

HATUNLLACTA

LEYENDAS URBANAS COMIC BOOK



CARLOS & CATALINA
DIOQUE VALENCIA



**Carlos Felipe Duque
Catalina Valencia V**

**Universidad de Nariño
Facultad de Artes
Diseño Gráfico**

**San Juan de Pasto
2011**



HATUNLLACTA
LEYENDAS URBANAS*COMIC BOOK

Trabajo de Grado
Carlos Felipe Duque
Catalina Valencia V.

Asesor
Ramiro Viveros

Universidad de Nariño
Facultad de Artes
Diseño Gráfico
San Juan de Pasto 2011

“Las ideas y conclusiones aportadas en el Trabajo de Grado, son responsabilidad exclusiva del Autor”.

Artículo 1 del Acuerdo nº. 324 de Octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Este Libro no puede ser reproducido ni total ni parcialmente sin el previo permiso escrito del editor. Todos los derechos reservados.

Título Original: **“HATUNLLACTA”**.
Proyecto de Grado.

Diseño de Portada:

Catalina Valencia V.

Ilustración:

Carlos Felipe Duque Parra.

Diseño Editorial:

Catalina Valencia V.

Email:

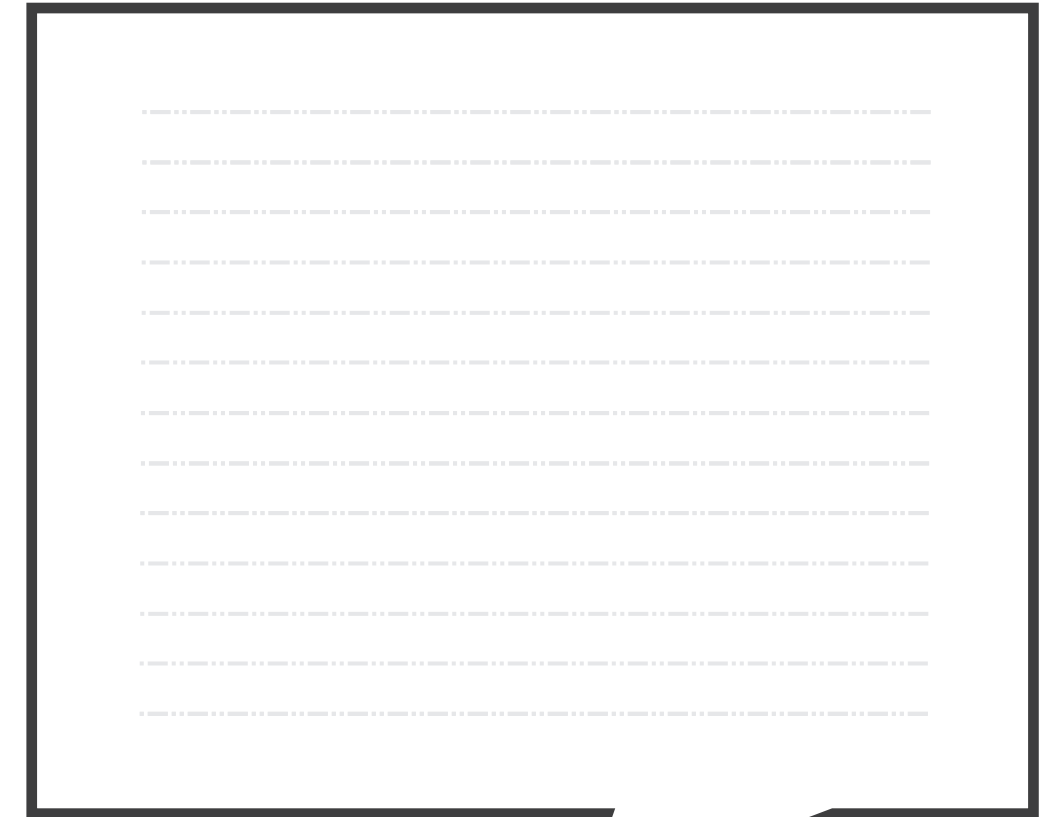
malkavianboy@hotmail.com

catalunavg@hotmail.com

Primera Edición.

Agosto de 2011.

Pasto - Nariño -Colombia.



Nota de Aceptación

Jurado 1 **Omar Franco**

Jurado 2 **Fernando Coral**

Jurado 3 **Arturo de la Cruz**

AGRADECIMIENTOS

CATA: A Dios por darme la sabiduría y serenidad para resolver situaciones difíciles de la vida, a los profesores, en especial a Ramiro V por darme las bases y brindarme su apoyo, a todos los compañeros y amigos por acompañarme durante la carrera. Finalmente Gracias a mi familia, en especial mi hermano por su esfuerzo y dedicación que hizo posible este proyecto.

CARLOS: A mis padres, en especial a mi madre que hizo todo para que esto fuera posible, a Ramiro Viveros nuestro asesor por regalarnos de su tiempo y su conocimiento, a Catalina Valencia, mi amiga y compañera con quien compartí y viví toda esta etapa de mi vida. Muchas Gracias!!!

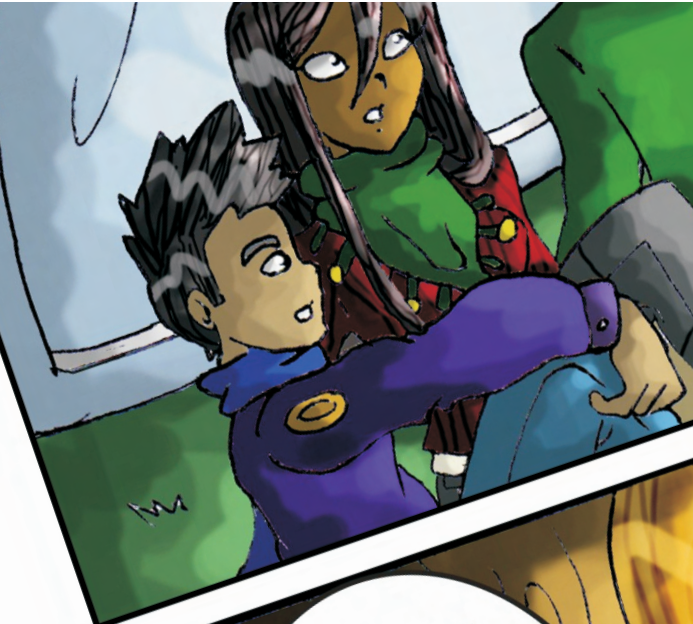


Prólogo

El proyecto de grado Hatunllacta, tiene como principal característica el uso del comic como pretexto para plasmar graficamente las impresiones que sobre un espacio geográfico y cultural, tienen personas que no son de el, de ahí en adelante, se propone una pieza gráfica con la idea de mostrar lo local con un carácter universal. Se toman estéticas de otro lugar, pero que son del gusto de los dos estudiantes, aspecto muy discutido en las fases de desarrollo del proyecto, respondiendo a esto con una apuesta ecléctica por temas, estilos e historias.

Vivimos en un mundo globalizado, en el que las experiencias compartidas nos enriquecen, y las semejanzas solamente logran que se acentuen y evidencien nuestras diferencias. Es el momento de que las culturas se desarrollen sin cerrarse, entendiendo que la excesiva protección y el excesivo culto al costumbrismo, simplemente las condenará al ostracismo y futura desaparición. Entender eso, es entender la riqueza de la propuesta que a continuación se presenta.

Ramiro Viveros
Asesor



..Y CUANDO LA PEQUEÑA NIÑA MIRA A SU ALREDEDOR, SOLO ENCUENTRA CADAVERES, MILES DE CADAVERES, LLENOS DE SANGRE Y SESOS HUMANOS... PERO LO MAS ATEMORIZANTE FUE CUANDO ESOS CADAVERES...





INTRODUCCIÓN/RESUMEN

El cómic "Hatunllacta" es una publicación seriada de varias historias urbanas que comprende distintos géneros temáticos y paralelamente es una invitación a los jóvenes a valorar y a comprender los elementos culturales de la ciudad de Pasto y sus alrededores. El primer capítulo de este seriado se titula "El séptimo paseante".

La iniciativa de este proyecto nació debido a la escasa exploración del cómic como herramienta comunicacional en el campo del diseño gráfico, sobre todo en la región Nariñense. Un elemento subutilizado, del cual se saca provecho desde la perspectiva comunicacional visual es el contexto, ya que es un texto indirecto y muy eficaz, debido a que cuando un lector está atrapado en una narrativa percibe la escena en su totalidad para apropiarse de todos sus elementos comunicacionales y narrativos. Por ello los lectores de cómics realizados en otros países obtienen conocimientos culturales de estas regiones sin que el objetivo directo de la historia sea valorar o comprender su dimensión cultural. Por lo tanto el proyecto se adapta a el anterior concepto utilizando el guión narrativo como una herramienta de enlace para llevar a cabo la comprensión cultural de la que se quiere informar.

HATUNLLACTA

LEYENDAS URBANAS*COMIC BOOK

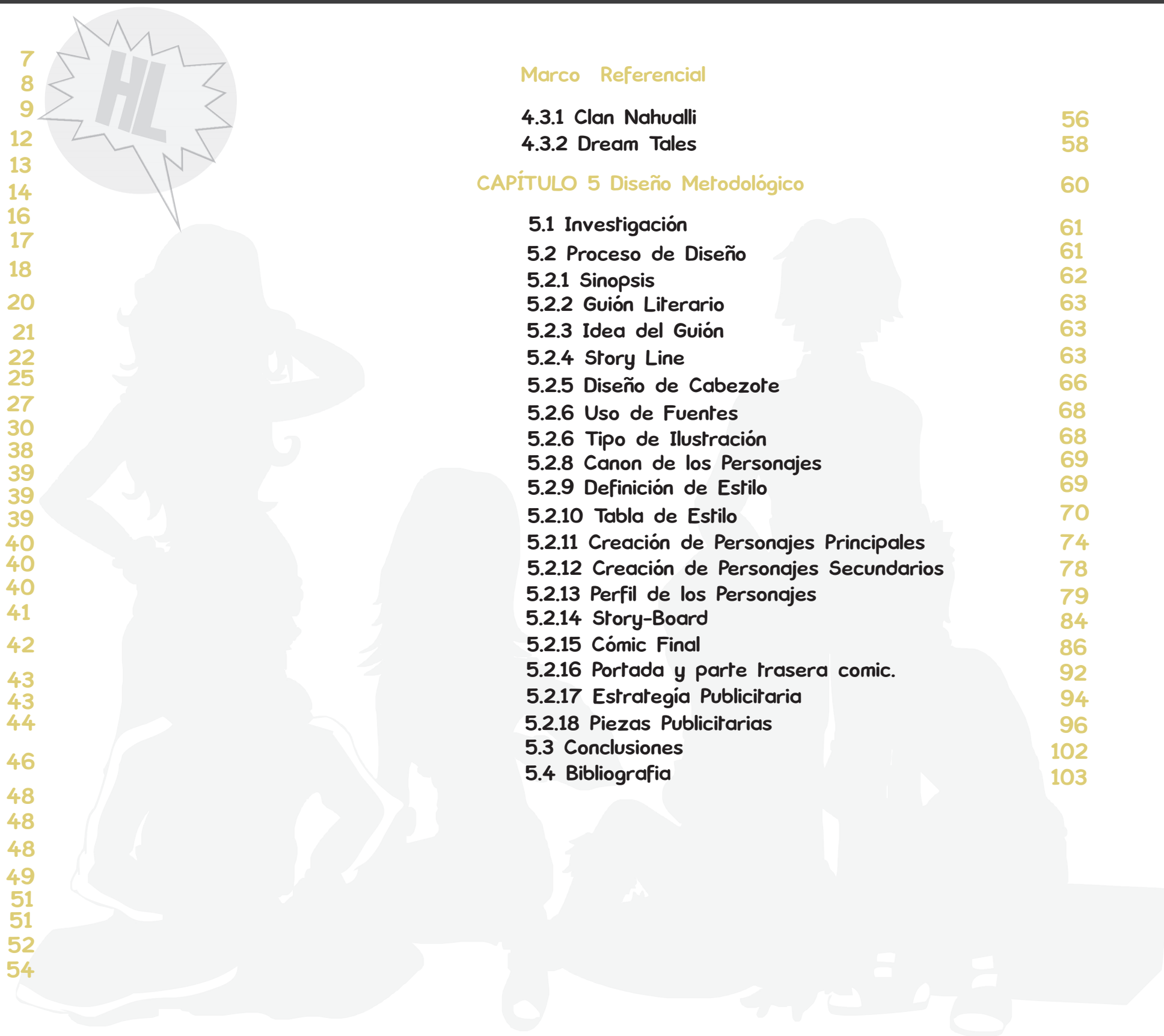
Abstract

Hatunllacta comic book , it's a serial publication of several urban stories of different genres and at the same time is a invitation for all the young people to know and assess the cultural elements of Pasto's city and its surroundings. The first chapter of this serial publication is called "The seventh passanger".

The purpose of this proyect born because the low exploration of comics like comunicational tools in the graphic design field, specially in the region of Nariño. An element with less use, which takes advantage of the communicational perspective is the context, that it's a indirect text and very effective, because when a reader is trapped in a narrative he perceived the scene in all its magnitude absorbing all its communicational and narrative elements. That's why the readers of foreign comics get cultural knowledge of other countries or regions without the target of the story was assess or understand its cultural dimension. Therefore this proyect fits the previous concept using the narrative script as a hook to perform the cultural understanding that the proyect wants to inform.

CONTENIDO

Prólogo	7		
Introducción/Resumen	8		
Abstract	9		
Nombre del Proyecto	12		
CAPÍTULO 1 TEMA	13		
Tema y Problema	14		
Objetivos	16		
Justificación	17		
Análisis Conceptual del Problema	18		
CAPÍTULO 2 CÓMIC	20		
2.1 Definición	21		
2.2 Historia	22		
2.2.1 Historia del Cómic Latinoamericano	25		
2.2.2 Historia del Cómic Colombiano	27		
2.3 Géneros	30		
2.4 Lenguaje del Cómic	38		
2.4.1 Iconografía	39		
2.4.2 Texto	39		
2.4.3 Articulación Narrativa	39		
2.5 Estilos	40		
2.6 Ilustración y el Cómic	40		
2.6.1 Definición	40		
2.6.2 Tipos de Ilustración	41		
CAPÍTULO 3 LO CULTURAL	42		
3.1 Definición	43		
3.2 Elementos Culturales	43		
3.3 Lo Cultural en el Cómic	44		
CAPÍTULO 4 PASTO COMO CONTEXTO DE UN CÓMIC	46		
4.1 Aspectos Generales	48		
4.2 Características Culturales	48		
4.2.1 Contextos Arquitectónicos	48		
4.2.2 Contextos Rurales	49		
4.2.3 Vestuario	51		
4.2.3 Gastronomía	51		
4.2.3 Lenguaje	52		
4.2.3 Festividades	54		
		Marco Referencial	
		4.3.1 Clan Nahualli	56
		4.3.2 Dream Tales	58
		CAPÍTULO 5 Diseño Metodológico	60
		5.1 Investigación	61
		5.2 Proceso de Diseño	61
		5.2.1 Sinopsis	62
		5.2.2 Guión Literario	63
		5.2.3 Idea del Guión	63
		5.2.4 Story Line	63
		5.2.5 Diseño de Cabezote	66
		5.2.6 Uso de Fuentes	68
		5.2.6 Tipo de Ilustración	68
		5.2.8 Canon de los Personajes	69
		5.2.9 Definición de Estilo	69
		5.2.10 Tabla de Estilo	70
		5.2.11 Creación de Personajes Principales	74
		5.2.12 Creación de Personajes Secundarios	78
		5.2.13 Perfil de los Personajes	79
		5.2.14 Story-Board	84
		5.2.15 Cómic Final	86
		5.2.16 Portada y parte trasera comic.	92
		5.2.17 Estrategia Publicitaria	94
		5.2.18 Piezas Publicitarias	96
		5.3 Conclusiones	102
		5.4 Bibliografía	103



HATUNLLACTA

LEYENDAS URBANAS*COMIC BOOK

NOMBRE DEL PROYECTO

Valle de Atriz es una denominación española del HATUNLLACTA que significa "tierra de los mayores" o tierra grande en lengua quechua.

Situado al pie del volcán Galeras en medio del nudo de los Pastos, macizo que da origen a los tres ramales de la cordillera de Los Andes en el actual territorio colombiano, el valle de Atriz tiene aproximadamente 8819 hectáreas y actualmente es el asiento de la ciudad de San Juan de Pasto, capital del departamento de Nariño al sur de la república de Colombia.

Por el contexto anteriormente mencionado, se deduce que HATUNLLACTA es un nombre apropiado para el proyecto, con el argumento de que todas estas historias serán contadas en este territorio, un lugar lleno de mucho que mostrar a nivel visual que es lo primordial en lo que el proyecto se enfoca.



CAPÍTULO 1 TEMA

TEMA

Cómic y Cultura

TÍTULO

El cómic y sus contextos culturales de Pasto

PLANTEAMIENTO, DESCRIPCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

En Colombia no circulan (salvo a niveles clandestinos) los cómics ó comic books mundiales y regionales más importantes que existen hoy; además respecto a los cómics diseñados en Colombia debe reconocerse que en general han tenido poca acogida por parte de las casas editoriales; en particular los que buscan el objetivo de valorar y comprender elementos culturales, como los entornos sociales y urbanos; resultan piezas exóticas y se subestima así el valor comunicacional de dichos contextos.

Por otra parte, algunos de los lectores de la población interesada en este tipo de piezas ven al cómic educativo como un libro poco llamativo y aburrido. Esto es debido a que los guiones literarios están saturados con historia y le dan más importancia a los mismos, que a otros elementos que los envuelve. El contexto comunica, a través del vestuario de los personajes, de la arquitectura y de los paisajes de los escenarios, las realidades históricas, económicas, sociales, culturales y políticas, y aunque la narrativa literaria no sea el tema central, desde una perspectiva puede convertirse en un vehículo comunicacional de la narrativa gráfica.

La iniciativa de este proyecto de diseño surge de la escasa exploración del cómic como un medio de comunicación con fines culturales en la ciudad de Pasto, y se fundamenta en el nivel atractivo superior que este tiene para los lectores, debido al manejo dinámico de elementos gráficos, explorando los campos que, aunque inherentes a este género no han sido suficientemente explotados como vías de comunicación de la cultura y sus contextos, para buscar de este modo una conexión entre el lector, el contexto cultural, la historia y el autor.

Por esta razón, formulamos como problema de diseño el siguiente interrogante: ¿Cómo elaborar un cómic con el objetivo comunicacional de valorar y comprender los elementos culturales de la ciudad de Pasto y sus alrededores, utilizando el contexto como la herramienta más importante y la narrativa literaria como una herramienta para vincular al lector con la información a transmitir?



General:

- * Diseñar un cómic mediante el cual se de a conocer elementos culturales de la ciudad de Pasto.

Específicos:

- *Analizar y clasificar los elementos culturales representativos de los habitantes de San Juan de Pasto.
- *Desarrollar una historia con los datos recolectados que se pueda articular como un cómic book.
- *Elaborar escenarios y personajes según el guión elaborado.
- * Entretener al público con historias y personajes que interactúan en la ciudad de Pasto.
- * Usar el contexto como una fuerte herramienta con el propósito de motivar el interés y comprensión de elementos culturales.
- * Incentivar a la lectura del cómic.



Justificación

Este proyecto posee un nivel de importancia respecto al desarrollo del cómic, ya que se evidencia posibilidades del mismo, que contribuye a reconocer la importancia del uso del contexto, desde que este comunica por sí mismo, recurriendo a herramientas que facilitan ese ejercicio, como el manejo de color, formas y texturas de los escenarios y el vestuario; el uso de jergas, palabras y dichos, para fortalecer todo el concepto de contexto. En cuanto al uso de viñetas y globos de diálogos, se establece el formato americano que enriquece la apreciación de los escenarios haciéndolos visualmente atractivos y atrapando con más facilidad a los lectores, mediante la aplicación del manejo de recuadros de gran espacio, que permiten un grado superior de detalle, a la vez que se hace hincapié en un acontecimiento importante en la historia, para hacer factible que una mayor cantidad de lectores sigan la historia hasta su fin.

