

El devorador de sombras: creación y reflexión de un cómic experimental de género fantástico

Investigadores/creadores:
Héctor Salcedo Guzmán & Laura Melissa Isaza

Línea de investigación: Investigación - creación

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Facultad de educación
Maestría en comunicación y educación
Línea de comunicación, literatura y educación
Bogotá D.C, 2023



El devorador de sombras: creación y reflexión de un cómic experimental de género fantástico

Investigadores/creadores:
Héctor Salcedo Guzmán & Laura Melissa Isaza

Director:
Boris Bustamante

Línea de investigación: Investigación - creación

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Facultad de educación
Maestría en comunicación y educación
Línea de comunicación, literatura y educación
Bogotá D.C, 2023

Nota de aceptación

Director de tesis: _____

Boris Bustamante

Evaluador 1: _____

Evaluador 2: _____

“Artículo 177: La Universidad Distrital Francisco José de Caldas no se hará responsable por las ideas propuestas en esta tesis”. Acuerdo 19- Consejo Superior Universitario.

Resumen

Este estudio enmarcado en la investigación - creación, explora las posibilidades artísticas de tipo técnico, estético y pedagógico que brinda el cómic como lenguaje multimodal; por medio del diseño creativo de “El devorador de sombras”, un cómic original que hace referencia a la obra “Manual de zoología fantástica” de Jorge Luis Borges en colaboración con Margarita Guerrero, en la que se identifican elementos que posee la literatura desde el origen de algunos animales y seres fantásticos según la visión de los propios autores. La investigación brindó la posibilidad para profundizar en elementos creativos y literarios, además permitió una visión renovada de la creación, dado que el cómic es una herramienta llamativa para los lectores.

Palabras Clave: cómic, narrativa fantástica, animales fantásticos, creación.

Abstract

This study framed in research - creation, explores technical, aesthetic and pedagogical artistic possibilities that comic offers as a multimodal language; through the creative design of "El devorador de sombras", an original comic that refers to the work "Book of imaginary beings" written by Jorge Luis Borges in collaboration with Margarita Guerrero, in which elements that literature possesses are identified from the origin of some imaginary animals and beings according to the vision of the authors. The research provided the possibility to delve into creative and literary elements, moreover, it allowed a renewed vision of creation, since the comic is a striking tool for readers.

Keywords: comic, fantasy literature, imaginary animals, imaginary beings, creation.

Tabla de contenido

Problematización..... 10

Descripción del problema 10

Formulación o planteamiento del problema 11

Justificación..... 13

Pregunta problema 15

Objetivo general 16

Objetivos específicos 16

Antecedentes..... 16

Nivel teórico conceptual 16

Breve repaso sobre el origen e historia del cómic 16

El cómic en Latinoamérica 19

Teoría y práctica del cómic..... 21

Características y rasgos técnicos del cómic 29

La Viñeta..... 30

Lenguaje Verbal..... 34

Globos 34

Cartela o cartucho 35

Onomatopeya 35

Metáforas visuales o signos de apoyo..... 36

Color 36

Estilos del cómic..... 37

Estilo Americano 37

Estilo Europeo..... 38

Estilo Japonés o Manga 38

Estilo Cartoon 39

Estilo Arte Pulp..... 39

Estilo Edad de oro..... 42

Estilo Pop art..... 43

Jorge Luis Borges y el género fantástico 45
Manual de zoología fantástica 48
El Á Bao A Qu 51
Arpías 52
El Cancerbero 52
El Devorador de sombras 52
El Minotauro 53
El Monóculo 53
El relato fantástico 53
Estructura del género fantástico 55
Nivel práctico 56
Estudios previos 56
Referentes de cómics en el género fantástico 63
Proceso de creación y producción de un cómic 66
Diseño del producto 70
La investigación creación 70
Cronograma de trabajo 73
Descripción general del producto 75
Elementos generales del formato 76
Propuesta metodológica 78
Idea 80
Sinopsis/ Argumento 81
Escaleta/Guion 89
Layout/ dibujo 90
Publicación 91
Conclusiones 94
Alcances 99
Referencias 101

Tabla de figuras

Figura 1: La viñeta, ilustración tomada de Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de cómic. Casas, N (2015, p. 26) 30
Figura 2: Planos de la viñeta. Gordo, L (2017) 31
Figura 3: Plano frontal. Trujillo, C y Valdez, L. Blog 31
Figura 4. Plano Nadir. Trujillo, C y Valdez, L. 31
Figura 5: Plano cenital. Trujillo, C y Valdez, L. 32
Figura 6: Plano contrapicado. Trujillo, C y Valdez, L. 32
Figura 7: Plano picado. Trujillo, C y Valdez, L. 32
Figura 8: Expresiones cara y cuerpo. Sequential art. Eisner, W (1996) 33
Figura 9: Movimientos secuenciales. Sequential art. Eisner, W (1996) 34
Figura 10: Bocadillos de diálogo y pensamiento. Arcoya, E (2020). Blog. 34
Figura 11: Tipos de globos. Casas, N (2015, p. 25) 35
Figura 12: Ejemplo de cartela. Casas, N (2015, p. 26) 35
Figura 13: Ejemplos de Onomatopeya. Marcos, A (2020). Blog Las onomatopeyas y la narrativa. 36
Figura 14: Ejemplo de metáfora visual. Blog traducir comics. 36
Figura 15: Ejemplo de color. Understanding comics. Mccloud, S (1993) 37
Figura 16: Cómic Dale Arden, Flash Gordon y el profesor Zarkov. Raymond, A. (1936) 37
Figura 17: Cómic Las águilas de Roma III (1) (3ed). Norma Editorial. Marini, E. (2008) 38
Figura 18: Cómic Sailor Moon. Takeuchi, N. (1991) 39
Figura 19: Tira diaria de Mutt and Jeff. Fisher, B (1913) 39
Figura 20: Portada de Avon Fantasy Reader presentando A Witch Shall Be Born de Robert E. Howard (1949) 42
Figura 21: Portada 1er Action Comic. Siegel, J & Schuster, J (1938). 43
Figura 22: Superhéroes de arte pop. Shutterstock blog. 44
Figura 23: Portada del libro Manual de zoología fantástica. Borges, J.L (1957) 51
Figura 24: Portada del cómic Cheech wizard. Vaughn Bodé (1967) 64
Figura 25: Portada del cómic Yragaël. Philippe Druillet (1974) 64
Figura 26: Portada cómic Dreadstar. Starlin, J (1982) 64
Figura 27: Portada Bloodstar. Corben, R (1976) 65
Figura 28: Portada de Hellblazer de Moore, A (1985) 65

Figura 29: Portada de Doom Patrol. Morrison, G (1995) 65
Figura 30: Secuencia de viñeta. Sequential art. Eisner, W (1996) 66
Figura 31: Tiempo y ritmo. Sequential art. Eisner, W (1996) 67
Figura 32: Planos. Sequential art. Eisner, W (1996) 67
Figura 33: Guion gráfico. Sequential art. Eisner, W (1993) 68
Figura 34: Etapas de creación narrativa gráfica. Understanding cómics. Mccloud, S (1993) 70
Figura 35: Cronograma de actividades. Ilustración propia. 74
Figura 36: Devorador de sombras versión digital y física. Ilustración propia 78
Figura 37: Proceso de creación de un cómic. Ilustración propia. 79
Figura 38: Diseño gráfico de Mikel Burton. Devorador de sombras 82
Figura 39: Diseño gráfico de Louis Burton. Devorador de sombras 83
Figura 40: Diseño gráfico de Margaret Brown. Devorador de sombras 83
Figura 41: Diseño gráfico de Katia Miller. Devorador de sombras 84
Figura 42: Diseño gráfico de Marcus Miller. Devorador de sombras 85
Figura 43: Diseño gráfico de Ammyt. Devorador de sombras 86
Figura 44: Diseño gráfico de Asterión. Devorador de sombras 86
Figura 45: Diseño gráfico de las Arpías. Devorador de sombras 87
Figura 46: Diseño gráfico de Cancerbero. Devorador de sombras 87
Figura 47: Diseño gráfico del Monóculo. Devorador de sombras 88
Figura 48: Diseño gráfico del A bao A qu. Devorador de sombras 88
Figura 49: Guion gráfico. Devorador de sombras 89
Figura 50: Guion gráfico y storyboard. Devorador de sombras 90
Figura 51: Representación gráfica del storyboard en la ilustración. Devorador de sombras 90
Figura 52: Boceto a lápiz del storyboard. Devorador de sombras 91
Figura 53: Planos gráficos de viñetas. Devorador de sombras 91
Figura 54: Producto final diseño gráfico página 3. Devorador de sombras 92
Figura 55: Producto final diseño gráfico página 31. Devorador de sombras 93
Figura 56: Enigma capítulo 1. Devorador de sombras 93
Figura 57: Página web comic digital. 93

Problematización

Descripción del problema

El *devorador de sombras* es un proyecto realizado para la Maestría en comunicación - educación en la línea de literatura, la cual parte de la exploración de las ideas de uno de los escritores más importantes de Latinoamérica, Jorge Luis Borges. Esta investigación-creación tomó como principal referente el libro *El Manual de zoología fantástica* propuesto por el mismo autor en compañía con la escritora Margarita Guerrero, en donde recopilaron una serie de criaturas extrañas que han surgido de la invención humana y que son parte del itinerario de mitologías orientales y occidentales.

El libro *Manual de zoología fantástica* gracias a la potencia de su temática, posibilitó la creación de un cómic *"El devorador de sombras"*, una herramienta que conjuga lo escrito y la imagen con una capacidad estética y narrativa, además de contemplar una visión renovada de la creación literaria, profundizando en elementos comunicativos y artísticos de gran interés cultural y académico.

De esta forma, este proyecto de investigación-creación buscó determinar y describir las herramientas de tipo técnico, estético y pedagógico que contribuyen en la construcción de un cómic original a partir de algunos seres del *Manual de zoología fantástica* para acercar a los lectores a obras y autores de contextos que no corresponden a la actualidad pero que han tenido gran influencia en la literatura y en otros formatos artísticos populares.

*"El devorador de sombra*s" es un cómic de género fantástico, que explora lo sobrenatural, extraordinario y misterioso; una categoría imposible de evadir en la literatura, pues conecta con la

naturaleza humana en la intimidad misma de su misterio y permite un descubrimiento único, generando una serie de posibilidades para que el lector empiece la búsqueda de sí mismo.

Para el desarrollo de esta obra artística se tuvo en cuenta distintos referentes en el estilo de dibujo, pues el cómic "El devorador de sombras" cuenta con una mezcla entre el pop art, las historietas *Pulp retro* y los cómics de la "Edad de oro". Obras como *Sin City, de Frank Miller* fueron de gran influencia por la forma de utilizar las sombras y contraluces. Las historietas *Pulp* ochenteras inspiraron en el diseño de personajes, peinados, escenarios y gestos. La adaptación gráfica *"Custodia o la Emparedada"* de Julián Gómez también fue un gran referente visual a la hora de realizar los trazos y tramas.

Por último, el resultado final del producto fue un cómic en español, a blanco y negro que consta de 5 partes las cuales están divididas en 64 páginas. La historia combina enigmas, pistas y acertijos ocultos entre cada capítulo, para que los lectores puedan disfrutar de una experiencia interactiva compartida. El cómic cuenta con copias físicas y adicionalmente tiene una aplicación móvil mediante la cual pueden descargarse los capítulos de una manera práctica.

Formulación o planteamiento del problema

El cómic ha sido un referente de investigación en la actualidad abordado por diferentes estudios de maestría y doctorado, debido a que es un tema de interés académico y artístico que ha permitido la conjugación de diferentes lenguajes en su creación base, configurándose como una posibilidad multimodal afín a las nuevas formas de lectura de las que son partícipes la sociedad actual.

En el ámbito educativo y artístico se destacan algunas investigaciones que se consideraron en nuestro proyecto, de las cuales se mencionan las siguientes: *El cómic y su valor como arte,* una

tesis de doctorado de la Universidad Complutense de Madrid desarrollada por Sergio Ballester Redondo en el 2018, que gira entorno a la inclusión del cómic dentro del arte, debido a su repercusión y prestigio en ambientes académicos y artísticos, además de su adaptación a las nuevas formas de entender el arte a partir de las vanguardias. Ballester afirma que el cómic ya hace parte del lenguaje editorial, en donde se incluyen términos concretos que designan las diferentes categorías que conforman el cómic; esto de acuerdo a varios factores: público, rango de edad, género, procedencia, entre otras; en este sentido existen diferentes subgéneros del cómic dependiendo de los factores que sean abordados por este. Lo que confirma que el cómic se constituye como una herramienta diversa y multimodal abierta a cualquier tipo de lector cuyo origen estaría dado por aquellos productos en los que se interrelacionan la imagen y el texto.

Asimismo, se destaca la adaptación gráfica de la crónica *"Custodia o la emparedada"* de José María Cordovez *Moure* por Julián Orlando Gómez en el 2022 y desarrollado en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. En esta investigación se propone el estudio de la novela gráfica como principal recurso para acercar autores, obras y formatos que corresponden a épocas y contexto diferentes, además de aportar recursos técnicos, artísticos y literarios para la creación y desarrollo de un cómic.

Este constante interés se da de manera paralela con diferentes estudios educativos que han implementado el cómic como herramienta didáctica para el mejoramiento de los procesos lectores y escritores de la comunidad estudiantil, ya que su lenguaje multimodal permite un desarrollo íntegro de la compresión y la interpretación de este tipo de productos; por ejemplo en estudios titulados *El cómic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva* emprendido por Tadeo Mesías Villa-Castro de la Universidad Católica de Cuenca en el 2020, se demuestra que el cómic influye notablemente y aporta soluciones significativas al ejercicio de la lectura comprensiva; de igual manera, el estudio *Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la*

literatura en Hispanoamérica desarrollado por Victoria Jiménez Arriagada et al en el 2020, plantea que el cómic es una herramienta eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje al potenciar la alfabetización visual y mejorar las habilidades relacionadas con la lengua y la literatura; esto se debe a que el cómic es un texto multimodal por excelencia, que integra el código escrito y visual, y entrega versatilidad al poder emplearlo en cualquier nivel escolar e interdisciplinar.

En este sentido, el interés hacia el cómic y su inclusión en la literatura ha puesto de manifiesto discusiones sobre su validez estética, su secuencia narrativa, su importancia cultural, educativa – artística, convirtiéndose en un campo de estudio que vale la pena abordar en ámbitos académicos, investigativos y creativos. En esta última perspectiva, las investigaciones son pocas, ya que muchos estudios se basan en las estructuras de las obras ya creadas, mas no en los procesos creativos asociados a este tipo de producciones. Atendiendo a lo anterior, esta investigación pretende abordar el potencial creativo y dinamizador de la producción gráfica a través de la creación de un cómic con un guion original que se destaque por una lectura activa y ofrezca una visión renovada de la creación literaria, profundizando en elementos comunicativos y artísticos. A su vez, este producto gráfico está pensado como alternativa para rescatar el valor estético de la literatura y acercar a los lectores a obras y autores de contextos que no corresponden a la actualidad pero que han tenido gran influencia en la literatura y en otros formatos artísticos populares.

