera socavar o, en todo caso, sacudir la moralidad convencional, tanto estilística, como temáticamente, el decadentismo es una estética en la cual el fracaso y la decadencia son considerados seductores, místicos o hermosos... El típico héroe decadente es, con pocas excepciones, un esteta de clase alta, de vestimenta impecable y de elevada educación; un hombre cuya masculinidad se funde con una inclinación hacia lo andrógino, hacia la homosexualidad, el masoquismo, el misticismo o la neurosis."



PERSONAJES

En la creación de personajes la influencia gótica se refleja en la utilización de personajes monstruosos, propios de la literatura y el cine gótico, dentro de este estilo surgen vampiros, demonios, hombres lobo, doppelganger (trasmutadores o de doble personalidad), brujas, y los antihéroes, etc, estos personajes se caracterizan porque son seres fantásticos, con procedencia o atributos sobrenaturales o personajes excéntricos que causan espanto, a veces extrañamente cautivadores, generalmente son seres antrópicos o con desórdenes psicológicos.

Provenientes de mitos, leyendas urbanas, o el imaginario religioso, seres como los vampiros y Frankenstein, son reflejo de arquetipos como el judío errante, el Fausto de Goethe y el mito de Prometeo. En estas historias se resaltan, viajes a territorios prohibidos, tratos con seres sobrenaturales, la relación con los dioses, y castigos divinos.

A medida que la cultura gótica ha ido evolucionando y transformándose hasta el cine la televisión, también lo han hecho sus seguidores, y artistas, generando estos en sí nuevos personajes, aquí generalmente podemos enmarcar, a los románticos, decadentes, goths, más particularmente a lord Byron, las presentadoras de películas de terror y cómics como Theda Bara, y el narrador de la cripta.

Disfrutar de los monstruos sigue siendo algo así como un misterio, un misterio que preocupaba a los críticos de las primeras novelas góticas. Los novelistas góticos encontraron una justificación parcial de su obra en un breve tratado del político y filósofo Edmund Burke, indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo bello y lo sublime. Burke llega a la conclusión de que existen dos ideales opuestos: por un lado nos atrae la belleza tradicional, cuyo orden está asociado a la cultura clásica; por otro, nos sentimos atraídos, por lo que se denomina sublime, aquello fantástico y sobrecogedor que fue asociado a la cultura gótica.

Un claro de sol en el bosque puede describirse como algo hermoso, mientras que un cementerio desierto en medio de una furiosa tormenta ejemplifica lo sublime. La belleza provoca el placer del observador, pero lo sublime genera inquietud y sobrecogimiento.

"cuando el peligro o el dolor aprietan demasiado, son incapaces de causar placer alguno, son simplemente terribles, pero cuando están a cierta distancia y con ciertas modificaciones, pueden ser, y son, maravillosos, como podemos experimentar cada día." Edmund Burke

Después de definir lo sublime podemos entender el siguiente tema: escenarios.



Frankenstein



Bela Lugosi y Vampira



Narrador de la Cripta



Edmund Burke



ESCENARIOS

En cuando a escenarios destacamos 2 que están interrelacionados:

Ambientes opresivos: en la literatura clásica los escenarios eran propios de las estructuras de arquitectura gótica como: abadías, castillos, cementerios, con atmósferas sublimes que generan inquietud en el espectador y sobrecogimiento, las cuales como podemos ver luego en el cine (con el expresionismo) jugaran un papel importante, a la hora de transmitir las emociones de sus personajes, actualmente gracias a la evolución y diversificación de lo gótico se plantean nuevos ambientes opresivos como lo hacen los Cybergoth, los que en ves de buscar refugio en el pasado viajan a un futuro decadente, donde el Apocalipsis es una realidad.

Fantásticos: hacen alusión a lugares mas allá de este mundo y de la realidad, son sueños y pesadillas, alucinaciones, todos estos ambientes muestran, la pasión de los góticos por soñar con épocas, mundos y lugares, más misteriosos, románticos y perversos que hacen referencia, a los depresivos y alterados autores, que gracias a su desbordada imaginación, en algunos casos impulsada por el opio o el alcohol se trasladaban a otros tiempos y espacios, dados por sus mundos oníricos, y es que los artistas góticos siempre han buscado dejar la claridad de lo real, por la oscuridad de un sueño. como dijo Horace Walpole "no había sabiduría comparable a la experiencia de remplazar lo que se denomina realidad por los sueños..."



Cybergoth



**Escena de sueño
(comic Neil Gaiman)**

Sublime



Bello



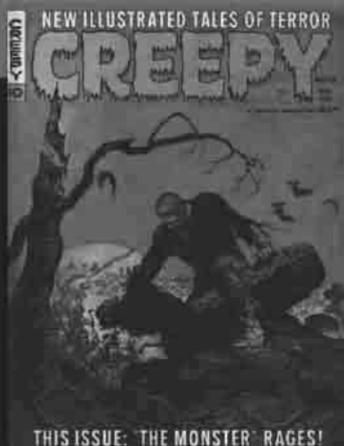
COMIC



DEFINICIÓN COMIC

ELEMENTOS DEL COMIC

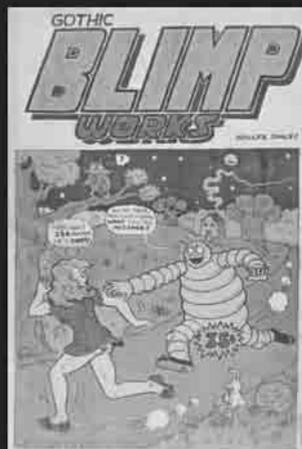
DEFINICIÓN COMIC



Revista comic



Novela gráfica



Comic Book



Tira comica

Hay muchas definiciones de comic aceptadas, aquí se enuncian las mas acertadas y sintéticas.

"Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética en el lector",

según **Scott McCloud**

"Viñetas que se articulan, pero no necesariamente, en bandas horizontales y después en planchas; en algunos casos la plancha contiene una sola viñeta" disquisición esta de los teóricos **Baetens y Lefèvre**

Despliegue secuencial de dibujo y globos dialogados arte secuencial (engranaje de imágenes que configuran una secuencia) **Will Eisner**

Narración gráfica secuencial de carácter indirecto (indirecto ya que el cómic esta hecho para ser impreso, es decir, el original no es el resultado final ya que, en el proceso de impresión, el dibujo puede sufrir variaciones. El cómic se convierte en cómic cuando está publicado.)

Manuel Gutiérrez

REVISTA DE COMIC

Después de los comic book las revistas surgen en Europa tras evolucionar a partir de suplementos de revistas y libros infantiles ilustrados. A diferencia de los comic book éstas son de publicación más frecuente ofreciendo, historias mas cortas y en mayor número, pero a un precio mas alto.

Las revistas norteamericanas surgen como forma de evasión al código de censura implantado, ya que las revistas no se atenan a la censura, es así como se pueden concebir las revistas de humor negro y contenido terrorífico, con temáticas para adultos y contenido explícito.

La siguiente evolución de este formato se produjo con la aparición en Francia de metal hurlant que marcó un alejamiento de los semanarios juveniles tanto por su calidad de papel e impresión como por el público al que se dirigía, su versión estadounidense Heavy metal. Actualmente las revistas de comic varían en calidad de formato y genero, conservándose la cantidad de historias... La revista propuesta para este proyecto, tiene mucho de las revistas del género de terror; teniendo en cuenta que el susto y el miedo son solo una parte de la amplia temática gótica. Otro genero que contribuye y que englobaría la revista sería el comix.

COMIX O UNDERGROUND COMICS

Es recién, a finales de los años 60 gracias a los underground comics y al comic europeo de vanguardia, que el comic empieza a ser pensado como algo más que entretenimiento infantil, esto que es hoy obvio para muchos, en aquellos años era radical, o al menos simplemente descabellado. Los underground comics escribieron y dibujaron la crónica de esos "viajes interiores" tanto como de la revolución sexual, la cultura de la droga, la exploración de caminos políticos alternativos, y de todo cuanto movilizo colectivamente a los miembros de la contracultura hippie. Si solo se hubiera tratado de corromper la inocencia del comic tradicional, popular y de acceso masivo, los underground comics habrían corrido la misma suerte que los verdaderamente subterráneos comics pornográficos.

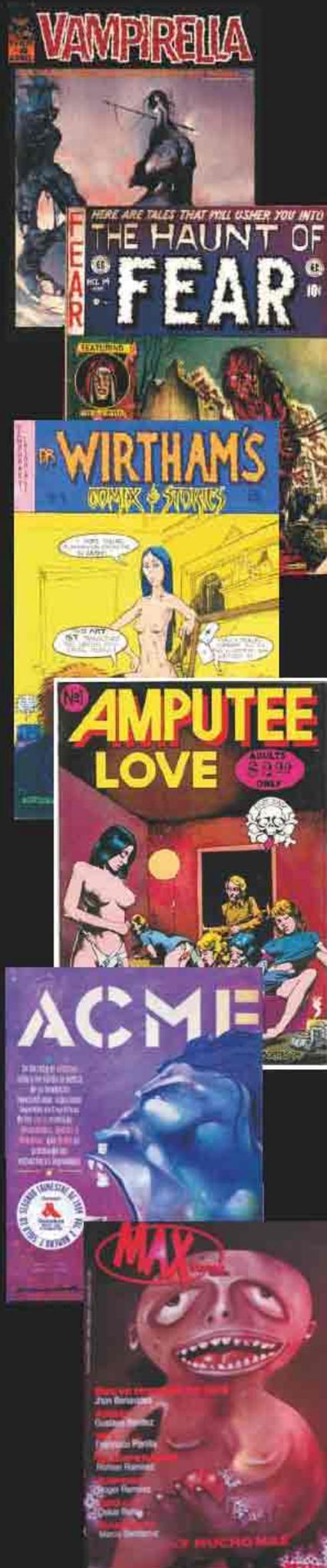
Artistas del underground comic usaron con frecuencia sus propias vidas personales como materia prima de sus comics como nadie nunca imaginó siquiera que estuviera "permitido" en el comic, expandiendo enormemente sus posibilidades expresivas y estéticas. Se abrieron las puertas, todo estaba súbitamente permitido la permanencia del underground comic estaba garantizada en su absoluto rechazo a convertirse en "producto," algo que se diseña y proyecta pensando en un "público objetivo."¹⁰

Actualmente, los comix son los que manejan toda clase de temáticas censuradas o prohibidas, por lo cual y teniendo en cuenta el espíritu subversivo de lo gótico, el comix será el adjetivo perfecto para la revista del proyecto.

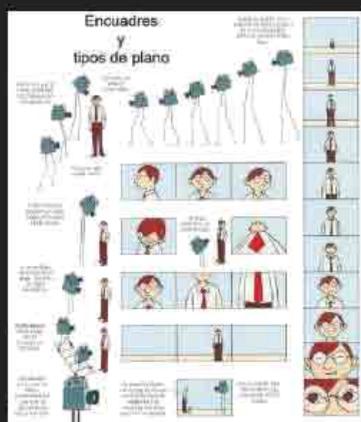
COMIC EN COLOMBIA

El surgimiento del comic en Colombia ha tenido varios problemas, entre otros, la falta de un sitio donde se puedan analizar ejemplos sobresalientes del comic, limitando el apoyo de medios masivos de impresión y la ausencia de un programa de dibujo que realmente contemple los componentes de este lenguaje. Pese a ello hay algunos ejemplos como Copetin de Ernesto Franco, el Dago de Carlos Garzon y Tucano de Jorge Peña. Con la aparición de revistas como el bus y acme se ha creado un espacio importante para este lenguaje...

¹⁰ David Consuegra, *Comics Otra Visión...*



ELEMENTOS DEL COMIC



Encuadre y angulación



Composición



Iluminación



Ambientación

ELEMENTOS PLÁSTICOS

Encuadre: Es la limitación del espacio de la viñeta, que permitirá distribuir las figuras, y los objetos a diferente distancia del espectador.

Los tipos de encuadre estarán dados por planos, los cuales son diferenciados, según su referencia al cuerpo humano y su atención al espacio que lo rodea. Primer plano, plano medio, plano general, primerísimo primer plano.

Angulación: es el punto de vista desde el cual se observa la acción al igual que el encuadre puede ser exagerados y distorsionarse, según el sentir de los personajes o la acción.

Iluminación: esta basada sobre el principio, de que la oscuridad, será la ausencia de la luz o ausencia de imagen, ósea que el blanco será la representación de la luz, y el negro la representación de la oscuridad, al igual que en el cine gótico podemos hacer uso de la iluminación para causar contrastes, efectos dramáticos y demás recursos dados por el expresionismo.

Composición: la composición de la viñeta estará sujeta al orden de lectura, la composición es saber distribuir, proporcionar y equilibrar los elementos que forman cada una de las viñetas, hay varios elementos que ayudan a la composición como: la escala, el equilibrio del contraste (de blancos y negros), la perspectiva, peso visual y la asimetría.

Narración y estilo de dibujo: la elección del estilo no se puede dissociar del proceso narrativo. No debemos perder de vista que tratamos con un medio gráfico que, por medio del dibujo, trasmite al lector impresiones y otros conceptos abstractos. El estilo del dibujo no solo es un enlace entre el lector y el dibujante; tiene en si mismo el valor de un lenguaje. No hay que confundir técnica con estilo. El dibujante usa el plumeado, la aguada y el sombreado a la manera que un músico de jazz se sirve de los riffs. El estilo, tal como se ha dicho, es el "look" y la "sensibilidad" de la técnica puestos al servicio de la historia. Para el proyecto, se tratara de dar una identidad para cada historia de acuerdo a su temática e intención gótica.

Ambientación: en la ambientación se debe tener cuidado en que una misma escena o secuencia se desarrolle con los mismos encuadres, ocasionando una lectura monótona y aburrida, hay que buscar otras posibilidades de repartir las acciones en varios escenarios, la ambientación juega un papel importante en el escenario gótico a la hora de mostrar sensaciones y perturbar.



Estilos



Globos



Onomatopeyas



Figuras cinéticas



Textos y apoyaduras

LENGUAJE DEL COMIC

Para lograr el carácter comunicador de este medio que es el comic debemos valernos de su propio lenguaje:

Metáforas visuales e iconos: la metáfora es la que trasforma, el sentido de una idea a otra, con el fin de sugerir una comparación (con otro objeto o concepto) y facilitar su comprensión. Los iconos en el cómic son aquellas imágenes concebidas para parecerse a los motivos que representan y hay diferentes grados de iconicidad que diferencian un dibujo realista de otro sintético pasando por otro caricaturizado. Gracias al icono podemos corresponder similitudes universales a los dibujos que lo hacen representativos (hombre, casa, coche, etc...) y a su vez presentan diferencias sustanciales que crean estilos o escuelas (manga o cómic japonés, escuela franco-belga, cómic-book norteamericano).

Globos: es un elemento exclusivo de la historieta que nos ubicará en el origen y orden de la lectura de los diálogos, (en nuestro caso de izquierda a derecha y de arriba abajo) sonidos y pensamientos de los personajes. Al igual que los textos, los globos nos podrán sugerir ciertas características en la manera de expresarse de los personajes o cosas en el caso de los sonidos.

Textos y apoyaduras: el comic se vale del lenguaje escrito para representar los sonidos, en la historieta confluyen dos medios, de expresión gráfica y diseño distintos, el dibujo (ilustración) y la escritura (tipografía) que se influyen recíprocamente, llegando en muchos casos a integrarse en interesantes niveles. El uso de los textos nos permitirá, crear efectos conforme al tamaño, forma o tipo de letra que usemos, pero también de acuerdo a lo que digan como las apoyaduras.