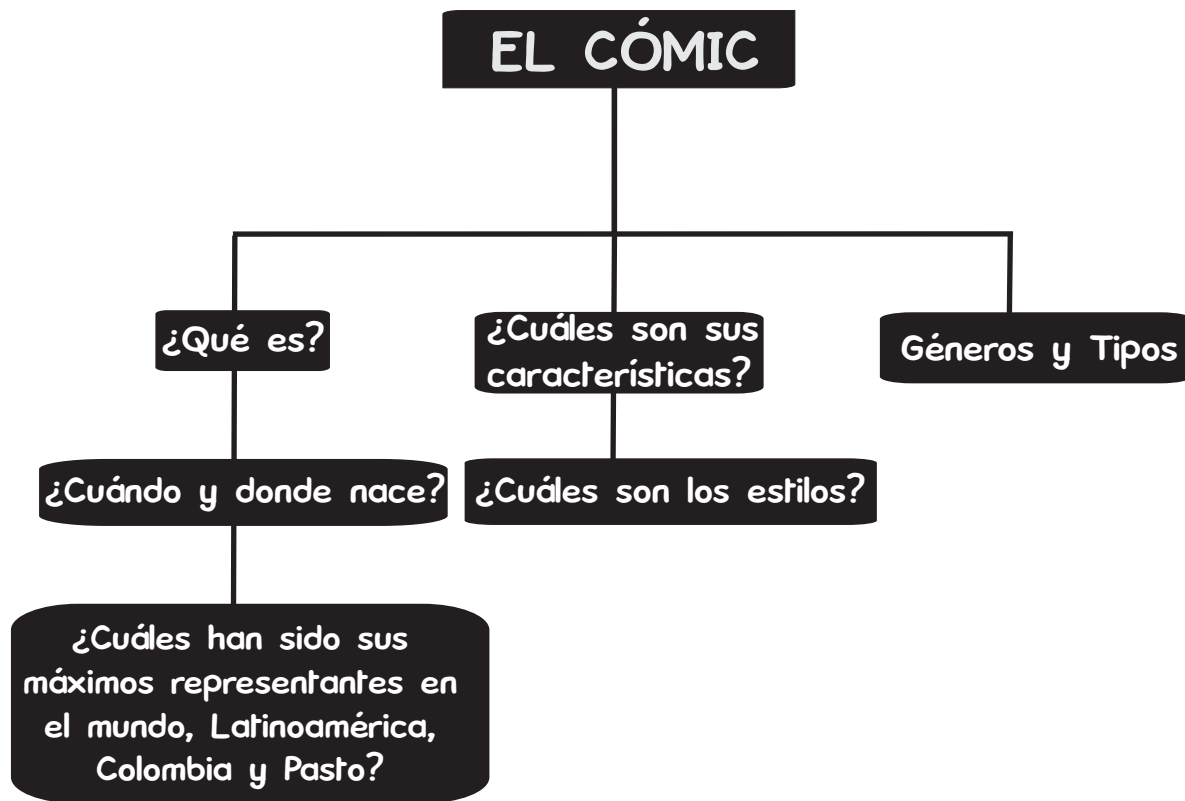
En cuanto a la contribución del proyecto en

relación con la divulgación y puesta en escena de los valores culturales, históricos, arquitectónicos y medioambientales o paisajísticos de la ciudad de Pasto y su entorno rural, se enriquecen los conceptos de los lectores acerca de estos, ampliando su campo de visión acerca de los mismos a través de el grado de protagonismo del contexto y el uso de técnicas gráficas que lo acrecientan, lo que hará que el lector se adentre al mundo que se plantea en el cómic. En síntesis, la narrativa literaria (Guión) puede ser una herramienta de enlace para contar una historia a través de sus contextos, es decir que el guión sería un eje de vinculación para la narrativa visual.

Finalmente, es un hecho de que lo narrativo y lo visual hacen que un lector se involucre activamente con el libro, por ello hay que vincular la narrativa con la gráfica de tal forma que sea atractiva también.

ANÁLISIS CONCEPTUAL DEL PROBLEMA

¿Cómo elaborar un cómic con el objetivo comunicacional de valorar y comprender los elementos culturales de la ciudad de Pasto y su entorno rural, utilizando el contexto como la herramienta más importante y la narrativa literaria como un pretexto de vincular al lector con la información a transmitir?



ELEMENTOS CULTURALES



PASTO





CAPÍTULO 2 CÓMIC

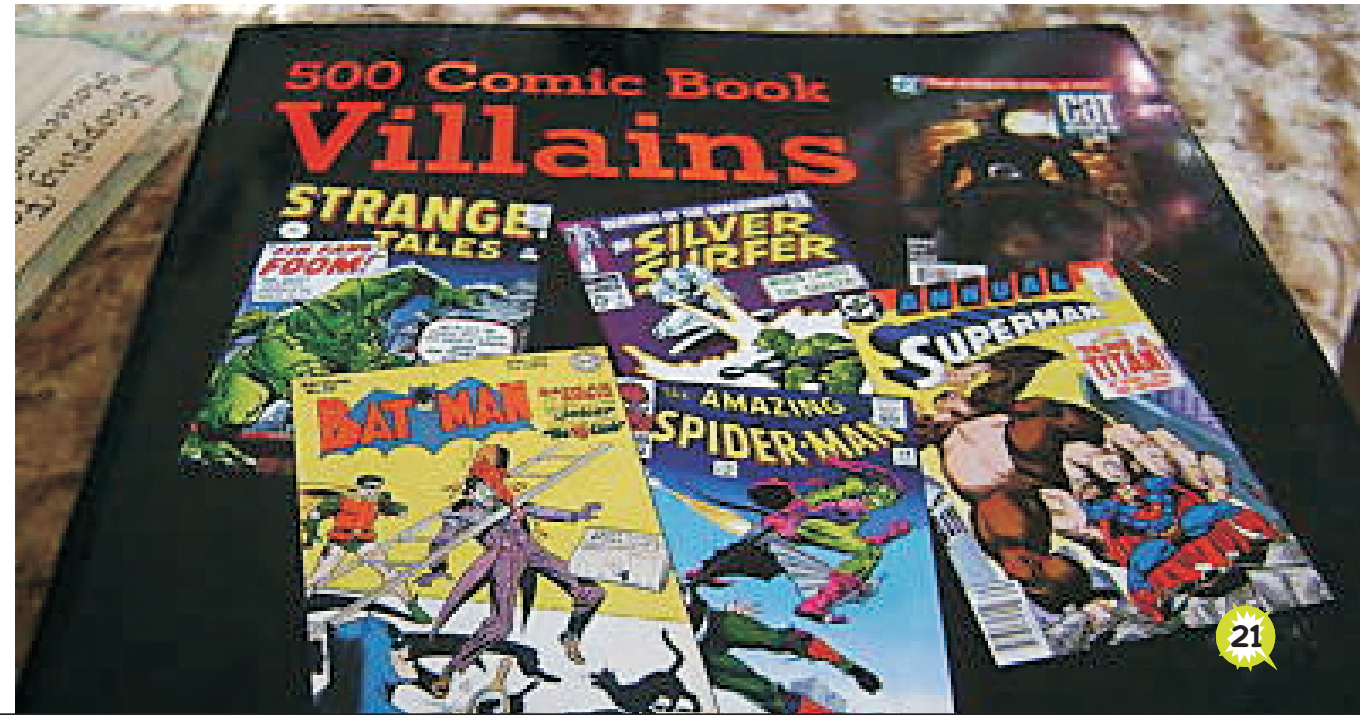
DEFINICIÓN

Se llama historieta o cómic a una "serie de dibujos que constituye un relato", "con texto o sin él", así como al medio de comunicación en su conjunto. También llamado arte secuencial o ilustraciones de yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada a través de varios cuadros llamados viñetas o globos, con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector. El nombre cómic viene de cómico porque originalmente las historietas fueron todas de humor.

Los cómics suelen realizarse sobre papel, o en forma digital (llamados e-cómic o web cómics). Normalmente los cómics pueden constituir una simple parte de una hoja, una página completa, una revista ó un libro.



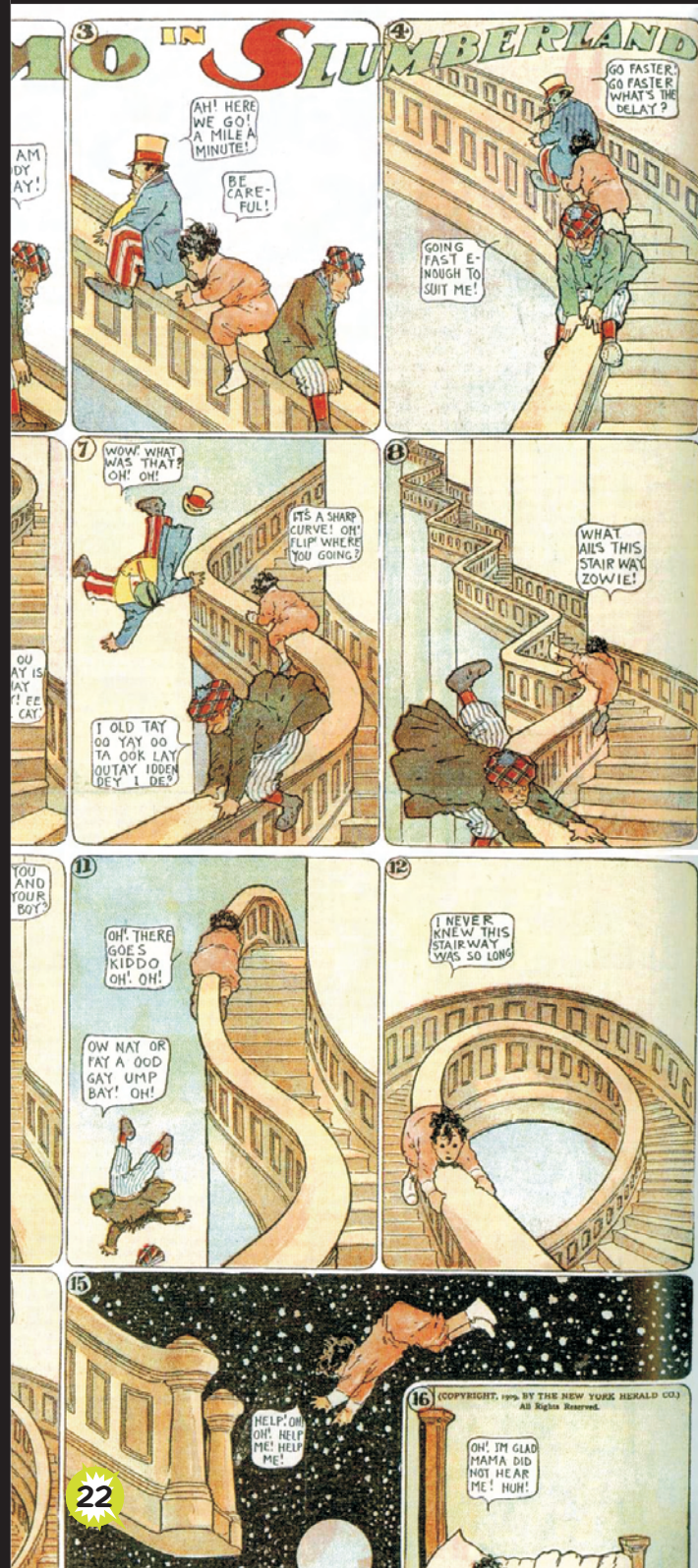
Cómic-Book: 500 Comic Book Villains By Mike Corony (2004)





Revista Punch.

HISTORIA



Existe una gran controversia acerca del origen de la primera historieta, ya que los primeros síntomas de este arte fueron mucho antes que la imprenta, en las antiguas culturas se veían los primeros intentos, desde la cultura egipcia en la decoración de las tumbas, hasta en la narración visual de las naves de las iglesias. Después el desarrollo del comic se hizo mucho más acelerado con el aporte de la imprenta, el desarrollo del globo de dialogo y la litografía. Años más tarde la producción de los cómics se vuelve más industrial, con publicaciones mensuales como lo hizo la revista británica "Punch" que fue el motor de la expansión mundial del cómic, al dirigirse a un nuevo sector aupado también por la revolución social e industrial: la infancia.

Surgen series con personajes fijos y con el tiempo Estado Unidos se convierte en una potencia de cómic, además surge la exploración de posibilidades cromáticas y rítmicas de la página, todo esto se ve reflejado en Little Nemo in Slumberland (1905) y en Krazy Kat (1911). Surgieron los sindicatos de dibujantes, que iniciaron la reimpresión en álbumes de las historietas que habían salido en los diarios.

Little Nemo in Slumberland



En esta época los temas que dominaban los comics eran tipo de comedia que implica exageración de la violencia física y el tratamiento de los problemas de adaptación a la modernidad de un grupo de personajes.

La Gran Depresión de 1929 impulsaría una renovación temática y estilística en la historieta estadounidense, de tal manera que, a pesar de la aparición de notables series de comedia, los siguientes años estarían marcados por las tiras de aventuras, tras el éxito de Buck Rogers (1929) de Dick Calkins, Mickey Mouse (1930) de Floyd Gottfredson o Dick Tracy (1931) de Chester Gould. Se podría decir que debido a esta renovación los cómics book nacieron en 1933.

Flash Gordon (1934) de Alex Raymond, Príncipe Valiente de Harold Foster y el Tarzán de Burne Hogarth, ambos de 1937, potenciarían un grafismo realista y elegante, cercano a la ilustración, pero lo más importante de estos aportes es la sustitución de lo episódico por lo continuo, tomando fundamentalmente el suspense en la última viñeta para fidelizar los lectores. Esta nueva historieta envolvió toda Europa surgiendo cómics con un grafismo característico como lo es Tintín (1929) por Hergé.

Portada: Las aventuras de Tintin (1929)



Comic Book: Dick Tracy (1931)





La aparición de los super héroes, causaron un éxito mundial, el primero de los cuales sería Superman en 1938 y al que siguen otros como Batman en 1939 o el Capitán América y La Mujer Maravilla, ambos en 1941. Estas publicaciones pronto se dejarían imbuir por el espíritu bélico de la segunda guerra mundial, esto les permitió triunfar en el ámbito comercial, pero también causaría el cierre de la mayoría de sus títulos al finalizar la guerra.

Portada: Superman (1938).



A partir de 1962, se afianza una nueva conciencia del medio, sobre todo en Francia e Italia, Muchas de las nuevas historietas están orientadas, además, hacia un público cada vez menos juvenil: Heroínas fanta-eróticas como Barbarella(1962), El renacimiento del géneros con temáticas más profundas como lo fueron los géneros de western o del Oeste y Terror, En Japón se abandona el estilo Disney y trata nuevos temas de horror, erotismo, yakuzas y samuráis; por último el cómic de superhéroes con fuertes temas sociales, como la reunión de Linterna Verde y Flecha Verde que Dennis O'Neil y Neal Adams realizaron en 1970. Japón se convirtió en una potencia, debido a su variedad de autores, cómic books y a la demanda semanal de publicaciones, que trae como consecuencia el imperio del Manga.

HISTORIA DEL CÓMIC LATINOAMERICANO

En esta parte del mundo cumple dos finalidades, la crónica y el entretenimiento:

En Brazil, La revista más importante en los primeros tiempos del comic fue "O Tico-Tico", lanzada en 1905, en la que aparecen varios dibujantes brasileños. Otros dos autores muy conocidos son Gonsales (autor de "Níquel Náusea"), y Ziraldo, con personajes como "O Menino Maluquinho" (1989). El 18 de junio de 1951, se realiza en São Paulo la primera exposición internacional del comic, fue la primera vez que se realizó un análisis serio de la historieta como medio de comunicación de masas. Las historietas, en Brasil, se denominan "quadrinhos".



Personaje de Ziraldo: "O Menino"



Personaje de Gaspar: El Duende y su camarilla" (1982)

En Bolivia, los verdaderos ejemplos a considerar surgen a partir de mediados del siglo XX. La revista más importante fue "Cascabel", aparecida en 1961, creada por Pepe Luque y Rulo Vali, con dibujos, caricaturas, y con tiras como "La Maquinita" (de Villas) y "Rayo justiciero" (de Luque). En cuanto a las historietas publicadas en los periódicos, podemos mencionar "El Duende y su camarilla" (1982, de "Gaspar", en el diario "El Deber").

En Chile, las caricaturas de los líderes políticos, además de la proliferación de revistas de actualidades, de humor e infantiles, darían nacimiento al cómic chileno a principios del siglo XX. En 1906 debuta, en la revista "Zigzag", la primera historieta chilena: "Federico Von Pilsener" junto a su perro, de "Lustig". En 1949, en "Okey", debuta Condorito, un personaje creado por "Pepo". Condorito finalmente se independiza (en 1955 tuvo revista propia), y llega a ser el personaje más importante de Chile, ya que su sano humor y el contenido de sus aventuras lo han dado una gran proyección y aceptación mundial.



"Condorito" creado por Pepo(1949)



"Kalimán" de Navarro y Vázquez.



"Supercholo" de Diodoros Kronos.

En México, las historietas se denominan "monitos". En 1910 el periódico "El Imparcial" publica una de las primeras historietas de este país: "Casianito el niño prodigio" (obra anónima). A fines de la década del '40 llegaron varias historietas que resultaron de gran éxito, como "La Familia Burrón" (que era una tira cómica familiar creada en 1948 por Gabriel Vargas), Posteriormente llegarían Kalimán (1965, de Navarro y Vázquez) y "El santo, luchador enmascarado" creado por José G. Cruz que mezcló la fotonovela con la historieta, con un personaje que sería uno de los héroes más populares de

En Perú, aunque desde principios de la república se publicaron caricaturas políticas, la consolidación del cómic peruano fue a partir de la década del '60 del siglo pasado, como respuesta a personajes del cómic norteamericanos, por ejemplo con "Supercholo", creado (en respuesta a Superman).



"El Eternauta" de López y Oesterheld



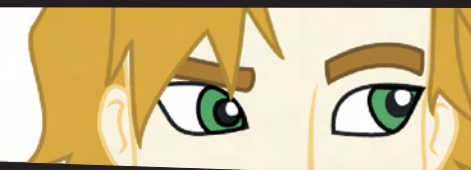
"Mafalda" de Quino



En Argentina, en 1900 surgen los primeros relatos gráficos en la revista "Caras y Caretas" y "PBT", donde se atrevían a satirizar a los políticos. En 1928 de la mano de Dante Quinterno nace el personaje más famoso de la historieta argentina "Patoruzú". En 1957 Debuta en las páginas de Hora Cero, una historieta de ciencia ficción destinada a convertirse en uno de los pilares del comic universal: "El Eternauta" de López y Oesterheld, que trata de un viajero del tiempo que le cuenta a un guionista de historietas su historia, algo sobre una invasión extraterrestre y lo que pasará dentro de algunos años. En 1963 Salvador Quino crea a "Mafalda" una nena rebelde que no acepta al mundo e intentaba dar soluciones valederas.

"Patoruzu" de Dante Quinterno

HISTORIA DEL CÓMIC COLOMBIANO

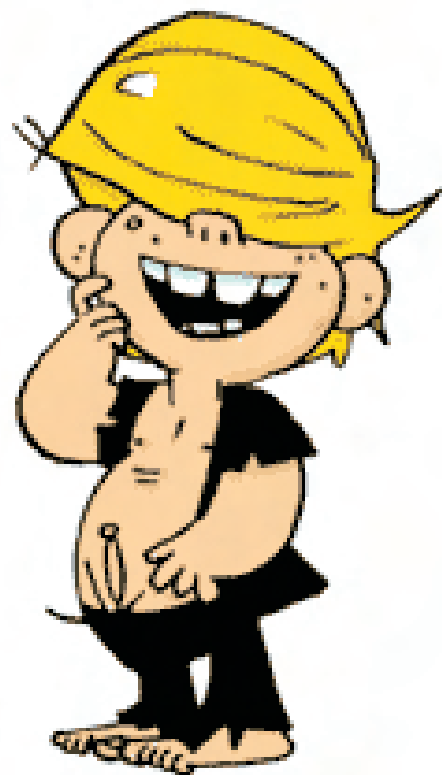


Se mostrará la historia del cómic del país de una forma detallada en orden cronológico:

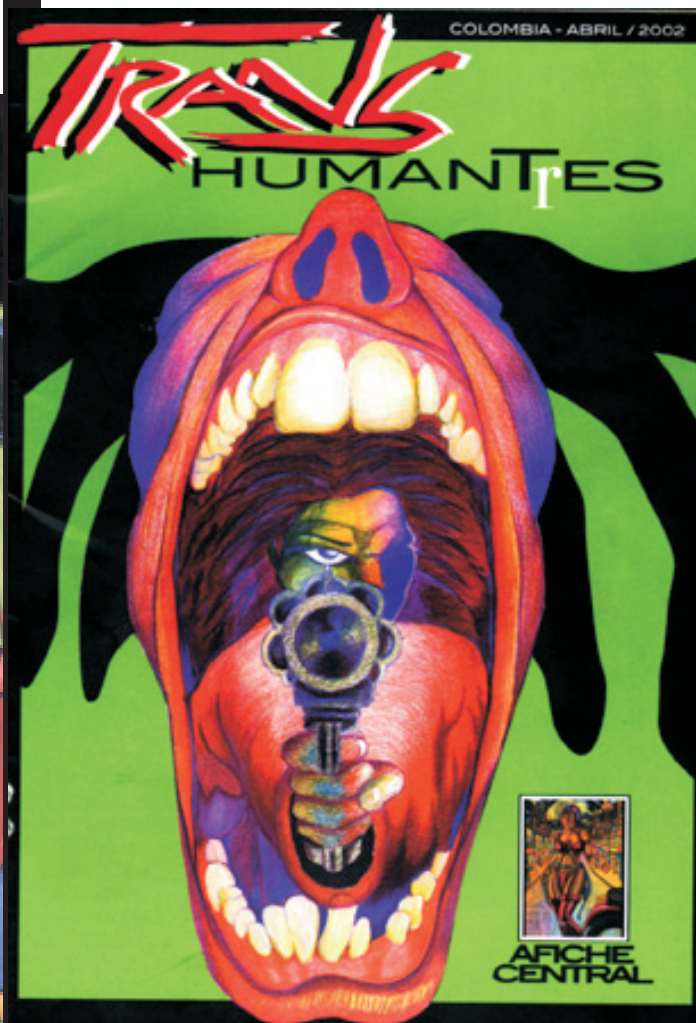
1924: En enero, empieza a publicar, en el diario gráfico de la tarde Mundo al día, "Mojicón", la que se considera la primera historieta colombiana, obra del maestro Adolfo Samper, una adaptación de la estadounidense "Smithy", publicada en el "Daily News". 1933: El 6 de julio, hace su aparición la revista infantil "Chanchito". 1962: Comienza a publicarse en el diario El Tiempo de Bogotá la tira cómica más popular y representativa de Colombia: "Copetín" de Ernesto Franco. 1970: Carlos Garzón crea a "Calarcá", tira cómica que cuenta las aventuras de un indígena colombiano, donde se deja ver una marcada influencia de Hogarth, el dibujante de "Tarzán".