Justificación

Es importante resaltar que el planteamiento y desarrollo de este proyecto de investigación-creación fue pertinente en cuanto a la concepción del dominio de lo estético y la apropiación semiodiscursiva y multitextual que vehiculizan las nuevas narrativas que circundan la cotidianidad cultural en la las llamadas sociedades de la comunicación y que se promueven en la Universidad Distrital Francisco José De Caldas, articulada a las disciplinas literatura - educación y

comunicación, pues las herramientas para la construcción de esta investigación propuesta están fundamentadas en el espacio académico de la Maestría en Comunicación - Educación en la línea de literatura, la cual brindó estrategias de creación desde lectura de referentes teóricos, diseño gráfico y la composición de textos. Es entonces, a partir de estos aportes que se posibilita metodológicamente la expresión de la relación existente entre el cómic y la literatura; el cómic entendido como un instrumento impulsado por las nuevas formas tecnológicas que incursionan en el quehacer artístico y de la comunicación, una herramienta que posee un lenguaje multimodal, flexible y afín con las actuales dinámicas y el cual ha transformado las nuevas maneras de percibir y significar la realidad. Por su parte, Gubern (1987) define el cómic como "un medio de comunicación escrito-icónico estructurado en imágenes consecutivas (viñetas), que representan secuencialmente fases consecutivas de un relato o una acción, y en las que se integran elementos de escritura fonética". (p.10)

En esa misma línea, el cómic se convierte en una alternativa enriquecedora para las narrativas literarias, ya que este posee características que se conectan en un escenario de múltiples lenguajes; el lenguaje fonético, visual y escrito, siendo una forma artística muy llamativa para las nuevos autores y lectores que hacen parte de la cultura de la imagen. Las virtudes artísticas del cómic se manifiestan desde el momento en que los autores - artistas tienen la necesidad de crear una obra por encima del promedio y asumen el reto artístico que el cómic representa. El objetivo de este proyecto de investigación - creación es acercarse a su lenguaje y poder llegar a entender sus posibilidades, partiendo de su exploración para reconocer sus capacidades creativas, expresivas y pedagógicas para luego constituirse no como un formato asociado solamente a los jóvenes o a quienes les gusta la gráfica y el texto (ya que en muchos escenarios académicos se considera el cómic como un formato ligero que acompaña o complementa a textos literarios de gran complejidad) sino como una manifestación de múltiples posibilidades estéticas y literarias donde

se concretan actos comunicativos diversos que se producen en los diferentes lenguajes que lo conforman, por ello quienes no están familiarizados con la producción en el cómic, ni su estructura, no conocen la profundidad y los temas que pueden llegar a abordarse y tratarse desde este medio. Afortunadamente, como señala Muñoz (2017) recientemente se han venido destacando las capacidades de los medios híbridos como el cómic para manifestar distintas realidades humanas que se escapan a las aproximaciones lineales, unilaterales y mono sensorial de los medios tradicionales. (p.8)

Por último, dado que en esta investigación partimos de la necesidad de explorar las posibilidades artísticas del cómic y sus posibilidades en el género fantástico, Manuel Trabado Cabado (2017), afirma que lo fantástico en el cómic necesita de una concreción material capaz de valerse de metáforas visuales donde el ojo ve lo que la mente niega como posible y adicionalmente utiliza elementos narrativos propios del discurso literario en una posibilidad de entenderlo como *"lo fantástico narrado".(p.18)* En ese orden de ideas, se realizó un ejercicio de interpretación, creación, diálogo y reflexión partiendo de un guion y gráfico original titulado *"El Devorador de sombras*", una narrativa grafica de género fantástico, que referenció la obra de Jorge Luis Borges y Margarita Guerrero "Manual de zoología fantástica" y paralelamente planteó en su narrativa las ideas de Borges frente a lo fantástico y sus elementos.

Pregunta problema

¿Qué herramientas de tipo técnico, estético y pedagógico pueden contribuir en la construcción de un cómic de género fantástico - narrativo a partir de personajes del libro *Manual de zoología fantástica*, de Jorge Luis Borges y Margarita Guerrero?

Objetivo general

Determinar y describir las herramientas de tipo técnico, estético y pedagógico que pueden contribuir en la construcción de un cómic de género fantástico - narrativo a partir de personajes del libro *Manual de zoología fantásticas*, de Jorge Luis Borges y Margarita Guerrero.

Objetivos específicos

- Explorar la obra *Manual de zoología fantástica* profundizando en los elementos narrativos del género fantástico para luego seleccionar algunos personajes que harán parte de un guion original de cómic.
- Describir y aplicar las herramientas de tipo técnico, estético y pedagógico para construir un cómic original de género fantástico.

Antecedentes

Nivel teórico conceptual

Breve repaso sobre el origen e historia del cómic

Hay que decir que el ser humano desde tiempos pasados ha utilizado las imágenes para contar y narrar historias, la pintura de nuestros antepasados, por ejemplo, es muestra de ello, lo cual nos indica que la representación gráfica ha existido siempre. No obstante, la práctica del cómic podría reconocerse como "nueva" pues su auge se debe a la maduración de una larga serie de experiencias técnicas y culturales previas, la cual favoreció notablemente su rápida circulación y la posibilidad para publicar masivamente cada uno de sus ejemplares.

Los cómics primitivos se convirtieron en herederos del género gráfico de la caricatura, esta palabra procede del italiano "*caricare"* que significa cargar o acentuar o exagerar los rasgos. La

esencia de la caricatura radica en la selección pertinente y amplificada de rasgos fisionómicos característicos, elegidos selectivamente en función de la máxima eficacia psicológica.

Vilches Fuentes (2017), sostiene que posiblemente el origen del cómic pudo haber sido en Suiza a finales del siglo XIX, gracias al profesor, escritor y caricaturista Rodolphe Topffer, quien realizaba historietas para entretenerse y compartirlas con sus estudiantes. Tiempo después Topffer publicaría sus historietas en álbumes que circularán con bastante éxito en todo Europa y que serían la base inicial para el cómic.

La influencia de Honoré Daumier fue de gran importancia para el futuro del cómic. El artista francés a través de la técnica de la litografía realizaba caricaturas que criticaban el sistema político de Francia y de Europa de una manera satírica y controversial, que luego publicaba en conocidos periódicos de la época. Las técnicas gráficas utilizadas por Daumier tuvieron relevancia para establecer la caricatura y el cómic.

Ahora bien, el nacimiento de la prensa contribuyó enormemente al crecimiento del cómic y necesariamente se debe hablar de la influencia norteamericana. El auge de la prensa estadounidense, popularizó esta nueva apuesta narrativa, que en sus inicios abordaba temas sociales, culturales y políticos. Este vínculo fue primordial para su conformación y para tener el alcance social que hoy en la actualidad tiene. El diario New York World en 1884 publicó su primera edición a color. En dicha edición, aparecería una historieta a color denominada Hogan's Alley del dibujante de historietas Richard Felton Outcault. Era una gráfica complementada con diferentes frases y palabras que representaba el caos, la hostilidad y la rutina de una ciudad. Esta historieta es considerada por muchos autores como el primer cómic que se realiza de manera oficial y que daría paso a una época de historietistas y dibujantes que aportaron características a la constitución del cómic como las viñetas, onomatopeyas, tipos de textos, entre otros.

Winsor McCay, fue de los artistas pioneros del cómic y quien a su vez sentaría las bases de gran parte del lenguaje y de los recursos narrativos que hoy en la actualidad aún permanecen vigentes. Los elementos narrativos en imágenes, los bocadillos y las viñetas fueron algunos de sus aportes más importantes. Su historieta más reconocida es "*Little Nemo in Slumberland"* publicada en 1905 por el New York Herald y la cual es considerada unas de las obras maestras del cómic, gracias a la capacidad de McCay de utilizar elementos narrativos con los cuales los personajes y los lectores pudieran interactuar en ese muro invisible que divide la realidad y la imaginación.

Por su parte Gustave Verbeek, propuso una particular forma para hacer historietas y caricaturas. En 1903, el autor empezó a publicar sus historietas en el periódico The New York Herald, que inmediatamente llamó la atención de toda la ciudad de Nueva York. Verbeek publicó una serie de historietas que llevaban por nombre *The Upside Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo* las cuales se caracterizaban por una extraordinaria forma de lectura, ya que las imágenes y los textos estaban al derecho y al revés, permitiendo una magistral dinámica para los lectores quienes tenían que girar la página para continuar leyendo.

Otro de los más grandes exponentes del cómic fue George Herriman, quien fascinó al público estadounidense en 1944 con una obra experimental, llamada *Krazy Kat,* de grandiosa riqueza metalingüística, la cual brindaba al lector toda una atmósfera abundante en estética visual combinada con un extraordinario juego de palabras. Para Vilches Fuentes "*Krazy Kat es imaginación, improvisación y delirio"*. (2014, p.25)

Como se mencionó anteriormente, la influencia periodística de los primeros cómics norteamericanos fue de gran influencia y determinó que su la audiencia estuviese formada por un público muy heterogéneo, ya que la circulación del periódico en el seno familiar se vio activada por los cómics, que atraían a las familias, convirtiéndose así en un factor clave de la socialización

norteamericana en los primeros años. Por su parte, en Europa los relatos gráficos se orientaron específicamente por su soporte editorial hacia el público infantil, así la palabra impresa se tornó preponderante a expensas de la imagen impresa y de gran difusión, contemplada con sospechas culturales. Esta jerarquía entre textualidad e iconicidad haría que el cómic tardara mucho en ser un instrumento menor al servicio de la pedagogía infantil, de ahí deviene también el prolongado desinterés de los intelectuales europeos hacia el cómic, cuyo desbloqueo cultural se inició en la década de 1960-1970.

En los años siguientes el cómic siguió creciendo de manera exponencial, no solo a través de los temas que en un principio había planteado, sino que su evolución trascendió por diferentes temáticas como la ficción, la poesía, la aventura, los héroes modernos muy populares en nuestra época. El cómic apareció entonces como la posibilidad de narrar haciendo uso del lenguaje iconográfico de alto impacto, de esta manera jugando con elementos de distintos lenguajes que trascienden las formas tradicionales de la narración, una manifestación artística híbrida y discontinua llamativa para las actuales generaciones.

El cómic en Latinoamérica

Los orígenes del cómic en Latinoamérica datan de mediados del siglo XIX, sin embargo, por diversas razones de índole social, económico, político y cultural, existe un gran desconocimiento del noveno arte de origen latino, por considerarlo poco relevante a nivel artístico, ideológico y cultural. A pesar del poco reconocimiento que se le ha dado al cómic en Latinoamérica, los trabajos de este género son abundantes y originales desde el punto de vista argumentativo y gráfico. Los temas del cómic latinoamericano se relacionan con; la sabiduría indígena, el periodo de la conquista que se basa en el dominio, la vida en el periodo revolucionario, la crítica al superhéroe norteamericano, reflexiones de carácter costumbrista, la crítica social,

cultural y cotidiana de la sociedad, entre otros temas. Ana Merino (2011), teórica española de la historieta, cuestiona el por qué la academia se ha tardado tanto en reconocer las dimensiones estéticas - narrativas del medio en América Latina, cuando, incluso, el historietista peruano Juan Acevedo en el año 1976 en su libro *Para hacer historietas,* ya explicaba cómo a partir de la década de los sesenta había comenzado a fraguarse una extensa bibliografía sobre el género. La autora afirma;

> Se podría por un lado responsabilizar a los herederos de las lecturas de Dorfman y Mattelart que no vieron más allá del Pato Donald, y tampoco se interesaron por definir o identificar las dimensiones ideológicas de la historieta autóctona latinoamericana. Hubo por lo tanto una separación entre las culturas representativas canónicas y otros objetos culturales entre los que se encontraría arrinconada la historieta en general. (p. 14)

Los cómics latinoamericanos han quedado fuera de toda clasificación de los intelectuales que no supieron descifrar el lenguaje de la historieta y separarlo del tipo de historieta de baja calidad que solo pretende satisfacer. Teniendo en cuenta lo anterior, el guionista argentino de historietas Héctor Oesterheld, soñaba con cambiar esta perspectiva del cómic latinoamericano y conseguir logros a nivel estético - discursivo como lo han obtenido algunas obras de occidente, pues "Oesterheld veía hace más de cuarenta años cómo ya entonces algunos creadores latinoamericanos no se conformaban con la simple dinámica del entretenimiento y buscaban una evolución hacia la madurez del género" (Merino, 2011, p.15).

En la actualidad, grandes expertos en Latinoamérica han incrementado los estudios sobre el cómic como objeto de estudio y más profundamente como artefacto cultural. Las

contribuciones exploran las formas en que los cómics sobre y desde América Latina expresan la memoria en torno a una serie de procesos históricos.

Dentro de los cómics que han influenciado la cultura latinoamericana se encuentran algunos muy populares que se han penetrado la retina de los lectores, entre ellos se encuentra: *Mafalda, Kaliman, Condorito, Gilgamesh el inmortal, La selva misteriosa,* entre otros.

Teoría y práctica del cómic

McCloud citado por Jiménez, et al (2020) define el cómic como "Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector" (p. 3). Dentro de las características más representativas del cómic encontramos una amalgama de elementos distintivos para su composición que varían según su diseñador, no obstante, se han constituido las convenciones más importantes a la hora de construir una narrativa gráfica. Algunos de estos elementos corresponden a viñetas, bocadillos, transiciones, líneas cinéticas y las combinaciones entre imágenes y palabras, entre otros.

Por su parte, Roman Gubern, uno de los teóricos que más ha profundizado en las teorías y técnicas del cómic, citado por Huertas (2016), afirma en su texto que;

> El cómic está basado en la segmentación funcional para representar icónica y consecutivamente en cada fragmento unos espacios escénicos consecutivos tridimensionales en períodos de tiempo dados (espacios- tiempo de fabulación), presentados en unidades narrativas constituidas por dibujos inmóviles y bidimensionales y por texto escrito. Estos espacios que se denominan viñetas están separados entre sí por un espacio tiempo omitido, pero que el lector puede suplir mentalmente. (p.5)

Los cómics están conformados por secuencias narrativas que tienen en cuenta aspectos como el tiempo, el espacio, los dibujos y sus movimientos que están ordenados en fragmentos narrativos los cuales denominamos *"viñetas".* Cada viñeta a su vez tiene características que según su conformación permiten ubicar las combinaciones de imágenes y textos. Existen tres aspectos que darán la forma al cómic tal como lo conocemos; en primer lugar, la consecución de viñetas que articulan un relato. En segundo lugar, la continuidad de al menos un personaje a lo largo de la narrativa y por último, los globos o bocadillos en los diálogos de los personajes.

Así el cómic, es entendido como un fenómeno narrativo muy complejo, en el que intervienen códigos con diversos lenguajes y paralenguajes. En el que se incluyen globos con locuciones de los personajes, textos de apoyo en tercera persona, onomatopeyas que poseen un valor iconográfico relevante y una variedad de componentes icónicos, tales como gestos referidos, códigos de conducta, urbanidad, expresión facial, vestimentarios y escenográficos. Al mismo tiempo, existen convenciones semióticas específicas de este medio, que el autor Westen Labarre clasifica como ideográficos sublingüísticos y que comprenden a todos los códigos icónicos empleados en funciones metafóricas o metonímicas.

Por lo tanto, se puede afirmar que el cómic como producto narrativo desarrollado, entra en la categoría de modelo formal heterogéneo- heterogeneidad que deriva principalmente del hecho de haber reconciliado dentro de sí mismos dos formas expresivas que se habían desarrollado con independencia: el arte del relato y la figuración icónica. Al respecto refiere Gauthier que los cómics están gobernados simultáneamente por códigos iconográficos y narrativos. De igual manera como fenómeno comunicativo complejo que fluye a modo de cadena sintagmática generando una estructura narrativa coherente, que en palabras de Van Dijk (1980) es *"*la propiedad semántica de los discursos, basada en la interpretación de cada frase (viñeta en el caso del cómic) relacionada con la interpretación de otras fases*"* (p. 141)

En este orden de ideas queda claro que la viñeta es la unidad o célula de montaje que construye el sintagma narrativo de los cómics, lugar del espacio iconográfico-narrativo que Gubern (1972) define como "la representación pictográfica del mínimo espacio o/y tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje de un cómic" (p. 115), estas unidades están en constante dinámica, ya que la lectura al interior de las viñetas, al igual que en la secuencia de viñetas, está constituida por una línea de indicatividad basada en la prioridad temporal la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior. Este aspecto temporal que en si son relaciones espaciales, denota que el personaje situado a la izquierda representa al que inicia la acción y el de la derecha al que la concluye, así mismo se lee primero el globo que está ubicado en la parte superior y luego el situado debajo de él, esta línea de indicatividad que es imperativa en los cómics, se ha relacionado a la normativa direccional que rige la escritura y lectura en occidente.