Además nos indican como debe ser leída una imagen las apoyaduras también sirven como una narrador informante o aclaratorio de una acción, además de servir en muchos casos de unión entre viñetas, otro recurso serán los textos en off que representan una voz o un sonido procedente de un lugar no mostrado en la viñeta pero que suponemos próximo normalmente son dibujadas en un cuadro.

Onomatopeyas y sonidos inarticulados: son los sonidos que aparte de los diálogos, se manejan en el comic, los sonidos inarticulados son los sonidos producidos por la boca, pero no son diálogos si no que expresan diversas sensaciones. Las onomatopeyas son el elemento gráfico que sugerirá al lector el ruido de la acción, y los ruidos producidos por animales. En cuanto a la forma de la letra esta también podrá aportar ciertos efectos en la lectura de la onomatopeya.

Figuras cinéticas: así como la escritura es el recurso gráfico del sonido en la historieta, las figuras cinéticas serán el recurso para sugerir el movimiento, se define como: el recurso gráfico exclusivo de los comics que nos da la ilusión de movimiento en la trayectoria de los cuerpos.¹³

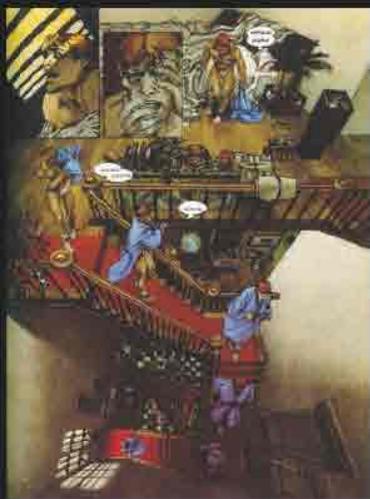
¹³ Manuel Gutiérrez, La Narración Gráfica Secuencial



Montaje paralelo y lineal



Plano secuencial



Viñeta soporte



Espacio tiempo

MONTAJE

El montaje es la forma en la que se disponen las viñetas en la página y según esta distribución, disfrutaremos de un efecto narrativo más o menos conseguido y una naturalidad coherente para la narración. Hay que tener en cuenta que la lectura de los comics se hace de igual forma a la que leemos texto en la cultura occidental de izquierda a derecha y de arriba a bajo.

-Ritmo se puede establecer la lectura de las viñetas utilizando sobre todo el encuadre y el tamaño para dar un tiempo de lectura más lento o más rápido. Así mismo también influyen, el detalle, el valor plástico, la cantidad de dialogo y las acciones de los personajes.

-Montaje paralelo es cuando a través de una interrupción intencional se da a entender dos acciones que suceden al mismo tiempo, pero en distinto lugar.

-Montaje lineal es la progresión cronológica del relato que irá llevando de una acción a otra.

-Suspense para crear suspense en la historia o rematar una secuencia, es muy usual la utilización de la última viñeta de la parte inferior, de la extrema derecha, ya que obligara al lector al cambio de pagina o lo inducirá a mantener el interés sobre lo que va a pasar en la historia, también esta viñeta servirá para cambiar de escena, secuencia, ambientación...

-Espacio-tiempo

El espacio constituye la reproducción espacial en el cómic y su función no varía en demasía de las reglas generales de la ilustración. Es del espacio de donde deriva los encuadres y los diferentes tipos de plano. El espacio y su uso forman la pauta temporal del medio, además, al hablar del espacio entre viñetas nos adentramos en el verdadero motor narrativo del cómic, el gutter.

Del tiempo cabe decir que siempre está presente de forma visual en el cómic, ya que en una misma página tenemos tanto presente como pasado y futuro.

La narración multilineal permite otro eje narrativo aparte de la transición entre viñetas, los antecedentes básicos de la narración multi lineal son:

La viñeta soporte es el ejemplo de que puede aparecer la narración en una sola viñeta que ocupa toda la página y en ella se ven variaciones espacio temporales. El plano secuencial, permite un desarrollo espacio temporal de un personaje sobre un espacio fijo. Dicha narración multi lineal permite mostrar diferentes líneas narrativas de forma simultánea, a través de una disposición en paralelo, en la que se producen diferentes narraciones en diversos espacios horizontales unidas entre sí por un tiempo de lectura vertical.

Elipsis omitir una o mas imágenes cuyo sentido se sobreentiende, ya que el lector las construye mentalmente. 13

REFERENTES

La incursión en el medio del comic, a cambiado la visión del proyecto, al empezar la investigación los referentes eran ilustradores y artistas, pero tras la investigación en la narración del comic y la practica de lectura de estos se han descubierto los atributos de la narración y el argumento, dirigiendo la mirada a los artistas literarios y narradores gráficos detrás de una buena historia. Aquí se recopila los elementos que se rescatan de cada artista para enriquecer la revista de comics y sus historias.



REFERENTES



WILL EISNER

Está considerado como uno de los grandes maestros de la historia del cómic. Durante más de setenta años de incansable actividad exploró las diversas posibilidades gráficas, narrativas y pedagógicas de un medio aún joven, ayudando en su consolidación como forma de entretenimiento y regalándonos, de paso, algunas de las obras más interesantes que ha dado la historieta en el siglo XX. De éste maestro de la narración gráfica se rescata, la ingeniosa composición de viñetas, la forma de envolver en la historia y su exploración en la narrativa, la caracterización de personajes, la belleza de una historia más allá de la técnica del dibujo, y el uso magistral de los elementos enriquecedores del comic, como el ritmo, el suspenso...



NEIL GAIMAN

Neil Richard Gaiman nació el 10 de noviembre de 1960 en Portchester, Inglaterra, escritor de libros, comics, cine y poemas. Gaiman a principios de los 80 se labró una pequeña carrera como periodista mediante la elaboración de entrevistas y críticas literarias. En la década de los 80 tuvo lugar la introducción de Gaiman al mundo de los cómics, de la mano de un padrino excepcional: Alan Moore, uno de los guionistas más respetados y celebrados del medio.

En colaboración con Dave McKean, artista plástico y amigo personal, publicó sus primeras novelas gráficas: *Violent Cases*, *Signal to Noise* y *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*. Durante esta época Gaiman empezó a darse a conocer tímidamente en el mundo de los cómics, aunque fue en 1987 cuando su trayectoria como guionista de cómics cambió completamente, al publicar su obra más importante hasta el momento: *The Sandman*. De este genio del comic se toma la forma de abordar temas fantásticos, la originalidad y variedad de sus historias y narraciones.



ASHLEY WOOD

Es un artista en artes gráficas, con movimiento expresionista, nacido en 1971 en la ciudad de Perth (Australia). Generalmente realiza trabajos con pintura al óleo y arte digital. Sus obras han cultivado gran variedad de géneros, como avances en la exploración en la imaginación de los hombres, podemos verlo participando en proyectos para varias editoriales, en publicaciones especiales, en proyectos propios, desafiando su estilo, evolucionando, jugando y marcando a sablazos su concepto de diseño e ilustración, genialidad pictórica y dominio técnico así lo califican.

De Ashley Wood se rescata para el proyecto la expresividad y la técnica de su arte digital, así como la magistral combinación con técnicas manuales, dándole el máximo provecho al sucio del dibujo y la emotividad del trazo.



TIM BURTON

Timothy "Tim" William Burton. Es un director, productor, escritor y diseñador nacido el 25 de agosto de 1958 en Burbank, California la mayoría de sus películas se han caracterizado por la presencia de mundos imaginarios donde suelen estar presentes elementos góticos y oscuros, cuyos protagonistas suelen ser seres inadaptados y enigmáticos.

El aporte de Tim Burton es la adaptación de la estética expresionista alemana a sus historias y personajes, sus temáticas oscuras y el uso de cromatismos psicodélico proveniente de la Hammer.



JHOEN VASQUEZ

Es un historietista y animador estadounidense nacido en San José California en 1974. Durante los 90 y comienzos del 2000 Vasques creó una serie de cómics alternativos publicados por Slave Labor Graphics como johnny the homicidal maniac, i feel sick, squee, fillerbunny, entre otras. En el 2001 fue contratado por la cadena nickelodeon para hacer una serie animada de nombre invasor zim.

Vasquez a menudo transporta temas pesimistas, aunque estos elementos más oscuros a menudo son usados para objetivos de parodia y sátira. Estilos similares pueden ser encontrados en muchos de sus personajes, incluyendo las repetidas referencias que hace al alce de América, la carne, chihuahuas, monos, tacos, "cerditos", queso, la obesidad mórbida, etc. Los protagonistas en sus tiras cómicas son, de modo simple, personajes insanos dirigiendo su locura a otros objetos e intentando sobrevivir en un mundo totalmente insano.

Los aportes de Jhoen Vasquez al proyecto es el manejo de temáticas góticas en un estilo de caricatura, contemporáneo, y sus publicaciones que consisten en una variedad de historias cortas auto conclusivas como su libro Leonore.



DAVE MCKEAN

Es uno de los ilustradores y diseñadores más importantes de Gran Bretaña. Su particular uso de la fotografía, el dibujo y el collage le convirtieron en un artista excepcional, admirado e imitado.

De Dave Mckean se rescata para el proyecto la composición y el impacto subjetivo que logra en las portadas, así como su habilidad para mostrar sensaciones de misterio.

VILENT
PRICE



REVISTA

PESADILLA

ME LLAMAN ED

LABERINTO

MITA

TEMPLO

PROCESO GRAFICO



REVISTA

NOMBRE:

Se empezó la búsqueda del nombre de la revista e identificador del proyecto, inspirado, en películas de terror, la tradición gótica, letras de rock goth, sensaciones de placer y miedo en fin., luego se juntó algunas palabras guiadas por los conceptos que se quería mostrar y resultó amend que al ser basado en una palabra conocida y muy corta tiene recordación, además de varios significados de acuerdo a la temática gótica sin ser obvio.

AMEND COMIX

MUERTO
GRITO
DESESPERACION
DOLOR
EROTICO
MELANCOLIA
HASTO
DECADENCIA
ROMANTICO
ZODO
MY HELL
FUNERAL
ALDO
BLAYCO
RINCOY
DESESPERACION
AUREOLA
DESMUDA MUERTE
INSOMNIO
AD/SMO
SLEO
AL FINAL DE LA LUZ
EL FIN DE LA LUZ
ENFERMO PLACER
ZENYDO
JENYNDRA
AMOR Y ODO
CANY
PROFUNDIDAD
DE MIEDO
DULZE TERROR
ORGASMO
MORIBUNDO PLACER
CLIMAX
EROTICA MUERTE
CORSE
OVELA NEGRA
SHEET
RARO FREAK
NUBE GRIS
DIA GRIS
CARICA
ALIENTO
OTRA VDA
MEDIANOCHE
MIDNIGHT
MALA HORA

Am END

DÍA

LUZ

VIDA

FIN = NOCHE

FIN = OSCURIDAD

FIN = MUERTE

QUE ES AMEND ?

Amend es la unión de dos palabras (se podría decir) AM que es día y END que es fin en inglés, es decir el fin del día y por lo tanto el comienzo de la oscuridad y la noche, que resulta siendo una invitación al misterioso mundo gótico.

También hace alusión al amen como el fin de una oración, por la intrínseca relación formal y conceptual de lo religioso con lo gótico, dando a entender el fin de la divinidad y el comienzo del pecado y lo prohibido.

Ya que se trata de una revista de cómics, clasificada para mayores de 16, se adhiere la palabra comix que hace referencia al comic underground.

QUE ES AMEND ?

Amend es el final de la luz, del día, de la tranquilidad, lo normal, lo autorizado y el comienzo de la oscuridad, lo misterioso, lo extraño, es el resurgimiento de sombras, espectros, y peligros insospechados, es el disfrute de deseos y pecados prohibidos, es la musa de la inspiración de artistas, y una buena hora para oír historias que te erizan el alma. Es el final de una plegaria antes de dormir, el nacimiento de los mas fantásticos y extraordinarios sueños, y las pesadillas mas inquietantes y horripilantes. Al despertar no sabrás si fue un sueño húmedo, o si te orinaste del miedo.

LOGO

Después de tener el nombre pasamos al logo, que serviría a la vez como cabezote de la revista; se decidió que el logo fuese en blanco y negro, ya que es algo muy arraigado a lo gótico al igual que el contraste, además que como cabezote resaltaría muy bien con las portadas ilustradas a color que llevaría la revista. Teniendo en cuenta esto se empezó a bocetar y trabajar en la forma, basándose en el significado del nombre y demás conceptos y elementos góticos como: ornamentos de la arquitectura gótica y religiosos, catedrales, la estilización, la ascensión, el contraste, el día y la noche...



Amen

AMEND
al final de la luz



AMEND
COMICS underground

TIPOGRAFIA

En cuestión de tipografía la palabra **AMEND** es separada en dos líneas para, acentuar su significado implícito. Se hace un disminuyendo de la tipografía, que empieza con el **AM** en una tipografía rígida y limpia de formas góticas, pasa por el **END** de tipografía mas suelta y caricaturesca y termina en **COMIX** con la misma tipografía suelta de **END** pero con una distorsión acentuada y sucia propia de las películas de terror.

SAMDAN

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

123456789

DANZIG 4P

412 S M 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 X P X X + 8 V 4 X 8 Δ P W 4 K 7

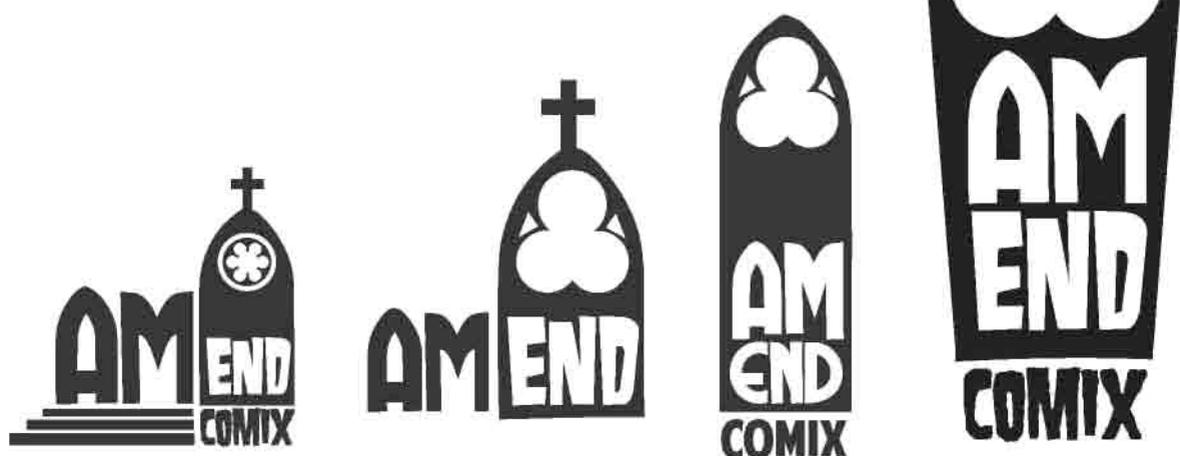
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

123456789

LOGO DEFINITIVO

El logo definitivo se basa en una ojiva con una roseta dentro, propio del estilo gótico arquitectónico, la forma se distorsiona haciendo referencia a la distorsión del expresionismo alemán y a la caricatura del comic.

Resultando un logo, en el que se usan mayúsculas para gritar AMEND en una especie de onomatopeya estilizada, dando dinamismo fuerza y algo de innovación a los horizontales cabezotes de comics de este estilo.