1979 en Cali, surge el colectivo (y revista homónima) Click, que contaba en sus miembros con Ricardo Potes, León Octavio, Hans Andereg, Jorge Saavedra, Marco Aurelio Cárdenas, Wilson Ramírez y Gilberto Parra. 1981: Con la asesoría de Jorge Peña, el periódico El Espectador renueva su sección de historietas dominicales y la convierte en la revista Los Monos. 1990: Los hermanos Campo lanzan en Cali el libro de historietas Historias de indias. Por otra parte, sale "Bogocomix", historietas de Bogotá basadas en guiones de Ángel Becassino y dibujos de él mismo, Yayo, Nicholls y Unomás, entre otros. 1992: Bernardo Rincón, Leocomix y Pepe Peña fundarían Acme Comics. 1993: Comienza a dictarse la cátedra de historieta, creada por Bernardo Rincón, en la Universidad Nacional de Colombia. 1994: Los dibujantes Caramelot, Leocomix, Nigio, Pepe Peña y Quiló lanzan la revista TNT. La exposición "Cómics: otra visión", con curaduría de David Consuegra, se lleva a cabo en el Museo de Arte de la Universidad Nacional. 1996: La revista Acme hace su debut en formato digital con su número ocho, con el apoyo del Laboratorio de Imagen Digital de la Universidad Nacional. 2000: Finalmente, se lanza el segundo número de la revista MAXTURBO en Pasto. 2002: Salen los fanzines Transhumantes (número 3, con trabajos de Sebastián Bravo, Nicolás Lozano, Camilo Sanín, Fernando Lozano y Alejandro Castro). 2007: Durante la feria del libro en abril, aparece el número dos del fanzine Revólver de Carlos García. 2008: El 13 de marzo, aparece "Dream Tales", primer cómic colombiano en formato digital con guiones de Jaime Alexander Roa, y arte de Hernando Díaz, Camilo Tapias y Andres Rey, que incluye la primera aventura de Falom. Por la convocatoria de Camilo A. Triana, se une a Henry Díaz y Giovanni Nieto para dar vida a NAHUALLI COMICS. Dream Tales y Blue Waters Productions, desarrollan la primera historieta conjunta, un crossover entre un título colombiano y uno norteamericano.



De izquierda a derecha, arriba, Portada Cómics "Sacro", Porta Cómics "Ciudad sin Puertas" Abajo, Portada Revista "Trans Humantres" y Portada Revista "Acme"



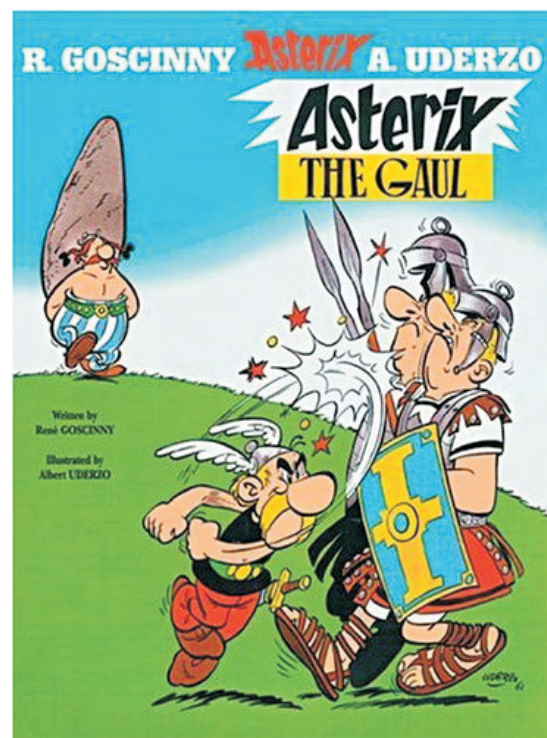
Arriba, Copetin Abajo, Portada Revista Max Turbo

GÉNEROS

Un género narrativo es un modelo o tradición de estructuración formal y temática que se ofrece al autor como esquema previo a la creación de historietas, además de servir para la clasificación, distribución y venta de las mismas. Todo género se clasifica según los elementos comunes de los comics que abarca, originalmente según sus aspectos formales (grafismo, estilo o tono y, sobre todo, el sentimiento que busquen provocar en el lector), y temáticos (ambientación, situaciones, personajes característicos, etc.), de tal forma que "las características de guión, planificación, iluminación y tratamiento" de una historieta variarán según el género al que pertenezca.

Actualmente no existe un consenso en cuanto a su número, pues las diversas clasificaciones no derivan tanto de la retórica clásica, con su división en lírico, épico y dramático, como de la novela popular y el cine, que se caracterizan por la escasa complejidad de su regulación. No es raro encontrar, por ejemplo, referencias a macro géneros como historieta de aventuras o de acción. Para complicar aún más el tema, los géneros también pueden ser combinados para formar géneros híbridos.

- Aventuras: Como su nombre lo indica, es un género que lleva a los personajes a vivir todo tipo de aventuras, como viajes, excursiones, búsqueda de tesoros, etc.

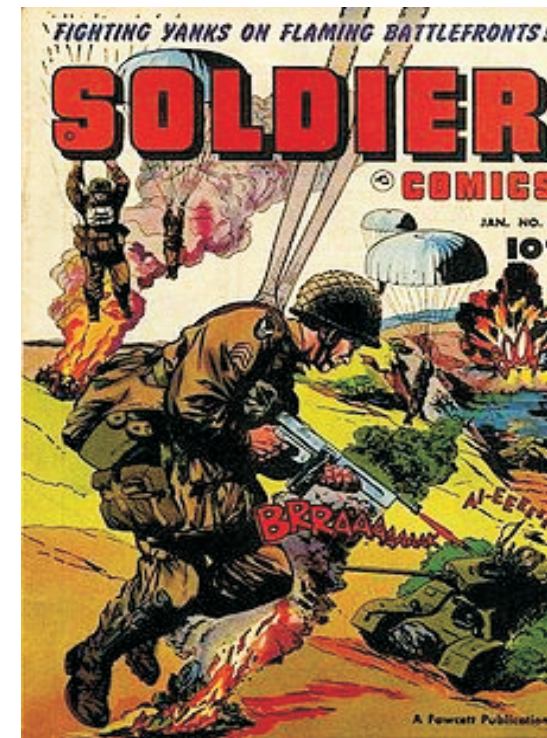


Portada Cómic "Asterix"



Portada Cómic "Tarzán"

- Cómic Bélico: Género que lleva consigo, guerras, armas, infantería, acción, ejércitos y muchas explosiones.

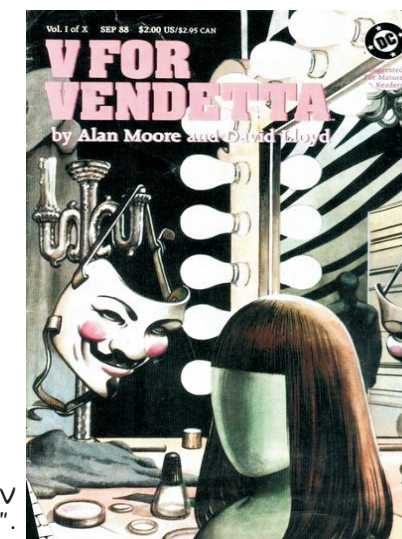


Portada cómic "Soldier"

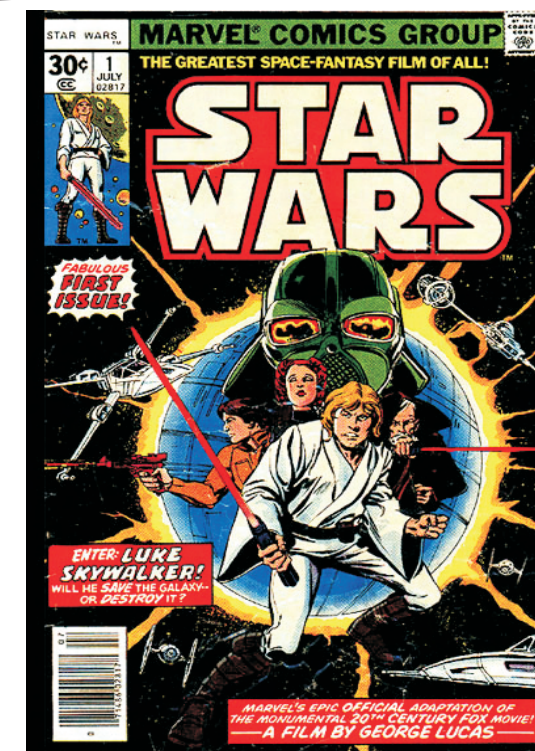


Portada cómic "Sgt. Rock."

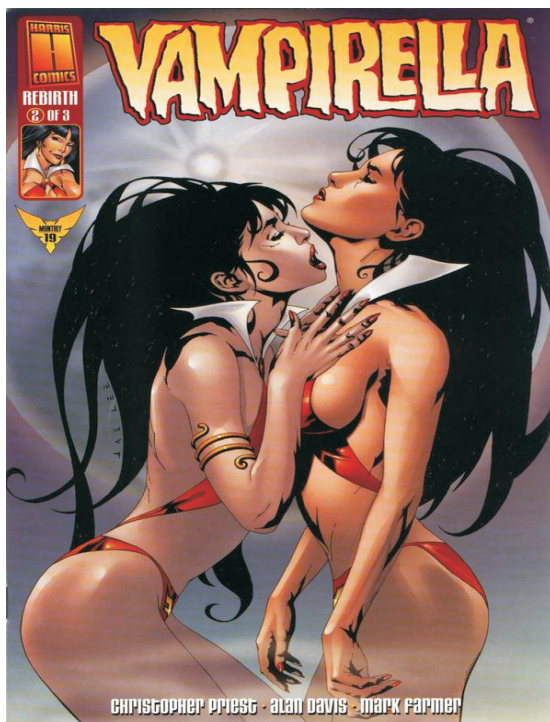
- Ciencia ficción o futurista: Género en el cual el mundo representado difiere del actual o del histórico. Esta diferencia puede ser tecnológica, física, histórica, sociológica, filosófica, metafísica, pero generalmente no es mágica.



Portada cómic "V for Vendetta".



Portada cómic "Star Wars".



Portada cómic "Vampirella".

- Erotismo y pornografía: constituye uno de los géneros en los que puede dividirse la producción historietística. Desaparecidas las barreras de la censura, ha gozado de un gran auge desde los años 60, dada la clara receptividad del lector a estos productos.



Portada cómic "PlayBoys Little Annie Fanny"



Portada Cómic "La Búsqueda del Pájaro del Tiempo"

- Fantástico y legendaria: La fantasía asoma en otros muchos géneros y, en su concepción más amplia, puede abarcar la historieta de ciencia ficción y la de terror, pero es más habitual concederles una entidad diferente. Se podría decir que el autor posee libertad, el único límite es su propia imaginación.



Portada Cómic "El Mercenario"

- En este sentido, los aficionados al cómic japonés distinguen el Ecchi (ツチ) que no muestra el coito, del hentai (変態) ya es plenamente pornográfico.



Portada Manga Hentai "Bosshi."



Portada Manga Ecchi "Step up Love Story"

- Histórica: contando a su vez con subgéneros como la historieta bélica y del Oeste a los que se suele atribuir entidad propia. En este género entran además desde las historietas de egipcios, romanos o piratas a la historieta "folclórica".



Portada Cómic "El Jinete Fantasma"



Portada Cómic "Los Pasajeros del Viento"



Portada cómic "Power Rangers"

- Mecha (Robot): sub género de ciencia ficción en el cual predominan, máquinas, naves, robots y los androides.

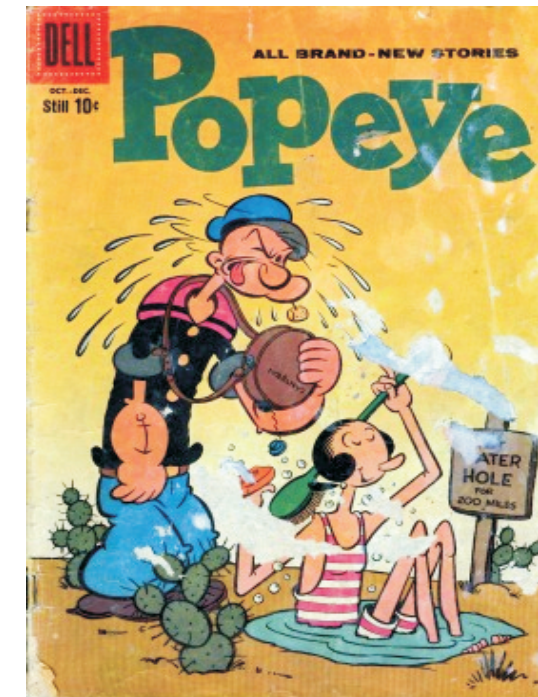


Ilustración cómic "Transformers".

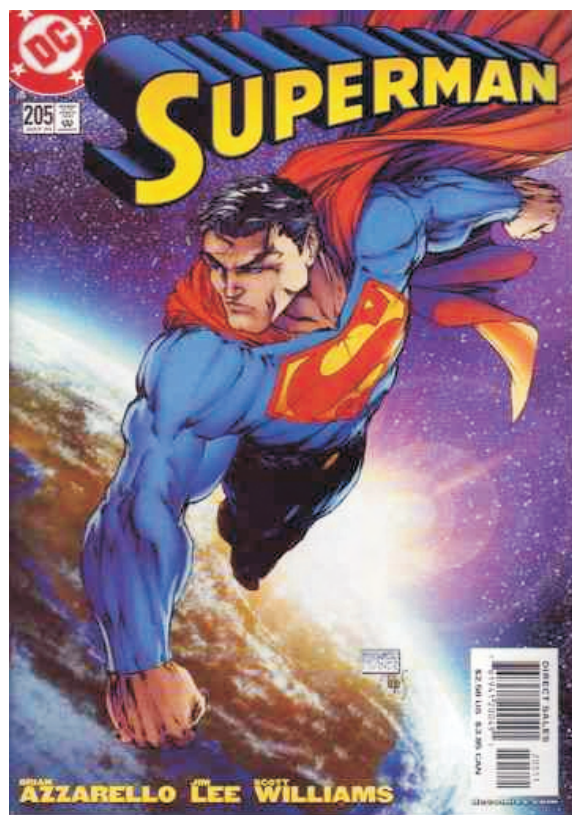
- Cómica y satírica: Constituye uno de los géneros historietísticos más importantes, al ser uno de los más antiguos y con mucha incursión en otros géneros y con la capacidad de lograr críticas en muchos niveles de la sociedad.



Ilustración Historieta "Calvin & Hobbes"



Portada cómic "Popeye"



Portada Cómic "Superman"

- Super Héroes: sub género de ciencia ficción en el cual existe un personaje de ficción cuyas características superan las del héroe clásico, generalmente con poderes sobrehumanos.

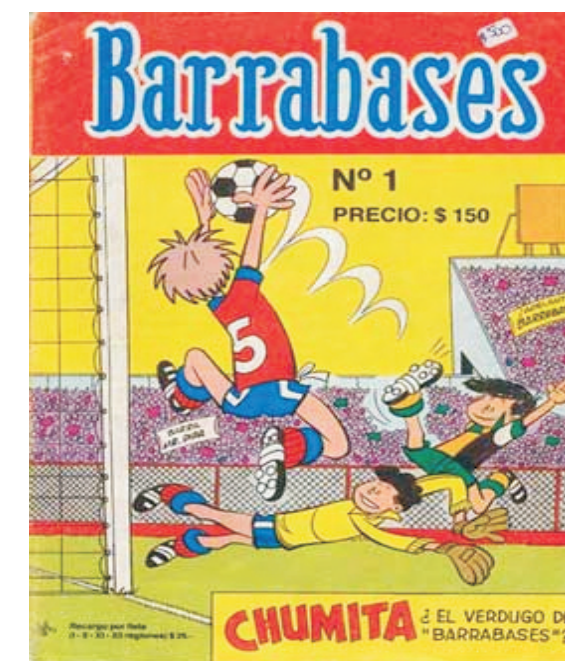


Portada Cómic "X-men".



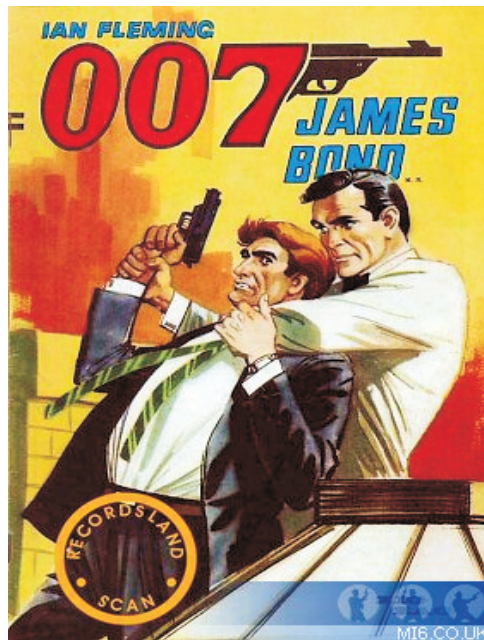
Portada Cómic "Street Fighter"

- Deportivo, de artes marciales o juegos de mesa: Género historietístico par el cual prima la importancia de la acción. es de extensión generalmente larga, donde la competitividad se ve reflejada en todas las publicaciones.



Portada Cómic "Barrabases"

- Policiaco o criminal: también denominada de serie negra o de crímenes constituye uno de los géneros de acción en los que puede dividirse la producción historietística.



Portada Cómic "James Bond 007"

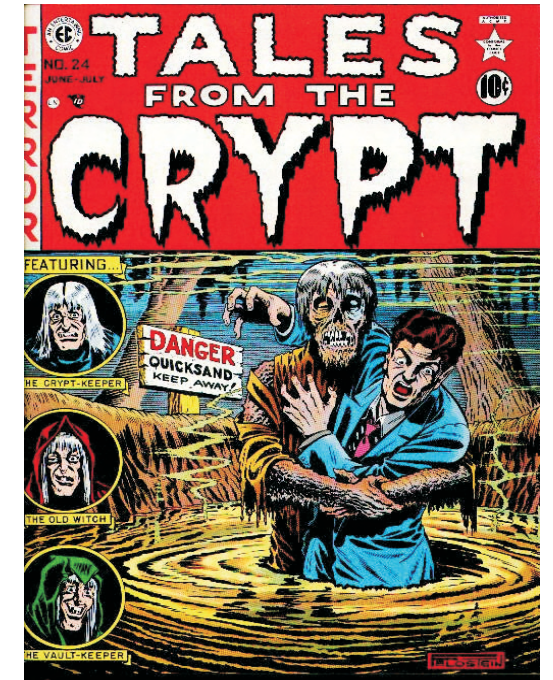


Carátula DVD "Dick Tracy"

- Terror: Se caracteriza por su voluntad de provocar en el lector sensaciones de pavor, miedo, disgusto, repugnancia u horror.