Ahora bien, anteriormente se ha afirmado que el elemento fundamental en la construcción de la temporalidad de una viñeta procede de las locuciones de los personajes inscritas en globos, porque la emisión de tales textos supone una duración, igual a la del tiempo que los personajes inmóviles representados emplearían en emitir tales locuciones.

Estudios sobre la aparición de estos globos han mostrado que tiene antecedentes muy antiguos, tales como las filacterias de la pintura medieval. También en otras culturas iconográficas se idearon procesos parecidos, como las señalizaciones de vocales de las culturas pictográficas precolombinas. Estos antecedentes, aunque de gran importancia no llegaron a concretarse en el tiempo debido a su falta de generalización y de sistematización, ya que serán los cómics los que establecieron la representación simultánea de la imagen y el sonido, poniendo fin al divorcio histórico entre la cultura icónica y la cultura literaria.

La investigación *Tebeo cómic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en las industrias del cómic en España*, trabajo desarrollado por el teórico Daniel Gómez Salamanca de la Universidad Ramón Llull de Barcelona 2013 referencia la definición dada por Gubern del cómic. Para este autor el cómic es:

> (…) un medio escrito-icónico basado en la narración mediante secuencias de imágenes fijas que integran en su seno textos literarios. Y esta narración está gobernada, por ello, por códigos diversos de lenguajes o paralenguajes diferentes, verbales e icónicos (escenografías, gestualidad de los personajes, vestimentas, etcétera) (p.96)

Por otro lado, el profesor Ramiro Gareca Hurtado en la Universidad mayor de San Andrés de la Paz Bolivia, apoyándose en autores como Gubern define al cómic como "una narrativa gráfica y visual, en sí, una narración que se expresa mediante cuadros de dibujo, tomando como base un guion previamente escrito" (Gareca, 2015. p 65). Como tal la narración gira en torno a un personaje central, en el cual reposa el argumento, argumento que se expresa con diálogos que son rotulados en cada cuadro a través de la acción, el movimiento y la expresión de los sujetos dibujados.

Gareca menciona en su estudio las características del cómic donde argumenta que el este se caracteriza por ser una exposición breve de una situación concreta en pocos encuadres, como tal no necesita guardar una secuencia cronológica, requiere una secuencia limitada a una situación concreta que le da sentido, además posee las mismas características de elaboración que un filme: guion, planificación, composición de planos y montaje.

Las historietas y las viñetas marcan la estructura narrativa de cómic (Gubern, 1972), estas se muestran como una ventana al mundo abierto, como escenas de la vida cotidiana que puede

revelar a los estudiantes una forma de interpretar situaciones comunicativas concretas, motivando el constante desarrollo de la creatividad, imaginación y la actitud crítica. Cada viñeta representa una acción destacada del argumento narrativo, por ello es importante que el estudiante sepa elegir los hechos principales del texto narrativo.

En el caso del cómic se tienen textos escritos que se rigen a las normas del lenguaje escrito y las imágenes que tienen como referencia el lenguaje icónico conformando toda la sintaxis narrativa de esté; ambos lenguajes participan de un código "mestizo" en el que se integran las imágenes, las palabras y los símbolos; todos ellos regidos por una serie de convenciones particulares de este medio expresivo, Por ello la competencia lingüística para la lectura y elaboración de este tipo de códigos es diferente a las narraciones orales o escritas.

Una de las tareas más arduas es la elaboración temporal del cómic, ya que el hecho narrativo depende de la dimensión temporal para su constitución, dicha dimensión dista del tiempo presente y se expresa en un tiempo futuro o pasado, la cuestión importante para este estudio es cómo se manifiesta y confirma la capacidad narrativa en los escolares y cómo aprenden a narrar con imágenes.

Por tanto, para trazar la temporalidad en el cómic es necesario que el escolar aprenda a seleccionar y a ordenar las unidades nucleares de la historia. Esta estructuración, que la mayoría de los niños realizan mentalmente, y mantienen en la memoria, será posteriormente trasladada a las viñetas del cómic.

Se considera entonces que la temporalidad se basa, por un lado, en la secuencia de las escenas presentes en las diferentes viñetas, reflejo del desarrollo argumental, y, por otro, en la plasmación de la temporalidad expresada en cada una de ellas, para producir e interpretar esta temporalidad el estudiante debe aprender a seleccionar los elementos más importantes de la trama,

esto solo se desarrolla en su interacción con la cultura popular, haciendo énfasis en los aspectos dramáticos y secuenciales de este género. Así mismo los lectores deben ordenar las escenas en función del formato narrativo; para ello el cómic debe desarrollar marcas temporales que inicien la cronología secuencial de la historia, reconocer los personajes centrales con la información suficiente, captar la problemática central y su resolución o desenlace.

Para entender esta temporalidad en el cómic es necesario adecuar el lenguaje gráfico y escrito de este para expresar el tiempo, haciendo uso de normas sintácticas y el hilo argumentativo construido en la sucesión de viñetas; elementos como la introducción de viñetas para la inclusión de marcas temporales, también la utilización de globos para el diálogo, ya que su introducción a mayor o menor grado; determina el ritmo narrativo, así mismo el uso de las convenciones gráficas que se utilizan para plasmar el transcurso del tiempo y la utilización de modelos sencillos de montaje de viñetas darán la secuenciación correcta del argumento.

Con lo anterior se puede afirmar que el cómic desarrolla una dimensión icónica que provoca la plasmación de momentos principales en diversas viñetas por medio del dibujo de la escena de forma que el tratamiento del espacio, indispensable para el desarrollo de la acción argumental, queda vinculado con la representación gráfica, por ende el discurso del cómic concreta su temporalidad en la espacialidad de la viñeta por eso se considera como el elemento estructural básico, en palabras de Gubern (1972) se convierte “en la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje de un cómic”. Así la dimensión espacial en el cómic depende, en gran medida, del dominio del lenguaje gráfico, que es instrumento indispensable para dibujar la viñeta.

En la viñeta se puede distinguir dos tipos de espacio que coinciden; el espacio topológico que es la superficie de la viñeta marcada sobre el papel, los límites de este espacio los establece

las líneas de demarcación y el segundo espacio el representado mediante la figuración la actuación o representación, en este último la disposición de los personajes debe ser clara para mantener la secuencia argumentativa de la narración, por ello la organización izquierda- derecha arriba y abajo son fundamentales. La primera define las posiciones de los personajes y los diálogos en la viñeta como si fuera una representación teatral y la segunda está acompañada de abundante lenguaje plástico como los efectos de trazo, el coloreado y los efectos de iluminación.

También el encuadre de los planos expresados en cada viñeta, permiten la construcción secuencial y semántica de la narración por medio del lenguaje icónico, por tanto, la construcción del espacio en las narraciones visuales de los escolares debe contemplar la existencia de diversos modelos compositivos y expresivos para la representación espacial, y éstos aparecerán en función de las destrezas adquiridas por los escolares según su edad y experiencia con el dibujo. El trabajo de tesis doctoral titulado *Poética de la narración pictográfica* del autor Roberto Bartual Moreno de la universidad Autónoma de Madrid en 2010, define una guía de términos del cómic que sirve para describir con precisión cómo se articula el significado en las narraciones pictóricas:

> **La secuencia:** los narradores de cómic organizan el material por medio de imágenes dispuestas en secuencia sobre la página, es decir, de un lado a otro, con el fin de que el lector las siga en un orden preciso, en este sentido es posible distinguir varios tipos de secuencia.
>
> **La secuencia externa:** forma un conjunto de imágenes bien separadas entre sí mediante viñetas o espacios en blanco lo suficientemente amplios. Esta secuencia se encuentra con más frecuencia en casi todos los cómics y tiras narrativas.

La secuencia interna: algunas viñetas pueden contener en su interior secuencias de imágenes. La viñeta posee una secuencia interna, es decir, actos que suceden antes y después y cuya secuencialidad es denotada por el uso de bocadillos.

La secuencia implícita: hay viñetas que sugieren de algún modo, un antes y un después, permitiendo al lector aventurar en su secuencia imaginaria con la cual intuye una narración, en sí en las imágenes mostradas están implícitas las causas y las consecuencias de los que se muestra. Una secuencia, sea de cualquier tipo, debe estar articulada de tal modo que el lector pueda comprender las relaciones espaciales, temporales, causales e incluso metafóricas que existen dentro de las imágenes que la componen. De este modo cuando dos viñetas consecutivas acontecen en un mismo espacio, se dice que, entre ellas existe una cláusula espacial; cuando la sucesión de estas viñetas expresa su orden temporal, ya que se siguen cronológicamente, o porque al pasar de la una a la otra se manifiesta un cambio analéptico o proléptico, diremos que hay una cláusula temporal; cuando dos viñetas consecutivas se presentan la una como consecuencia de la otra, se define como una cláusula causal; y finalmente, cuando entre las viñetas existe una relación de tipo figurativo o simbólico, diremos que hay cláusulas metafóricas.

Estas cláusulas le dan a lector los datos básicos de espacio, tiempo, causalidad, y metáfora que sostiene una narración, estas cláusulas no se dan de manera separada, ya que casi siempre cada pareja de viñetas se une en virtud de dos o más de este tipo de cláusulas. De todas formas, sea cual sea el tipo de cláusula predominante es posible distinguir cuatro clases diferente de secuencias externas:

La secuencia del relato: está compuesta por varias escenas, cada una de las cuales queda expresada en una sola viñeta. El paso de una viñeta a otra supone, un cambio o una

ruptura en la unidad de acción, y aunque las viñetas se suceden de manera cronológica, la relación casual que hay entre ellas es poco explícita. La cláusula predominante es la temporal y el vínculo que hay entre ellas es aditivo, como si estuvieran unidas por conectores causales y temporales.

La secuencia mimética: esta constituye una unidad espacial, temporal, y algunas veces de acción. Como tal está conformada por una sola escena fragmentada en varias viñetas. Hay que tener en cuenta que el paso de una viñeta a otra significa un avance cronológico en el relato, por tanto, en este tipo de secuencia la relación causal entre viñeta y viñeta es muy explícita. (pp.101-104)

Características y rasgos técnicos del cómic

Como se ha dicho anteriormente , el cómic consiste en una sucesión de imágenes o ilustraciones que se constituyen como un conjunto de signos icónicos cuya tarea es representar gráficamente el objeto u objetos a designar, en este sentido los signos del cómic pueden ser clasificados como icónicos y verbales, aquí la relación con el referente viene determinada por su similitud con el signo (como por ejemplo los dibujos y las onomatopeyas) y los símbolos cuya relación con el referente viene determinada por una convención, es decir, un código compartido entre autores y lectores (como las palabras, los globos o los marcos de las viñetas), además es importante señalar que los signos del cómic son infinitos, ya que no están limitados por un conjunto cerrado de posibilidades, en este sentido el historietista decide al dibujar cada mínimo aspecto de los entornos objetos y personajes que aparecen en el cómic.

Para Gómez el cómic está formado por unidades significativas que tienen un doble articulación verbal e icónica, es ahí donde se encuentra la dificultad del cómic, ya que no se trata

de unir códigos de manera superpuesta, sino de desarrollar una concreción significativa entre los diferentes lenguajes que conforman este producto artístico. (p. 96)

La Viñeta

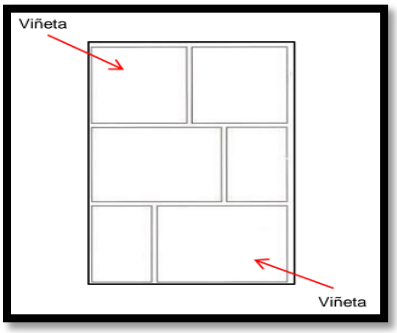


Figura 1: La viñeta, ilustración tomada de Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de cómic. Casas, N (2015, p. 26)

Las viñetas son una unidad significativa de representación pictográfica del mínimo espacio y tiempo en el que se reproduce la acción, que constituyen la unidad del montaje del cómic, que permite al lector establecer la secuencia narrativa de la historieta. Las viñetas contienen micro unidades significativas cuyos elementos la definen, componen e integran. Según Casas (2015) las partes de la viñeta se dividen en dos: Continente y contenido. El primero, hace referencia a las líneas, cuadros, formas y tamaños que componen la viñeta. El segundo, por su parte, consiste en los códigos, globos, planos, gestualidad y movimientos. A su vez, las viñetas están constituidas por otras características, en las que se destacan, el encuadre, delimitación del espacio que será utilizado y en los que se determinan diferentes tipos de planos; primer plano, plano medio, plano general, entre otros.

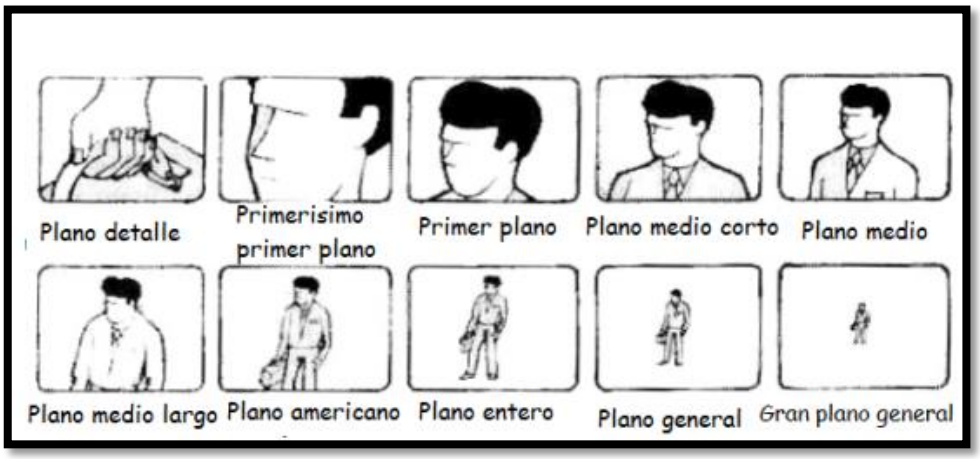


Figura 2: Planos de la viñeta. Gordo, L (2017)

Otra de las características a tener en cuenta es el concepto de ángulos de visión que tiene mucha similitud en el cine y la fotografía, el cual hace referencia a la incidencia en la forma en la que se observa la imagen, en este sentido se puede reconocer el ángulo picado, (cámara de arriba a abajo), contrapicado (de abajo hacia arriba), frontal (delante de los ojos), nadir (abajo hacia arriba) y cenital (arriba y perpendicular).



Figura 3: Plano frontal. Trujillo, C y Valdez, L. Blog



Figura 4. Plano Nadir. Trujillo, C y Valdez, L.

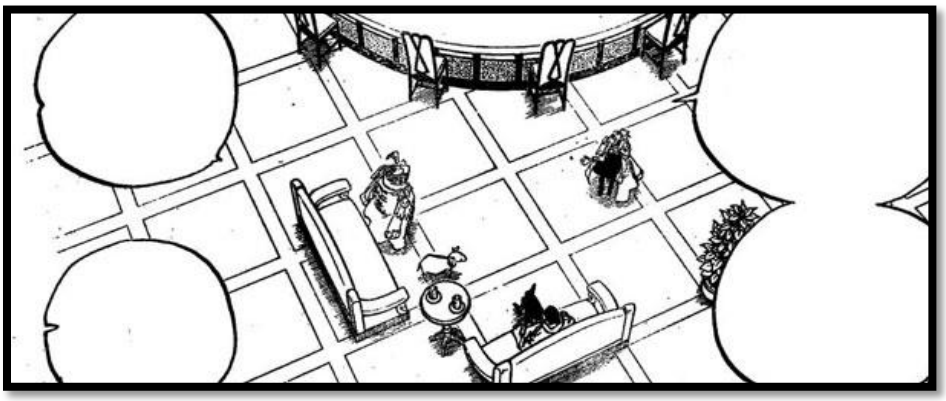


Figura 5: Plano cenital. Trujillo, C y Valdez, L.