CONSTRICCIÓN GEOMÉTRICA



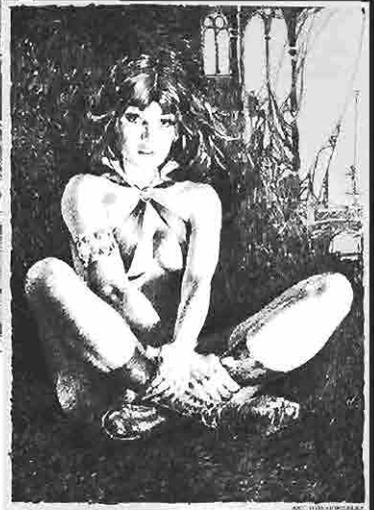
La forma ojival, del logo trae, una variedad de formas a la mente, relacionadas con lo gótico: una lapida, una catedral, un falo, un ataúd, una puerta...

CREACIÓN DE MASCOTA

El narrador de la cripta



Vampirella



Vampus
revista *creepy*

Se decidió crear una mascota para la revista ya que es un elemento muy representativo de las revistas de terror tales como el Rufus de Creepy, Vampirella, el narrador de cuentos de la cripta, además que se convierte en una pieza estética y representativa de la revista colaborando con el reconocimiento e identidad de la misma. Se empezó la búsqueda de un personaje original para diferenciarse de sus famosos predecesores (entre los que estaban muertos, sepultureros, brujas, vampiros..) y a la vez que encajara con lo gótico yendo más allá de ser un personaje tenebroso. Así tras recordar el agravio “oveja negra” muy frecuente para tildar a las personas góticas (que ellos toman mas como un cumplido) se decidió que el personaje fuese precisamente eso una oveja negra, por esos y las siguientes razones:

- por ser un sinónimo de lo freak
- por ser el cordero anormal del gran rebaño de dios
- por que al igual que un personaje goth, su rostro es pálido, y su vestimenta negra y elegante como un gran abrigo de piel.

El siguiente paso fue consolidarlo, bocetando a base de pluma y tinta china ya que desde el principio la intención era un personaje a blanco y negro al igual que el logo.

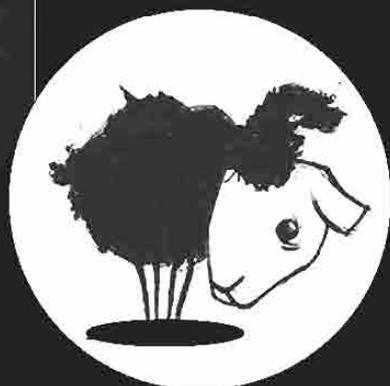
PESADILLA



Se ha engendrado a la mascota de amend comix, una oveja negra a la que bautizaremos como Pesadilla, ya que su cuerpo se asemeja a un globo de comic como los de representar sueño; en este caso una pesadilla.

Se dispuso que tenga dos aspectos básicos la animal, que hace alusión a la tradición bestial del gótico y la humanoide más allegada a la elegancia de la actual subcultura gótica.

Pesadilla tendrá su propia historieta con la que iniciara la revista, además responderá las cartas de los fanáticos y ayudara en la publicidad.



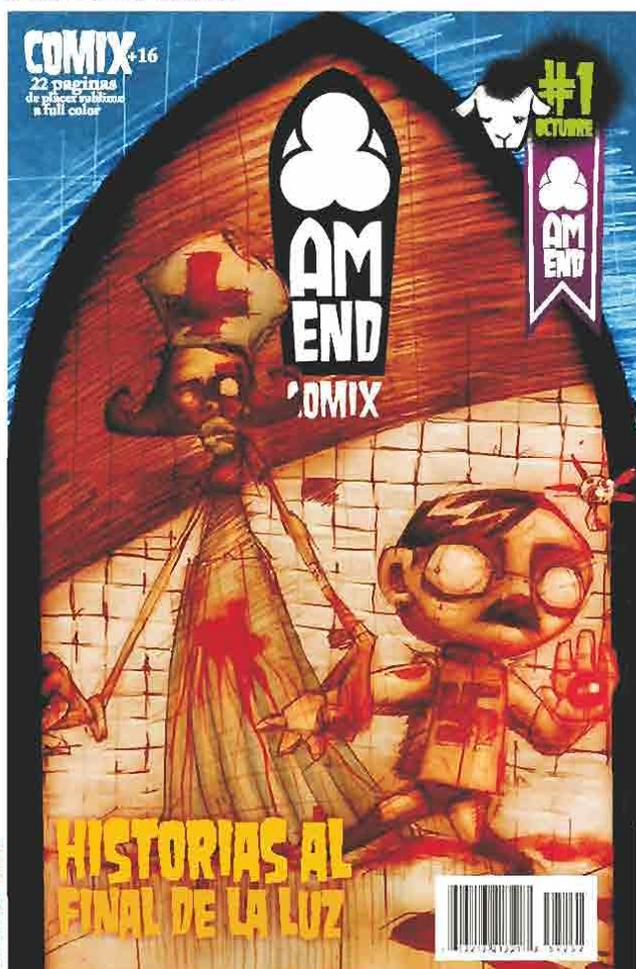
PORTADA

La diagramación de la portada es inspirada en las escenas de pinturas cristianas, que son enmarcadas en ojivas y arcos apuntados góticos, se puede decir que son las viñetas de lo cristiano, también es una puerta que nos invita a dejar la luz y a adentrarnos en las sombras historias, una ventana que nos muestra lo sacrílego y prohibido.

El logo, el formato y la diagramación se configuran en una sola estilización, se dispuso que el logo valla en blanco y negro, para que resaltara entre el color de la ilustración, para lograr un contraste entre el clásico blanco y negro del expresionismo y el color psicodélico, de las películas y comic de terror, la mascota también aparece en la portada, siguiendo a las clásicas revistas de este género. Para darle toda la fuerza que una portada de comics requiere, se recurrió a la pintura digital.

El formato de la revista será 17x26 cm mas o menos el tamaño estándar del comic book, la portada y contraportada serán impresas en propalcode a full color a la vez que su reverso, las paginas interiores, serán impresas a una sola tinta por economía de reproducción.

Portada final



17x26 cm

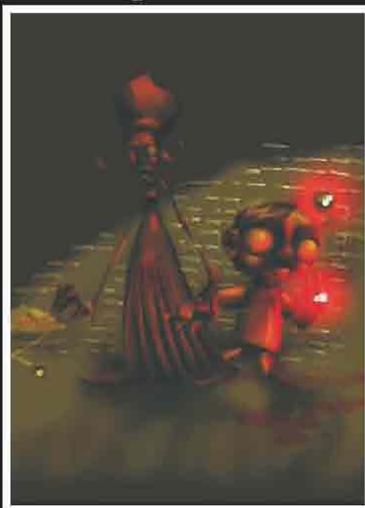
Referente



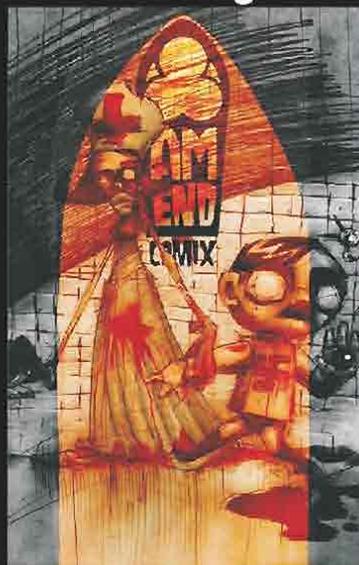
Lápiz



Color digital

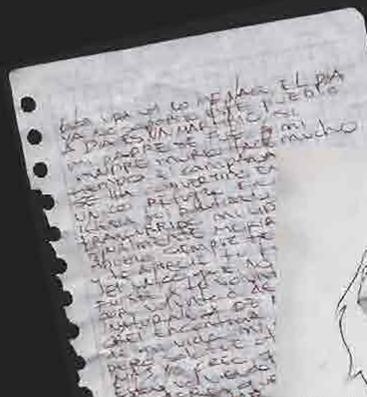


Trazo: color digital



PORTADAS SIGUIENTES NUMEROS

Referente

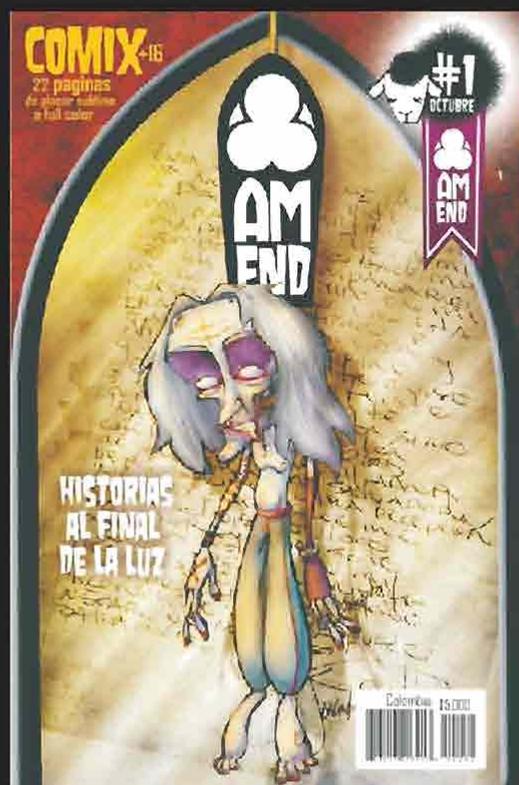


Lápiz



Color digital

Portada final



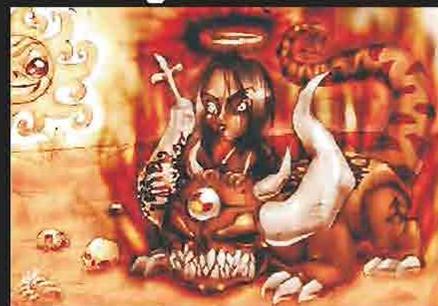
Referente



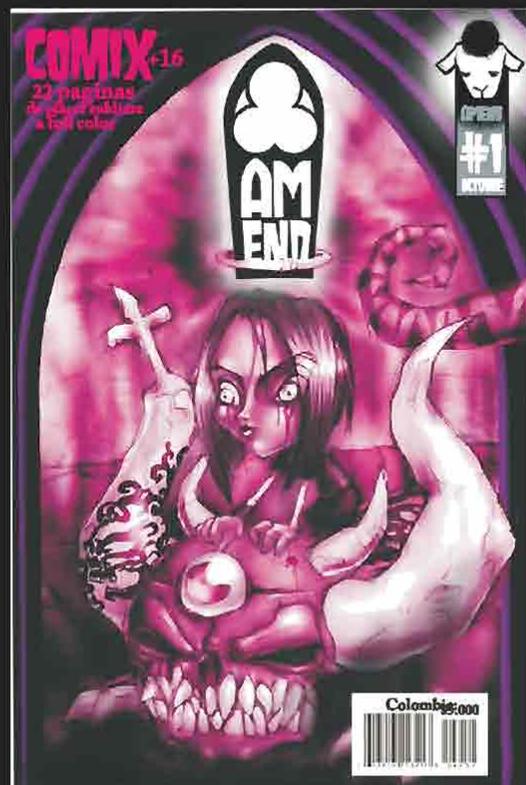
Prueba: Color digital



Color digital definitivo

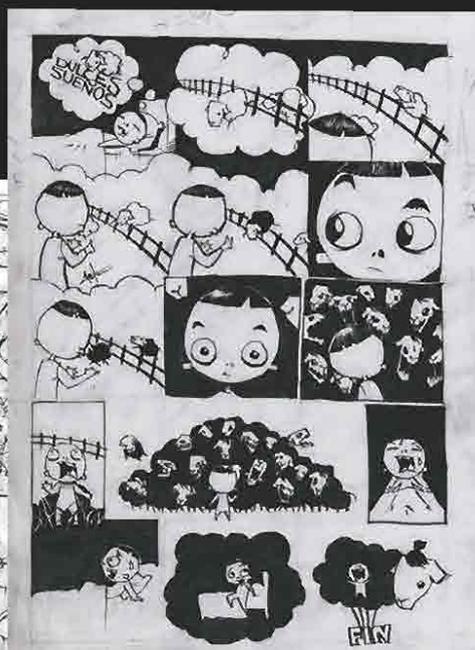


Portada final

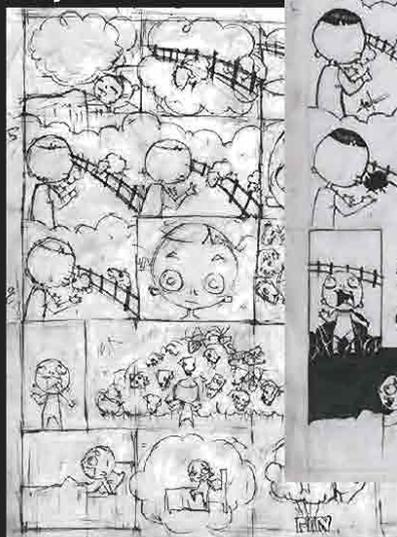


PESADILLA

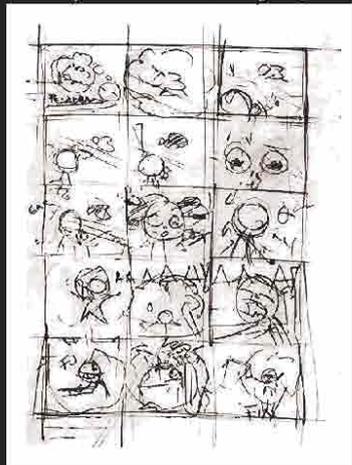
Tinta



Lápiz



Composición de pagina



La mascota de la revista va a tener su propia historieta en cada número, como su nombre lo dice, tratarán sobre una gran variedad de pesadillas con nuestra oveja negra como protagonista. El personaje que lo acompaña en este primer número es un niño, el cual debía mostrar ser muy asustadizo, inspirador de ingenuidad e inocencia; tras varias posibilidades se llegó a un personaje cercano a los personajes del expresionismo alemán.



ELABORACIÓN DE LA HISTORIETA

Tras tener los personajes se empezó con unos bocetos en los que se buscaba la composición de la narración pensada en una página, ya definida la composición y la distribución de viñetas se pasó a dibujar una versión en limpio a lápiz donde cogieron forma, planos y acciones, para luego proseguir a entintar definiendo pesos visuales y contrastes, y por último se insinuaron sombras y se rotularon los textos.



Mancha digital

Pintura digital

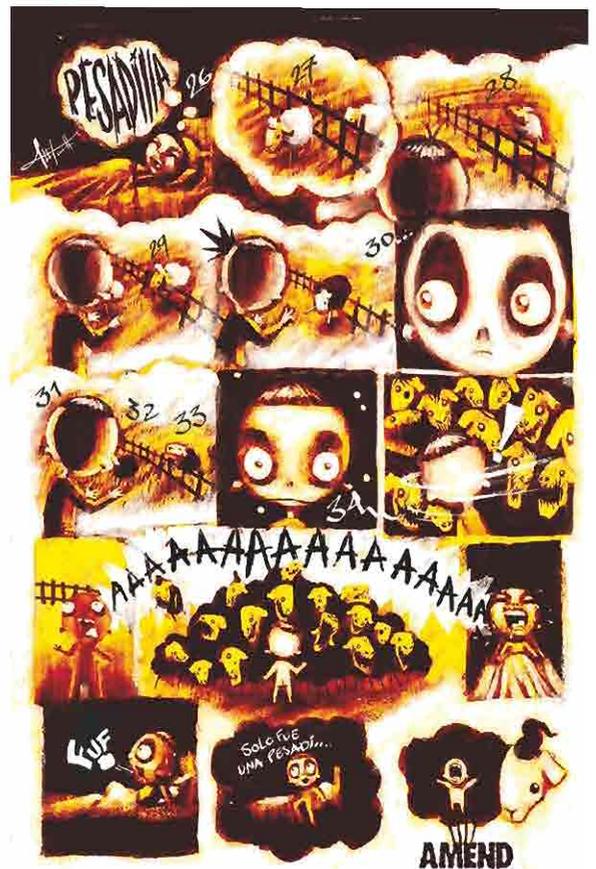
Sugerencia de sombras



Al decidir que la historieta se imprimiría a color se continuo a escanear y pintar digitalmente en photoshop con una técnica que coge como base la versión escaneada, para pintar encima de la línea con una serie de colores quemados y dar forma a las escenas sin necesidad de trazo, logrando una realidad mas difusa, acorde al ensueño.