Portada Cómic "Los muertos Vivos"

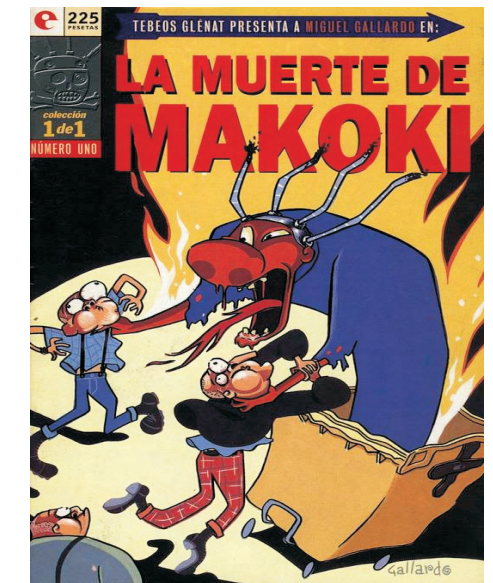


Portada Cómic "Cuentos de la Cripta"

- El cómic Underground: nacieron otros héroes: agresivos, violentos, malhablados, eróticos y feos. Nótese que se cambió de la "C" por la "X" para diferenciarlo de la historieta burguesa, clásica, conformista y tradicional.



Portada Cómic "El Víbora"



Portada Cómic "Makoki"

- El cómic moderno: es una nueva tendencia en la cual se goza de libertad completa de sus ataduras infantiles y juveniles, los detectives de estas historietas ya no son los héroes pulcros e infalibles de los primeros cómics de aventura. Son seres de carne y hueso como nosotros, con dudas y temores y no siempre ganan.

- Sentimental y romántica: Ha estado generalmente dirigida a un público femenino, siendo tradicionalmente uno de los pocos que ha sido cultivado por mujeres. Actualmente, ha desaparecido prácticamente de Occidente, pero aún continúa siendo un género muy popular en el país de Japón.



Portada Manga "Candy Candy"



Portada Cómic "Julietta Jones"



Iconografía

Históricamente, los personajes tipo han sido muy importantes para el medio, ya que el lector "desea, quiere y espera que el "bueno" ponga cara de bueno, y el "malo" tenga cara de malo".

Texto

El texto no es necesario, pero suele estar presente, ya sea en forma de globos o bocadillos, cartelas, textos sueltos y onomatopeyas. Las palabras dichas por los personajes suelen recogerse en los globos, salvo que se presenten fuera para indicar que han subido el tono de voz.

Todos los textos suelen estar escritos en mayúsculas y las diferencias tipográficas, de tamaño y grosor sirven para destacar una palabra o frase, y matizar intensidades de voz. Masotta establece a este respecto un esquema con 7 oposiciones:

- Diálogo - "Off"
- Lenguaje interior - lenguaje proferido.
- Lenguaje normal - lenguaje excepcional.
- Cerca - lejos
- Globo - Extra-globo.
- Línea recta - línea sinuosa (o en zig-zag, o estrellada, etc.)
- Tipografía normal - tipografía excepcional.

Articulación Narrativa

Toda historieta es una narración gráfica, es decir, desarrollada mediante una concatenación de dibujos, y no una serie de ilustraciones cuyo mérito radique en ellas mismas, de tal forma que "cada cuadro o viñeta debe estar relacionado de algún modo con el siguiente y con el anterior". a viñeta es la representación gráfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo. Al espacio que separa las viñetas se le conoce como calle y al proceso por el que el lector suple ese vacío se le denomina clausura. McCloud distingue 5 tipos de transiciones entre viñetas:

1. Momento a momento.
2. Acción a acción.
3. Tema a tema.
4. Escena a escena.
5. Non-sequitur.

Cuanto mayor sea el formato y el número de signos icónicos y verbales, más tiempo y atención deberemos prestar a una determinada viñeta. La historieta usa variaciones del ángulo visual, encuadre y planos, términos éstos que ha tomado del cine, para dinamizar la narración.

Estilos

En realidad, los estilos gráficos usados por los historietistas son tan variados como la intención y la habilidad del autor, distribuyéndose éstos dentro un triángulo formado por tres vértices (abstracción, realidad y lenguaje) que comprende desde el realismo de filiación fotográfica, a la caricatura. En una misma viñeta pueden combinarse además varios estilos. A continuación veremos unos estilos que son estándares a nivel internacional:

- Dibujo abstracto: Expresión artística que no intenta representar el mundo que nos rodea. Aplicable al arte del dibujo que no represente objetos reconocibles abandonando cualquier referencia artística a la naturaleza que conocemos.
- Dibujo artístico: Representación más esencial y primigenia de cualquier forma de arte en su concepción más clásica. Tiene entidad propia como obra en sí o como concepto primero de obra mayor (boceto) en todas las demás artes: pintura, escultura, arquitectura.

- Dibujo humorístico: Ilustraciones que representan de forma crítica, irreverente y/o burlesca a la realidad.
- Dibujo monumental: Ilustraciones que representan construcciones históricas o tradicionales
- Fantástico y ciencia ficción: Forma de narrativa y de ilustración fantástica que explota las perspectivas imaginativas de la ciencia moderna.
- Manga: Estilo de cómic de origen japonés, basado en las expresiones y las emociones de los personajes. Se compone de viñetas grandes y suelen resaltar sobre todo la personalidad y el estado de ánimo de los personajes.

Ilustración y el Cómic

Definición

Técnicamente, cualquier imagen realizada por un artista que ilustre un tema o concepto puede ser llamado ilustración. En una definición profesional, la ilustración es una forma artística que incorpora elementos, técnicas y valores del dibujo y la pintura para ilustrar temas, conceptos o situaciones específicas, además de su naturaleza y valores expresivos y/o abstractos, que se le confieren como profesión y disciplina del arte. La ilustración tiene una aplicación comercial mucho mayor que el dibujo o la pintura, debido a la rapidez de su realización y por el estándar de complejidad y calidad con que normalmente se realiza.

Imagen: Ilustración Digital



Tipos de Ilustración

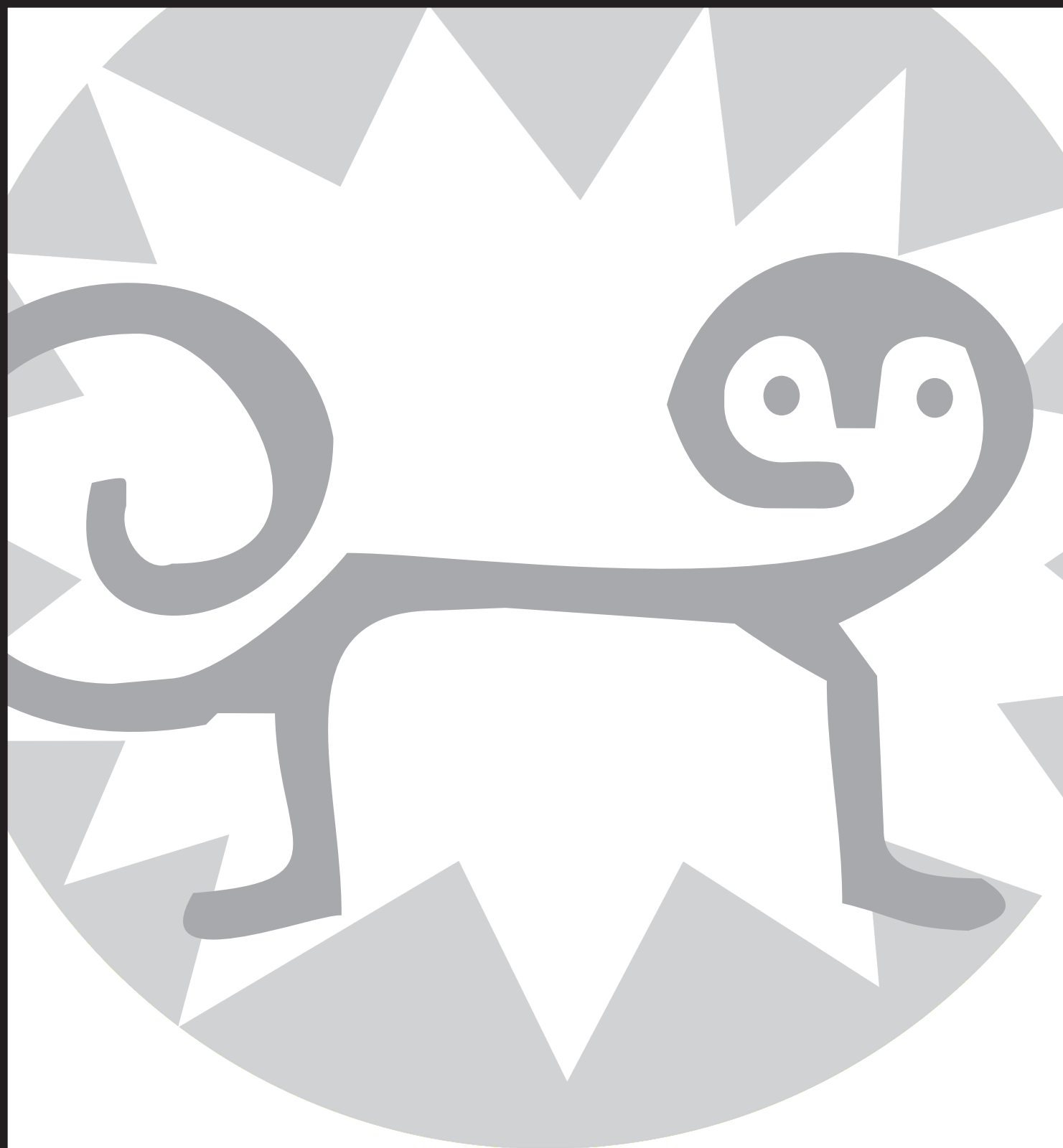
Profesionalmente se puede hablar de la Ilustración Tradicional e Ilustración Digital, donde:

- La Ilustración Tradicional, sería la que mantiene sus cualidades originales: la realización manual por medio de materiales de dibujo, pintura o collage sobre papel o lienzo y a partir del desarrollo de una imagen trazada o definida por el artista.
- La Ilustración Digital, se define como aquella que se vale de herramientas digitales, comúnmente una computadora y diversos software o programas que le ayudan al artista a generar, retocar o complementar imágenes y archivos digitales bajo sus propias formas de trabajo o que emulan a la ilustración tradicional y sus técnicas.

En ambos Tipos de ilustración, en cuanto a estilos, podríamos hablar de muchísimos, aunque básicamente los podríamos clasificar como: caricatura, semicaricatura, dibujo serio, hiperrealismo, ilustración abstracta, collage, dibujo conceptual, etc. Referente a técnicas, la ilustración se ha valido de todas aquellas técnicas clásicas de pintura o dibujo (el dibujo a lápiz o sketche, el dibujo a plumilla, la acuarela, acrílicos, collage, óleo, etc.) que puedan implementarse para su desarrollo. Adicionalmente la ilustración digital incorporaría las opciones propias que los diversos software le proveen, como el modelado de objetos tridimensionales.



Imagen: Ilustración tradicional.



CAPÍTULO 3 LO CULTURAL

DEFINICIÓN

El término "Cultura" designa, el conjunto total de las prácticas humanas, de modo que incluye las: económicas, políticas, científicas, jurídicas. Religiosas, discursivas, comunicativas, sociales en general. Algunos autores prefieren restringirse el uso de la palabra cultura a los significados y valores que los hombres de una sociedad atribuyen a sus prácticas. Es el conjunto de conocimientos logrados por la humanidad, que en un sentido amplio incluye tanto los espirituales como los tecnológicos que a su vez es sinónimo de erudición y civilización, que en el fondo son siempre formas de cultivo de facultades y conocimientos.

En síntesis cultura es todo lo que existe en el mundo, y que ha sido producido por la mente y la

mano humana. Por ejemplo, las fiestas, los alimentos, los sistemas políticos, la manera de pensar, la ropa y las modas, los medios de convivencia, el daño al medio ambiente, la manera de jugar al fútbol, la guerra y las armas, los actos humanitarios... Todos éstos son productos culturales porque han surgido de la creación humana y de su manera de entender, sentir y vivir el mundo. Por eso también se dice que la cultura es la forma, para bien o para mal, como el ser humano ha modificado la naturaleza. Dicho de otro modo, cultura es la manera como los seres humanos desarrollamos nuestra vida y construimos el mundo o la parte donde habitamos; por tanto, cultura es el desarrollo, intelectual o artístico.

ELEMENTOS CULTURALES

La cultura forma todo lo que implica transformación y seguir un modelo de vida. Los elementos de la cultura se dividen en:

- Concretos o materiales: fiestas, alimentos, ropa (moda), arte plasmado, construcciones arquitectónicas, instrumentos de trabajo y monumentos representativos históricos.
- Simbólicos o espirituales: creencias (filosofía, espiritualidad/religión), valores (criterio de juicio moral y/o ética), actos humanitarios, normas y sanciones (jurídicas, morales, convencionalismos sociales), organización social y sistemas políticos, símbolos (representaciones de creencias y valores), arte (apreciación), lenguaje (un sistema de comunicación simbólica), tecnología y ciencia.

Dentro de toda cultura hay dos elementos a tener en cuenta:

- Rasgos culturales: porción más pequeña y significativa de la cultura, que da el perfil de una sociedad. Todos los rasgos se transmiten siempre al interior del grupo y cobran fuerza para luego ser exteriorizados.
- Complejos culturales: contienen en si los rasgos culturales en la sociedad.

LO CULTURAL EN EL CÓMIC

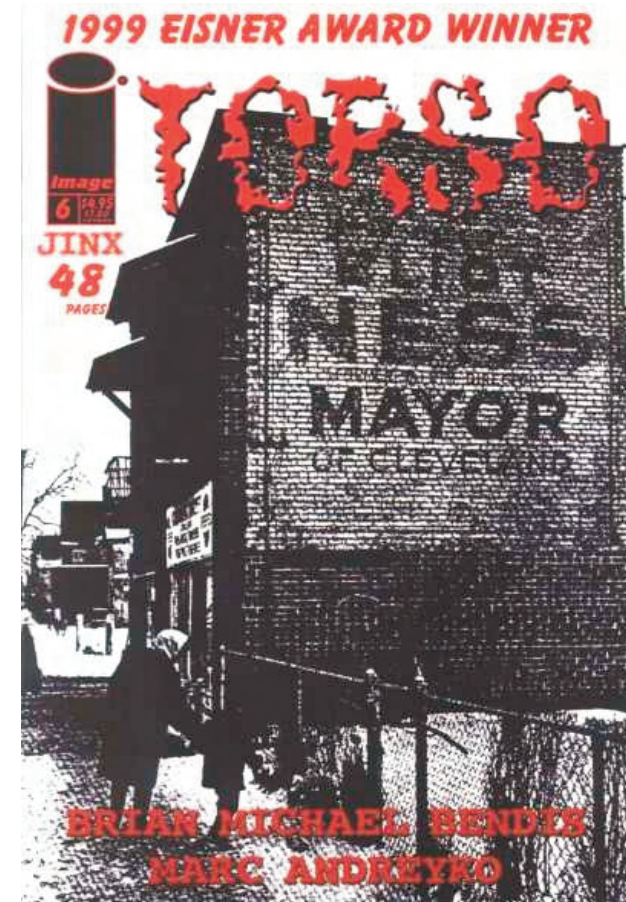
Si se busca algo más que ilustración de calidad, hoy se dispone de un lenguaje que sabe combinar narración histórica con ilustración, o mejor, que hace de la ilustración la base de una narración histórica y que además, lejos de rechazar el texto escrito, lo incorpora como elemento narrativo-descriptivo no redundante: el cómic, la historieta. Este tipo de cómic cultural e histórico se presenta como un recurso didáctico que nos permite observar lo histórico de forma complementaria a los métodos tradicionales. Que a su vez aporta de forma directa o indirecta a la comprensión de la cultura desde varios puntos de vista, los cuales se ven reflejados en la imagen, el contexto y el guión literario. A continuación veremos algunos ejemplos de cómics que llevan consigo un nivel de conceptos e información cultural:

- El Informe 11-S: Título original: The 11-S Report: A graphic adaptation, de Sid Jacobson y Ernie Colon, publicado originalmente en EEUU por Hill & Wang. Tomo 128 pgs color. Adaptación al cómic del libro The 9/11 Comission Report, un informe realizado por una Comisión de Investigación que se creó en EEUU para investigar los atentados del 11-S en Estados Unidos, en el que se narran las causas del atentado del 11 de Septiembre en Nueva York, cómo se planeó y ejecutó y recomendaciones a tomar para evitar otra acción similar.

- TORSO: Guión de Brian Michael Bendis y Marc Andreyko, dibujo de Bendis. Editorial Image Comics (EEUU, 1999). Serie negra de ambientación histórica, basada en hechos reales. Cleveland, 1935. Eliot Ness, después de

convertirse en una figura casi mítica tras su paso por Chicago (donde se enfrentó a Al Capone y trabajó con el grupo de personas que daría lugar a la leyenda de Los Intocables) ha sido contrado para depurar el departamento de policía de Cleveland, ahora sumido en la corrupción, y recupere la imagen de rectitud y eficacia que nunca debió perder. Al mismo tiempo, los detectives de policía Myrlo y Simon investigan el que luego será considerado como el primer asesino en serie de la historia de Estados Unidos. Pronto, los tres hombres, con la ayuda del médico forense del departamento de policía, se verán sumergidos en la caza del asesino.

Portada y Zoom de página del Cómic "TORSO" de Brian Michael Bendis y Marc Andreyko



De arriba hacia abajo, Página Cómic "11-S", Portada Cómic "11-S".





CAPÍTULO **PASTO*** COMO CONTEXTO DE UN COMIC

ASPECTOS GENERALES

San Juan de Pasto es una ciudad de Colombia, capital del departamento de Nariño, La ciudad fue centro administrativo cultural y religioso de la región en la época de la colonia. Es también conocida como Ciudad Sorpresa de Colombia. El nombre del municipio y de la ciudad se origina en el nombre del pueblo indígena Pastos, Pas=gente y to=tierra o gente de la tierra, que habitaba el Valle de Atriz a la llegada de los conquistadores españoles. Esta ciudad goza de grandes y potenciales elementos culturales reflejados en arquitectura, paisajes culturales, vestido, gastronomía, música, etc. El gentilicio denominado a los habitantes originarios de la ciudad es pastuso(a) o pástense

La Capital del Departamento de Nariño, posee una altura de 2.559 metros sobre el nivel del mar y una temperatura media de 14 grados centígrados. Con aproximadamente 400.000 habitantes, quienes en el sector urbano dependen del comercio, los servicios y la industria, destacándose el procesamiento de alimentos y las artesanías.

Se levanta al pie del volcán Galeras, a 2.527 m.s.n.m. en el frío y fértil Valle de Atriz. Es una ciudad donde se siente la presencia del pasado, mostrando un contraste arquitectónico sin igual con hermosas edificaciones de la época republicana y casas modernas.

CARACTERÍSTICAS CULTURALES

El aspecto cultural de la ciudad está enmarcado en el carnaval de negros y blancos, el barniz de pasto, arquitectura religiosa de diferentes estilos, museos, bibliotecas y centros educativos. El teatro

Imperial de la Universidad de Nariño es un sitio de interés de los atractivos culturales de la ciudad que dan fe de la cultura regional.



Fotografías de la Arquitectura de Pasto, Nariño, Colombia.

CONTEXTOS ARQUITECTÓNICOS

La ciudad goza actualmente de una arquitectura republicana, potencial que se ve reflejado en construcciones como son la Gobernación de Nariño, el pasaje Corazón de Jesús y en la mayoría de edificaciones de carácter religioso como son la Catedral y las iglesias, también se encuentran viviendas de antigüedad con atributos tanto coloniales como republicanas. Actualmente la fusión de estas construcciones históricas con la arquitectura moderna otorga características únicas a la ciudad.



CONTEXTOS RURALES

Los entornos rurales poseen variedad de paisajes, reservas naturales y sitios turísticos. Toda esta zona goza de un terreno montañoso y fértil, la gama de fauna y flora es extensa y los niveles cromáticos que se perciben son numerosos, especialmente con el color verde. Algunos ejemplos de estos contextos rurales:

- Volcán Galeras: es un volcán activo, que ha permitido que la ciudad de San Juan de Pasto se desarrolle a sus pies durante más de 470 años. En sus faldas existe un Santuario de Fauna y Flora y sus riscos son un lugar excelente para la práctica del montañismo.
- Laguna de la Cocha: Conocida también como la Cocha, a 27 km de Pasto y se ubica a 2.760 sobre el nivel del mar. En el centro de la laguna emerge una isla de reserva vegetal de flora y fauna denominada Corota.
- Laguna Verde: Ubicada en el cráter del volcán Azufral a 4.700 m.s.n.m, es llamada así, debido a las grandes minas de azufre de sus profundidades, por las cuales la laguna toma un color verde esmeralda. La laguna no posee ni flora ni fauna. Sus aguas no son aptas para seres vivos. Su riqueza es minera.
- Chimayoy: Centro Ambiental, cuyo nombre significa ir al encuentro con el sol, está ubicado a 4 Km de Pasto, sobre la vía panamericana.