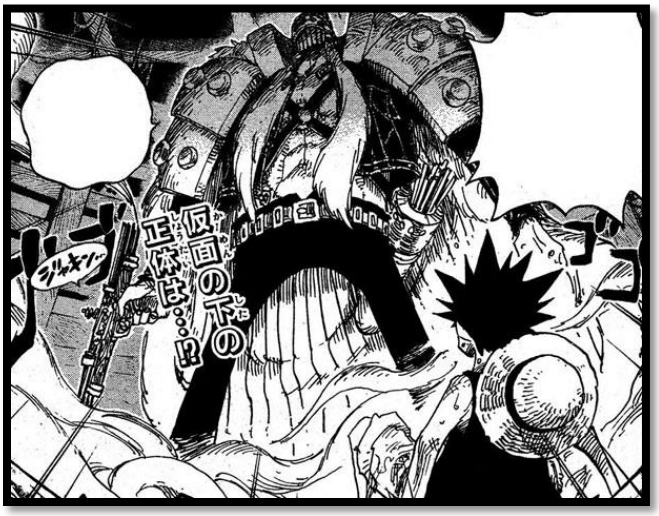


Figura 6: Plano contrapicado. Trujillo, C y Valdez, L.

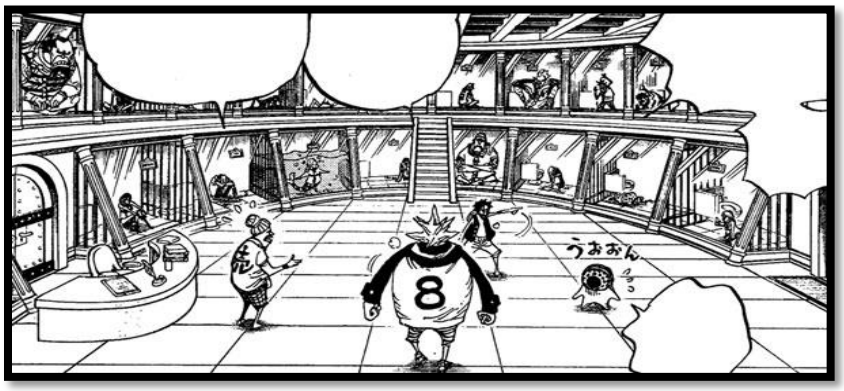


Figura 7: Plano picado. Trujillo, C y Valdez, L.

En cuanto al diseño del dibujo encontramos en su mayoría elementos derivados de la pintura como sombras, contraluces, brillos entre otras. A su vez, los códigos gestuales de los

personajes logran crear atmósferas reales sobre las emociones y los movimientos que cada uno transmite. Gubern citado por Gómez Salamanca afirma que;

> Hay una distinción entre gestos funcionales ejecutados de la misma manera por todos los personajes que se encuentran dentro de la misma situación y gestos indíciales que caracterizan el tipo de personajes. Esta diferencia es tomada de Claude Bremond, que a su vez se basa en la distinción entre funciones e índices de Barthes (p.103)

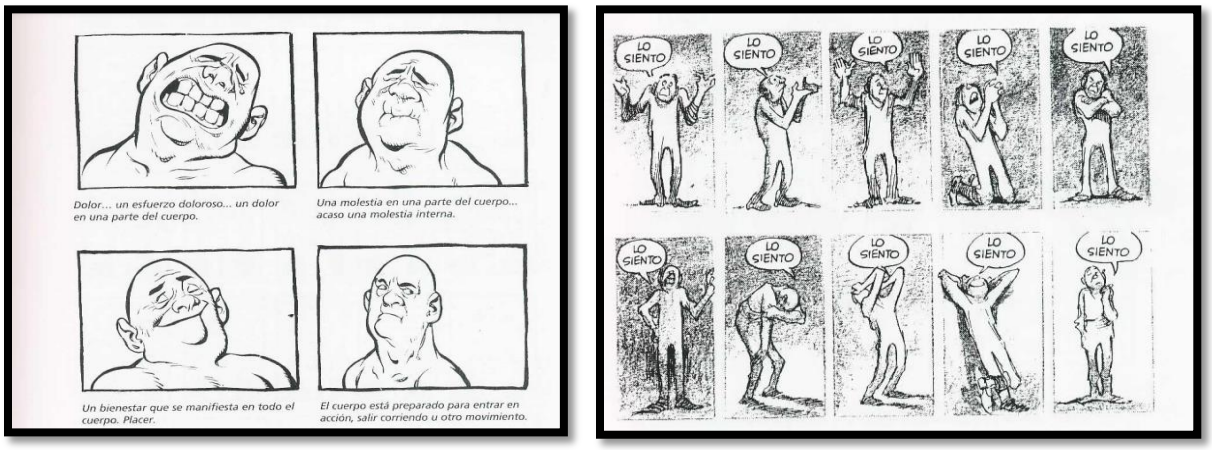


Figura 8: Expresiones cara y cuerpo. Sequential art. Eisner, W (1996)

A su vez las figuras cinéticas se pueden definir los recursos gráficos específicos del cómic, que expresa la ilusión de movimiento o la trayectoria de los móviles, por medio de iconemas que imitan la fotografía. Se distinguen diferentes tipos de expresión del movimiento: trayectoria lineal simple, trayectoria lineal del color, oscilación, impacto, nubes, deformación cinética descomposición visual del movimiento y finalmente la instantánea, definida como la ausencia de las anteriores.



Figura 9: Movimientos secuenciales. Sequential art. Eisner, W (1996)

Lenguaje Verbal



Figura 10: Bocadillos de diálogo y pensamiento. Arcoya, E (2020). Blog.

Las convenciones destinadas a este aspecto están relacionadas con el texto de los diálogos y pensamiento de los personajes, además incluye sonidos inarticulados como la onomatopeya y signos icónicos de carácter metafórico.

Globos: Son el espacio donde los personajes expresan sus diálogos y pensamientos. Existen diferentes tipos según la situación.

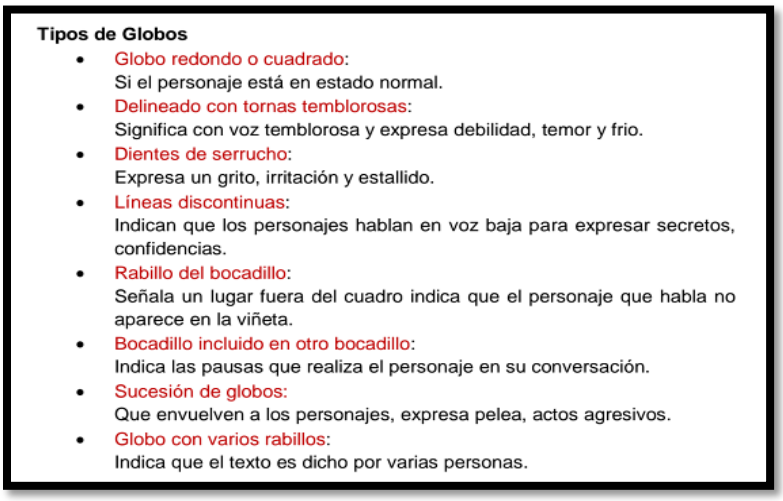


Figura 11: Tipos de globos. Casas, N (2015, p. 25)

Cartela o cartucho: La cartela es la voz del narrador. Este texto no se integra a la imagen, se ubica en la parte superior de la viñeta.



Figura 12: Ejemplo de cartela. Casas, N (2015, p. 26)

Onomatopeya: La onomatopeya es la imitación de un sonido de la realidad el cual puede estar hacer parte del globo. Las onomatopeyas pueden provenir de diferentes sonidos como la voz y ruidos humanos, ruidos artificiales, sonidos de animales, entre otros.



Figura 13: Ejemplos de Onomatopeya. Marcos, A (2020). Blog Las onomatopeyas y la narrativa.

Metáforas visuales o signos de apoyo: Una metáfora visual es la representación de una persona, lugar, cosa o idea por medio de una imagen visual que sugiere una asociación particular o un punto de similitud. También se conoce como metáfora pictórica y yuxtaposición analógica.

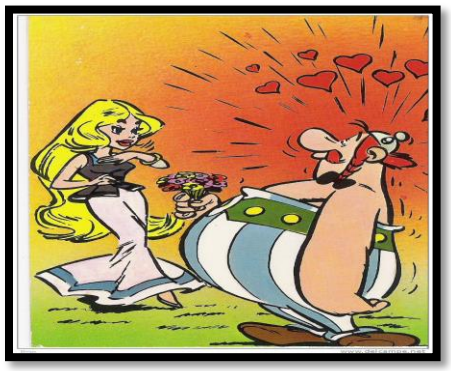


Figura 14: Ejemplo de metáfora visual. Blog traducir comics.

Color: El color en el cómic permite crear diferentes ambientes y espacios según las emociones que se quieran expresar. Es a partir de este código visual que se establecen conexiones entre el cómic y el lector, ya que permiten dar realismo a la imagen, provocar sentimientos y dar significados.



Figura 15: Ejemplo de color. Understanding comics. Mccloud, S (1993)

Estilos del cómic

Los estilos del cómic son variados y sus características dependen de su origen.

Estilo Americano: La estética del modelo de cómic americano se encuentra estrechamente relacionada con la Grecia antigua, dado que los personajes son físicamente esculturales y atléticos como solían ser las personas en la época. De acuerdo a Casas (2015), las figuras del cómic son tan reales que se asemejan a las proporciones del cuerpo humano, los historietistas de este estilo procuran detallar y sombrear más el cuerpo, de esta manera la figura se ve estilizada y heroica. El género dominante en el estilo americano es el de los superhéroes, por lo que es mundialmente reconocido las editoriales Marvel Comics y DC Comics.



Figura 16: Cómic Dale Arden, Flash Gordon y el profesor Zarkov. Raymond, A. (1936)

Estilo Europeo: El estilo europeo posee similitudes con el cómic estadounidense, puesto que también se usan bases estéticas de la antigua Grecia, no obstante, en su evolución el cómic europeo ha transformado algunas proporciones clásicas, brindando mayor libertad a la figura para mostrar distintas expresiones y movimientos que se relacionen a la identidad del personaje. Por otro lado, lo que diferencia mayormente al cómic europeo son las historias que contienen un trasfondo literario y filosófico, teniendo en cuenta que sus guiones y títulos son más intelectuales que van dirigidos a un público más adulto. (Casas, 2015, p. 256)



Figura 17: Cómic Las águilas de Roma III (1) (3ed). Norma Editorial. Marini, E. (2008)

Estilo Japonés o Manga: El cómic japonés tiene sus orígenes entre los años 1790 - 1912. En el siglo XIX el pintor y grabador Hokusai Katsushika usó el término Manga para referirse a las narraciones de arte nipón. En general, el estilo japonés guarda características de los cánones orientales como, por ejemplo; el alargamiento de las figuras, la estructuración de la cabeza (angulares y triangulares) y los ojos, los cuales tienen mayor visibilización en los rostros. Las temáticas del manga abarcan una extensa variedad de géneros y llega a públicos diversos, y su difusión se ha dado gracias a las series de animación, conocidas como anime.



Figura 18: Cómic Sailor Moon. Takeuchi, N. (1991)

Estilo Cartoon: El estilo cartoon pertenece a la generación de la caricatura que se evidencia frecuentemente en las tiras cómicas. Este estilo no tiene en cuenta las proporciones reales del cuerpo o figura y "tiende a exagerar las características existentes, ya sea por defecto o por exceso" (Casas, 2015, p. 257). En los diseños humorísticos se retrata la cotidianidad o situaciones sociales y se acompañan, en ocasiones, con leyendas de carácter crítico o de parodia.



Figura 19: Tira diaria de Mutt and Jeff. Fisher, B (1913)

Estilo Arte Pulp: El arte *Pulp* fue uno de los estilos utilizados para la ilustración del cómic "El devorador de sombras". Sus orígenes se remontan al año 1896 cuando Frank Munsey renueva por completo la producción de revistas y lanza la *revista Argosy*, una revista de baja calidad con materiales de bajo costo, asequible a las masas estadounidenses. Precisamente, el término *Pulp* deviene del papel de pulpa de madera económico que se utilizó para la impresión de la revista, con el uso de la imprenta de vapor que permitió la impresión barata de este tipo de revistas de las que

Argosy fue pionera, pero que luego se llamaron “dime novels o penny dreadfuls” dado que el costo era solo $10 centavos. Antes de Musey, ninguna persona había tenido la idea de combinar la imprenta, papel y autores de bajo coste en una sola revista que brindara entretenimiento a los jóvenes de la época quienes pertenecían a la clase trabajadora.

Las primeras publicaciones de la revista Argosy no tenían ilustraciones ni siquiera en la portada, por lo que en el año 1903 apareció una nueva revista con mejores características que Argosy llamada *The Popular Magazine,* fue catalogada como *la revista más grande del mundo*, en virtud de que poseía dos páginas más; portada y contraportada, contenía diferencias en el diseño de las páginas, tenía menos texto y lo mejor fue que introdujo portadas a color, lo que rápidamente atrajo un gran éxito.

Por otro lado, las revistas contenían narraciones simples con impresiones y grabados que iban ilustrando el relato tipo cómic o historieta. Aunque, los compradores de estas revistas se interesaban por las tramas de las historias, los artistas de las portadas tenían el duro trabajo de transformar las escenas de la narración en gráficos visualmente dinámicos, cuestión que también atraía a los lectores y los distraía de fijarse en la mala calidad del papel.

Es importante recalcar que, los *Pulp* (revistas) dieron origen al término *Pulp fiction* para referirse a la literatura popular y de baja calidad, aunque esto no era impedimento para que autores de renombre participarán en la composición de los *Pulps.* Por lo general, las temáticas abarcan varios géneros como; la fantasía, la ciencia ficción, las historias de detectives, el romance, el terror, algunos temas morbosos y exploradores. De acuerdo con el periodista Sergio Fanjul y su artículo *Entre la basura y lo genial* (2012)

De la vilipendiada cantera del *Pulp* salieron autores hoy plenamente aceptados como Raymond Chandler y Dashiell Hammet, que sentaron las bases de la novela negra y las historias

policiacas hard boiled, el terrorífico universo atávico de H. P. Lovecraft, o la ciencia ficción de Phillip K. Dick, Isaac Asimov y Ray Bradbury. O Ron Hubbard, fundador de la Cienciología. Personajes bien instalados en el imaginario popular, como el Conan de Robert E. Howard o el Tarzán de Edgar Rice Burroughs, surgieron de sus amarillentas páginas.

Como afirma Fanjul, a pesar de que los *Pulps* se caracterizan por presentar secuencias narrativas sencillas, fueron inspiradas por obras de arte completas de las cuales también se pueden señalar *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, *El viaje al centro de la tierra* (1864) de Julio Verne y *La guerra de los mundos* (1898) de H.G. Wells. Los artistas y escritores de *Pulp* siguieron el ejemplo de estos autores, contando historias sobre viajes en el tiempo, máquinas ingeniosas, viajes a planetas alienígenas y científicos locos.

Las narrativas *Pulp* también contenían temáticas de ficción de explotación, razón por la que más adelante el gobierno desaprobaría los contenidos del *Pulp* por su elevada influencia erótica y violenta, siendo una de las causas para que su comercialización empezará a bajar, no obstante, la principal causa para el declive de los *Pulps* lo causó la Segunda Guerra Mundial, debido al racionamiento de papel y metal, lo que repercutió en los costes de producción generando pérdida en la rentabilidad.

En la actualidad, se reconoce que el *Pulp* ha dejado un legado inminente, no solamente por las formas narrativas implícitas que propulsó, sino porque gráficamente inspiró una revolución al uso de los colores llamativos, las fantasías salvajes, la erotización del cuerpo, figuras realistas y fantásticas como criaturas alienígenas, entre otros. Es posible ver este tipo de estética del arte *Pulp* en otros escenarios como; el cine, la publicidad y los diseños gráficos.