Pagina final



ME LLAMAN ED

CREACIÓN DE PERSONAJES

Inés

Debía ser una pequeña niña inocente e indefensa, el personaje llevaría consigo un elemento identificador ya que en la última viñeta se haría evidente que quedó adherida al monstruo, en este caso el elemento fue la cola de caballo, teniendo en cuenta esto se comenzó su búsqueda hasta llegar a la niña lo suficientemente adorable, ya lista se prosiguió a dibujar sus expresiones y vistas de todos los ángulos.

EXPRESIONES



VISTAS

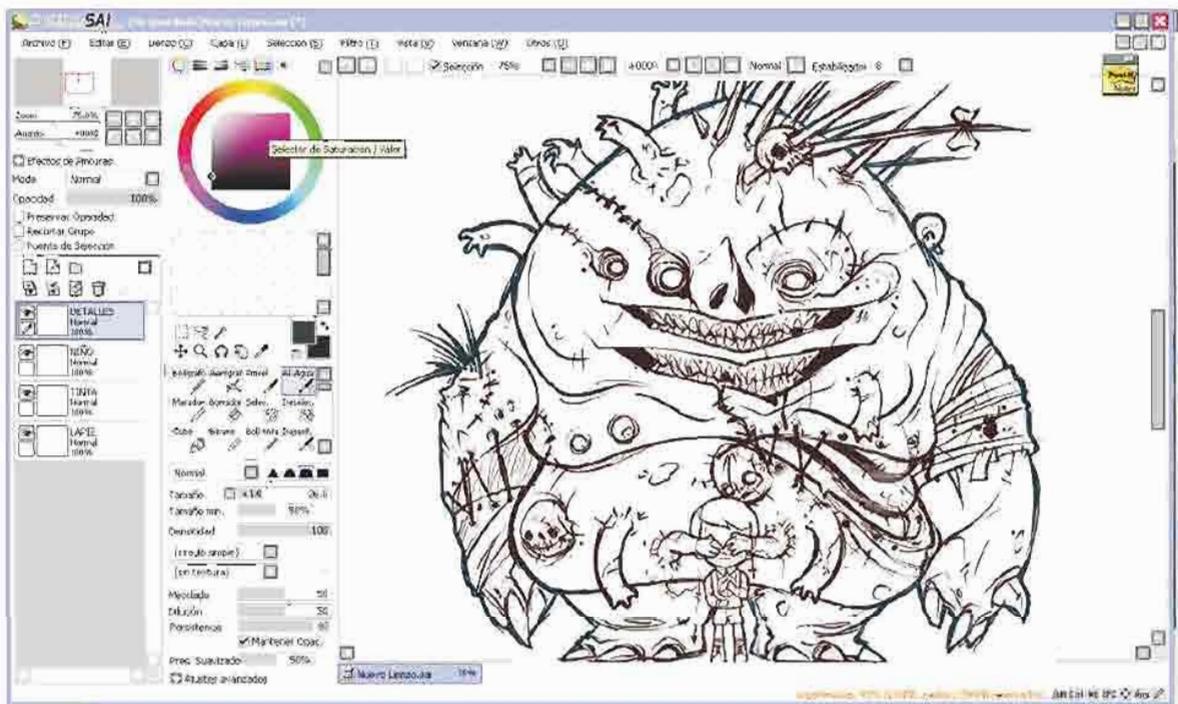


Ed

Es un monstruo que despelleja y desmiembra a sus víctimas para así dar forma a su terrible figura, es el demonio del ya difunto y famoso asesino en serie Ed Gein, conocido por la gama de trajes y mascararas de piel humana que encontraron en su casa.

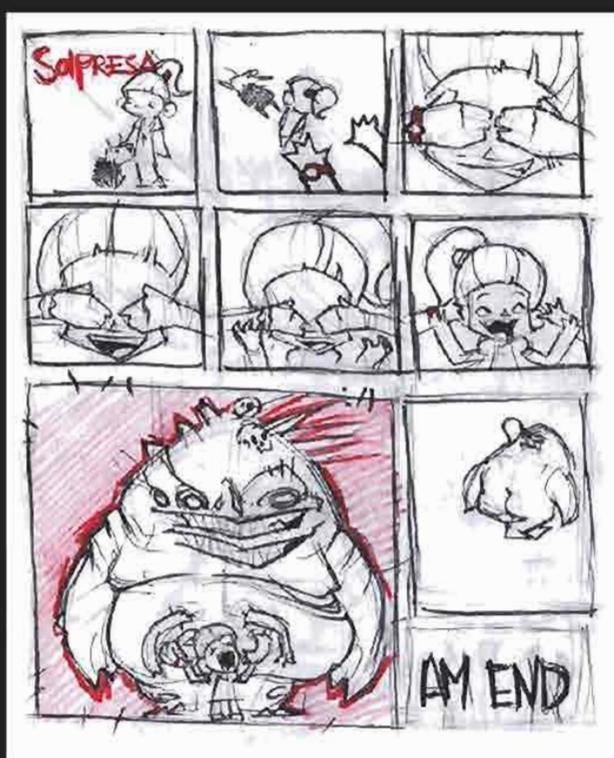
El primer intento resulto en un ser demasiado amorfo, pero al seguir bosquejándolo fue cobrando forma y anatomía la criatura, hasta llegar a la versión final: enorme y obeso gracias a sus dos bocas insaciables de carne humana, con varios brazos y extremidades recuerdos de desafortunados niños, con dos brazos y afiladas garras para despellejar y cortar a sus víctimas y varios ojos para que ninguna de ellas se escape.

ED GEIN





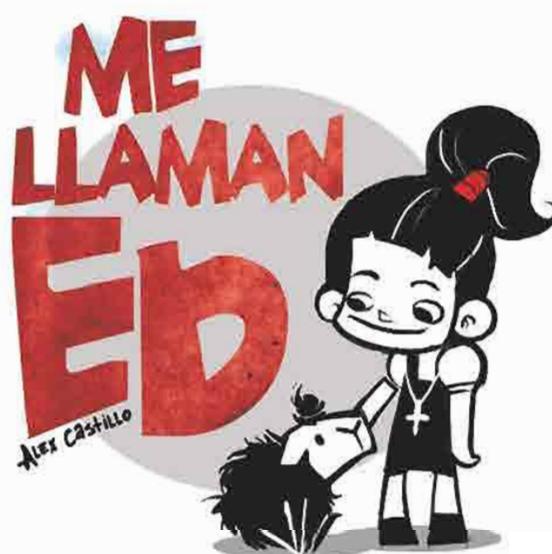
Primer boceto



Distribución de viñetas

ELABORACIÓN DE LA HISTORIETA

Para la elaboración del comic se hizo un boceto de la historia completa definiendo planos y acciones, luego se adaptó al tamaño del formato y se varió de tamaño las viñetas teniendo en cuenta la intensidad de éstas; aprobada la composición de la pagina se pasó a trazar en lápiz definiendo los personajes, luego se entintó digitalmente, y pintó en escala de grises para luego pasar a la aplicación de texturas: en este caso se guardó la textura del boceto del monstruo y se la aplicó, en la ilustración final de éste para que dé la sensación de una piel rayada y lacerada; listo el arte se rotulo los textos y el título, escogiendo tipografías que concordasen con el ambiente infantil que se pretendía en la historia.





Lápiz

Tinta

Color y
diagramación

Textura
versión final

TIPOGRAFÍAS

CREATIVEBLOCK BB

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
123456789&!/?=)(&/%\$""!

GEEK A BYTE 2

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
123456789

PINTURA DIGITAL ED

El personaje se escogió como elemento publicitario, además irá en la contraportada de la revista por lo consiguiente había la necesidad de dejarlo muy elaborado, a full color e impactante, para esto se prosiguió a pintarlo digitalmente:

Primero se entintó en SAI muy detalladamente jugando con el valor de línea, luego se coloreó con la intención de lograr un aspecto grotesco, se probó con tonos semejantes a piel muerta y con diferentes fuentes de luz buscando acentuar la aterradora escena. Al final se opto por una piel de tono café simulando descomposición y un ambiente nocturno con dos fuentes de luz, una luz amarilla que provendría de un bombillo a la altura de la cabeza y una luz azul proveniente de la luna en contraluz.



Estructura de las capas

Tras tener entintado el dibujo se colocó en una capa superior transparente y luego se prosiguió a definir los colores bases que servirán de guía para el resto de la pintura, se dividen los distintos elementos en diferentes capas: piel, huesos, vendas, carne.. y se pinta enzima varios niveles de brillos para generar volumen, y un nivel de sombras para acentuar las partes mas oscuras, y otra capa para aplicar una fuente de luz alternativa, en otras capas se pinta a la víctima y demás detalles como los ojos y la sangre y por último cambiamos el color del trazo para adecuarlo al resto del relleno de la pintura.

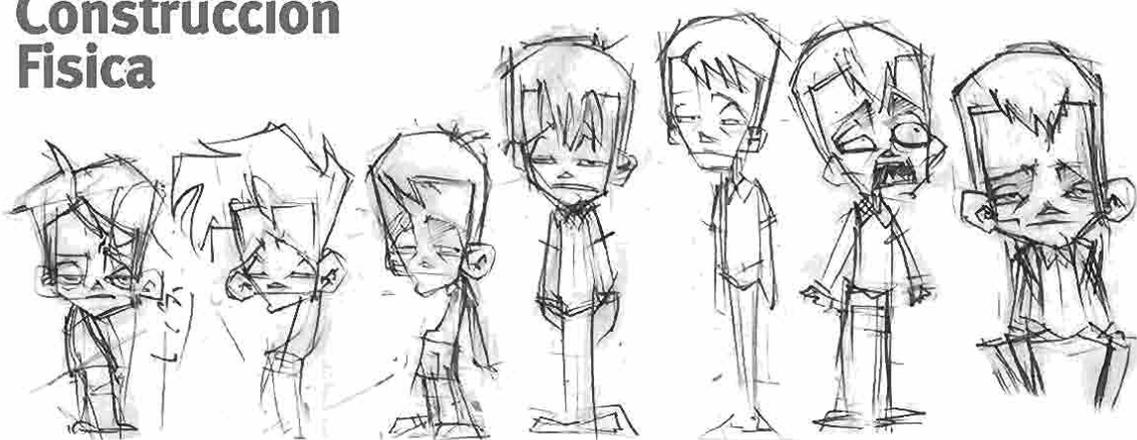


LABERINTO

CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJE

JACOB:

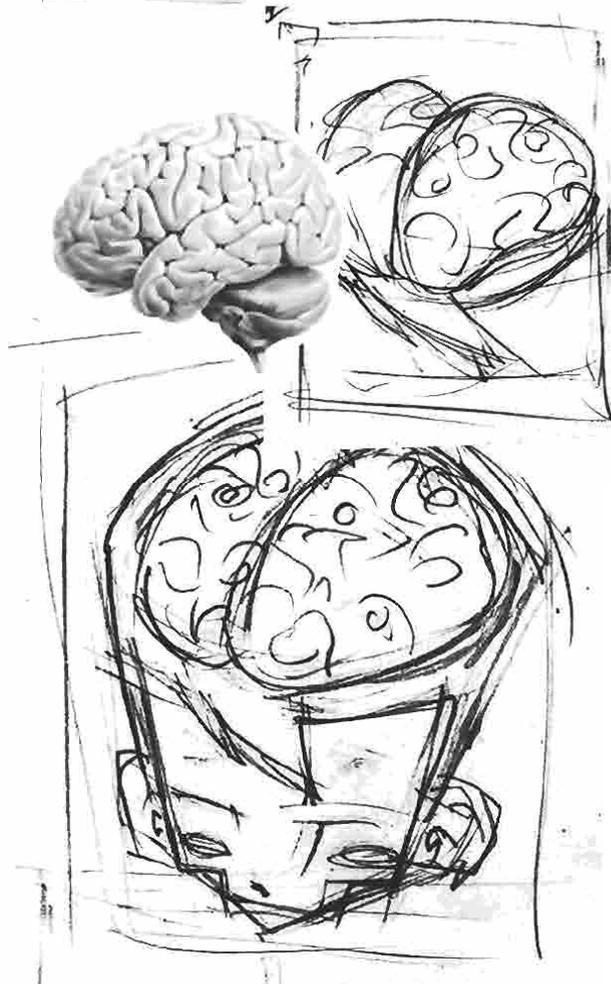
Construcción Física



Construcción Psicológica

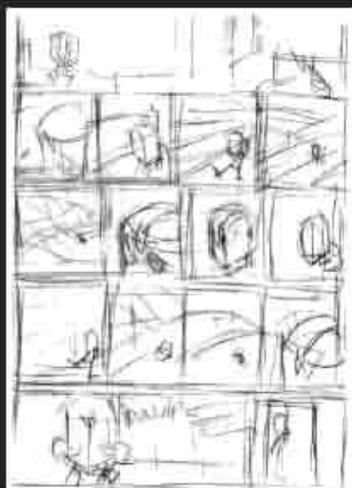
Jacob tiene una vida cómoda lo suficiente como para atormentarse pensando en su existencia, a pesar de lo bien alimentado que lo mantiene su madre Jacob es delgado y de facciones cadavéricas y no es que haga ejercicio, es su cerebro sus angustias las que se encarga de quemar las calorías, es pálido ya que rara vez sale al exterior, tiene su propio universo interno, su ojos son claros y expresivos tratan de decir lo que no pueden sus labios, su imagen es la de un buen chico, no tiene amigos y sus risas son pocas y solitarias.

Jacob es un personaje muy estilizado, de ropa formal, cabeza alargada y ojos expresivos.





Primero boceto



**Boceto
composición**



lápiz



Composición definitiva

ELABORACIÓN DE LA HISTORIETA

La historieta empezó como un bosquejo de cuatro viñetas y de narración circular, la que se decidió transformar para darle una mejor narración y contexto, por lo tanto se amplió el número de viñetas, y se planeó la composición de la página, luego se comenzó a trabajar en la escena principal que consistía en un zoom out compuesto por una serie de dibujos en los cuales un laberinto se convierte en el cerebro de aquel que lo recorre, para esto fue necesario referenciarse de fotografías y trazar varios bosquejos hasta lograr la narración deseada y llegar a la página definitiva a lápiz.



Referentes y texturas



Pintura digital



Pagina final

PROCESO DIGITAL

Se escanea se retoca y se traza las líneas de las viñetas digitalmente dejando lista la composición para la pintura digital, para este caso se decidió no entintar, en cambio se optó por una técnica digital de sobre-posición de manchas y variación de tonos, primero se aplica ligeramente el color para tener un bosquejo general de negros y blancos, luego se definió un color oscuro que serviría de base, después se empieza a trabajar individualmente en cada una de las viñetas, aplicando la iluminación en vez de la sombra. Tras tener pintada la página, se aplicó un par de texturas y se prosiguió a rotular el título y los textos, que para esta historieta se decidió no encerrarlos en globos, por ser muy cortos, la tipografía que se uso es muy estilizada, como la forma de la misma historieta y el título es rotulado a mano.

TIPOGRAFÍA

COMIC BOOK COMMANDO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

123456789&!/?=)(&/%\$,"'!!!