● Santuario de las Lajas: Municipio de Ipiales a 105 km de la ciudad de Pasto. Su historia narra la aparición de la virgen sobre una piedra de laja a una campesina; construido sobre la piedra laja donde se encuentra la imagen de la virgen María y en medio del cañón del Río Guaitara. Su estilo arquitectónico es gótico.

● Laguna del Cumbal: Ubicada en el municipio del mismo nombre, en las faldas del volcán nevado del Cumbal. Esta a 4.500 mtrs sobre el nivel del mar. Posee una reserva natural de especies vegetales.

● Laguna de la Coba Negra: A una distancia de 24 Km., de San Juan de Pasto, ubicada hacia el sur en las faldas del volcán Galeras, con una temperatura promedio de 9°C y una altura de 4.000 metros sobre el nivel del mar. El lugar ofrece bosques nativos, senderos, diversidad de especies animales y vegetales, paisaje andino y pesca. Adicionalmente, se puede degustar la comida típica y adquirir las artesanías de la región

FOTOGRAFÍAS * PAISAJES DE NARIÑO



Fotografía: Laguna de la Cocha



Fotografía: Laguna Verde



Fotografía: Laguna la Coba Negra



Fotografía: Santuario de las Lajas



Fotografía: Laguna Cumbal

VESTUARIO

El traje típico de uso diario de la mujer nariñense es falda negra y blusa blanca y sombrero de paño; los hombres usan pantalón ancho de colores oscuros, camisa blanca, ruana, zapatos negros y sombrero de paño. Dependiendo de la región y sobre todo del clima, los trajes pueden cambiar. En la costa pacífica el traje de la mujer es generalmente un vestido fresco y blanco, pañoleta en la cabeza, o falda y blusa de manga corta; el hombre utiliza pantalón y camisa blancos y no usan calzado.

En la actualidad, la moda urbana es influenciada por los sentidos de estilo de otras culturas, se ve reflejado en la población juvenil, el predominio del cuero y tejidos de lana son materiales correspondientes al clima. El uso de botas, chaquetas, bufandas, guantes, sacos, busos, gorros, chales, ruanas y Jatas son muy utilizados por los habitantes de la ciudad.



GASTRONOMÍA

El cuy o conejillo de indias que se prepara asado, es el plato típico por los capitalinos y un símbolo representativo de la región a nivel nacional. El puerco horneado, los hervidos, el helado de paila, los llapingachos y las tradicionales empanadas de añejo a base de maíz fermentado, rellenas de carne, arroz y arvejas son la delicia de la zona andina de Nariño.



Fotografía: Cuy*Plato típico



Fotografía: Hervidos



LENGUAJE

El vocabulario que se maneja se ve influenciado por lenguas antiguas como el quechua. Vocabulario utilizado por algunos habitantes

Achichay: expresión para quejarse del frío. ¡Qué frío!
Achichucas: expresión de dolor al quemarse
Achichuy: expresión que se emplea para manifestar calor. ¡Qué calor!
Achucarse: atragantarse, atascarse, atorarse
Aguaguado: añado. Derivado de guagua, niño en quechua
Atatay: asco, repulsa, en quechua
Auca: sin bautizar
Ayora: exclamación producto del metaplasmo, ¿Ay y ahora?
Bámbaro: afeminado, homosexual
Bombona: Sierra de León
Cachicado: corte del cabello disparejo
Cachicar: roer
Cocha: laguna en quechua
Corota: isla en quechua
Cuco: cualquier insecto o animal pequeño
Cuy: conejillo de indias. Plato insignia de la culinaria criolla
Changar: montar. Subir una pierna sobre la otra
Chilacuan: especie de papaya pequeña
Chuma: borrachera
Chumado: borracho
Desgualangado: descachalandrado. Otra manera con música para aludir a la persona a cien leguas de distancia de Petronio.
Fritada: plato de carne de cerdo con algún aderezo, de común, rositas de maíz.
Guagua: niño
Juanesca: plato especial que se come tradicionalmente el Jueves Santo
Lichigo: falso
Lluspír: quechua, resbalar
Ñapanga: mujer del pueblo cuyas características han ido esfumándose: moño perfecto con cinta, candongas grandes, pañolón de vistosos fleco, blusa bordada, falda de tela gruesa con ribete de peluche y finas alpargatas de iraca con capellada de pana
Palanqueta: clase de pan de forma alargada
Pandiaco: agua oculta. Nombre de un suburbio pastuso donde existen vertientes de aguas termales
Pichingo: órgano sexual masculino
Puendo: oriundo del Ecuador
Quimbolito: delicioso tamal.
Rirre: pequeño animal, cuco
Taita: padre
Tatay: expresión de asco y disgusto
Ulloco: tubérculo con tantos colores como los del arco iris y al que se le puede decir olloco, ullucu y ulloco
Urcunina: urcu, cerro, y fina, fuego, en quechua. Nombre que, se sostiene, fue el que antecedió al galeras, allá en la época prehispánica
Uvilla: uchuva
Zumbar: lanzar, arrojar.

FESTIVIDADES: CARNAVALES DE BLANCOS Y NEGROS

El Carnaval de Blancos y Negros que se realiza entre los días 3 y 6 de enero, muestra como las distintas etnias se expresan a través de una fiesta que es considerada Patrimonio Cultural de la Nación. Sin duda alguna, el Carnaval es una de las tradiciones colombiana populares más ricas en manifestaciones artísticas. Además, de música y danza, sobresale la maestría de los artesanos quienes se encargan de elaborar voluminosas carrozas, que representan el irrealismo mágico de las leyendas populares, la irreverente burla a los personajes de la cotidianidad o simplemente la fantasía e imaginación artística.



Fotografías: de los Carnavales de Blancos y Negros San Juan de Pasto





ASOCIADO CON EL BLOG ARGENTINO
"HISTORIETA PATAGONICA"

SACA SU SEGUNDO PROYECTO DE HISTORIETA.
TITULADO:

EL PEOR TRABAJO
DEL MUNDO

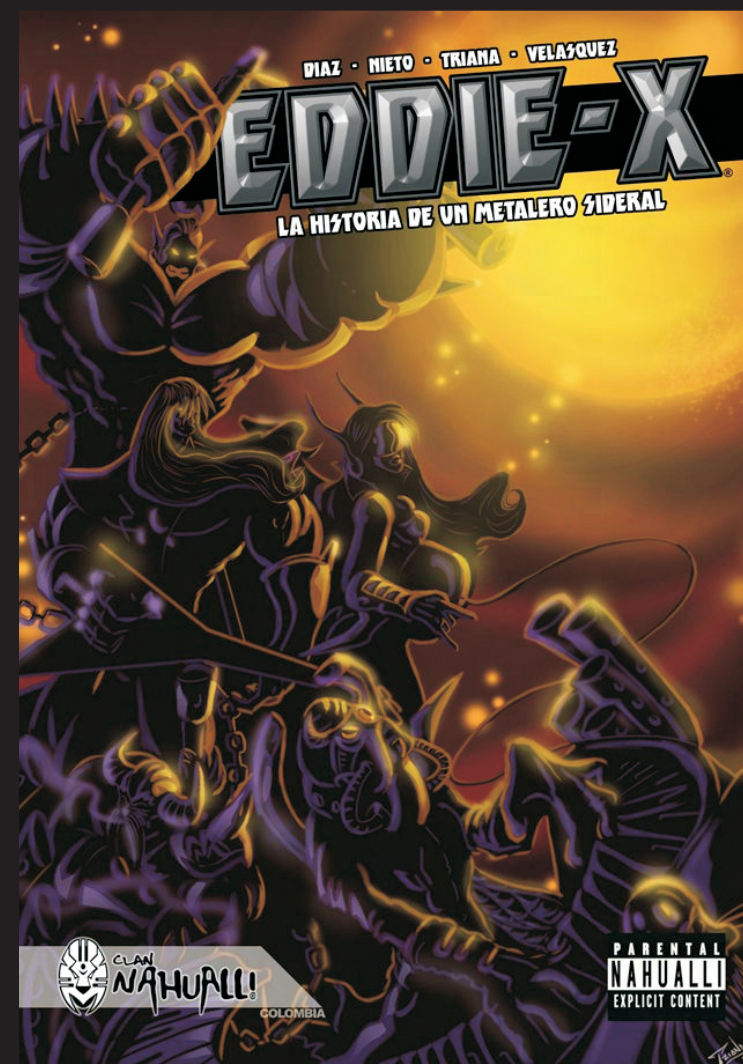
INICIA EL 11 DE MAYO DE 2009

EN: <http://historietapatagonica.blogspot.com/>

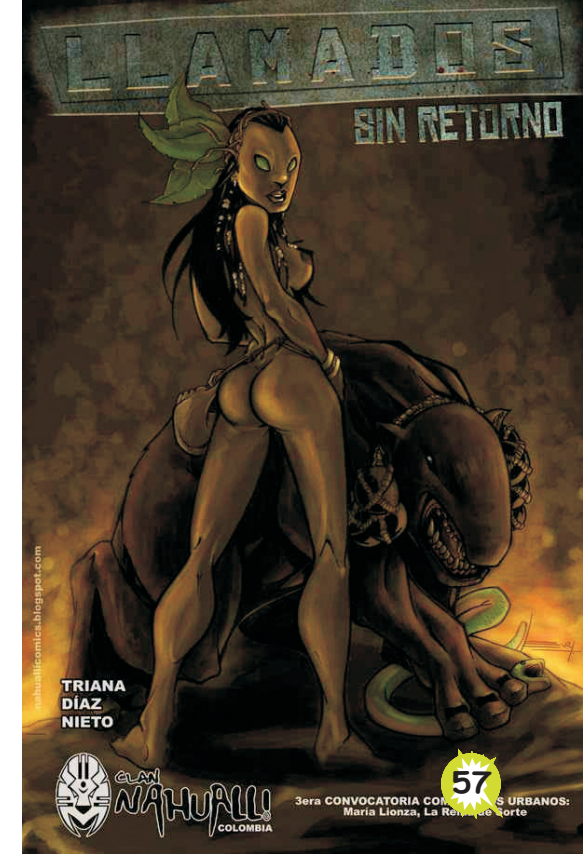


Es un proyecto de historieta en Colombia nacido en 2008, con la firme intención de hacer buenas historias en todo el espectro de géneros de la historieta (terror, humor, ciencia ficción, épica, mitología, acción, etc) conformado por la convocatoria de Camilo A. Triana C., quién en compañía de Henry Díaz y Giovanni Nietodan vida a "NAHUALLI COMICS".

Manejando un patrón de estilos para llevar a cabo variedad de historias convierten a este exponente en un gran referente ya que se apoya en el manejo de una paleta de colores fuertes, a veces vivos, pero siempre contrastantes, también el manejo asimétrico de las viñetas y el manejo de los ángulos y planos en ellas, hacen de estas piezas editoriales de gran atractivo con una estética muy dinámica. Otro punto a resaltar es el manejo de varios géneros que enriquece el proyecto clan Nahualli.



Portadas y fragmentos de cómics del clan Nahualli.

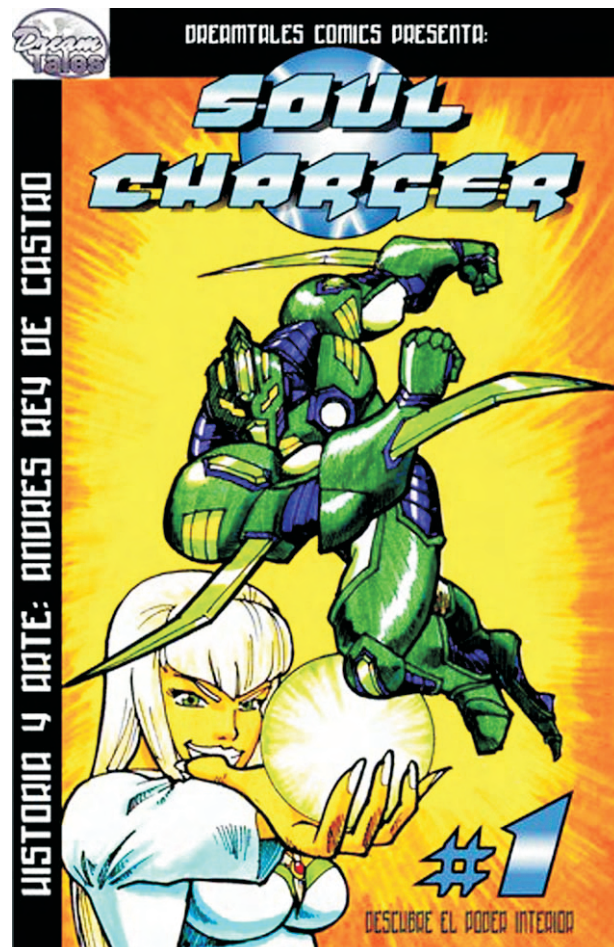


Dream Tales

Es un proyecto de historieta en Colombia nacido el 13 de marzo de 2008, conformado Jaime Alexander Roa Escobar, Hernando Diaz, Julian Rodriguez, Wendy Solangie Rodriguez, Pedro Felipe Moreno. Pioneros en la publicación online de cómics en Colombia.

Otro gran referente ya que sus historias con contextualizadas en espacios nacionales como Bogotá y otras ciudades del país. sus estilos son más influenciados por el manga y el cómic americano. Otros aspectos realmente interesantes son el manejo de las viñetas que van en gradación de importancia. Este proyecto posee variedad de técnicas de ilustración, retomando el trazo tradicional y el digital.

Portadas de Publicaciones Dream Tales





CAPÍTULO 5 METODOLOGÍA



INVESTIGACIÓN

La investigación es la unificación de tres metodologías investigativas.

1. Investigación Documental, sobre el cómic, enfatizándolo en los géneros de este que son más comunes (Terror, acción, drama, comedia y aventura).
2. Investigación descriptiva, a partir del trabajo de campo, utilizando como fuente los entornos urbanos y rurales desde perspectivas tradicionales y modernas.
3. Investigación diagnóstica, Basada en la población a la cual va dirigido el proyecto: los jóvenes de 15 a 25 años de edad de ambos géneros con el fin de de conocer gustos, tendencias y estilos que delimiten el proyecto, por medio de 50 encuestas realizadas en la ciudad de pasto.

PROCESO DE DISEÑO

1. Etapa de pre-producción:
 - Creación del guión literario.
 - Creación del cabezote.
 - Diseño de la campaña de lanzamiento (Merchandising).
2. Etapa de diseño y producción:
 - Diseño de personajes: Interpretación de personajes principales y secundarios.
 - Storyboard: Proceso de bocetación y tomas que harán parte de cada escena.
 - Proceso de Organización: Organización de Viñetas por página y los bocadillos dentro del formato.
 - Desarrollo de piezas del la campaña de lanzamiento.
3. Etapa de post-producción
 - Edición: Selección de imágenes y secuencias finales, tratamiento final de las imágenes.
 - Presentación: Elaboración de Portadas.
 - Encuadernación.

Sinopsis del Guión Literario

Hatunllacta es un cómic seriado el cual narra historias urbanas ficticias de la Ciudad de Pasto, capital de Nariño. Los personajes protagonizan distintas historias que se narran en cada edición de una manera diferente, logrando sorprender a los lectores y creando interés en cada nueva aventura, que estará llena de suspenso y acción.

Sinopsis de la primera historia titulada "El Séptimo Paseante": Un grupo de amigos deciden acampar en las afueras de Pasto. La noche es fría y tenebrosa y bajo la luz de la luna llena, frente a una fogata, comienzan a contar historias de miedo creando un ambiente de temor y algo sombrío. Al llegar la media noche, uno de los paseantes se aprovecha de la situación escalofriante para jugarles a sus amigos una broma, haciendo que todo lo dicho se convierta en realidad. Sin embargo, no todo será un juego. Algo aterrador está por ocurrir. Y no es cuento. Tal parece que los jóvenes no están solos. Alguien o algo los mira muy de cerca...

Hay que especificar que no se pretende contar ni enterar a los lectores acerca de leyendas y mitos de la ciudad de Pasto, pero esta experiencia se convertirá en una posible leyenda para los personajes de la historia en su contexto ficticio, que posiblemente puede ser de utilidad en futuras publicaciones.



CREACIÓN DEL GUIÓN LITERARIO

Para Creación del Guión Literario se definió el género de la primera historia que es Terror/Suspenso, teniendo en cuenta que uno de los más populares.

Idea del Guión

Temática: A través de esta historia se pretende transmitir una pequeña enseñanza referente a las bromas pesadas, que son muy comunes entre los grupos de amigos, pero que muchas veces no salen como se esperan.

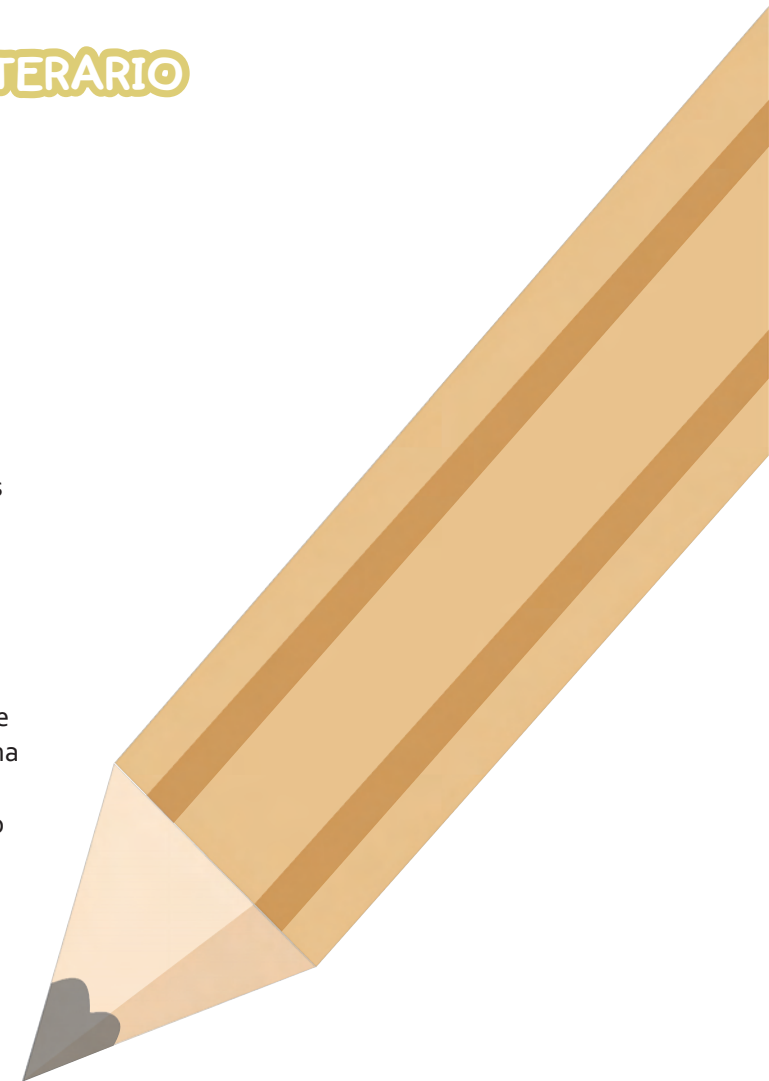
Dramática: La historia se contará en una noche de campamento en la cual lo que empezará como una simple broma se convertirá en una realidad, la aparición de un monstruo desconocido, causando el caos entre los personajes, obligándolos a huir por salvar sus vidas.

Story Line

Planteamiento de la Historia: El inicio del paseo y desarrollo de acciones en el campamento.

Nudo de la Historia: Donde se lleva a cabo la broma sobre la aparición del monstruo llevada a cabo por uno de los amigos y a continuación la revelación de una verdadera bestia que desata el caos entre los personajes.

Desenlace de la Historia: Logran escapar sanos y salvos después de una terrible noche que nunca olvidarán.



Tomo 1 "El Séptimo Paseante"**Página 1 – 4 viñetas**

Viñeta 1.1 Plano general de Pasto, Nariño, en un día soleado, en un cuadro. Pasto, Nariño 1:00 pm.

Viñeta 1.2 Plano del celular de alma sonando. Efecto de sonido. Ringtone del celular

Viñeta 1.3 Alma contesta la llamada.

- Alma: ya estoy lista, salgo en un segundo.

Viñeta 1.4 Alma se encuentra en la cocina con su madre de la cual se despide.