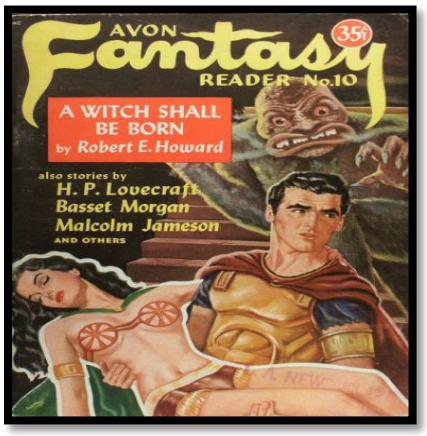


Figura 20: Portada de Avon Fantasy Reader presentando A Witch Shall Be Born de Robert E. Howard (1949)

Estilo Edad de oro: El negocio de las historietas estadounidenses experimentó un auge durante el período conocido como la "Edad de oro de las historietas", que duró desde finales de la década de 1930 hasta principios de la de 1950. Durante este tiempo, las historietas cómicas se volvieron "modernas", se caracterizan principalmente por la invención del super héroe arquetípico. Un punto de inflexión en este período fue la creación de Superman en 1938 por Joe Shuster y Jerry Siegel, publicado por la firma que se convertiría en DC Comics en Action Comics #38. Durante este tiempo, varios otros superhéroes conocidos hicieron su debut, incluidos Batman, el Capitán América, el Capitán Marvel, la Antorcha Humana, la Mujer Maravilla y Flash.

La industria del cómic se expandió y evolucionó durante esta Edad de Oro. Aunque se atribuye a la invención de los superhéroes el impulso del crecimiento de los cómics en este período, muchos otros géneros, como el humor, el western, el romance y los cuentos de la jungla, también se establecieron y llenaron con éxito las tiendas. Las convenciones de este arte estético y creativo fueron mejoradas por una generación de autores, artistas y editores, quienes luego lo elevaron a una plataforma utilizada por el público en general.

El estilo de la edad de oro dentro de cómics posee características predominantes, las cuales Johnny Levanier *(2017)* destaca en su artículo *The amazing stylistic history of comic books,* en

donde afirma que a pesar de que los cómics se publicaron como folletos se mantuvieron en su mayoría fieles a la estética del periódico, brindando una narración simple a través de dibujos secuenciales sencillos. Las caricaturas eran simples puesto que los editores aún no habían llegado al punto de gastar o atraer artistas serios. Por otro lado, Levanier indica que se usaron cuadrículas básicas para el diseño del panel, y el lenguaje predomina con frecuencia sobre las imágenes.

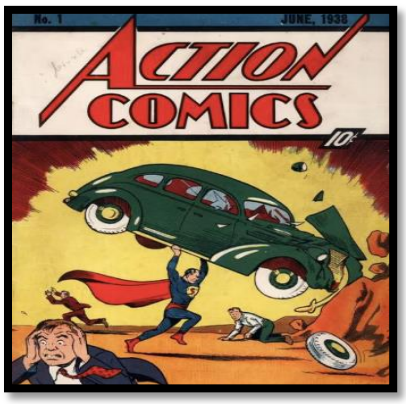


Figura 21: Portada 1er Action Comic. Siegel, J & Schuster, J (1938).

Estilo Pop art: El pop art nace durante la segunda mitad del siglo XX, particularmente en la década de 1960, fue un movimiento que se reconoció como un importante fenómeno cultural. Puede verse como un movimiento histórico, principalmente liderado por jóvenes, que innovó y revolucionó las normas y prácticas sociales, especialmente en los ámbitos del arte y el diseño. Esta mezcla de arte y vida proporcionó a la década de los 60 's una profundidad cultural que se extendió a las eras modernas en las sociedades contemporáneas.

En ese escenario surge el pop art, un movimiento iconográfico que utilizó materiales que antes habían sido utilizados como signos. De hecho, el arte pop podría ser visto como el arte de la industrialización y, como resultado, tuvo una mayor influencia en las naciones más desarrolladas y en las que había surgido una importante sociedad de consumo, como Gran Bretaña y Estados Unidos.

Además, esta corriente creativa es la que capta con mayor precisión el estado de ánimo de la época (Adams, 1984), un perpetuo estado de cambio que se da en el arte y que lleva a la experimentación en todos los dominios artísticos donde la juventud se convertirá en un nuevo actor significativo.

Los editores experimentaron con cómics de géneros más violentos, siendo el terror,el más popular. El uso de imágenes surrealistas y ocasionalmente inquietantes imitó estas ideas más oscuras en las formas visuales.

Adicionalmente, los cómics utilizaron las tendencias del arte histórico, especialmente el surrealismo, como inspiración para representar los escenarios extraños en los que vivían sus héroes.

Con el reconocimiento de los cómics como un medio exitoso, el arte de la portada comenzó a alejarse de las estrategias baratas para llamar la atención y, en cambio, evolucionó hacia una interpretación estética de los temas del problema o la mentalidad de un protagonista. El movimiento Pop Art, que se apropió de cosas comerciales como etiquetas de productos, anuncios de revistas y cómics con fines artísticos, es donde los cómics encontraron por primera vez una expresión estética genuina.



Figura 22: Superhéroes de arte pop. Shutterstock blog.

Jorge Luis Borges y el género fantástico

El género fantástico posee sus normas y formas dentro de sus propios parámetros, es por ello que para entender dicho género se debe precisar el concepto de fantástico definido en relación a lo real e imaginario, según Todorov citado por Tomachevski el primer filósofo en definir esta categoría fue Vladimir Soloviov, para este filósofo ruso "en el verdadero campo de lo fantástico, existe, siempre la posibilidad exterior y formal de una explicación simple de los fenómenos, pero, al mismo tiempo, esta explicación carece por completo de probabilidad interna"(p. 288). En otras palabras, el hecho fantástico se manifiesta en el movimiento o vacilación de la posible explicación de los sucesos, que intrínsecamente contiene lo inexplicable de estos fenómenos, en una oposición necesaria donde vacila o se mueve el hecho fantástico.

Con lo anterior se entiende que lo fantástico surge como una irrupción poco notoria en lo real, como una posibilidad explicable de lo inexplicable, como un estado natural de lo sobrenatural; en un constante flujo de estas características propias del hecho fantástico, que se dinamizan en el acto de la creación artística, refiriéndonos a Salter (2016) quien afirma "en la creación literaria el escritor inventa un ambiente real de un hecho ficcional, por medio de estrategias literarias creadas por el autor y su estilo" creando así la posibilidad de la imposibilidad. (p.89)

En este sentido se puede afirmar lo planteado por Torodov (1980) "lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural." Premisa que en sí recoge la característica principal de lo fantástico, un hecho que fluye constantemente en contradicciones; explicación-inexplicación, natural- sobrenatural, real-imaginario; opuestamente dependientes, ya que se necesitan la una a la otra y es en el flujo de esta contradicción que se manifiesta el hecho fantástico.

Ahora bien, desde la perspectiva de Borges el género fantástico no es una invención del actual siglo, para Borges esta literatura es más antigua que las letras, así de un lado se encuentra la literatura realista, que trata de situaciones comunes de la humanidad y por otro lado la literatura fantástica que no tiene otro límite que la imaginación. En este sentido se suele pensar que en la literatura fantástica los temas son ilimitados, pero, por el contrario, son pocos sus temas desarrollados en el imaginario de la humanidad desde tiempos milenarios.

Borges en su conferencia sobre literatura fantástica clasifica los temas más utilizados en este tipo de narrativas, refiriendo uno de los temas más antiguos que es la transformación y lo hace con el relato *Dama en Zorra* del narrador inglés David Gardner, dicho relato está situado en el siglo XIX época victoriana, en un pueblo de Inglaterra. Gardner hace que los personajes sean triviales, porque como lo afirmaba Wells en un relato fantástico es necesario utilizar solo un fenómeno fantástico y que lo demás sea cotidiano, ya que si se atiborra de hechos fantásticos la narración será poco creíble o digerible.

Otro tema que refiere Borges en su conferencia es la confusión de lo onírico con lo real, de los sueños con la vigilia. Este tema Borges lo retoma con las palabras de Chuang Tzu: “Chuang Tzu soñó que era un mariposa y no sabía al despertar si era un hombre que había soñado ser mariposa o una mariposa que ahora soñaba ser hombre”, para este autor la utilización de la mariposa es la que permite el escenario fantástico, porque concuerda con el carácter onírico de la vida, es frágil como el sueño representa el vuelo de la imaginación y del sueño, en si esta posibilidad de utilizar lo onírico como escenario fantástico depende de la capacidad metafórica que pueda tener un escritor a la hora de construir su secuencia narrativa.

El último tema al que se hará referencia en esta investigación, ya que Borges nombra otros más en su conferencia; es el tema de la invisibilidad, en muchas ocasiones este tema al parecer

netamente fantástico simboliza la angustia y la soledad de la humanidad, Wells cuando escribió su cuento *El hombre invisible*, se sentía solo y angustiado, dicho relato muestra la vida de un médico albino que a través de un líquido logra ser invisible, y aunque en un inicio ve su poder ilimitado y se proclama señor del mundo, poco a poco se da cuenta de su limitación, en una sociedad moderna que no da espera a los afanes del día a día. Es necesario referir que este tema ya había sido utilizado en escrituras tan antiguas como el poema épico de Gilgamesh donde el héroe puede poseer un anillo gracias a su condición.

Para Borges las ficciones fantásticas que componen este tipo de literatura son anteriores a las letras, se encuentran en registros históricos y literarios como en *La biblia*, en *Homero*, en las *Mil y una noches*. Quizá los primeros especialistas en el género son los chinos, ya que relatos como *El admirable sueño del Aposento Rojo*, las novelas eróticas y realistas, como *Kin Ping Mein* y *Sui Hu Chuan* y hasta los libros de filosofía son ricos en fantasmas y sueños. En cuanto a Europa y América, se puede afirmar que, como género definido, la literatura fantástica aparece en el siglo XIV, teniendo en cuenta que tuvo sus precursores tales como Rabelais en el siglo XVII, Quevedo en el XVIII, también a De Foe y Horace Walpole en el mismo siglo.

Borges define en su antología de la literatura fantástica que no hay leyes generales que rijan a las narrativas de este estilo, habla de la necesidad de indagar las leyes generales y especiales para cada tipo de cuento. De esta manera define una serie de observaciones generales que aplican en el escenario narrativo fantástico:

- **El ambiente o la atmósfera:** Si bien muchos autores crean ambientes específicos donde pueda irrumpir el hecho fantástico, muchos llegaron a la convención que, en un ambiente completamente creíble y cotidiano, sucediera un solo hecho increíble. Surge entonces lo que se puede llamar como la tendencia realista en la literatura fantástica, en este matiz es muy importante

la sorpresa, efecto literario que se ve afectado por el tiempo y que genera una especie de contraste entre lo verosímil y lo inverosímil. Para que la sorpresa de argumento sea eficaz debe estar preparada, atenuada, el escritor debe generar un ambiente narrativo específico donde el hecho fantástico se introduzca sin ser notado, confundido con los elementos reales y verosímiles.

- **Enumeración de argumentos fantásticos**: dentro de la literatura fantástico encontramos argumentos de fantasmas, argumentos de acción, con personajes soñados, con metamorfosis, acciones paralelas que actúan por analogía, temas de inmortalidad, fantasías metafísicas, todos argumentos que operan en la secuencialidad narrativa y que producen un ambiente enigmático en el lector, quien en muchas ocasiones no diferencia en lo que es real y lo que es ficcional.

- **Clasificación de los cuentos fantásticos por su explicación**: se observan cuentos que se explican por la intervención de un ser o hecho sobrenatural, también aquellos que tienen una explicación fantástica, los que se explican por la intervención de un ser o un hecho sobrenatural, pero insinúan, también, la posibilidad de una explicación natural. Estos tipos de narración fantástica serán representativos en cada época de la historia del desarrollo de la literatura.

Manual de zoología fantástica

El Manual de zoología fantástica es una recopilación de seres extraños que han surgido de la invención humana, fue publicado en 1957 por Jorge Luis Borges y Margarita Guerrero. Se trata de una obra con gran despliegue en cuanto a la relación de fuentes tanto de oriente como occidente explorando elementos históricos, literarios, filosóficos y mitológicas, en donde Borges con su gran capacidad narrativa influenció cada una de las descripciones a través de sus tesis más profundas. Para el desarrollo de su obra Borges y Guerrero recurrieron a los bestiarios , los cuales alcanzaron su apogeo en la alta edad media; estos libros medievales de iconografía sobre animales fantásticos o reales eran textos cultos cuyo simbolismo es cristiano y moralizante, *" (...) textos e ilustraciones,*

en los que se describen someramente las características de los animales y posteriormente se interpretaban, vinculándose con motivos religiosos y creando una red simbólica" (Torneo, 2003) aquí las barreras entre lo culto y lo popular son permeables.

Es así que los bestiarios se convierten en una referencia al lenguaje simbólico de los animales en la literatura y el arte cristiano de occidente, representando de forma alegórica los vicios de la humanidad desde su aspecto moralizante. Los primeros escritos que se conocen de los bestiarios lo encontramos en el *Phisiologus,* libro que tiene toda la taxonomía divergente de los animales fantásticos y sobrenaturales que habitan el mundo propio de estos bestiarios. Este género progresa con mayor fuerza en la baja edad media, sin embargo, los expertos hallan dentro de estos libros fuentes de la antigüedad clásica como la *Naturalis* historia de Plinio, la historia *Animalium* de Aristóteles y a la vez se suma a las etimologías de Isidoro de Sevilla, quienes con *Phisiologus* se consolidarán como los primeros exponentes de los bestiarios.

También Borges y Guerrero referenciarían a Guillermo Apollinaire, quien dedicaría parte de su narrativa a estos animales en su libro Bestiario o *Cortejo de Orfeo* publicado en 1911, libro dedicado a Orfeo y a los animales que acompañan su música, este libro se une a la larga tradición de los bestiarios que tienen su origen en la edad media. En este libro, el animal es un elemento recurrente, resultado del gran interés de Apollinaire por la literatura medieval, por ello resulta tan diciente que para el autor las imágenes fantásticas de las bestias en los bestiarios antiguos simbolicen la realidad y el misterio religioso; por lo que respecta en la modernidad, expresan el mundo interior del creador, sus sueños, sus temores y sus miedos. (Luke 2017)

Es así que partir de las referencias mencionadas , el Manual de Zoología fantástica describe animales contrarios a las mitologías institucionales, ya que sus cualidades y características pertenecen al campo de lo sobrenatural y extraordinario, atributos presentes en las experiencias

universales de la humanidad, ya que han acompañado la imaginación desde el surgimiento de los primeros mitos, por tanto es dentro de la obra de Borges y Guerrero donde se concilian lo posible y lo imposible, lo visionario y lo real, lo conocido y lo imaginario.

Cada animal fantástico del compendio zoológico de Borges, tiene una historia antigua que data de las primeras civilizaciones, ya que estos seres nacen en el seno de una cultura que les da vida, siendo parte de la mitología popular de personajes que han imaginado y creado estos seres; además también criaturas creadas en la imaginación literaria de autores como Lewis, Poe y Kafka, quienes marcaron un gran recorrido en la literatura universal. Por lo tanto, el conocimiento de los animales fantásticos que hacen parte del índice de una cultura, permite conocer su memoria temporal, su folclor y muchas de las costumbres que hacen parte de esta sociedad determinada; estas pasan a ocupar un espacio importante en el imaginario poético que hace parte de sus mitologías y sus tradiciones orales populares, sus mitos y leyendas, motivando así la fantasía e imaginación de futuras generaciones.

Es evidente que los animales fantásticos ocupan una gran trayectoria en la historia de la literatura siendo un género que se ha adaptado a las distintas exigencias de las épocas, acompañando la imaginación y la fantasía de la humanidad, desde un reflejo de sus propios miedos o límites. En este punto se hace necesario definir más a fondo el término fantástico, ya que es un referente principal en las narrativas que comprenden este género, así mismo es apremiante tener en cuenta las principales características de los relatos fantásticos desde su tradición en la literatura como género importante de esta expresión artística.