MITA

Esta historia está inspirada en la nostalgia de la antigüedad y la intención de honrar a uno de los principales voceros de los cuentos de terror y la tradición oral "las abuelas"



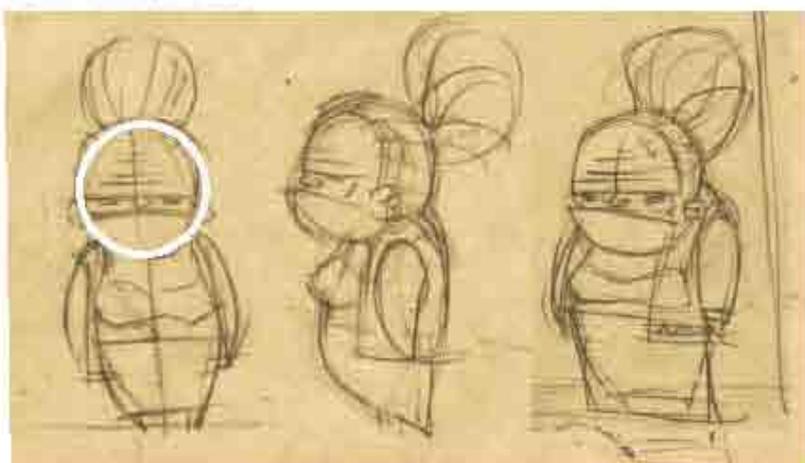
PERSONAJES

Para la caracterización de personajes muchos narradores gráficos se basan en objetos o animales, en este caso los personajes fueron elaborados a base de formas geométricas para intentar representar sus personalidades.



Mita

La abuela de la historia es una señora muy conservadora con incontables años de sabiduría acumulados en su frente, con una boca ancha en la cual nunca faltan advertencias y consejos. Mita es de estatura pequeña, pero de carácter fuerte aunque también adorable y llena de misterios e historias.



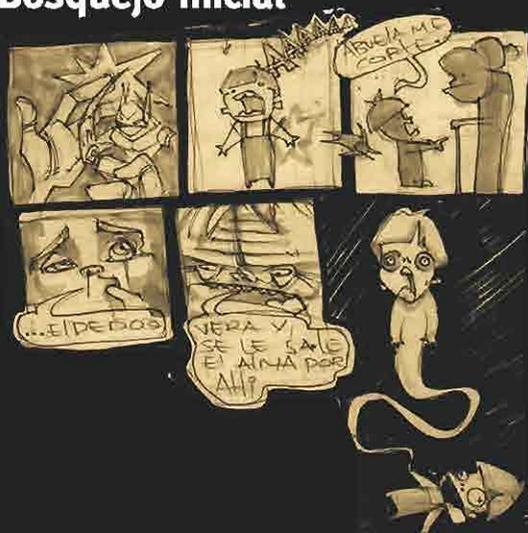
Juan

Es un niño curioso e imaginativo, con un mundo extraño y amenazante por descubrir, para él todo es nuevo, un niño a merced de terribles sucesos más allá de su imaginación.

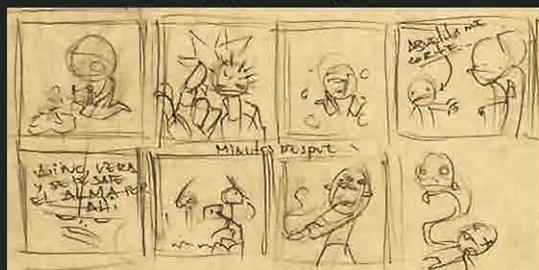


ELABORACIÓN DEL COMIC

Bosquejo inicial



Definición de viñetas



Composición

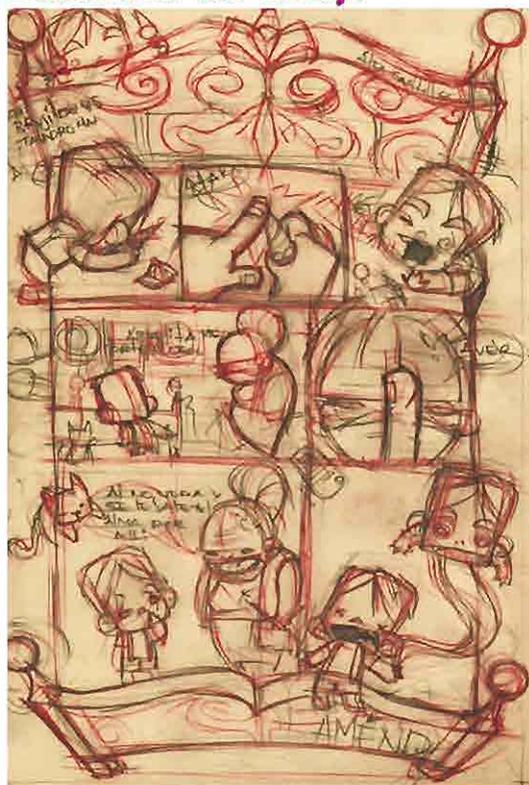


La idea de esta historia se origina recordando una frase clásica de madres y abuelas, cuando uno de los niños se quejaba por una herida superficial y ellas decían "vera y se le sale el alma por ahí!". Inicialmente se hizo un bosquejo sencillo a lápiz y marcador para plasmar la idea, tras decidir desarrollarla, se prosiguió a definir las viñetas necesarias para hacerla agradable y entendible, así como el dialogo que llevaría; con el número de viñetas definido, se hizo bosquejos a escala de la adaptación al formato de la pagina, se distribuyo cada viñeta y el plano que llevaría cada una de estas, después de tener claro la composición de la pagina, y los personajes se prosiguió a detallar los dibujos trazando las estructuras de color rojo y luego definiendo el trazo en lápiz 5b, el trazo resultó muy sucio por lo que se optó por volver a dibujar para dejar una versión en limpio lista para escanear.

Referente

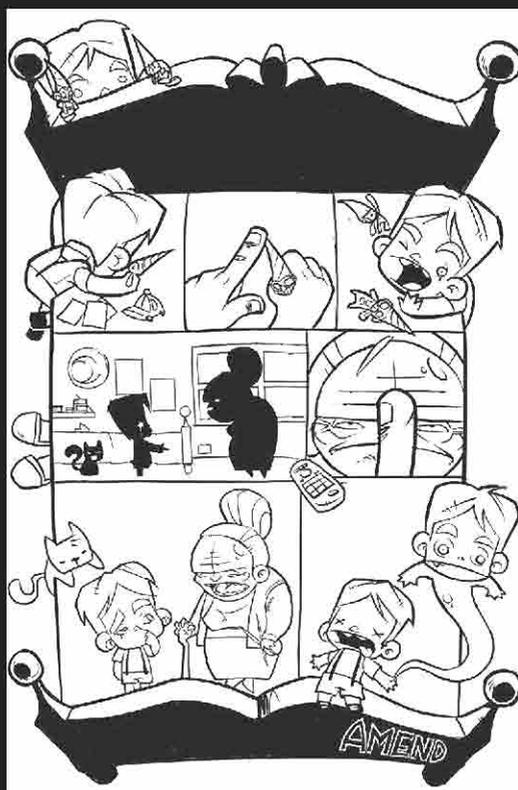


Definición de dibujo





Calcado digital



Entinte definitivo

PROCESO DIGITAL

Ya digitalizado se lo lleva al photoshop donde a forma de calco se lo entinta, definiendo el valor de la línea los contrastes y pesos visuales de blanco y negro.

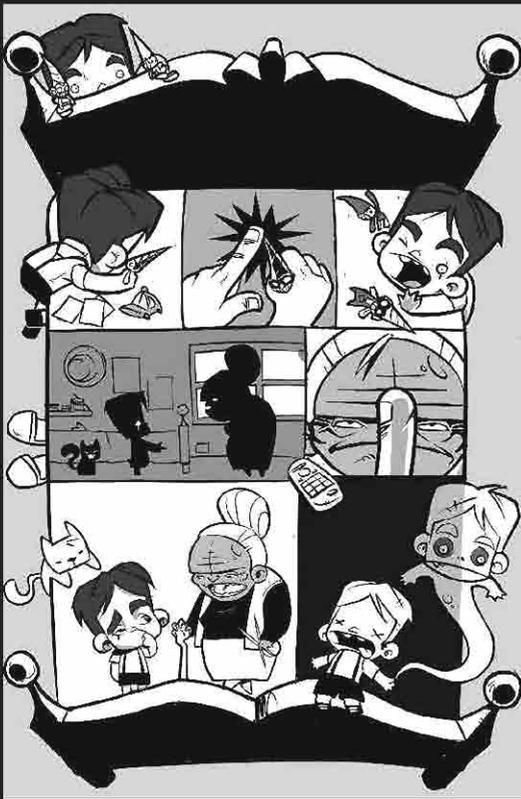
Teniendo definido el trazo y la mancha se prosigue a pintar, en este caso en escala de grises, luego se pasa a rotular los diálogos, las onomatopeyas y el título de la historia, quedando así lista la historieta.

ESCENARIO

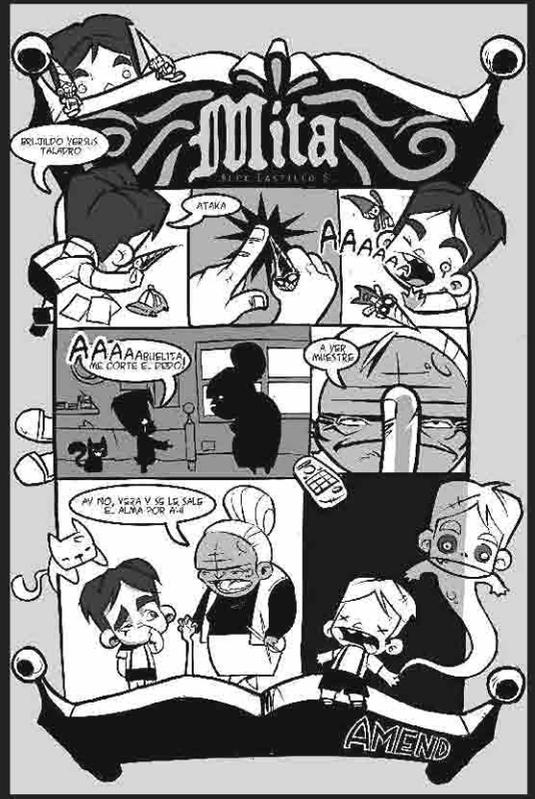
Se tenía pensado como escenario de la historia la habitación tradicional de la abuela; buscando algo más interesante se optó por uno de los elementos más representativos de este escenario la cama (de madera ornamentada y cobija de retazos) que sirvió como fondo y a la vez como plataforma de la narración.

Referente





Grises



Rutilación pag. final

TIPOGRAFÍA

El título lleva una tipografía gótica a forma de ornamento como las que se encuentran en la tarima de algunas camas antiguas.

La tipografía para los diálogos es a.c.m.e. secret agent una tipografía muy de comic y de fácil lectura

A.C.M.E. SECRET AGENT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

123456789+!?=)(+/%\$.-'"!|

TEMPLO

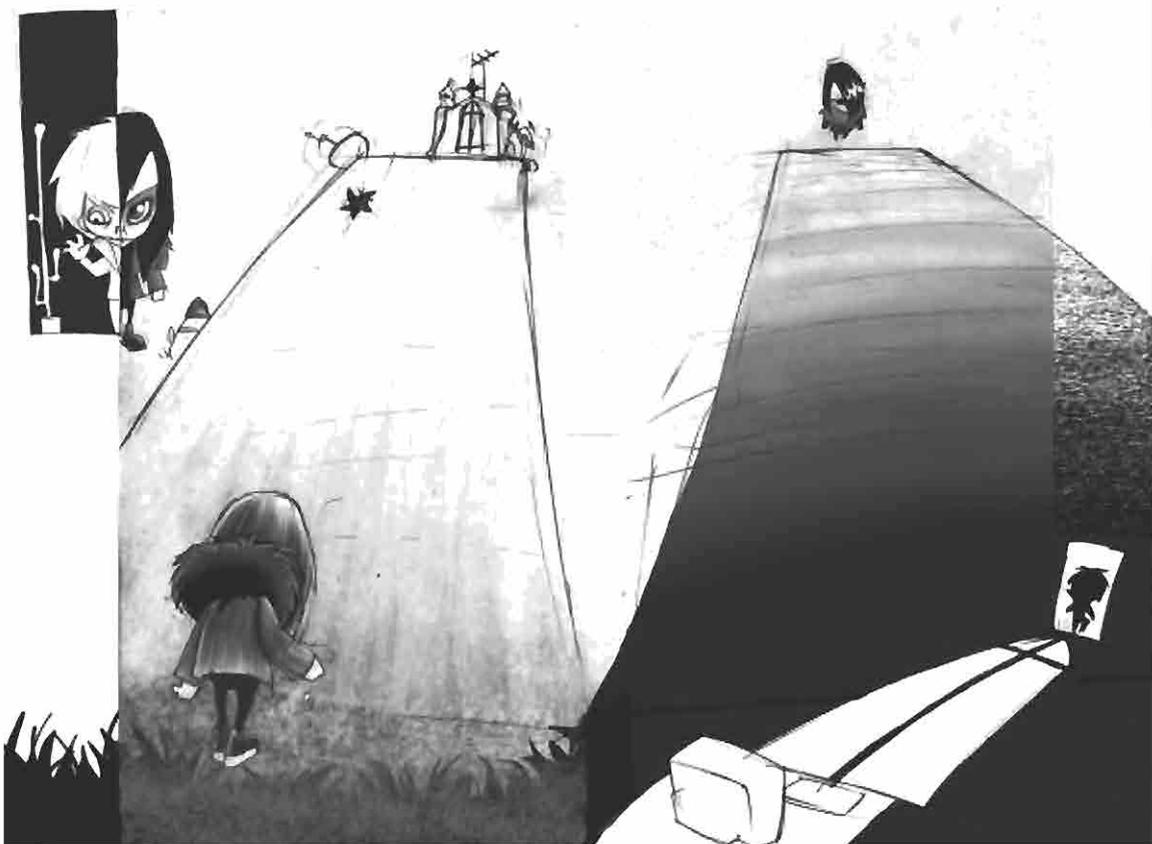


GUIÓN LITERARIO

Estoy dormido bajo un as de luz de radiación. Mis oídos aturdidos de información mi mente se intenta acomodar a un despliegue de impulsos. De pronto un tac tac me despierta de la luz, algo acabo de golpear , lo que hace que vea al encagesedor brillo del exterior, os parece que por fin ya hay algo que ah interrumpido la resplandeciente tarde, me asomo a la ventana mientras una despavorida ave huye de los golpes a mi ventana, increíblemente ha aparecido una sombra en aquel paisaje de inexistente oscuridad es una pequeña silueta a los pies de mi altar, pequeños cristales brillan alrededor de ella es una dama que se niega a reflejar los rayos de sol cuando nuestros ojos se alinean sintiéndolo no viéndolo es como si miramos a un espejo con su profundidad e infinidad de dimensiones me apresuro a bajar a tierra a donde este ser terrenal me espera, salgo de mi cubo intimo de el yo para buscar un tu, salgo de la claridad de lo real para adentrarme al sentir de la oscuridad de un sueño, el bajar por unas empinadas escaleras es angustiioso y molesto ya que cada ves que bajo un escalón miradas y sentimientos odiosos y prejuicios intentan clavarse en mi corazón, todos estos seres reclaman mierda física mierda para llenar sus espíritus vacíos , los hago invisibles pero su energía sigue ahí y a pesar de esto llego al fondo a la salida, nuestros ojos logran salir entre un bosque de cabello y nos podemos ver en 6 dimensiones adentro y 66 mascararas atrás y mientras se unen nuestras energías en un apretón de manos el sol empieza a caer, nuestros espíritus se unen nuevamente y nos elevamos por la vertebra de una moribunda

construcción hasta llegar al altar, su mente, su inconsciente mi cubo, mi nido, mi habitación, en lo alto de edificio de estructura estándar, mientras el sol cae y se apaga tras el horizonte, cuando entramos nos recibe la cálida oscuridad de mi aposento, intentamos fusionar nuestras mentes con un abrazo y atravesamos una cruz de sombras con un beso que nos libera de ese maldito cuerpo inerte, de esa estructura arraigada a la tierra a los demás y a la realidad, como el semento de el edificio o la piedra de nuestro templo, mientras ascendemos luces aparecen en la noche son estrellas celebrando nuestra llegada, nos acostamos en el techo de el cuarto con los ojos hacia el cielo estrellado, cada vez estamos más lejos de ese patético mundo, que cada vez se hace más pequeño mientras que la noche se expande infinitamente en nuestro universo, de pronto aparece la luna que pasa de naciente a llena rápidamente es una puerta abierta que espera que entremos nos apretamos las manos y abrazamos, nuestras caricias remplazan a las a veces turbias palabras, la luna brilla como nunca y es cada vez más grande más grande mas grande más grande pronto nos hemos sumergido en ella hemos cruzado el portal tras de nosotros se cierra y todo queda en oscuridad y silencio.