- Alma: Buenos días ma, ya me voy, Muack!

- Mamá: ¿?

Página 2 – 5 Viñetas

Viñeta 2.1 Plano de la madre de alma.

- Elena (madre de Alma): Alma pero si ni siquiera has almorzado, ¿Cuál es la prisa hija?

Viñeta 2.2 Plano de Elena y Alma en la cocina.

- Alma: Mami ya llegaron por mí, además llevo algo de comer en mi mochila.

- Elena (Madre de Alma): Mucho juicio, Revisa que lleves todo lo que necesitas, que mi Dios la bendiga hija.

Viñeta 2.3 Plano del exterior de la casa de alma y el carro con sus amigos que se encuentra estacionado en frente de esta.

Viñeta 2.4 Plano de alma saliendo por la puerta.

- Alma: No te preocupes ma, ya revisé todo, regresó mañana, un beso, te quiero mucho, ¡Chao!

Viñeta 2.5 Plano de esteban saliendo del auto y un primer plano de alma.

- Esteban: ¡Hola! Alma, ¿lista para el viaje?

- Alma: ¡Hola! Esteban, estoy ¡súper lista!

Página 22 – 5 Viñetas.

Viñeta 22.1 Plano del inesperado choque del automóvil contra el monstruo.

- Efecto de Sonido: ¡¡CRASH!!

Viñeta 22.2 Plano de Javier y Diego, el cual esta extendiéndole la mano a Paola para ayudarla a subir al auto rápidamente.

- Diego: ¡Rápido Paola súbete! ¡Toma mi mano!

Viñeta 22.3 Plano de la mano de Diego apretando con fuerza la mano de Paola para subirla al auto.

Viñeta 22.4 Plano de Paola llorando, sentada en el auto.

- Paola: Sniff, Sniff, Gracias pensé que iba a morir, Sniff.

Viñeta 22.5 Plano de Alma.

- Alma: Esteban, ¡sal a la carretera! ¡Rápido! ¡Es hacia el norte!

Página 23 – 8 Viñetas.

Viñeta 23.1 Plano de Sandra.

- Sandra: ¿Qué diablos era esa cosa?

Viñeta 23.2 Plano de Alma

- Alma: No sé, pero pudimos haber muerto.

Viñeta 23.3 Plano de Javier.

- Javier: De todas maneras que vamos a decir cuando llegemos, nadie nos va a creer.

Viñeta 23.4 Plano de Diego, en el fondo, Javier.

- Diego: Tienes toda la razón es una historia de locos.

Viñeta 23.5 Plano de Esteban.

- Esteban: Lo importante es que estamos vivos, deberíamos estar contentos, lo demás no interesa,

Viñeta 23.6 Plano de Sandra.

- Sandra: Tienes toda la razón Esteban.

Viñeta 23.7 Plano del Automóvil saliendo con rápido giro de nuevo a la carretera principal rumbo a casa.

- Esteban: ¡Ahora de regreso a casa!

Viñeta 23.8 Plano del bosque en la noche, en donde se escucha un gran rugido de aquel monstruo inesperado que retumba en la oscuridad de la noche.

- Monstruo: ¡¡AGHGHGHGH!!

FIN.

CREACIÓN DEL CABEZOTE



1



2



3



4



66

5



6



7



8

Variación*Logo Final



9



LEYENDAS URBANAS*COMIC BOOK

10



LEYENDAS URBANAS*COMIC BOOK

11

Logo Final

67

HATUNLLACTA

LEYENDAS URBANAS*COMIC BOOK

✓ Fuentes Tipográficas utilizadas:

Cabezote:

KISS KISS FROM PARIS

Notas:

Lacartoonerie

Secundaria:

Comic Book

Texto Cómico:

COMIC BOOK COMMANDO

Textos:

Corbel

✓ Tipo de Ilustración:

Se utilizó ilustración Tradicional con retoques Digitales, ya que se quería rescatar el trazo manual dando vida y dinamismo a las ilustraciones y por último el manejo pintura digital en Adobe Photoshop, agregando a su vez sombras, brillos y efectos requeridos en las escenas.



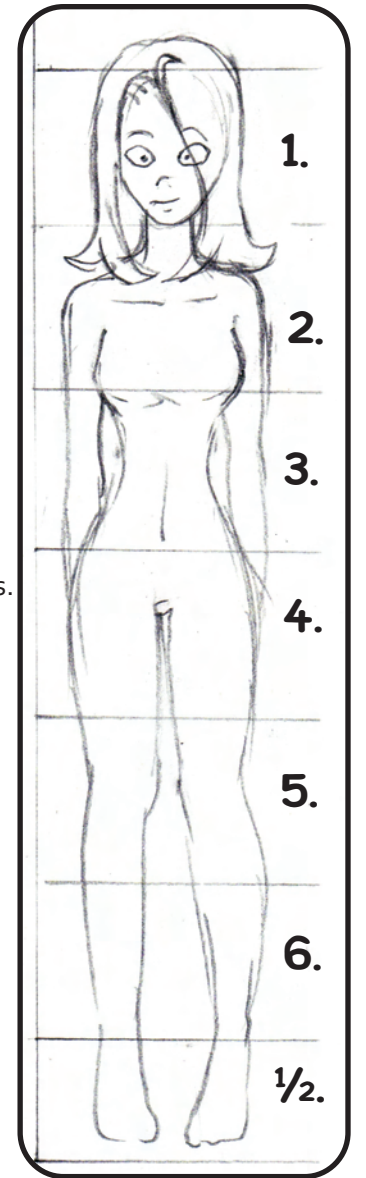
✓ Estilo:

Se definió una amalgama del estilo monumental y manga ya que estamos representando un espacio específico (Pasto, Nariño) el cual enmarca las composiciones de las viñetas y en cuanto al estilo que marca los personajes se estableció el estilo manga como un punto de partida por su poder en el mercado y por la gama de colores vivos y contrastantes que se usan los cuales son una excelente alternativa para darle vida a nuestro proyecto. sin embargo se desarrolló una tabla de estilos la cual buscó llegar a un nivel de fusión entre el Manga y la intervención personal del ilustrador para lograr un estilo más personal del proyecto. Se optó por el uso de el estilo mezclado del 3 y 5, estableciendo un balance entre simplicidad/complejidad (Tabla de estilos siguiente página).

En cuando a los escenarios se representan paisajes urbanos y rurales de la ciudad de Pasto, conservando el estilo anteriormente mencionado para crear armonía y dinámica con los personajes

✓ Canones:

El Canon de los personajes equivale a 6 cabezas $\frac{1}{2}$ un poco menos de la proporción de del canon humano, dándole un toque de originalidad y a su vez facilidad en construir movimientos complejos.



PERSONAJE

ESTILO

ALMA

SARA

PAOLA

ESTEBAN

JAVIER

DIEGO

1



2



3



4



5



6

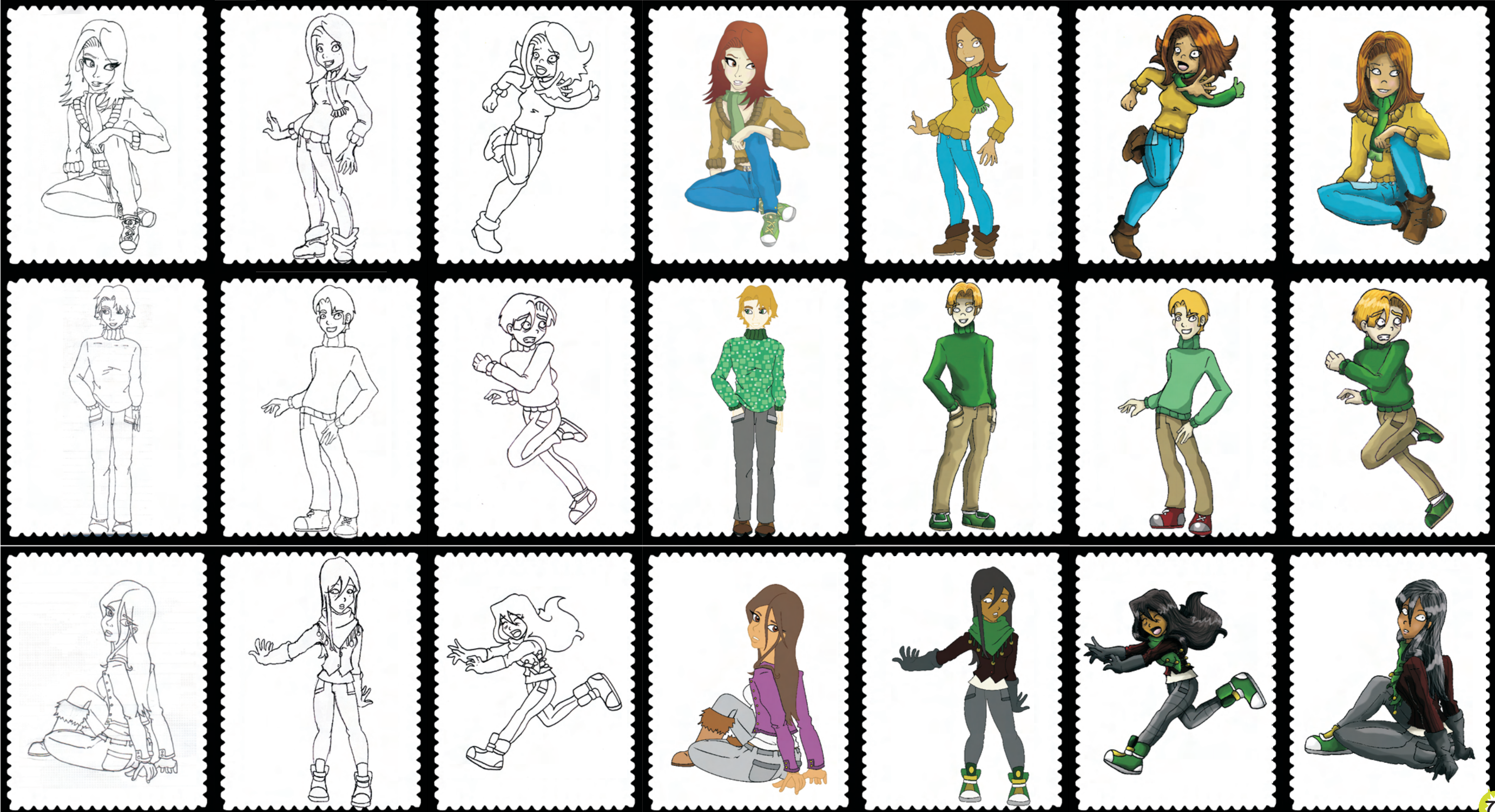


7





CREACIÓN DE PERSONAJES * PRINCIPALES



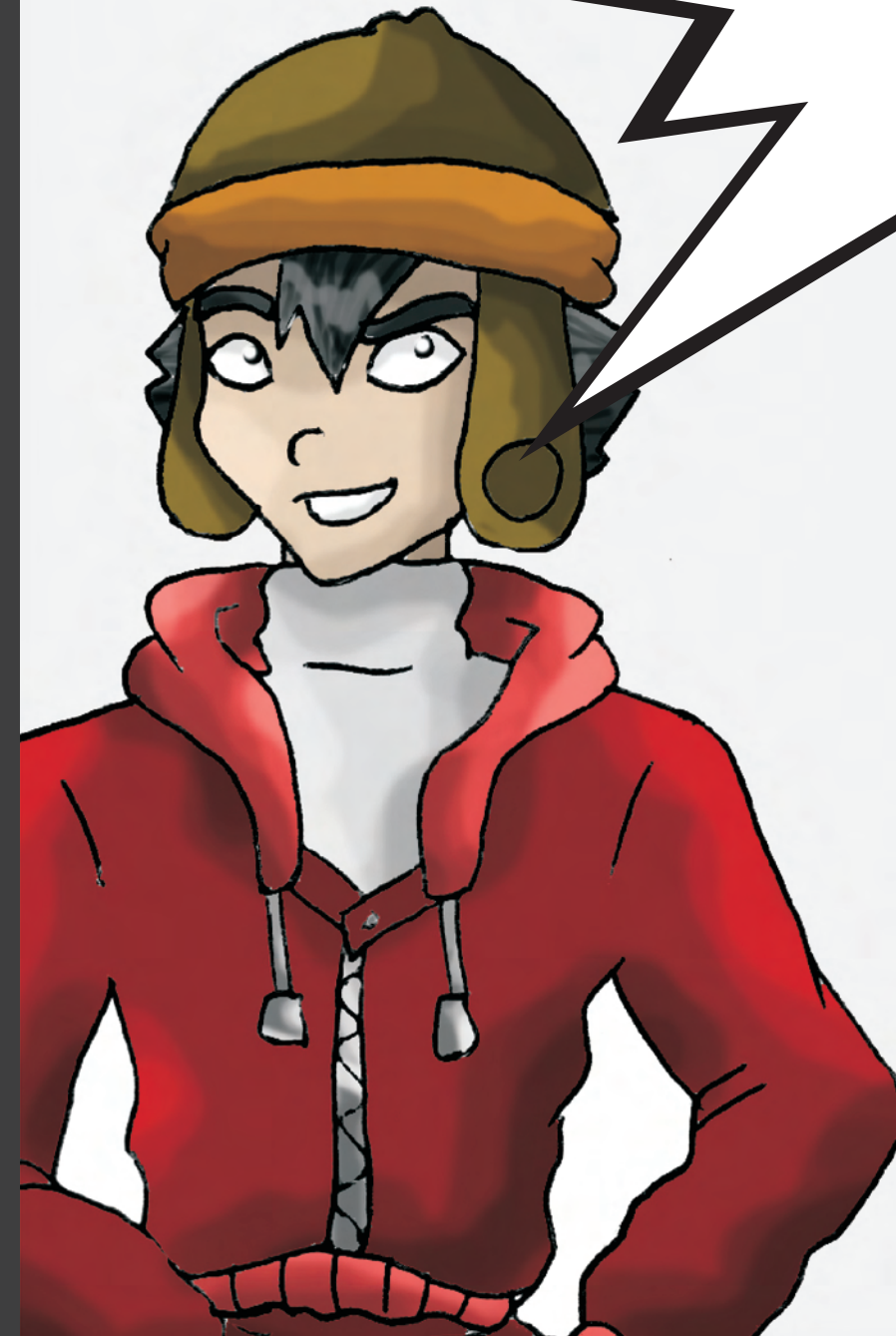
CREACIÓN DE PERSONAJES * PRINCIPALES

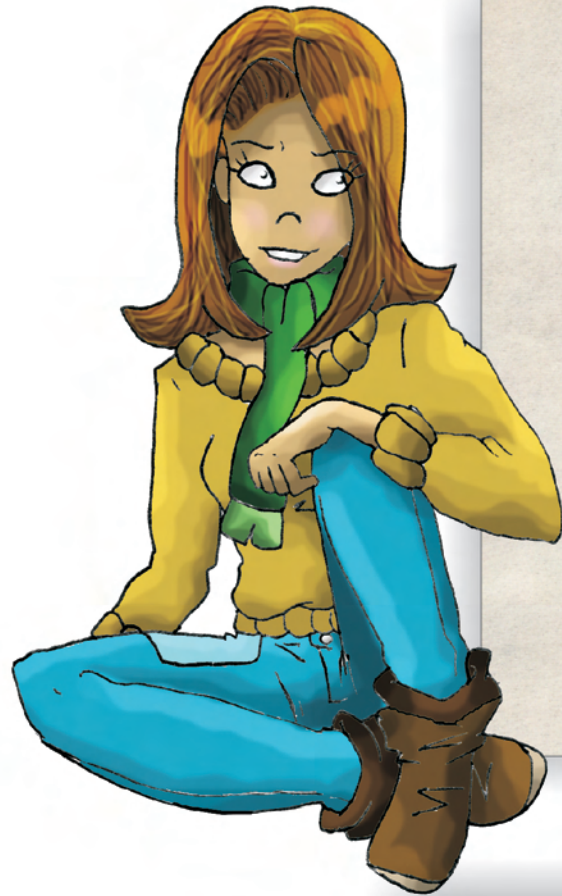


CREACIÓN DE PERSONAJES * SECUNDARIOS



PERFIL* PERSONAJES





Nombre: Alma Villota
 Edad: 19 años
 Temperamento: Sanguíneo
 Fecha de Nacimiento: 09 de Abril
 Signo: Aries

*Estudiante de Derecho en la Universidad de Nariño, Le gustan los animales, en especial los perros, alegre, vivaz, elocuente y un poco imprudente, vive con su madre Elena.



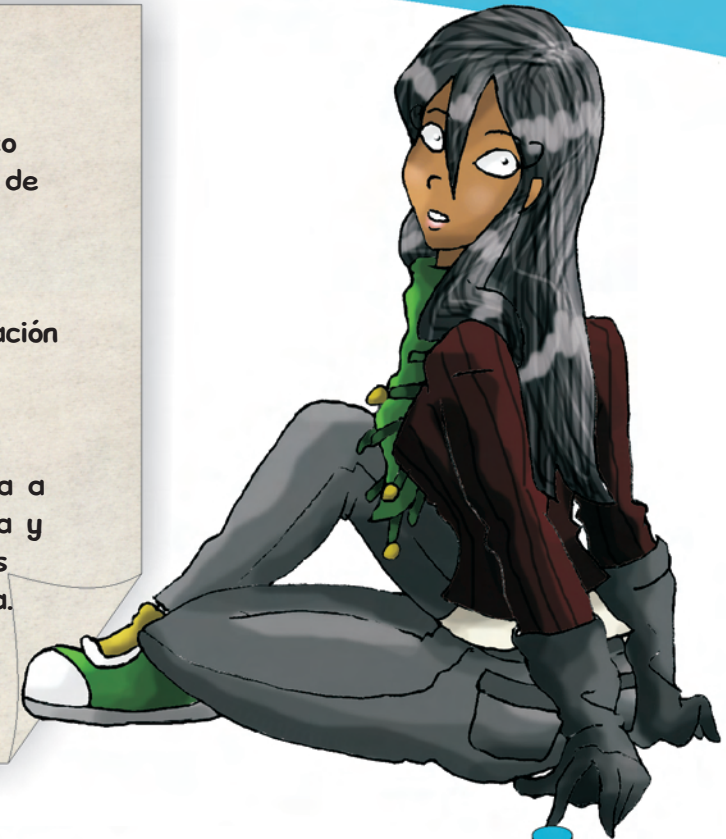
Nombre: Esteban Rosero
 Edad: 20 años
 Temperamento: Flemático
 Fecha de Nacimiento: 22 de Junio
 Signo: Cancer

*Estudiante de Medicina en la Universidad Cooperativa de Colombia, su pasión son los Comics-books y los videojuegos, paciente, tranquilo y confiable, vive con sus padres.



Nombre: Paola Zarama
 Edad: 19 años
 Temperamento: Melancólico
 Fecha de Nacimiento: 24 de Enero
 Signo: Acuario

*Estudiante de Administración de Empresas en la Universidad de Nariño, responsable, correcta y exageradamente dedicada a su estudio, un poco tímida y muy amable, vive con sus padres y con su hermana.



Nombre: Sergio Moncayo
 Edad: 19 años
 Temperamento: Sanguíneo
 Fecha de Nacimiento: 26 de Mayo
 Signo: Géminis

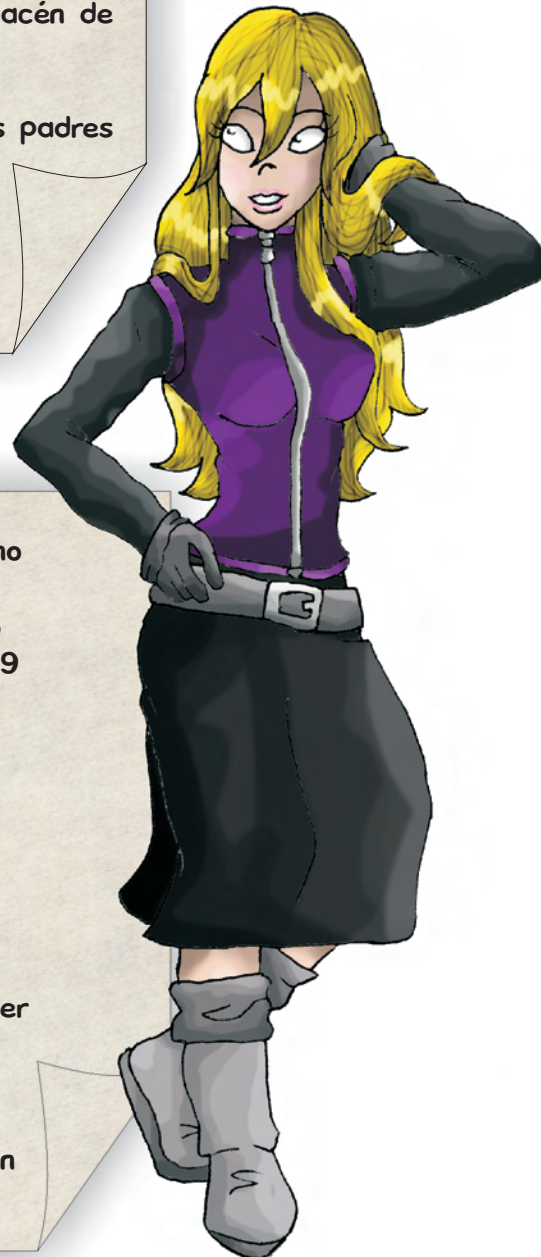
*Estudiante de Artes en la Universidad de Nariño, le encanta la pintura y la escultura, emocional, valiente, decidido, aunque un poco terco, vive con sus padres y sus dos hermanas.