Del mismo modo que Apollinaire, Borges y Guerrero revitalizaron el género de estos animales fantásticos, en su texto Manual de Zoología fantástica “ya que en ella se archivan descripciones y reflexiones sobre seres pertenecientes al imaginario mitológico y a las creencias

de los pueblos de latitudes distintas, pero también animales nacidos en el seno de la imaginería literaria" (Cannavaccioulo, 2020). Estos animales fantásticos no solo hacen parte de este imaginario, sino que también son transgresores de un orden preconcebido, al dotarse de aspectos y formas sobrenaturales, una presencia fantástica que vacila entre; real, irreal, natural, sobrenatural, explicable e inexplicable; cuyas características se encuentran en la dimensión universal del mito, de la literatura y del terreno onírico.

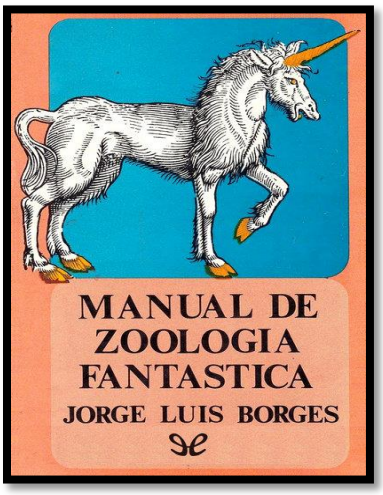


Figura 23: Portada del libro Manual de zoología fantástica. Borges, J.L (1957)

A continuación, se presenta una breve descripción de los animales que hicieron parte del cómic Devorador de sombras:

El Á Bao A Qu: Es una criatura que reposa inerte en el primer escalón de la Torre Victoria en Chitor, a la espera de que un ser "evolucionado espiritualmente" ascienda las escaleras para seguirlo de cerca y alcanzar su forma perfecta en el último escalón. Cuando el Á Bao A Qu está en el escalón inicial permanece dormido con un aspecto traslúcido y amorfo. En el momento en que alguien ingresa a la torre y asciende, la criatura se infunde de vida, adquiere color, forma e irradia una luz cada vez más brillante conforme se va subiendo, sin embargo, si el

ser no es lo suficientemente puro el Á Bao A Qu, no alcanza su forma perfecta, se retuerce de dolor y regresa al estado inicial. (Borges, p.5)

Arpías: Sobre el origen de las arpías han existido distintas teorías, en griego, significa las que raptan o las que arrebatan. Desde la mitología, Borges indica que, en la Teogonía de Hesíodo, las arpías son concebidas como seres alados, veloces, de hermosa apariencia y cabellos sueltos; en el tercer libro de la *Eneida* las arpías son "aves con cara de doncella, garras encorvadas y vientre inmundo, pálidas de hambre que no pueden saciar". El mito también está ligado a un rey de Tracia que fue perseguido por las arpías tras haber comprado la longevidad "al precio de sus ojos", el sol lo castigó y por esto las arpías devoraban y contaminaban siempre su festín del cual no podía comer nada, este castigo se prolongaría hasta la llegada de los argonautas quienes las ahuyentaron. (Borges, p.10)

El Cancerbero: El can cerbero es el perro guardián del Hades, dentro de la Teogonía de *Hesíodo* se le atribuyen cincuenta cabezas, no obstante, en la mayoría de relatos antiguos posee tres cabezas y tiene una serpiente por cola. De acuerdo al escritor inglés, Zachary Grey, el cancerbero representa con sus tres cabezas el pasado, el presente y el futuro, y el hecho de que fuera derrotado por Hércules al sacarlo a la luz, demuestra que las acciones heroicas "subsisten en la memoria de la posteridad".

Dentro del infierno el cancerbero saluda con el rabo a los que ingresan y acecha con sus tres cabezas a los que intentan salir. En la Divina Comedia Dante le atribuye características humanas; barba mugrienta, manos que desgarran, muestra los dientes y desgarra las almas de los réprobos. (Borges, p.15)

El Devorador de sombras: Se trata de una criatura con cabeza de cocodrilo, en medio, león y, por detrás, hipopótamo, es un ser que actúa como juez en un tribunal. En los textos el Bardo

Tbödol de los tibetanos y el Libro Egipcio de los Muertos, ambos citados por Borges, existen similitudes en la descripción del devorador de sombras, los dos concuerdan en que hay un "tribunal de divinidades, algunas con cabeza de mono", allí el devorador de sombras ajusticia las almas que van llegando con su balanza, para esto usa una pluma y el corazón del difunto para ponderar las culpas y las virtudes, por medio de unos juramentos. (Borges, p.24)

El Minotauro: Este ser mitad toro y mitad humano fue el producto de los amores Pasifae y el Toro de Creta, el mismo que Poseidón hizo salir del mar para que el rey Minos lo sacrificara como ofrenda al dios, sin embargo, Minos lo incorporó a su rebaño por su belleza, por lo que el dios, enfurecido, hizo que Pasifea se enamorara del toro para que naciera de ellos, el minotauro.

Con el objeto de ocultar al híbrido, el artesano Dédalo diseñó un laberinto y lo encerró allí y como alimento para el monstruo, el rey de Creta exigía a Atenas anualmente un tributo de siete mancebos y siete doncellas, pero Teseo para no cumplir con el mandato y salvar a su pueblo de no pagar este tributo se ofrece, mata al minotauro y logra salir del laberinto.

El Monóculo: En la mitología griega se dio el nombre de monóculo o cíclope a los seres que eran miembros de un linaje de gigantes con un solo ojo justo en medio de la frente, también se denominaban así a la raza de los arimaspos. De acuerdo con la narración de Borges, esta especie de hombres viven en guerra con los grifos a causa del oro que extraen de la tierra. Dentro de la mitología, los monóculos aparecen en los libros de la Eneida y la Odisea y existe una referencia escrita hace más de quinientos años hecha por el primer enciclopedista, Heródoto de Halicarnaso. Se cree que el mónaco más representativo es Polifemo, hijo de Poseidón y la ninfa Toosa.

El relato fantástico

"El relato fantástico… nos presenta por lo general a hombres que, como nosotros, habitan pero que de pronto, se encuentran ante lo inexplicable" (Alazraki 1990)Al ser el relato fantástico

una manifestación literaria que surge en una época determinada de la evolución de la cultura humana y del pensamiento en la sociedad moderna, su estética especial constituye una respuesta de tipo artístico a la problemática de fondo que se plantea la conciencia inquietante del hombre sensible de la época romántica. En este sentido la estética del género exige la búsqueda explicativa de la misteriosa historia narrada. Porque el fenómeno fantástico rompe o choca con los esquemas racionales y el lector necesita encontrar una respuesta a su inquietud o su angustia ante lo inexplicable. “Lo fantástico sitúa al lector ante el lado enigmático, oculto e inefable de la vida humana, lado que la razón crítica no puede abordar.” (Alazraki 1990)

Se puede afirmar que el término fantástico se emplea para designar realidades diversas. Por tanto, se puede entender como el mundo imaginario y visionario que surge de las aspiraciones, inquietudes, las obsesiones, las supersticiones, los miedos o las angustias del sujeto humano. Así este género literario explora o transpone en la ficción literaria la reaparición inesperada de las creencias y de los miedos reprimidos de las experiencias de la humanidad.

La noción del cuento fantástico procede de Alemania, surge en medio de la tensión entre racionalismo y romanticismo, en este género literario la imaginación y la ilusión juega un papel importante que puede abarcar hasta los fenómenos extraños de la locura. Este tipo de narrativa tiene leyes que lo gobiernan desde una lógica restrictiva, ya que para decir lo impensable, los fabuladores deben inventar universos teniendo en cuenta las leyes de la inteligibilidad, se trata de transformar en discurso el hecho de que aquello que en un principio parece inverosímil extraño y sobrenatural, es verosímil, probable y totalmente organizado.

El relato fantástico convierte en placer estético el miedo irracional a lo desconocido y a lo sobrenatural, haciendo que el lector goce de la lectura y se distancie de su incredulidad en los fenómenos sobrenaturales quiere decir que este género está relacionado con todo aquello que no

puede explicarse desde los esquemas de la racionalidad y nos remite a dimensiones más profundas e inexplicables, dimensiones sobrenaturales. “Por tanto esta narración tiene una proyección sobre la experiencia existencial al transformar en ficción literaria nuestros deseos de plenitud vital y nuestros miedos más profundos angustiosos e irracionales.” (Alazraki 1990)

La estética del relato fantástico se caracteriza por establecer una tensión o confusión problemática entre el nivel de la experiencia ordinaria y la alteración misteriosa de este nivel por la irrupción de una fuerza irracional o supranatural que resulta racionalmente inexplicable y que produce en la interioridad del sujeto perceptor una sensación de fascinación, de inquietud o de angustia.

Estructura del género fantástico

Los géneros literarios son ambiguos, ya que las obras son heterogéneas y no tienen un nexo afín, en el caso de los cuentos la brevedad por sí sola no basta para fijar un criterio genérico, con Poe el cuento adquiere una tesitura propia, que no la tenían sus predecesores, el efecto singular que controla y determina la disposición del argumento que fija la composición del texto y que establecen interrelaciones entre sus partes. En este sentido Poe hablaba de narraciones breves, el cuento, ya que desde su pensamiento el cuento adquiere una coherencia y un equilibrio estructural que excluye formas invertebradas.

Respecto al relato fantástico la presencia de un elemento fantástico en una obra perfectamente realista bastó para que habláramos de literatura fantástica. Bajo la denominación de literatura fantástica abarcamos un mundo que toca en especial, lo maravilloso, lo extraordinario, lo sobrenatural, lo inexplicable, es decir el mundo fantástico pertenece a lo que escapa o está en los límites de la explicación científica y realista, lo que está fuera del mundo circundante. Sin embargo, es elemento es vago aún para definir un género, pero con la obra pionera de Castex

antología del cuento fantástico francés, la literatura fantástica ha sido objeto de un estudio más sistemático.

Para muchos autores que han trabajado el tema el género fantástico es particular, ya que tienen una capacidad de generar horror o miedo. Para Louis Vax, el arte fantástico debe introducir terrores imaginarios en el seno del mundo real, lo sobrenatural, cuando no trastorna nuestra seguridad, no tiene lugar en una narración fantástica.

Así la literatura fantástica está presente en los imaginarios más profundos de la humanidad, generando contactos sutiles con su imaginación, con sus formas de ver y pensar el mundo; un género que abre espacio a la creatividad y que se convierte en herramienta indispensable en los procesos de lectura y escritura de la literatura; desde el gusto, la motivación y el deseo de los lectores por querer explorar este mundo sobrenatural, por ello en el presente trabajo de investigación, se busca explorar la narrativa fantástica a través de la creación de un cómic en el género fantástico.

Nivel práctico

Estudios previos

Uno de los primeros trabajos revisados en nuestra investigación en torno al uso del cómic y la narrativa gráfica fue la investigación realizada en el 2022 por Julián Gómez Lara, desarrollada en la Universidad Distrital Francisco José De Caldas para la Maestría en comunicación - Educación en la línea de literatura; La investigación buscaba la exploración de las posibilidades artísticas que ofrece la narración gráfica como medio para llevar a cabo el proceso creativo de adaptación de la crónica *"Custodia o la emparedada"* (1899) de José María Cordovez Moure. Esta investigación creativa plantea la adaptación como una estrategia que acerca autores, obras y formatos

correspondientes a épocas y contextos diferentes, en un diálogo intergeneracional que va direccionado a la recuperación de la memoria y del patrimonio literario colombiano permitiendo el acercamiento de los lectores contemporáneos quienes podrán reconocer la obra original a través del diálogo intertextual. Para lograr el anterior objetivo el autor vincula el origen de la novela gráfica con la tradición europea del cómic (tebeo) que se desarrolla de manera particular en Europa y Estados Unidos, lugares donde esta ha tenido gran aceptación, añadiendo que el cómic como subgénero de la narrativa gráfica, se vio limitado en el ámbito académico debido a su surgimiento popular, ya que se asimiló con el ocio, el entretenimiento y lo didáctico. Con lo anterior el autor refiere que en la actualidad el cómic se viene validando como obra artística literaria, muchas de ellas no son únicamente originales, sino que parten de un diálogo creativo, donde la literatura es tanto el medio de inspiración como también una fuente de historia a renovar, se trata de volver a contar en otros medios como la narración gráfica. Así define la creación del cómic como una conjunción de lenguajes narrativos, por ejemplo; el cine, la literatura, las artes plásticas, la fotografía y la música, por ello al construir comics se sabe que es una tarea compleja, que parte de la búsqueda de una idea para poder tener una historia y llevarla finalmente a las palabras y las imágenes.

Por otro lado, y siguiendo con esta línea de la creación de cómic, fijamos nuestra investigación en la revisión de una tesis doctoral titulada *Narración gráfica experimental: creación y reflexión*, la cual sostiene como objetivo principal demostrar que es posible un acercamiento a la comprensión del lenguaje del cómic partiendo de un enfoque práctico y experimental. Para este propósito García (2022) creó un cómic en busca de códigos gráfico-narrativos de interés. Durante la creación del cómic el autor analiza y reflexiona página a página las posibilidades narrativas, la relación con otras disciplinas, la dirección de lectura alterada, la multilinealidad, la lectura holística, los elementos metanarrativos, o la dependencia al uso de viñeta

y su estructura. García afirma que el carácter experimental de este cómic, y su predisposición a buscar distintas alternativas a la narración convencional, promueve un amplio repertorio de recursos narrativos. En el proceso de experimentación de la creación de un cómic, es posible encontrar nuevos y antiguos recursos de interés que se pueden utilizar en la creación de nuevos cómics o en obras relacionadas a las disciplinas gráficas. Esto nos hace plantearnos dónde están los límites del cómic, pues como explica García, la creación de una narrativa gráfica va más allá de un esbozo escrito y de una simple imagen, se trata de representar icónicamente una experiencia que ponga en juego todos los elementos narrativos y de una nueva visión sobre lo real para la construcción de nuevos significados. Por otro lado, este tipo de análisis muestra que la creación de narrativas supone el nacimiento de nuevas ideas que mejoran el lenguaje y es en ese momento que los elementos tradicionales no son suficientes. Lo anterior nos lleva a señalar que uno de los aspectos más representativos del cómic, es su lectura más profunda y por lo general menos mecanizada. La página de un cómic se presenta como un escenario en blanco que requiere de un vistazo previo en busca de un sistema de lectura. (p.132)

Asimismo, referenciamos el proyecto titulado *Pedro Páramo a través del cómic experimental* de Margarita González Sotomayor desarrollando en la Universidad de Granada, España el cual consiste en la elaboración de un cómic experimental sobre la novela de Juan Rulfo, Pedro Páramo, usando la narrativa gráfica frente a la textual, es decir, que no está presente el texto. Para poder desarrollar la historia sin palabras, se hizo uso de los lenguajes típicos del cómic experimental como son la narrativa secuencial, escenarios fijos, abatimiento de planos, ausencia de viñetas y de páginas al utilizar la técnica del dibujo contenedor de imágenes. Esta investigación contribuye en la medida que experimenta las posibilidades de la gráfica y de lo visualiza valiéndose de diferentes técnicas de dibujo. Adicionalmente, González analiza diferentes lenguajes del cómic

para incorporarlos al dibujo para conseguir un acabado lo más profesional posible a la hora de impresión y maquetación de la adaptación del relato de Pedro Páramo.