Ah! el joven que vivía en el templo se suicido con una muchacha y todavía me debía el arriendo y ahora quien querrá arrendar esa fea iglesia y mas con lo sucedido hay Diosito, y a mas de eso han quebrado la ventana del 7 piso...



Primer intento

NARRACIÓN

En un primer intento y teniendo como base un texto literario, se empezó a bosquejar las escenas de la historieta, las ilustraciones, el estilo, los personajes y los escenarios empezaron a cobrar forma, pero al no tener en cuenta los elementos y el lenguaje del comic resulto una versión poética de la historia muy dependiente del texto para su comprensión.

Tras la investigación y el aprendizaje sobre la narración gráfica, se llevó el texto literario, a un guión técnico donde se excluyo el texto que ya era redundante por la grafica, se definió las escenas a dibujar y el texto de los globos logrando así una verdadera narración en el lenguaje del comic.

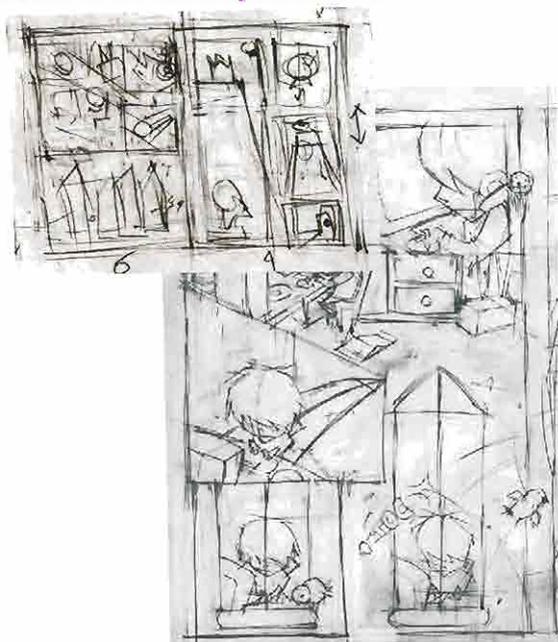
Pagina final



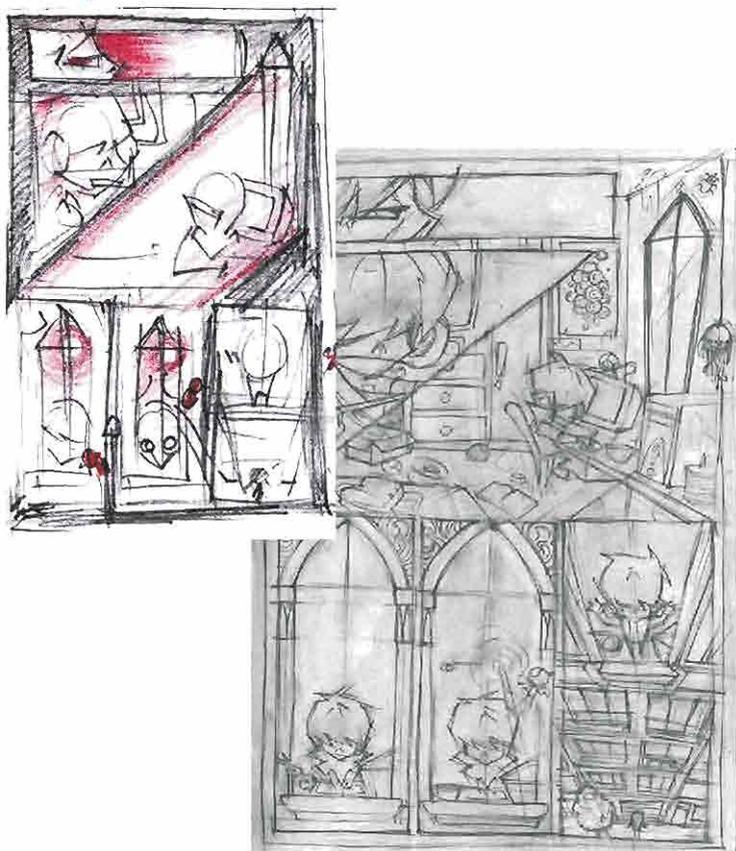
COMPOSICIÓN

Se dividió la historia en páginas para así poder resolverlas individualmente de la mejor manera en cuestión de composición y narración.

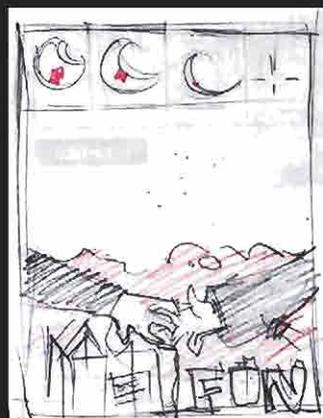
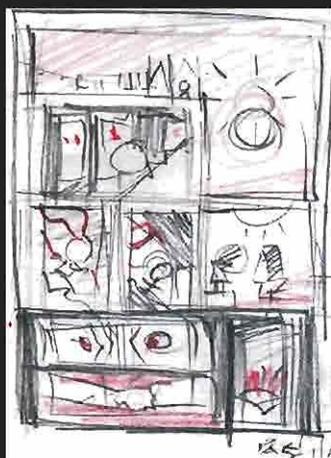
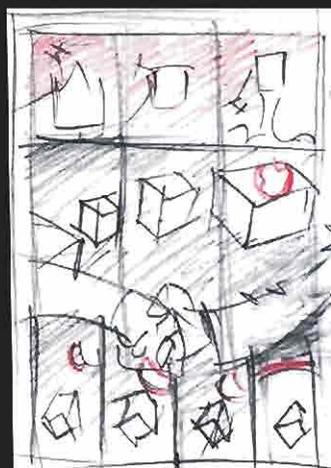
Bocetos composición



Composición final



Composición de las páginas



PERSONAJES

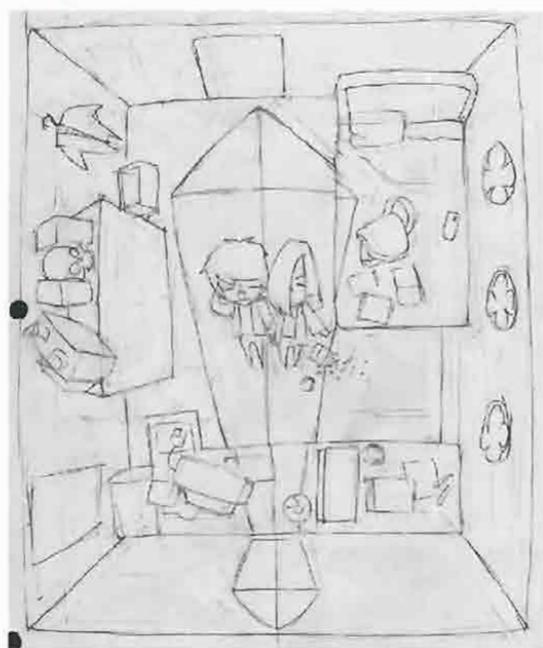
Sus vestimentas y peinados están inspirados en la actual subcultura goth, y sus expresiones y rostros en el expresionismo alemán.



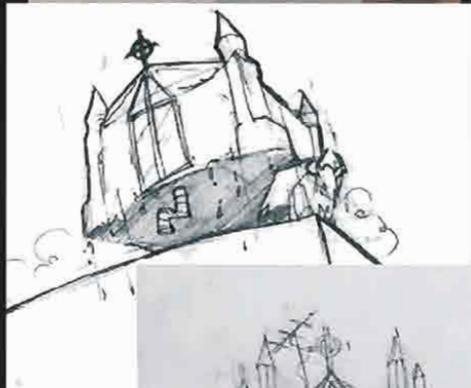
ESCENARIO

El escenario y a la vez otro personaje de la historia es un rígido edificio que en su punta alberga un pequeño y ornamentado templo, este escenario muestra el desprecio de la subcultura gótica por la estética actual vacía, funcional, escasa del misterio y de la magia de otros tiempos.

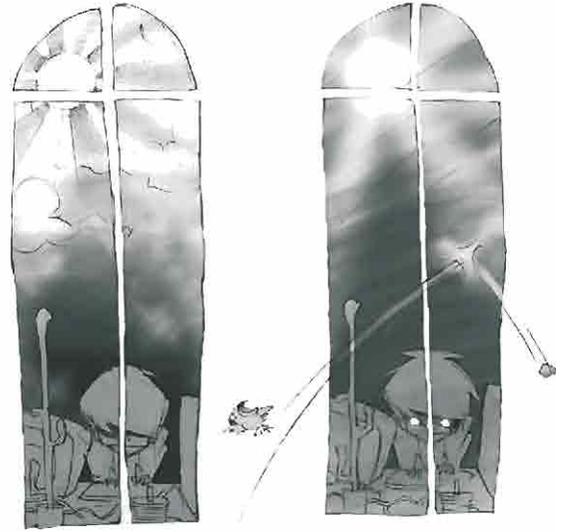
Templo interior



Templo exterior



Primer intento



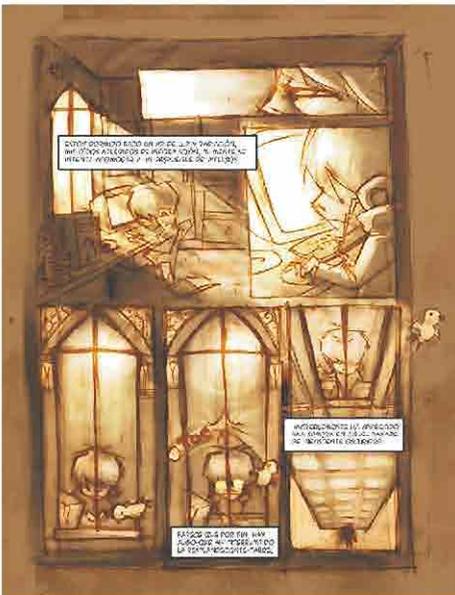
Prueba pintura digital (grises)



TÉCNICA

Se pasó por varias técnicas en esta historieta primero se experimentó pintando a base de manchas y variación de tonos a escalas de grises esto generaba fuerza y expresividad pero no era muy legible y luego se pasó a hacer una versión a un solo tono por pagina, resaltando el trazo del dibujo y pintando a tras, luego teniendo en cuenta que algo importante a resaltar eran los contrastes y ya que la revista se imprimiría a una tinta se decidió pintar en blanco y negro.

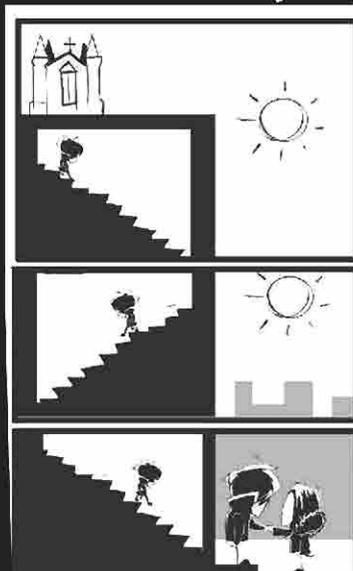
Prueba pintura digital (color)



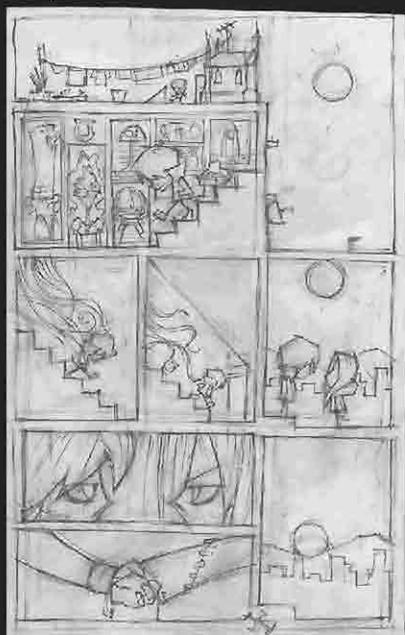
Pagina final



Prueba blanco y negro



Lápiz



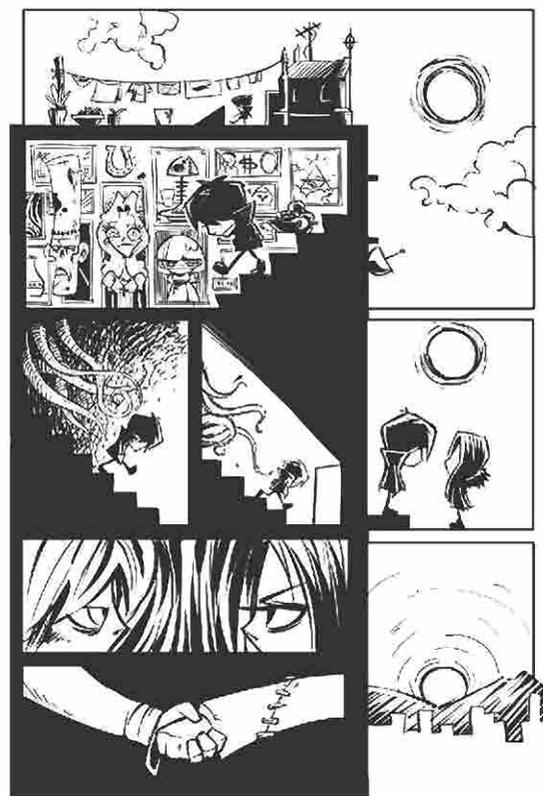
Tinta



ENTINTE

Tras haber definido en el guión la historia en páginas se empezó a bosquejar la composición de cada una en lápiz, cuando esta aprobada se pasa a trazar una versión en limpio, que se escanea y luego entinta digitalmente definiendo pesos visuales valor de línea y contrastes que llegan a ser muy importantes en el carácter de esta historieta.

Página final



ROTULACIÓN

Templo

Alex Castillo S.

A.C.M.E SECRET AGENT
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
123456789+!/?=)(+/%\$""!