Nombre: Francisco Anganoy
Edad: 20 años
Temperamento: Colérico
Fecha de Nacimiento: 05 de Diciembre
Signo: Sagitario

*Estudiante de Ingeniería en Sistemas en la Universidad de Nariño, trabaja en el almacén de sus padres, experto en informática, bromista e imperactivo, vive con sus padres y su hermano.



Nombre: Sandra Burbano
Edad: 19 Años
Temperamento: Colérico
Fecha de Nacimiento: 29 de Julio
Signo: Leo

*Estudiante de Diseño Industrial de la Universidad de Nariño, fan de la moda y de eventos sociales, impulsiva, de un carácter muy fuerte y decidida, vive sola en un aparta estudio, ya que sus padres y hermano viven en Cali.



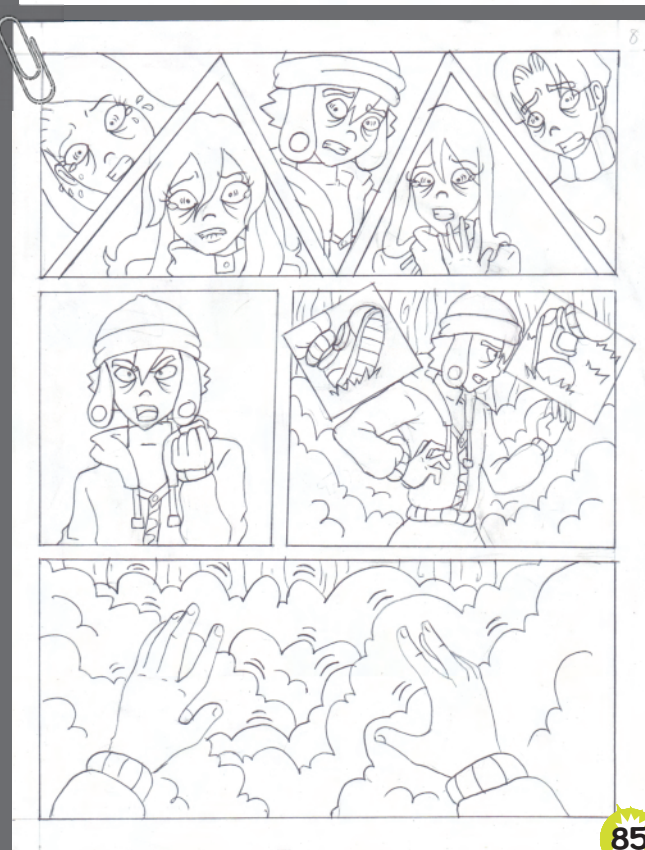
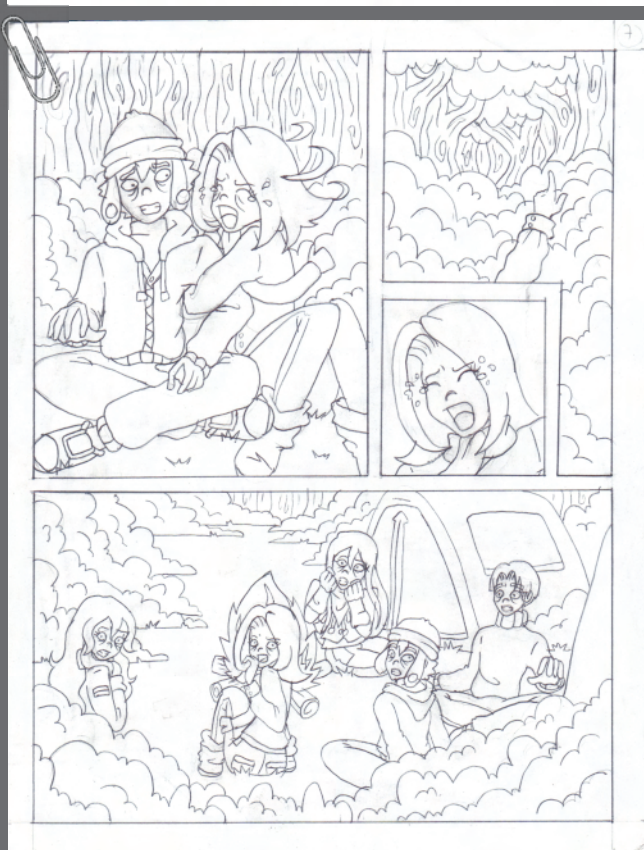
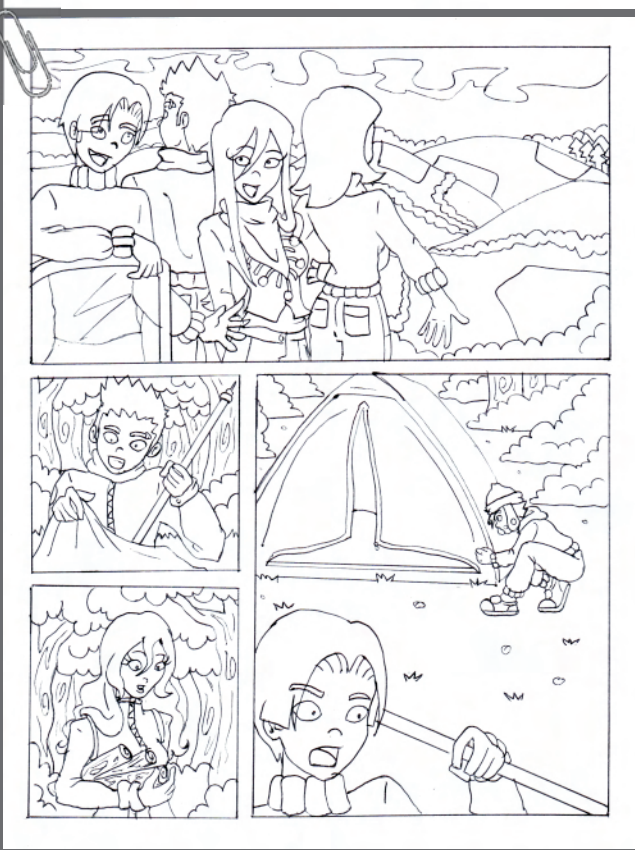
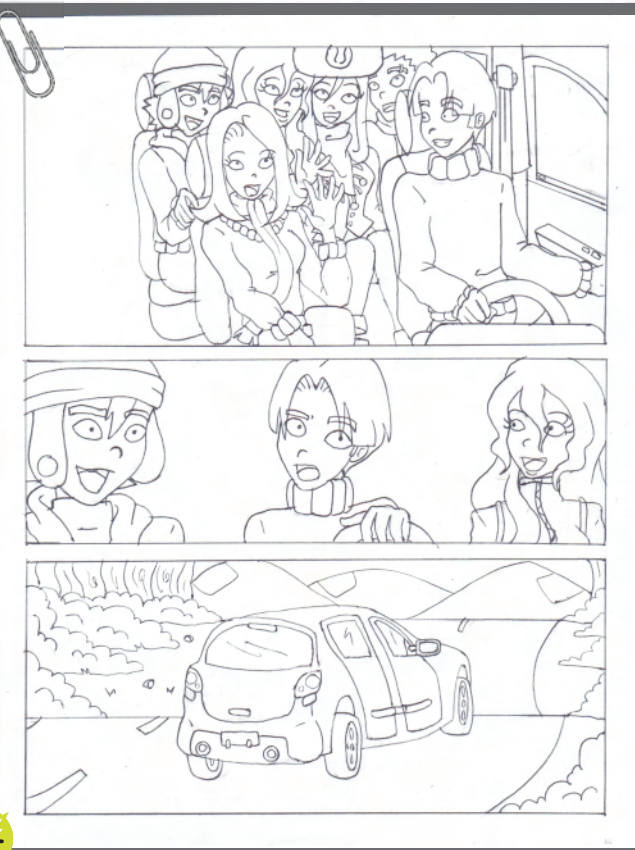
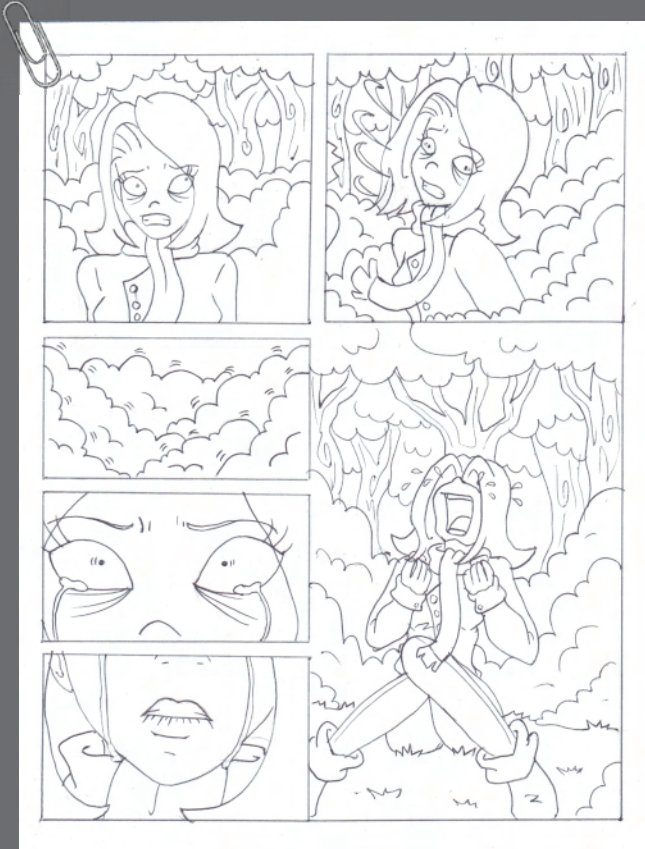
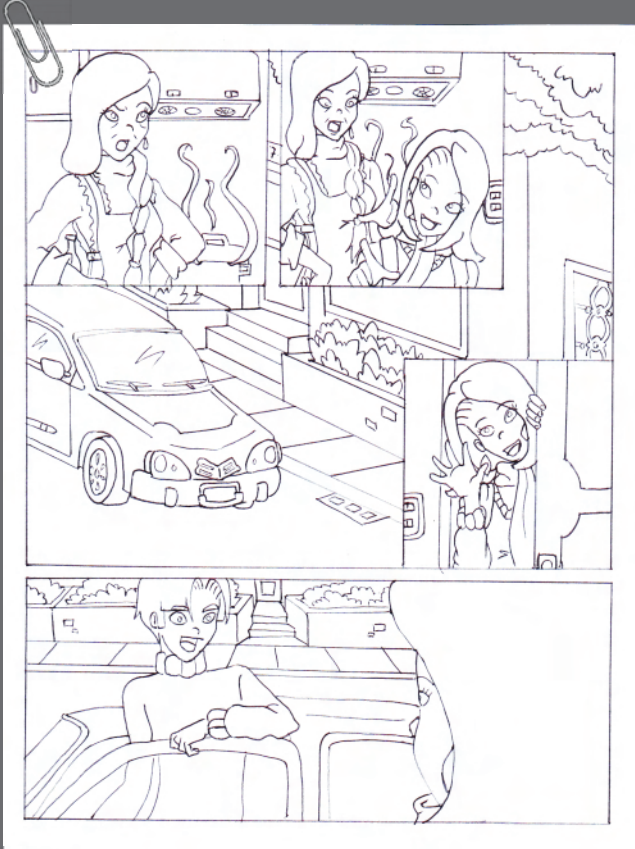
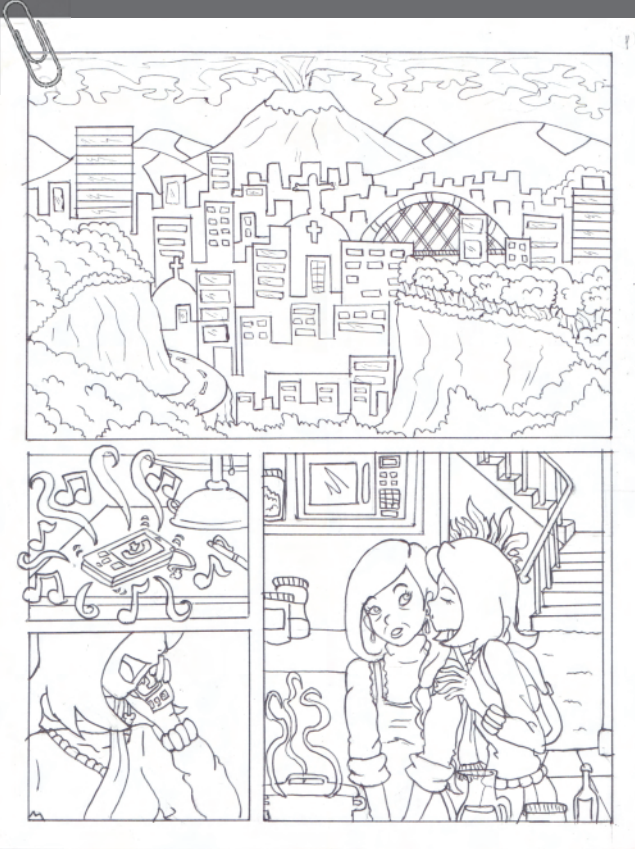
Nombre: Elena Grijalba de Villota. (Mamá de Alma)
Edad: 45 años
Temperamento: Flemático
Fecha de Nacimiento: 07 de Octubre
Signo: Libra
*Ama de casa, encargada de los negocios de la familia, muy trabajadora y pendiente de su hogar, buena consejera, amable, excelente cocinera, siempre esta dispuesta para su hija, viuda desde los 40 años.



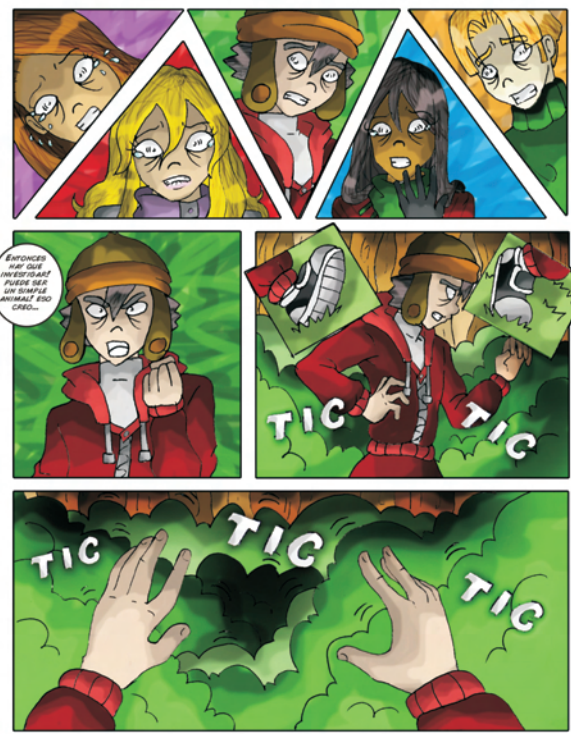
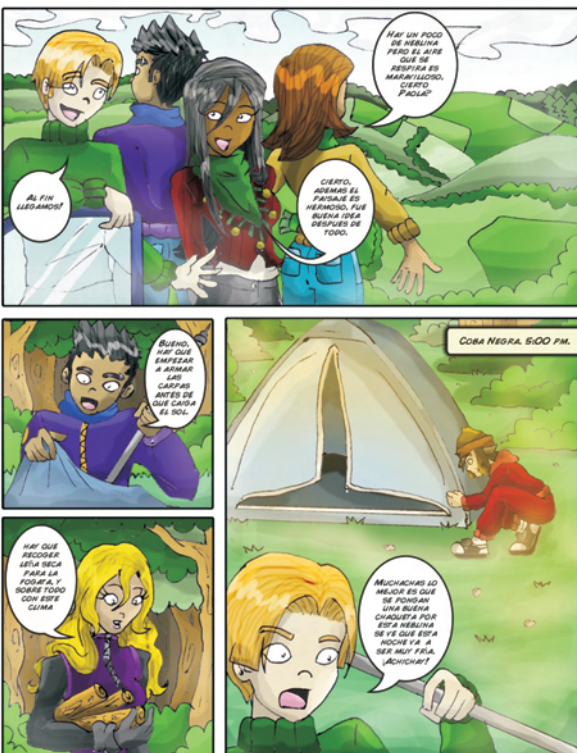
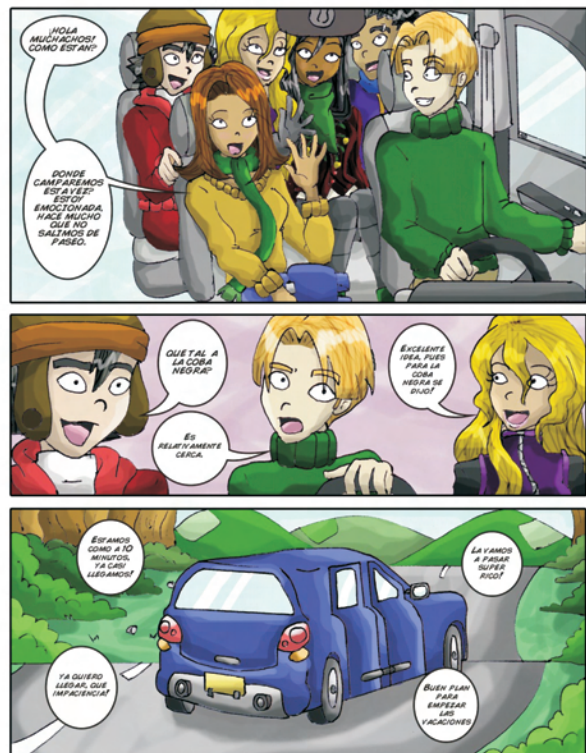
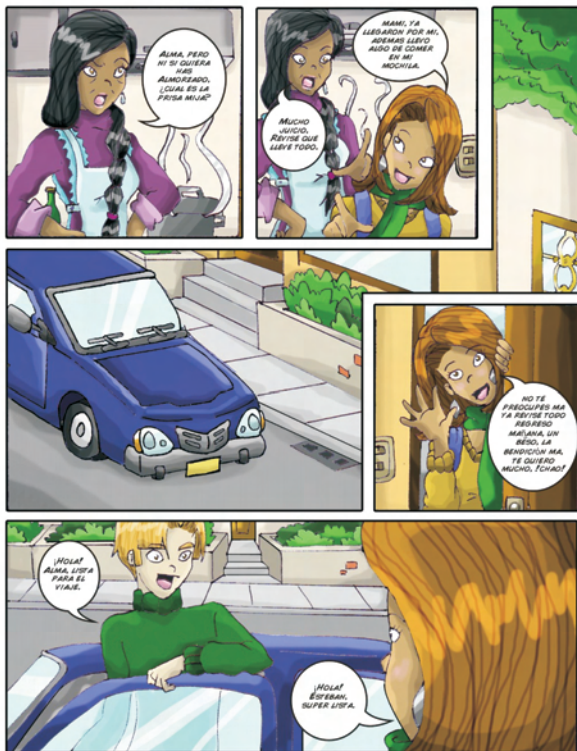
Nombre: Monstruo del bosque.
Edad: 500 años

*Muy agresivo, hostil con visitantes del bosque, despiadado, asesina sin pensarlo dos veces.

STORYBOARD



Cómic Final





9.



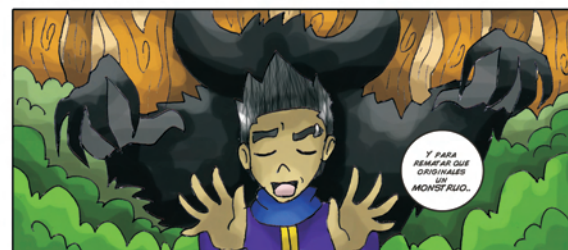
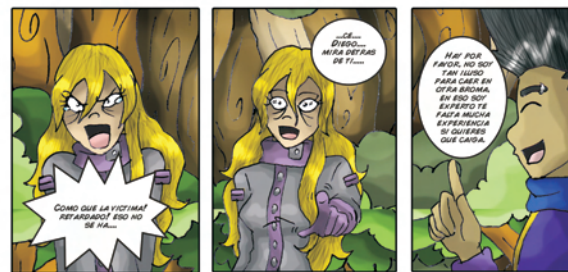
10.