Frente a esta perspectiva *La novela gráfica: innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real*, un artículo de investigación desarrollado por Pablo Turnes en 2009, plantea el cómic como medio artístico y comunicativo examinando recursos estéticos en cuanto a la aproximación de la dimensión social que ha tenido la historieta en su evolución al denominarse novela gráfica en la contemporaneidad, la cual plantea nuevas posibilidades estéticas y culturales. En sus conclusiones el autor manifiesta que las posibilidades de la novela gráfica consisten en transformar las formas de lectura y construcción de significado, puesto que, tiene una narrativa que permite una relación entre imagen y palabra. Este fenómeno de la práctica creativa en el campo de la narrativa gráfica, definido como trabajo narrativo en el campo de los cómics, es algo con lo que la academia se está poniendo al día. Recientemente se ha comenzado a prestar atención de una manera sofisticada a la narrativa gráfica que a través de su composición es capaz de gesticular el ritmo de la lectura y la mirada a través de las diversas estructuras de cada página individual, logrando llamar la atención del lector (visual y espacialmente), generando así un proceso y duración de la interpretación entre la imagen y lo escrito. Otro referente para esta investigación, fue realizada en el año 2016 por el investigador Eduardo Muñoz quien llevó a cabo un estudió en la Universidad de Caldas en Manizales, en donde, buscaba demostrar cómo el cómic con su lenguaje visual se encuentra en vigencia dentro de un contexto digital contemporáneo, lo cual posibilita nuevas expresiones artísticas. El autor evidencia que todos aquellos recursos simbólicos que emergen en el cómic hoy en día no han sido fortuitos, sino resultado de la evolución de distintos hechos socioculturales que incluso han permitido valoraciones y críticas serias. Muñoz pone en relieve que la tendencia actual se dirige hacia la necesidad en retar estilos tradicionales e

involucrar herramientas digitales que logran expandir los modos de pensar y conocer el mundo a través del cómic.

En esa misma línea y conjugando el cómic con el género fantástico se revisó el texto, Ver *y no creer. Bocetos para una gramática del cómic fantástico. A modo de introducción*, un artículo publicado en Barcelona, España, por José Trabado en el 2017, en el cual se resalta la importancia del género fantástico desde la antigüedad más allá de solo ser un tipo de relato que converge en el cómic. Inicialmente, Trabado menciona que antes de que Freud desarrolla sus teorías del sueño, ya el historietista Winson McCay desarrollaba en sus gráficos un entorno onírico entendido como "una factoría visual del mundo fantástico desde el momento en que cose fragmentos de una realidad cercana para darles un sentido inquietante" (p.9), sus gráficos contenían transiciones de lo normal y lo desconcertante. Asimismo, Trabado en su artículo realiza un recorrido por diferentes cómics analizando cómo lo fantástico desde una perspectiva macroestructural afecta a la confección general de toda una trama y lo microestructural modifica el orden de lectura o en la que los personajes salen de su propio mundo ficticio, consiguiendo al final desde lo visual y lo escrito una representación efectiva de lo real.

Desde la misma línea investigativa y ligando algunos los elementos de la fantasía, mitología y los bestiarios se revisó el trabajo de maestría "Bestiario Muysca" del autor Carlos Mauricio Palacios Soto de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, esta investigación es un proyecto interactivo que representa la imagen mitológica para la educación y comunicación de los relatos míticos ancestrales dirigida al público joven. Además, este diseño creativo es la representación en experiencias interactivas híbridas de los relatos míticos ancestrales como un proceso de comunicación y reconocimiento de símbolos culturales como posibilidades identitarias y escenarios para la expresión de subjetividades.

La importancia de este trabajo en la investigación presente es la utilización de los medios interactivos y los transmedia en el actual escenario de transculturación, retomando la imagen mítica de los relatos ancestrales, para el autor la imagen mítica es una forma de escritura porque en ella se representan significados para un grupo social, también la tecnología ha generado nuevas formas de representar esta imagen que permiten enriquecer la experiencia del lector.

En este sentido el autor aborda el concepto de la imagen, ya que esta se ha convertido en protagonista de diversas formas de comunicación al servicio de la comunicación, la educación y el entretenimiento, así se crean y diseñan imágenes a la medida de la necesidad de los usuarios al mismo tiempo que dispositivos tecnológicos han enmarcado la imagen una variedad de formatos que se han convertido en objeto cotidiano e imprescindible para la comunicación.

Por ello el Bestiario Muysca es un punto de encuentro epistemológico entre el saber indígena y los medios interactivos, entre lo análogo y lo digital, entre lo mítico y lo crítico. En sí es un producto creativo que implementa diversas experiencias híbridas para el entretenimiento y la comunicación de los relatos míticos ancestrales. Hace uso de distintos medios y los componentes del proyecto complementan la narración iniciada en el libro. Este último aspecto lo convierte en una herramienta educativa innovadora e integral siendo la hibridación la constante durante el desarrollo de los procesos educativos, ya que es una experiencia de comunicación y entretenimiento apta para los jóvenes de la actual cultura.

Este producto promueve la digitalización convirtiendo productos análogos en digitales, cada elemento de Bestiario fue editado mediante aplicaciones instaladas en dispositivos móviles y de escritorio. Así mismo está construido en módulos digitales que son elementos constitutivos de cada una de las ilustraciones y los relatos míticos. De esta forma su aporte a la educación en la actual sociedad es bastante bueno viendo sus características constitutivas.

De igual manera, nuestra investigación hace referencia al cómic también como un instrumento pedagógico a fin de las prácticas de la enseñanza de la literatura por ello, se hizo la revisión de la obra titulada en *Complot en Xanadú*, un relato en formato cómic que le da mundo a toda una experiencia narrativa a través de los elementos secuenciales que brinda la imagen y lo escrito. El cómic fue escrito por Jaime Alejandro Rodríguez, profesor de literatura de la Universidad Javeriana y graficado por Jaime Gallo. Se trata de un relato futurista en el cual los acontecimientos se desarrollan durante el año 2055 en un espacio indeterminado pero cercano a nuestras experiencias locales. Este cómic hace parte de un proyecto desarrollado por la Universidad Javeriana en torno a una aplicación web que busca generar recursos y metodologías para incorporar actividades literarias en diferentes niveles educativos en donde los lectores deben avanzar por un universo narrativo en donde leerán el cómic en sus tres partes, deberán resolver un cuestionario y redactar una crónica en expansión del cómic. En este sentido el cómic representa un gran recurso para la educación en el fomento de la lectura como un gusto y una escogencia, ya que sirve como nexo entre el símbolo, la imagen y el texto.

También se realizó la revisión de Urgent evoke diseñado por Jane McGonigal en mayo del 2010 y desarrollado por el Banco Mundial. Este cómic se encuentra dividido en episodios y contiene juegos de rol en donde los lectores intentan resolver serios problemas socioculturales como; la pobreza, el hambre, energía sustentable, conflictos, educación, salud y derechos humanos bajo el objeto de cambiar el mundo a través de unos pasos; primero leer la historia, segundo investigar la historia y por último aceptar la misión, lo cual permite una lectura dinámica que atrae la atención de los lectores al hacerlos parte de la historia.

Referentes de cómics en el género fantástico

El género de fantasía en los cómics abarca historias ambientadas en mundos en los que funciona la magia y existe lo sobrenatural. Estos elementos no son necesariamente oscuros o perversos, como en las historias de terror; los cómics de fantasía se distinguen de los cómics de superhéroes en los que aparecen elementos mágicos, pues el género de fantasía no excluye necesariamente los conceptos de ciencia ficción. No obstante, el elemento crucial del género es la magia en todas sus dimensiones: hechicería, objetos, criaturas y seres mágicos, plantas y sustancias con propiedades mágicas y apariciones directas e indirectas de entes con un poder superior como lo son los dioses, espíritus y demonios, entre otras.

El cómic y su capacidad para combinar distintos elementos narrativos puede crear mundos que pueden ir más allá de la imaginación humana. Luis Gasca y Román Gubern en el texto *Universo fantástico del cómic* describen la importancia de prestar atención a las múltiples realizaciones que la imaginación ha sabido crear en el ámbito del género del cómic en cuanto al uso de la imagen y por la manera en la que consigue contar relatos y estructurar narrativamente las situaciones o escenarios expuestos. Tal es el caso de los relatos de Vaughn Bodé un caricaturista clandestino estadounidense protagonizadas por Cheech Wizard un personaje que tuvo su origen en 1967 y el cual se encontraban entre las creaciones clandestinas que exploraban los elementos de la fantasía en un contexto más moderno y vanguardista haciendo uso de los recursos anteriormente mencionados. A su vez, otra referencia entre el género fantástico son las historias de Philippe Druillet, un autor de cómics de origen francés conocido principalmente por sus obras *Lone Sloane* y *Yragaël*. en donde Druillet puso en juego los límites del género de fantasía con frecuencia en la década de 1970, ayudando a inspirar a artistas estadounidenses y británicos a nuevas alturas de invención, puesto que sus obras estaban orientadas a menudo a estructuras místicas que influyeron fuertemente en el desarrollo del género fantástico en las novelas gráficas.

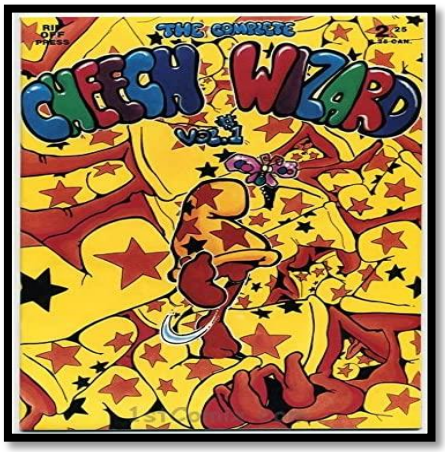


Figura 24: Portada del cómic Cheech wizard. Vaughn Bodé (1967)

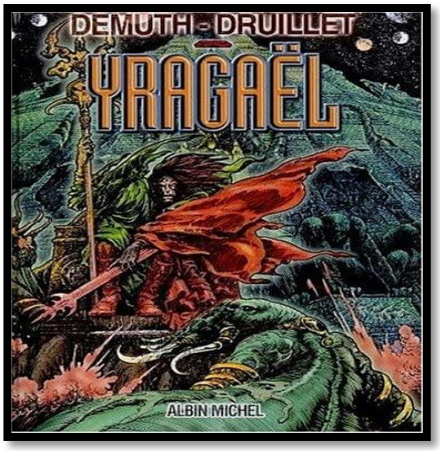


Figura 25: Portada del cómic Yragaël. Philippe Druillet (1974)

Esta facilidad de experimentar con las expectativas del género fantástico se exploró aún más en los elementos sobrenaturales de las historias de creadores como Jim Starlin, famoso historietista estadounidense y conocido por su obra *Dreadstar*, además de ser el creador de uno de los villanos más populares de la editorial Marvel, Thanos. Como género, la fantasía ha tendido a ofrecer a los escritores y autores de cómics un medio para escapar de los métodos convencionales para llegar a la audiencia.

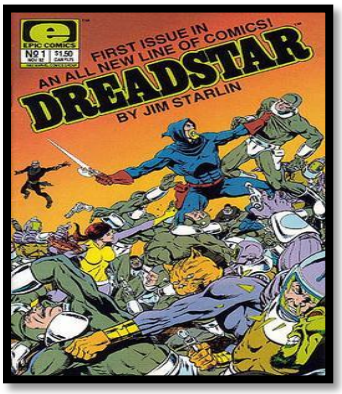


Figura 26: Portada cómic Dreadstar. Starlin, J (1982)

El primer cómic reconocido en el género fantástico fue *Bloodstar* de Richard Corben , una adaptación de 1976 del cuento de fantasía de Robert Howard *"The Valley of the Worm"*, una obra sobre un héroe mitológico, ilustrada en blanco y negro con imágenes tridimensionales, la

cual cuenta con algunas secuencias narrativas innovadoras, comúnmente referida como la primera novela gráfica, que aunque adoptó algunos elementos de ciencia ficción en la historia, su procedencia en el género fantástico se hace notar.



Figura 27: Portada Bloodstar. Corben, R (1976)

A finales del siglo XX y principios del XXI autores como Alan Moore y Grant Morrison (este último influenciado por Jorge Luis Borges), impusieron una nueva forma de narrativa que involucra a los lectores en un universo donde la fantasía puede romper los límites de la realidad, haciéndolos partícipes del relato y donde comienza la complicidad entre el autor y quien la lee su obra para determinar cuándo y dónde termina el acto fantástico en la mente de cada uno. Obras como Hellblazer o *Doom Patrol*, se inclinaron a tratar temáticas contraculturales cercanas a la cotidianidad que atrajo aún más lectores al cómic.



Figura 28: Portada de Hellblazer de Moore, A (1985)

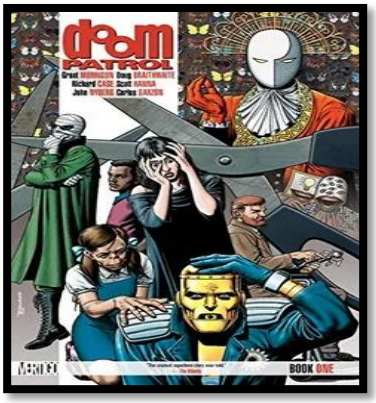


Figura 29: Portada de Doom Patrol. Morrison, G (1995)

Proceso de creación y producción de un cómic

Will Eisner, autor de textos importantes como: "*El cómic y el arte secuencial"* y *"La narración gráfica"*, refiere los procesos de escritura de la narrativa gráfica, y las similitudes entre el cine y el cómic, en sí, este autor es quien acuña el concepto de novela gráfica, así como las técnicas que describen su proceso de creación. Eisner señala que en la creación de una narrativa gráfica deben existir los siguientes elementos.

Narración: El relato debe contener "convenciones" de lectura.

Composición: Las viñetas y las páginas deben estar concebidas según los preceptos narrativos.

Personajes: Habilidosa creación de los protagonistas del relato.

Ejecución gráfica: Representación de los elementos.

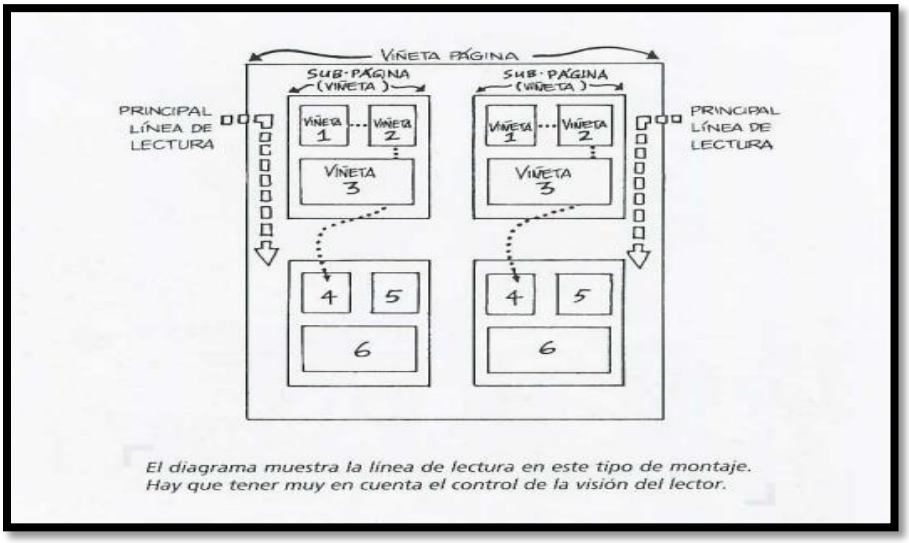


Figura 30: Secuencia de viñeta. Sequential art. Eisner, W (1996)

Además Eisner plantea cuatro elementos estructurantes de la narrativa secuencial: la amalgama entre ritmo y tiempo, la construcción de la viñeta, la anatomía expresiva y el tratamiento

de la escritura; el primer elemento permite el desarrollo del tiempo en el arte secuencial, de igual forma el ritmo es un aspecto que estructura la narración, por esto la secuencialidad del movimiento y la transformación del ambiente se convierte en estrategia para dar la sensación de cambio y también plantear el tiempo en que éste se desarrolla.



Figura 31: Tiempo y ritmo. Sequential art. Eisner, W (1996)

En cuanto a la creación de la viñeta, el autor menciona que, para lograr una secuencia narrativa entendida por el lector, cada viñeta está relacionada con todas las demás sobre todo con la anterior y la siguiente, teniendo en cuenta aspectos básicos de la construcción de la viñeta tales como: los planos, la perspectiva, el encuadre, la forma de marco de cada una, entre otros.