ES UNA DAMA QUE SE NIEGA A
REFLEJAR LOS RAYOS DE SOL

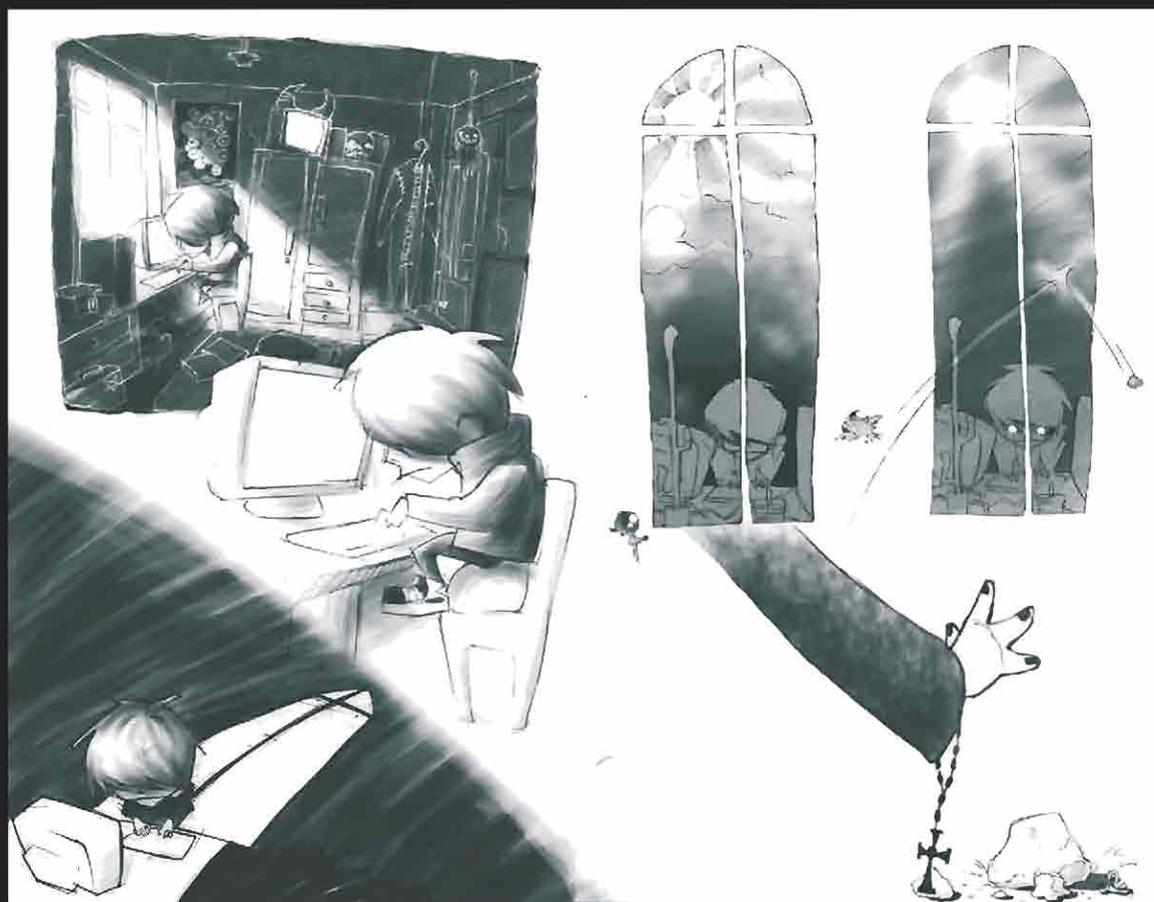
Templo
Alex Castillo S.

CUANDO NUESTROS OJOS SE ALINEAN
SINTIENDOLO NO VIENDOLO ES COMO
SI MIRÁRAMOS A UN ESPEJO CON SU
PROFUNDIDAD E INFINIDAD DE
DIMENSIONES

ME APRESURO A BAJAR FONDE
ESTE SER TERRIBAL ME ESPERA.

SABO DE MI CUERO INTIMO
DE EL VO PARA BUSCAR UN
TU, SALGO DE LA CLARIDAD
DE LO REAL PARA
ADEPTARME AL SENTIR DE
LA OSCURIDAD DE UN SUEÑO

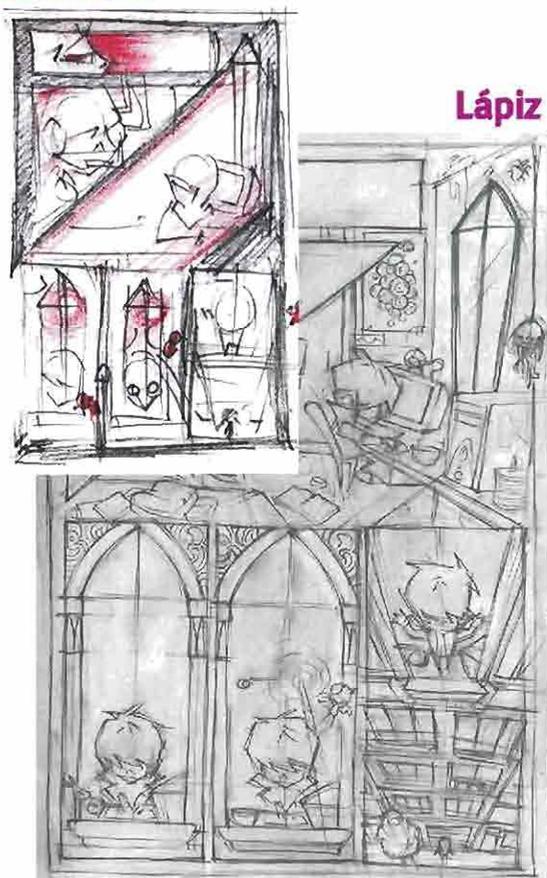
Y NOS ELEVAMOS POR LA VERTEBRA
DE UNA MORIBUNDA CONSTRUCCIÓN
HASTA LLEGAR AL ALTAR, SU MENTE,
SU INCONSCIENTE MI CUBO, MI NIDO,
MI HABITACIÓN, EN LO ALTO DE
EDIFICIO DE ESTRUCTURA ESTÁNDAR,
MIENTRAS LA LUZ DEL SOL MUERE Y
SE APAGA TRAS EL HORIZONTE,



Primer intento

PAGINA 1

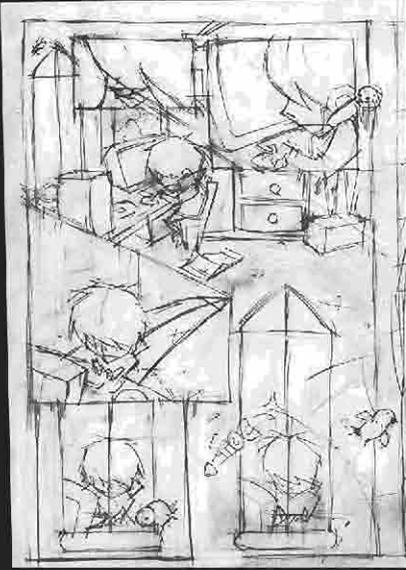
Composición definitiva



Lápiz

Prueba pintura digital (grises)

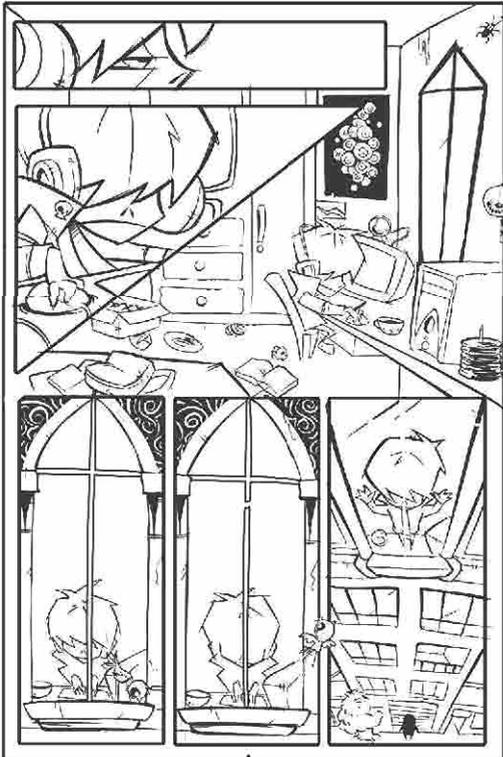
Bocetos composición



Prueba pintura digital (color)