11.



12.



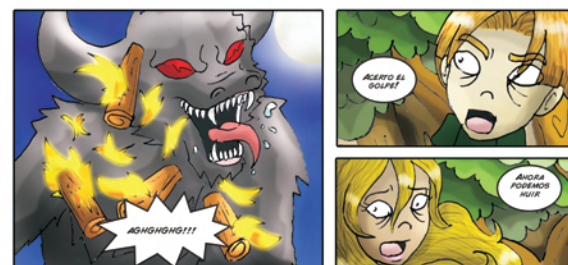
13.



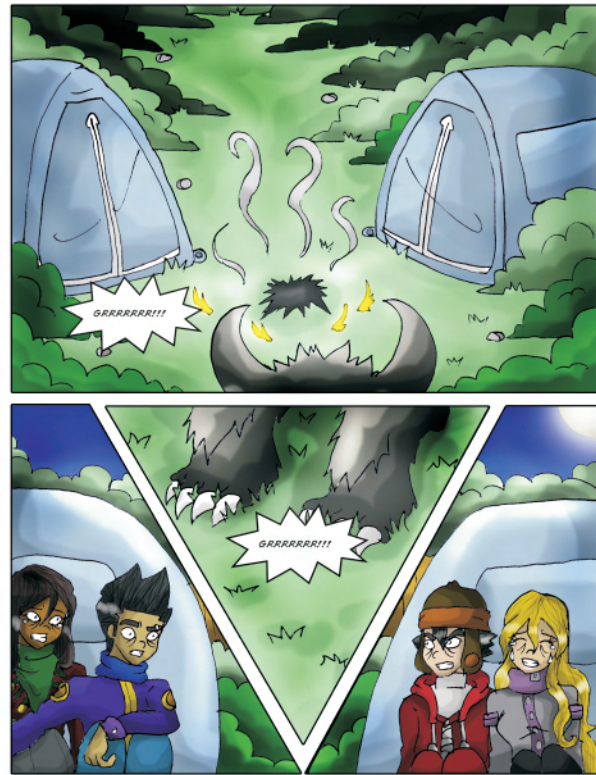
15.



14.



16.



17.



18.



19.



20.



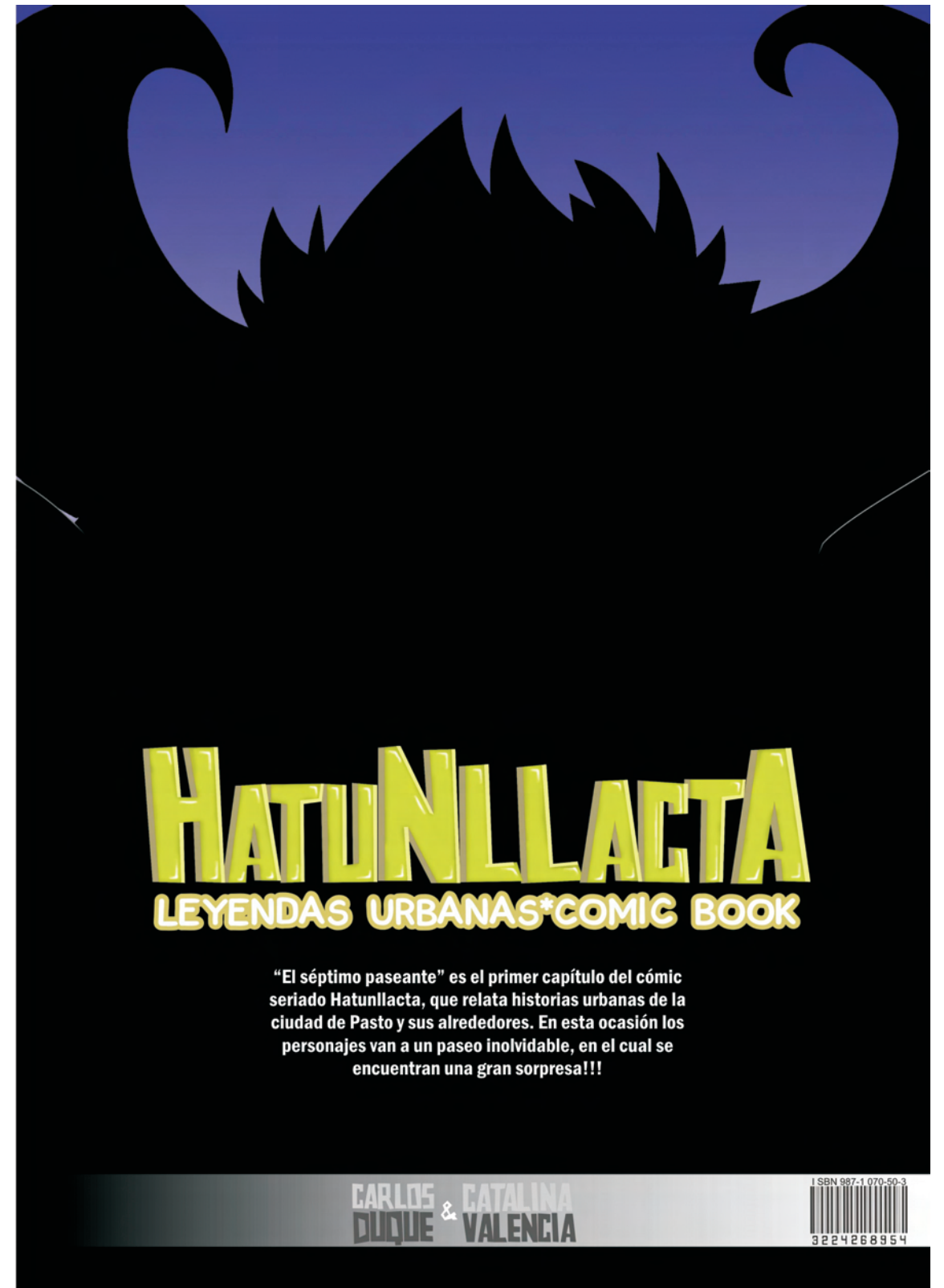
21.



22.



23.



HATUNLLACTA

LEYENDAS URBANAS*COMIC BOOK

“El séptimo paseante” es el primer capítulo del cómic seriado Hatunllacta, que relata historias urbanas de la ciudad de Pasto y sus alrededores. En esta ocasión los personajes van a un paseo inolvidable, en el cual se encuentran una gran sorpresa!!!

CARLOS DUQUE & CATALINA VALENCIA

ISBN 997-1 070-50-3
3224268954

Estrategia Publicitaria

El proyecto:

El cómic Hatunllacta es un proyecto editorial que pretende ser publicado de forma serial. Dicha publicación gozara de diferentes historias de varios géneros en las cuales actuaran los mismos personajes. Debido a la alta competencia en el mercado editorial se presentan muchos obstáculos que afectan el progreso del proyecto.

Estudio del Mercado:

A nivel local el desarrollo de publicaciones del comic es pobre, la dificultad reside en la falta de apoyo y patrocinio a este tipo de proyectos.

A nivel nacional el desarrollo del comic se ha ido incrementado por el esfuerzo independiente.

Debido a todos los obstáculos muchos grupos decidieron optar por la publicación digital como fue el caso de "Dream Tales" y "Nahualli". Un gran apoyo que han tenido este tipo de proyectos son las Universidades que han realizado eventos para la incentivación de este arte. Por otro lado en distintas ciudades se han realizado eventos como Calicomix con el mismo propósito.

En cuanto a los lectores, en punto potencial es una buena historia que los atrape y que independientemente de el objetivo directo o indirecto de la publicación es que divierta y/o entretenga al lector. Los lectores colombianos, viven en la pereza de la lectura por ello el poder debe ser manejado por la parte visual, es decir, textos largos espantan al lector.

Objetivos

Del Negocio: El Cómic Hatunllacta pretende imponer una buena imagen y posicionarse en la mente del consumidor como un cómic divertido, entretenido que despierte el interés en esperar la siguiente publicación y que a su vez muestre indirectamente una parte de nuestra cultura.

Del Marketing:

- Realizar un porcentaje de ventas competente.
- Recuperar inversiones invertidas en el proyecto.
- Lograr una penetración en el mercado editorial.
- Alcanzar un buen rango de distribución a nivel nacional.

De Comunicación:

- Generar conocimiento y notoriedad del Cómic Hatunllacta Posicionar el Hatunllacta como un cómic de gran demanda.
- Conectar con el target group a través de las publicaciones.
- Contribuir a la comprensión de los elementos culturales de la ciudad de Pasto.

Target Group

El proyecto hatunllacta va dirigido a todos aquellos hombres y mujeres Colombianos(as) en edades jóvenes y adultas que disfruten de buenas historias, que aun conserven tiempo para sí mismos y puedan disfrutar de ellas. Que tengan la capacidad de consumo de una publicación mensual del proyecto, es decir, de estratos 2 y medio en adelante.

Mensaje

El Cómic Hatunllacta es un proyecto que divierte, entretiene y a su vez contribuye a la comprensión de la cultura de la ciudad de pasto de la cual se desconoce mucho a nivel nacional e incluso local.

Estrategia:

Se realizarán actividades e intervenciones en lugares y espacios donde afluye el target group despertando interés y motivación hacia el proyecto.

Planes de comunicación:

Comunicación corporativa: Diferenciarse de otras publicaciones editoriales, a través de la potenciación de la identidad y el posicionamiento. Acciones: Desarrollo de material publicitario inmerso en la vida cotidiana (Muñecos, Mugs, lapiceros, camisetas y botones), creación de sitio web que preste diferentes servicios como compra

Campaña de Espectativa

Dentro del marco de todo el proceso previamente mencionado, la idea fundamental es llegar todo lugar donde el target group se desenvuelve como universidades, colegios y lugares de esparcimiento publico como restarurantes, centros comerciales, culturales y deportivos.

Acciones. implementación de Afiches de expectativa y Displays con flyers con elementos que inciten el interés por el producto. implementado en los centros comerciales de Valle de Atriz en el segundo piso alrededor de la plazoleta de comidas donde hay mas flujo de presonas, C.C. Unicentro en el primer piso entre al entrada principal y el acceso a el almacen Carrefour, C.C. Sebastián de Belarcazar en el primer piso entre la entrada pricipal y la zona de juegos infantiles.

En cuanto a centros culturales y deportivos, se establecieron el parque infantil entre la entrada principal y la primera edificación, el parque bolivar en la entrada principal, y la biblioteca de la republica en la entrada principal y los corredores. Por último se encuentran los colegios y universidades donde se implementarían en las zonas de descanso como cafeterías.

En cuanto al espacio web, se interveniría en redes sociales con elementos gráficos, como es facebbok, twitter, Blogger, hi5, sónico y my space. también el uso de banners en páginas de interés.

Estrategia Publicitaria

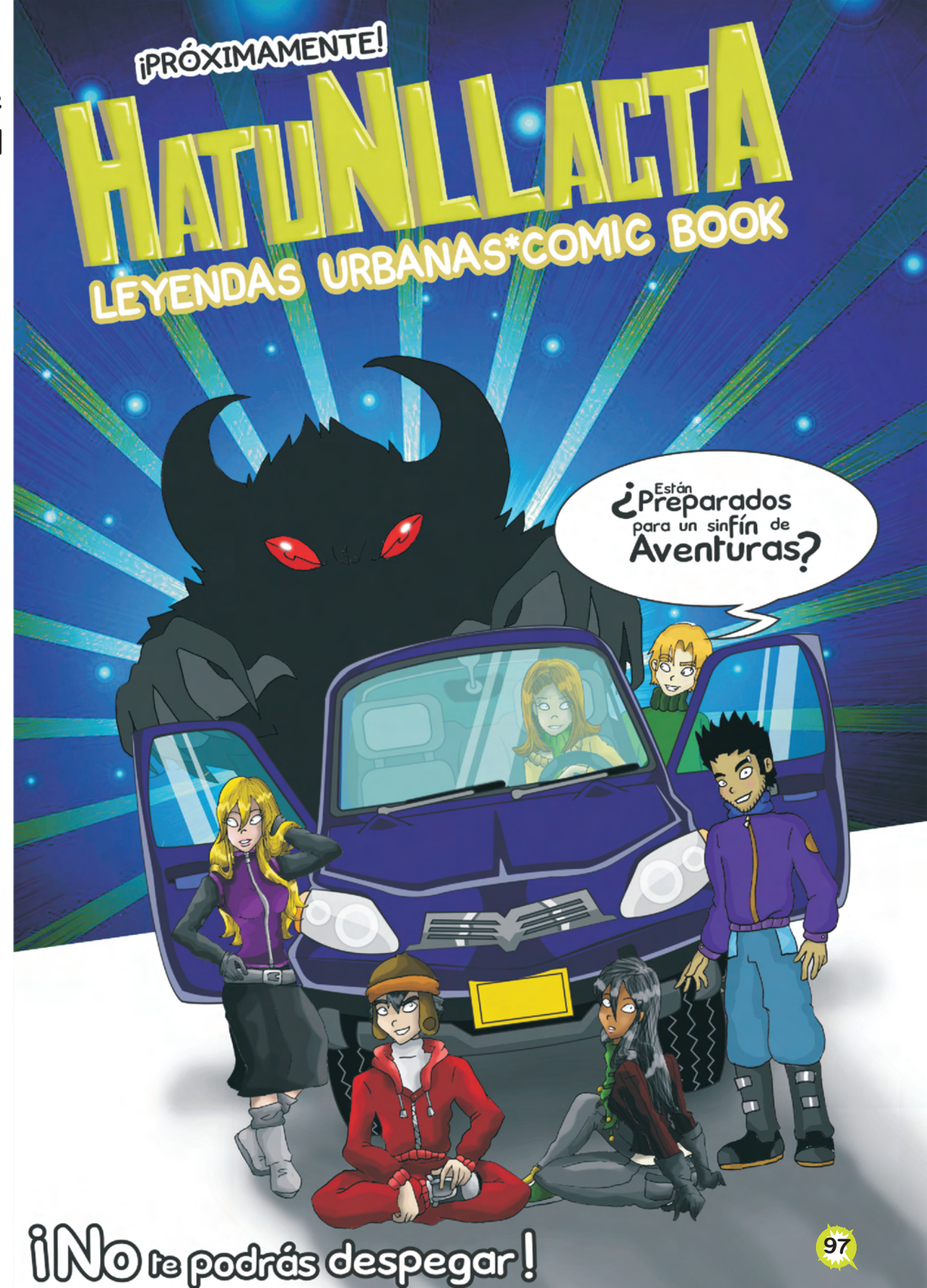
Botones



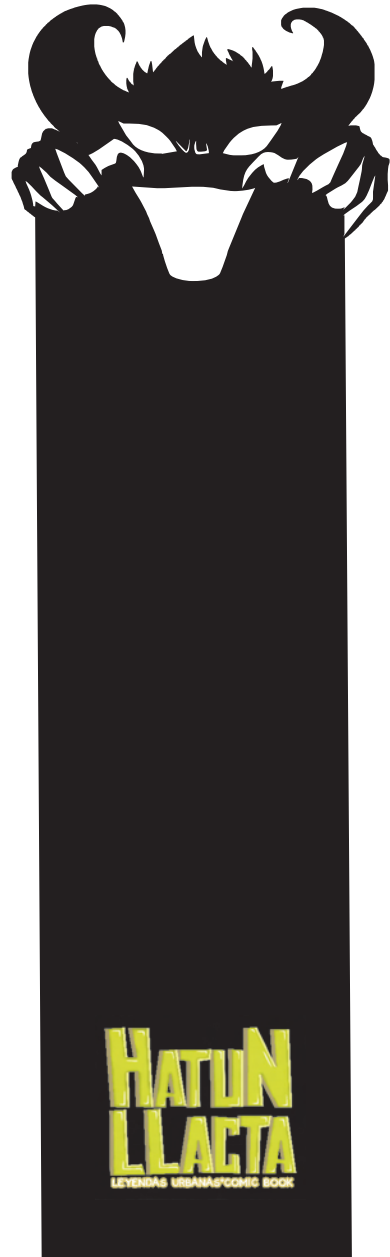
Volante



Afiche Promocional



Separador de Libros



Lápiz



Invitación

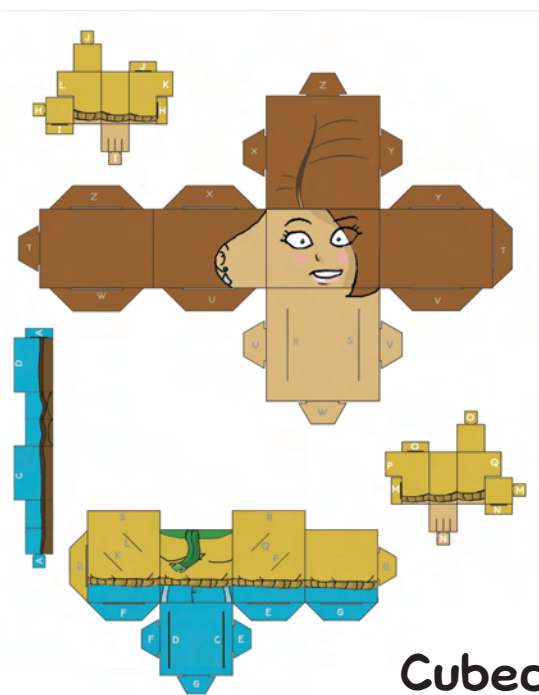


Afiche

Otras Piezas



Mug



Cubecraft



Camisetas



Dummie



CONCLUSIONES

El proyecto editorial HATUNLLACTA Comic Book es una invitación a la comprensión y valoración de los elementos culturales de la ciudad de Pasto y sus alrededores, dirigida a todos los habitantes de la Nación.

El contexto es una herramienta de gran importancia e indirecta influencia al lector, por ello es muy satisfactorio saber que a través de buenas historias bajo el telón se está comunicando parte de estos elementos culturales y a su vez se contribuye al uso y desarrollo del cómic como una herramienta comunicacional cultural.



BIBLIOGRAFÍA

- VALLEJO, Boris y BELL, Julie (2002). Titans: Las Visiones Heroicas de Boris Vallejo y Julie Bell. Barcelona: Editorial Norma, Segunda edición.
- DE ABEL CARRASCO, Amadeu (2002). Crear Personajes: Guía práctica de Seres. Barcelona: Editorial Norma S.A.
- BRYNE, John (2006). Caricatura todo lo que... "Aprende a dibujar caricaturas" Todo lo que necesitas saber para empezar a dibujar. Nicolás San Juan, México D.F: Grupo Editorial Tomo S.A.
- OSSA, Felipe (1986). La Historieta y su Historia. Bogotá: Editorial la Rosa. (Consultas realizadas en Marzo 13/2010)
- THEMA, Equipo Editorial (1991). Norma: Diccionario Enciclopédico Ilustrado. Colombia, Editorial Norma, S.A. (Consulta realizadas en Abril 12/2010)

WEBGRAFÍA

- MONOGRAFÍAS, ¿Que entendemos por cultura?, <http://www.monografias.com/trabajos13/quentend/quentend.shtml>. (Consulta realizada en Abril 12/2010)
- PORTUGAL, Maria G., Artículo: Concepto de Cultura (2007), <http://www.promonegocios.net/mercadotecnia/cultura-concepto.html>. (Consulta realizada en Abril 12/2010)
- TODO HISTORIETAS, Historia de la Historieta Latinoamericana, http://www.todohistorietas.com.ar/historia_latinoamerica.htm
- CULTURA COLOMBIANA, San Juan de Pasto, <http://www.encolombia.com/turismo/Sanjuandepastocolomb.htm>
- COLOMBIA CULTURAL, Cultura Nariñense, <http://www.sinic.gov.co/SINIC/ColombiaCultural/PaginaColCultural.aspx?AREID=3&SECID=8>
- ¿QUE ES ILUSTRACIÓN?, Ilustración tradicional y Digital, <http://sketchcolor.blogspot.com/2007/09/cuestionario-de-ilustracin.html>
- ARTÍCULO DIARIO DEL SUR, Primer salón de la historieta universitaria, http://www.diariodelsur.com.co/nvdiariodelsur/portal/paginas/vernoticia.php?id_noticia=1461
- ARTÍCULO UNIVERSIDAD NACIONAL, Primer salón de la historieta universitaria, <http://culturacomix.com/2010/04/18/1er-salon-de-la-historieta-universitaria-universidad-nacional-de-colombia-2/>
- UNIVERSIDAD NACIONAL, página web Facultad de Artes, Cómic Colombiano, <http://www.facartes.unal.edu.co/muvirt/museovhc.html>