Tinta



Pagina final

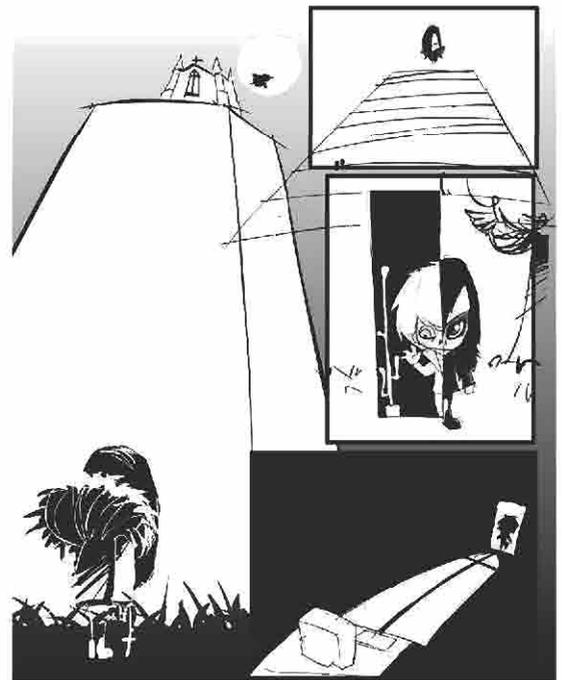




Primera versión

PAGINA 2

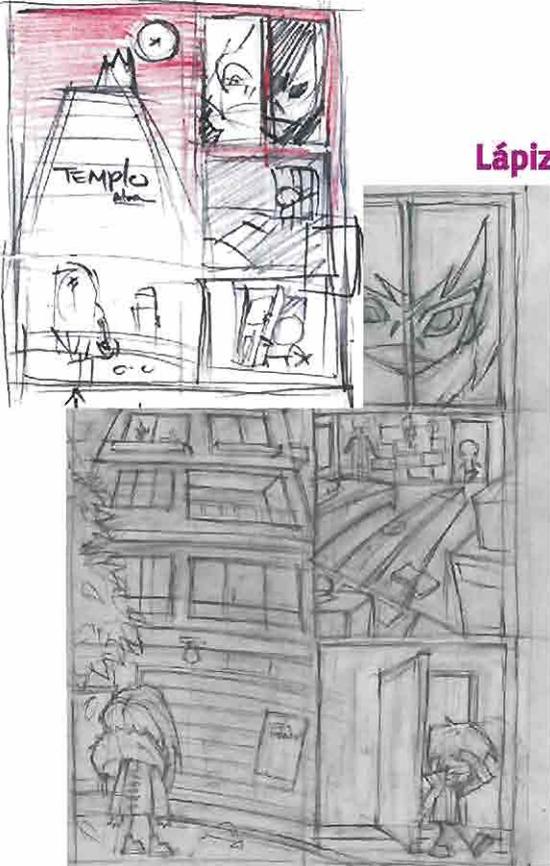
Prueba tinta





Prueba color digital

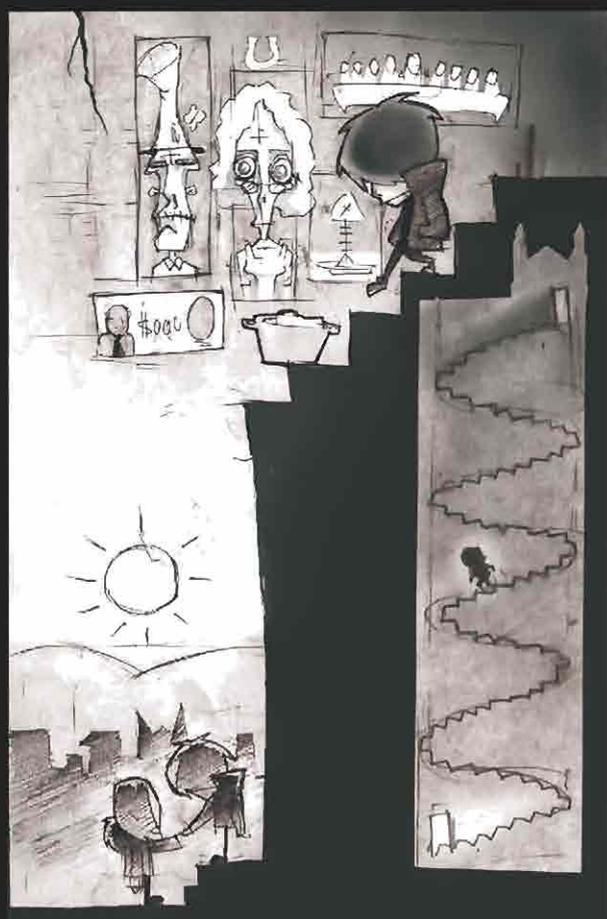
Composición definitiva



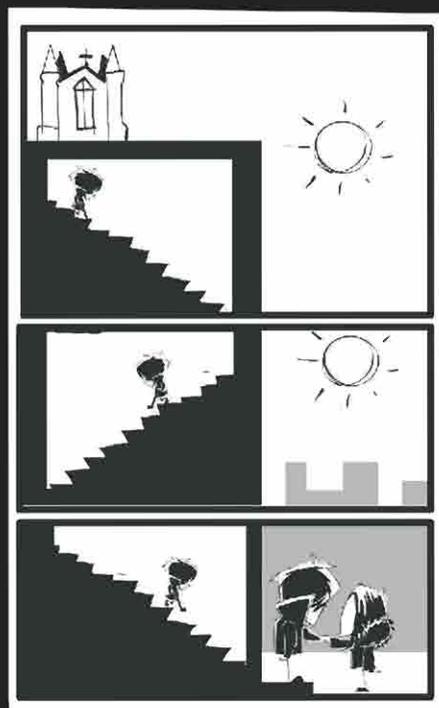
Lápiz

Página final





Primera versión



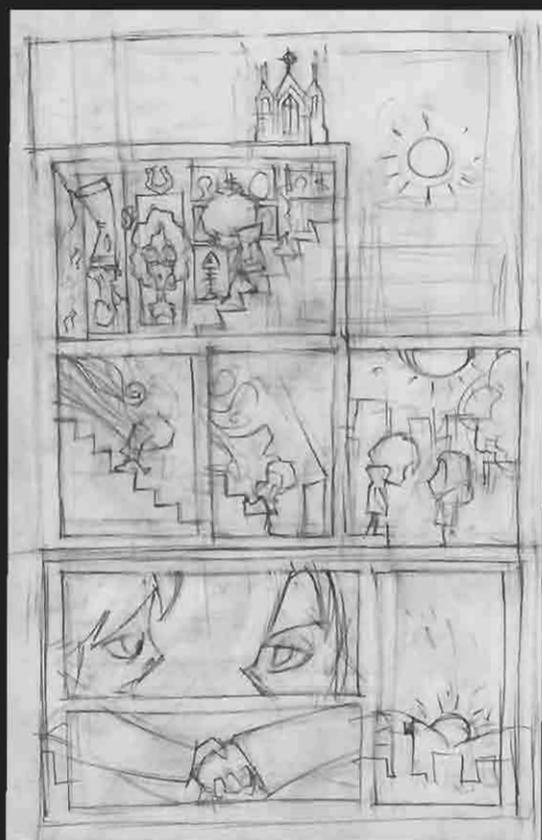
Prueba tinta

PAGINA 3

Lápiz



composición definitiva

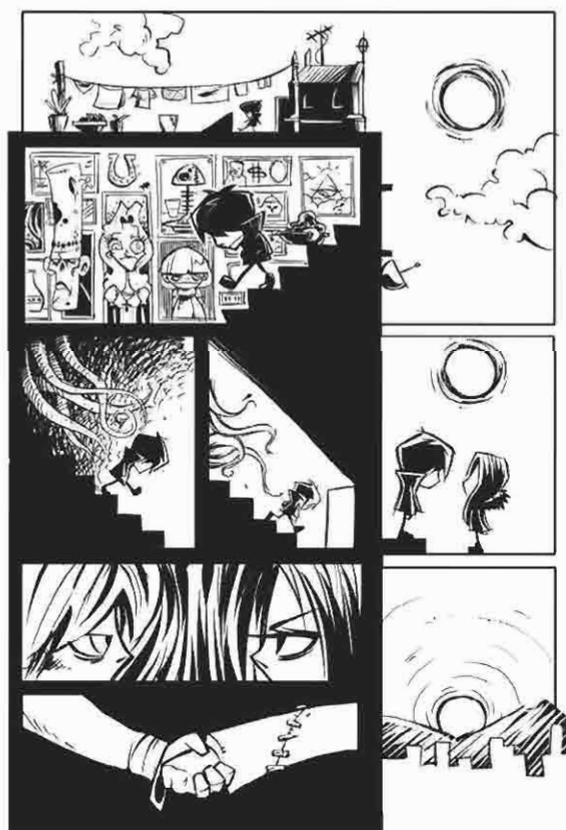


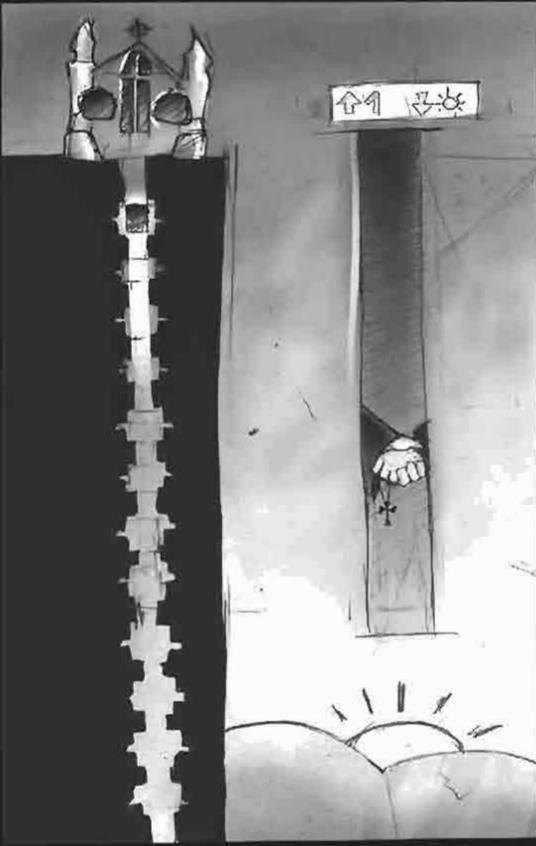
Prueba pintura digital

Tinta

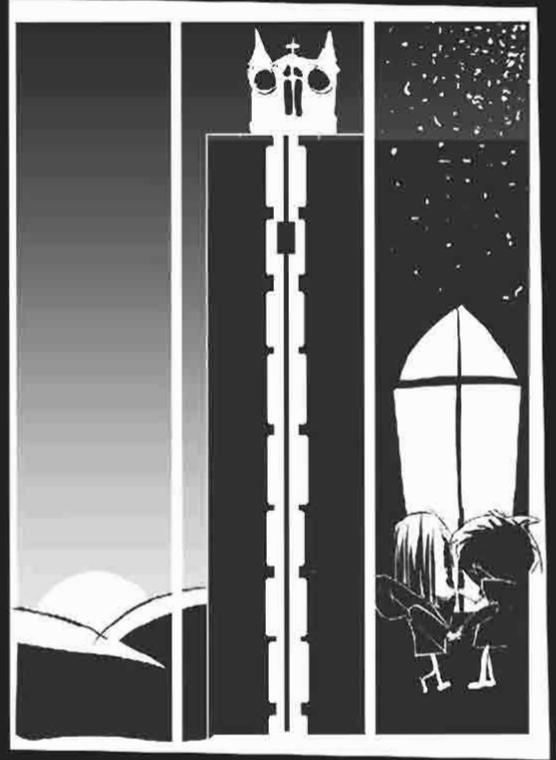


pagina final





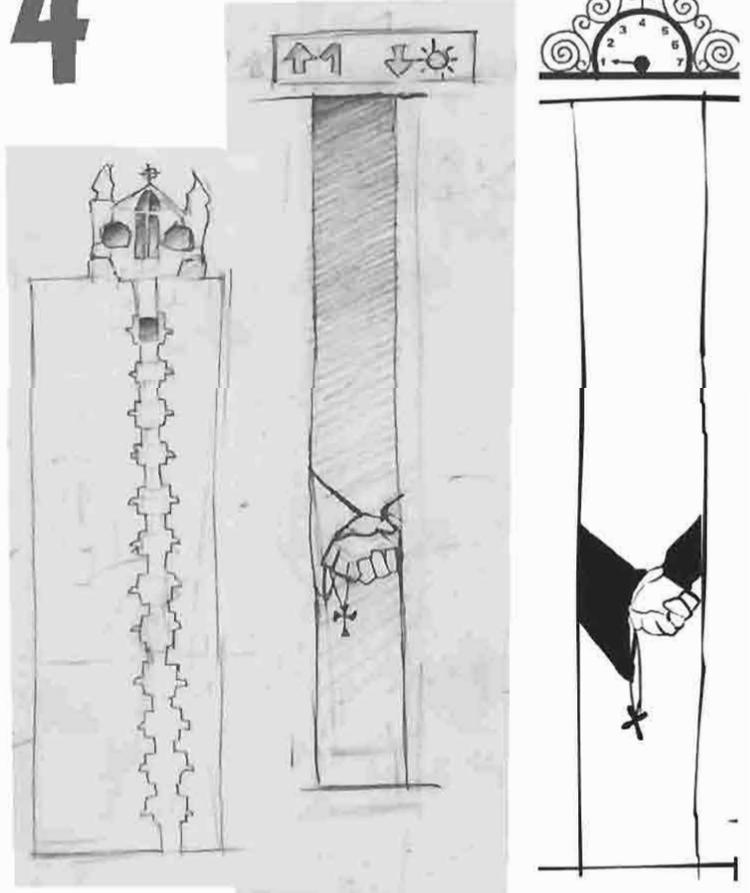
Primera versión



Prueba tinta y composición

PAGINA 4

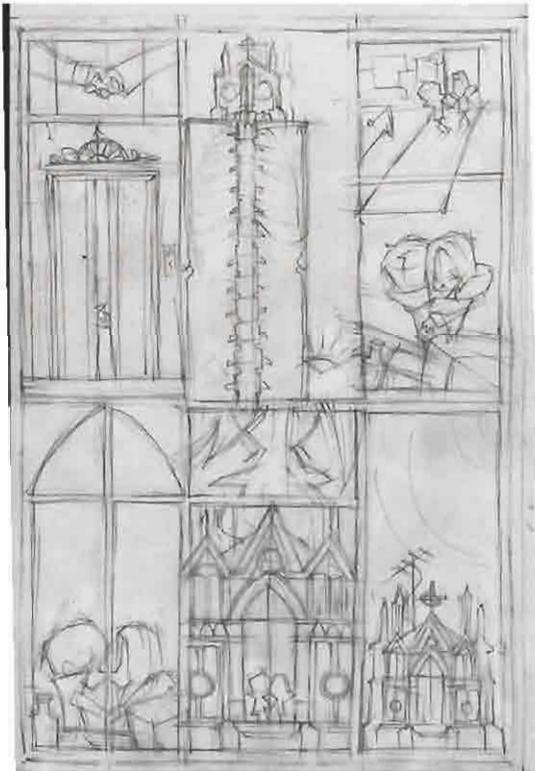
Bocetos detalles





Prueba color digital

Lápiz



Pagina final



PAGINA 5

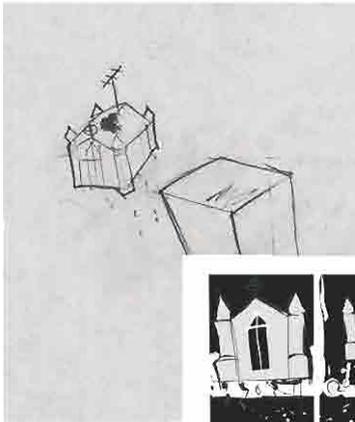


Prueba Tinta



Prueba color digital

PAGINA 6

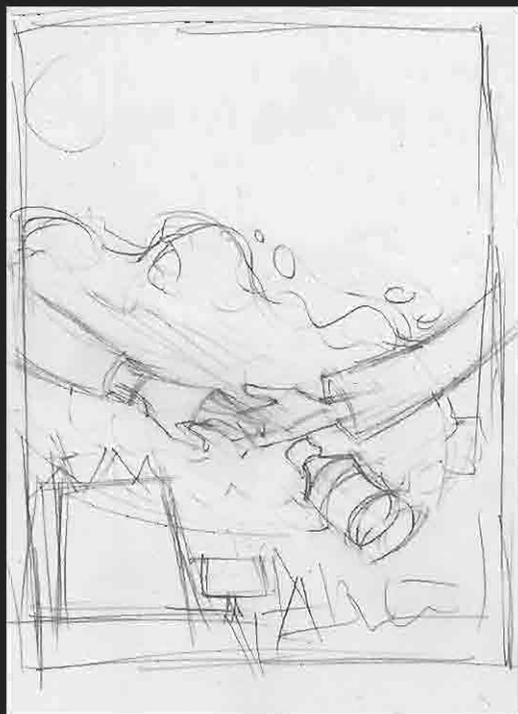


Prueba tinta



Prueba color digital



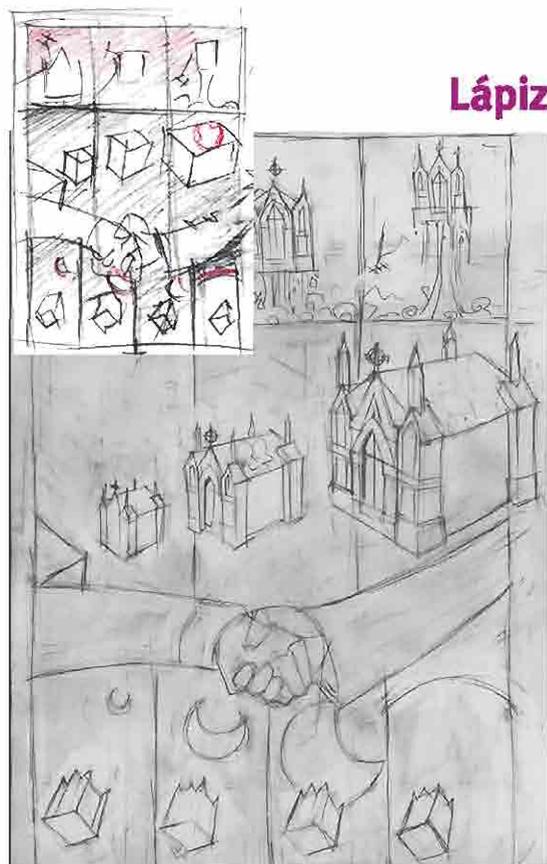


Lápiz



Pagina final

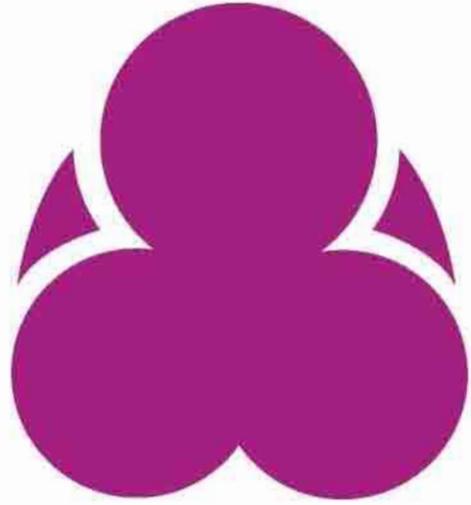
composición definitiva



Lápiz

Pagina final





CONCLUSIONES

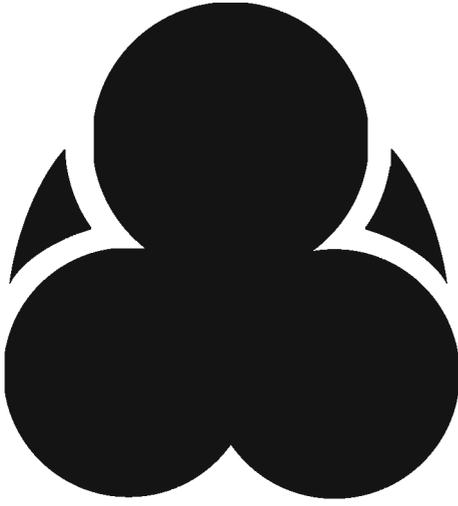
-Las formas de la arquitectura gótica y sus elementos religiosos que hacen honor a la tradición, al misterio de épocas pasadas y al surgimiento bárbaro del gótico, se han convertido en un icono del arte de la cultura gótica, por el imaginario, por los escenarios esenciales de la clásica literatura gótica como cementerios y abadías por lo que son imágenes fundamentales para mostrar su estética; siendo muy adecuados para usarlos, como recursos de diseño, dando más unidad, identidad y reconocimiento a una revista de estética gótica.

-La deformación de escenarios, la distorsión de formas y la exageración de personajes, del cine expresionista son muy asequibles en la plástica del comic, además que se adapta al estilo caricaturesco de la revista de comic.

-Se ha decidido que la revista fuese a color, acomodándose, al mercado competitivo del comic, además que se aprovecha el cromatismo, del legado expresionista, de las películas Hammer y las revistas de terror de los 80 claro sin olvidarse del clásico blanco y negro, utilizándolo para enriquecer la plástica lo que permite generar nuevos contrastes cromáticos.

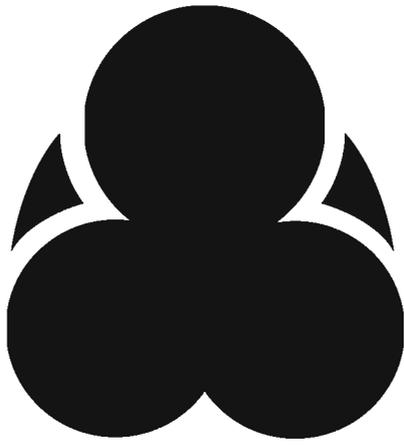
-La imagen gótica conlleva, algo profundamente adornado y decorado, en cuestión ilustrativa un estilo elaborado y una técnica pulida, pero lo gótico también debe perturbar al observador y alterar su ánimo, para esto se utiliza la pintura digital para reforzar la emotividad del trazo y la mancha de la técnica manual. Por lo cual se concluye que una revista gótica conlleva algo muy adornado y arabesco, pero sin pretender perder su carácter comunicativo como pieza de diseño y narración gráfica, si no poniéndose a merced de esta.

-La estilización, proveniente de la arquitectura gótica y las imágenes religiosas con las que se representa su carácter divino y de ascensión, se llega a convertir en un fuerte elemento unificador para la revista de comic, esto se logra ver en el logo, la diagramación de la portada y el formato.



BIBLIOGRAFIA

Goth Chic, Gavin Baddeley
Wikipedia, La Enciclopedia Libre
Will Eisner, La Narración Gráfica
Manuel Gutiérrez, La Narración Gráfica Secuencial
Xox Comics, Breve Historia Del Comic
David Consuegra, Comics Otra Visión
Luis F.trocóniz, Cine Gótico Y Literatura
Historieta Colección Autonomía, 1985 Mexico
Ashleybambalandblogspot.com
Kurt Busiek, Cómo Escribir Guiones De Cómic
Rafael Gonzales, De La Nada A La Idea
www.neilgaiman.com



**THE
END**