Figura 32: Planos. Sequential art. Eisner, W (1996)

Desde la visión Eisner, el artista debe escribir un guion detallado, no solo palabras y trama. El escritor describe lo que sucede en los paneles, la cantidad de paneles y su ubicación. Cada panel está escrito como su propia pequeña escena. Eisner señala que, si el escritor y el artista son personas diferentes, es importante darle al artista suficiente libertad para jugar con las instrucciones del escritor para que el trabajo pueda ser tan artísticamente efectivo como sea posible.

En sus primeros acercamientos teóricos destaca algunos aspectos: el cómic entendido como una forma de lectura que plantea una gramática propia en la que convergen elementos de narrativa secuencial, la descripción de la acción y un recorrido por la trayectoria de la imagen en las viñetas que requiere la identificación de un tratamiento visual de las palabras.

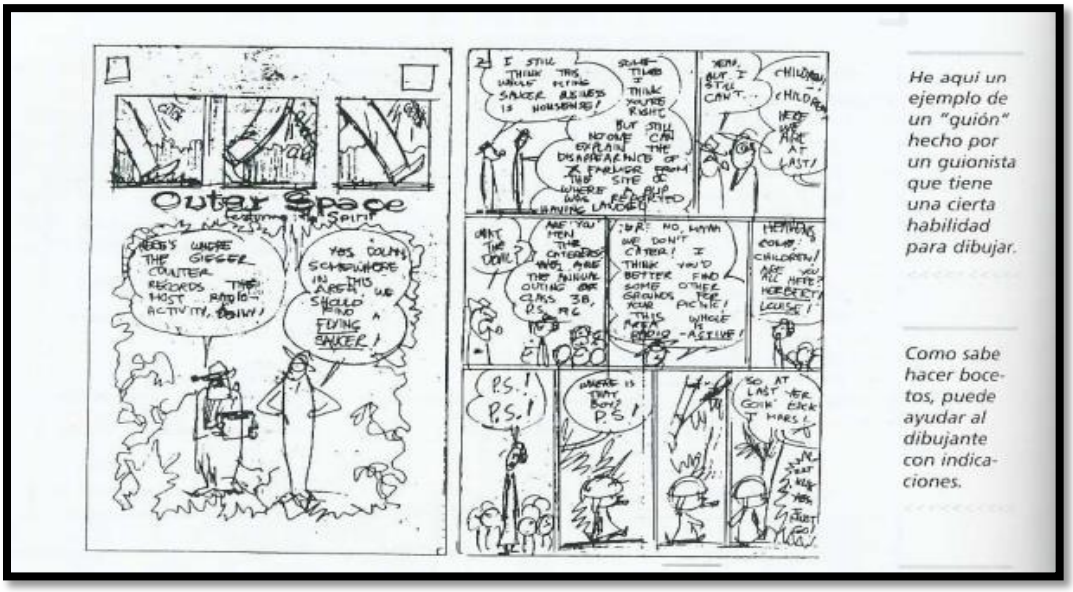


Figura 33: Guion gráfico. Sequential art. Eisner, W (1993)

Para la elaboración de un cómic es importante establecer la idea que luego dará origen al argumento central de la historia. Luego será necesario la utilización de un guion gráfico que permita organizar la narración. Se puede usar un software especial para crear guiones gráficos, que

son una forma poderosa de presentar información visualmente. La dirección lineal del guion gráfico es perfecta para plasmar la secuencia, explicar un proceso y mostrar el paso del tiempo. En esencia, los guiones gráficos son un conjunto de dibujos secuenciales que cuentan una historia con puntos clave. Al dividir una historia en fragmentos lineales del tamaño de un bocadillo, permite al autor concentrarse en cada celda por separado, sin distracciones. Un buen marco ayuda a garantizar que la escritura narrativa se mantenga consistente y se representa de cierta manera. Y durante el proceso de guion gráfico, puede demostrar las ideas que desea transmitir a su audiencia. Obtenga más información sobre cómo puede usar un guion gráfico para que funcione para usted.

Asimismo, es importante señalar los procesos de creación desarrollados por Scott McCloud quien en su obra *"Understanding cómics"* publicada en 1993 cambia la visión del cómic partiendo de una concepción propia del género. Su obra trata fundamentalmente la historia y el arte de los cómics donde MclCloud explica cómo funciona el tiempo en los cómics, cómo se puede representar el movimiento a través de dibujos y otros elementos exclusivos de este género. McCloud también brinda una historia del medio, junto con ejemplos de diferentes estilos y estrategias, incluyendo muchas imágenes para demostrar sus puntos y contrastando los cómics orientales y occidentales.

El autor plantea que cualquier tipo de creación sigue una ruta que consiste en seis pasos: en el primero se parte de la intención, la idea o el propósito de crear. En el segundo se trata de ver la forma que va tener esa idea de partida. En tercer paso se plantea el estilo que tiene que ver con el tema, el género a tratar y algo que identifique el sello del autor. El cuarto consiste en dar estructura al trabajo a sus partes y la composición del mismo. El quinto paso llamado destreza consiste en revisar la técnica del oficio o del lenguaje artístico. Finalmente, el sexto paso consiste en darle el acabado final a la obra.



Figura 34: Etapas de creación narrativa gráfica. Understanding cómics. Mccloud, S (1993)

El abordaje de McCloud parte del propio mundo del cómic y logra reflexionar sobre las cuestiones principales como la percepción, el tiempo, la comunicación, la individualidad y el arte de una manera innovadora y rigurosa, haciendo la presentación gráfica de cada concepto a partir del uso de ejemplos claros que permiten evidenciar el proceso teórico. Este aporte es de vital importancia para el desarrollo del concepto del cómic y su proceso creativo.

Diseño del producto

La investigación creación

La investigación creación es la experimentación del sujeto creativo con diversos elementos de los lenguajes artísticos o epistémicos, por él seleccionados, que da como resultado una producción única por parte del investigador creador, quien por medio del discurso y la reflexión realiza una aproximación personal al conocimiento (histórico, cultural, social, político, semiológico, ambiental, ideológico real o ficticio entre otros) de un fenómeno, idea o experiencia sobre el objeto creado. Es en este sentido que la creación como actividad cotidiana en el ámbito académico, se aborda también como un hecho cognitivo, que estimula el campo del conocimiento necesario en la tarea de investigar y diseñar un producto creativo .Es así como la investigación

llevada a cabo en este proyecto de grado necesita una determinada construcción sistemática del conocimiento, en cuanto a su nivel de producción como de reflexión; porque una vez que el producto diseñado adquiere su existencia social, su análisis y consideraciones desde una perspectiva académica, también exige parámetros que resultan necesarios establecer y conocer. Por tanto la investigación creación implica el acto creativo desde un abordaje analítico y teórico del proceso, ya que crear un objeto artístico o epistemológico no nace como tal del discurso académico como es el caso de las investigaciones monográficas o tesis propiamente investigativas, sino que necesita analizar y aproximarse al producto creado a través de un determinado discurso, enfocando todas las relaciones posibles de la obra creada como presencia axiológica en un determinado sistema, esto con el fin de generar un concepto que desarrolla una constante evaluación de la creación en cuanto hecho y de ésta en cuanto a irrupción única y exclusiva.

De esta manera se puede afirmar que esta investigación creación va más allá del diseño mismo de una obra, ya que también construye un conocimiento sistemático que ayuda a comprender sus procesos de instauración e inserción en el seno de una producción contemporánea e histórica en cuando a fenómeno social, cultural, artístico y educativo, contribuyendo a una epistemología siempre en construcción de los fenómenos artísticos y de su sistema en las sociedades contemporáneas. En este sentido la investigación creativa se presenta como una operación de confrontación entre la propia producción y su constante reflexión; como una sistematización del conocimiento que se caracteriza por su significado metodológico-epistemológico, reflexión que genera un proceso creativo único que tiene un fundamento teórico investigativo , realizando una introspección de la producción a diseñar, ya que el investigador es sujeto y objeto de su propia obra , quien utiliza la producción de conocimiento, la creatividad y la

imaginación en los procesos de solución de problemas, clasificando las circunstancias más apropiadas y probando diversas posibilidades.

Por último, cabe resaltar la importancia del proceso creativo en este tipo de investigaciones, ya que la creación es la facultad que pone de manifiesto los deseos, pensamientos, emociones y formas de ser del investigador, quien parte de una serie de elementos tomados de la realidad y sus contextos, para concretizarse en un producto único y exclusivo, reflejo de su propio ser artístico, creativo y académico. En este sentido Gadamer afirma en Verdad y método: "*la investigación científica-creativa que lleva a cabo la llamada ciencia del arte sabe desde el principio que no le es dado ni sustituir ni pasar por alto la experiencia del arte"*, por ende, en la obra de creación artística se experimenta una verdad que no se alcanza por otro camino y esto es lo que construye el significado filosófico del arte.

Ahora bien la propuesta investigativa aquí expuesta no se trata de un espacio unilateral que sólo comprenda las formas de ser de los investigadores, por el contrario se busca desarrollar un escenario de creación compartido en el que los sujetos que investigan expanden creativamente su propia subjetividad, haciendo espacio para los otros y otras, que en este caso son los estudiantes a los cuales va dirigido el cómic "El devorador de sombras", generando un proceso de transformación que implica el uso de la imaginación literaria , así como su apertura a momentos literario históricos que están referidos en el cómic, junto con los desafíos mentales que llevaran sus capacidad a otro nivel de creatividad, imaginación y astucia lingüística.

Además, la importancia de lo imaginación adquiere en esta investigación dimensiones enormes, Bachelar precisaba que: *antes de pensar, el ser humano ya imagina, las imágenes son las instancias primeras del psiquismo, los conceptos y el pensamiento viene más tarde",* así el

pensamiento no puede proceder sin la intervención de la acción imaginativa, ya que la imaginación es condición del propio pensamiento, en efecto lo que se denomina como pensamiento es un armazón complejo que está hecho, entre otras cosas, de inferencias, lógica e imaginación. Por tanto, esta propuesta investigativa busca desarrollar la imaginación literaria en los investigadores, como también en los educandos, siendo una propuesta que recupera la visión creativa y estética de las narrativas fantásticas en las aulas de clase. La investigación - creación incentiva a los profesores y estudiantes a involucrarse en los procesos creativos y pedagógicos, los cuales conforman una visión estética influenciada por diferentes conocimientos.

Cronograma de trabajo

ACTIVIDADES	TIEMPO DE REALIZACIÓN	ENCARGADO	MEDIO	HALLAZGOS
Exploración de la obra de Jorge Luis Borges y Margarita Guerrero: *Manual de zoología fantástica* (1957)	1 semana	Investigadores /creadores: Héctor Salcedo Melisa Isaza	*Manual de zoología fantástica* (1957)	Selección de personajes, y elementos fantásticos propuestos por los autores.
Investigación de referentes teóricos y técnicos sobre el cómic.	8 semanas	Investigadores /creadores: Héctor Salcedo Melisa Isaza	Tesis, artículos de investigación, ensayos, cómics, narra libros e imágenes	Teoría, técnicas y herramientas para la creación de cómics y narrativas gráficas.
Idea / Argumento escrito	8 semanas	Investigadores /creadores: Héctor Salcedo	Guion	Argumento de la historia, escenarios y personajes.

		Melisa Isaza		
Elaboración de diálogos y guion técnico (Story Board)	8 semanas	Investigadores /creadores: Héctor Salcedo Melisa Isaza	Argumento obra " El devorador de sombras" Software para la creación de Storyboard (Pixton).	Diálogos, bocetos, escenarios y personajes.
Elaboración de prototipo del diseño de cómic	1 semana	Ilustrador: Iván Chapetón	Software para la creación de narrativas gráficas. Adobe Illustrator y Wacom Intuos	Bocetos a lápiz de los personajes , encuadre y páginas
Elaboración de cómic y correcciones	16 semanas	Investigadores /creadores: Héctor Salcedo Melisa Isaza Ilustrador: Ivan Chapetón	Software para la creación de narrativas gráficas. Adobe Ilustrador y Wacom Intuos	Ilustración y creación del cómic en software.
Presentación del cómic y publicación final.	2 semanas	Investigadores /creadores: Héctor Salcedo Melisa Isaza	Software de maquetación y edición de libros y la página wordpress.	Finalización del producto, edición e impresión. Creación de página web del cómic.

Figura 35: Cronograma de actividades. Ilustración propia.

Descripción general del producto

Se parte de la lectura del *Manual de zoología fantástica* de Borges y Margarita Guerrero, donde se encuentra un itinerario amplio de los animales fantásticos que han surgido en el imaginario histórico y literario, posteriormente se hace una selección de los seres fantásticos que van a ser parte del cómic original, esta selección se hace de manera conjunta y utiliza como elemento clasificatorio el interés y lo llamativo de cada animal, frente al escenario de lo fantástico.

De esta forma se realiza un análisis exhaustivo de cada uno de los animales seleccionados, teniendo en cuenta las referencias literarias que Borges utiliza a lo largo de su narrativa, esto con el propósito de ubicar los elementos característicos y llamativos que puedan servir para el diseño de los primeros bocetos del cómic; llamativos en cuanto a los elementos fantásticos que componen cada uno de estos seres, la acción que desarrollan en la narrativa del libro y los aspectos literarios, tres factores que enriquecen el cómic.

En seguida, se generó la idea principal, la cual dio el punto de partida del concepto central de la historia para la creación de la trama, que a su vez se complementó con algunas de las posturas de Borges sobre el concepto y los elementos del género fantástico en la literatura, teniendo en cuenta el ritmo y el desarrollo de los personajes. Borges expresa que lo fantástico irrumpe en la literatura de manera sutil, no genera un ruptura con la realidad, sino al contrario se confunde con ésta, generando un ambiente verosímil en lo inverosímil, una atmósfera posible de lo imposible , idea que estuvo presente en la narrativa propuesta desde el desarrollo y la caracterización de los escenarios, porque los personajes desarrollan sus acción en dos mundos, el real y el imaginario, que al final terminarán confundiéndose sin diferencia alguna.

Luego, utilizando el esquema de la trama como guía, se escribió el guion del cómic, partiendo de una estructura con bocetos claros sobre cómo el dibujante debía graficar el relato. Este último, fue uno de los desafíos con más dificultad pues los investigadores no tenían habilidades para el dibujo ni la ilustración por lo que se utilizó un software que facilitó la tarea y pudo garantizar que las ideas presentadas fueran claras para el dibujante.

La creación de cada uno de los personajes se realizó teniendo en cuenta los obstáculos, los conflictos y las dificultades que debía afrontar cada uno a lo largo de la historia, a su vez se establecieron rasgos de personalidad que lo reflejaran, acciones y emociones realistas. Algunos de los personajes fueron creados como necesidad para establecer un hilo conductor coherente en el relato. Los aspectos a tener en cuenta para crear los personajes se determinaron por algunas características como pasatiempos, motivaciones y personalidad.

Este proceso general da como resultado el cómic "El devorador de sombras" un cómic a blanco y negro de extensión breve, creación propia que narra las peripecias de un niño por encontrar a su abuelo desaparecido. Este producto artístico, posee características propias del género fantástico y recoge en algunos de sus pasajes, ideas e intereses de Borges en cuanto al género. Un énfasis que permitió dar una serie de secuencias de imagen y texto que hacen dinámico su lectura; además cuenta con enigmas que intentan hacer partícipes al lector y a los cuales deberá enfrentarse para avanzar.

Elementos generales del formato

Al realizar la creación se tuvieron en cuenta los elementos básicos del cómic: páginas, portadas, viñetas, globos, bocadillos, delta, onomatopeya, entre otros y software de ilustración llamado Pixton, una herramienta de elaboración de ilustraciones digitales e historietas con el cual

se diseñaron los bocetos y guion que luego fueron enviados al diseñador. Luego, el proceso de diseño por parte del dibujante, inició con la diagramación de las viñetas por página y los globos de texto en el software Adobe Ilustrador para la ilustración digital. La ilustración de los personajes, movimientos y escenarios dentro de cada viñeta inició desde el papel con boceto en lápiz, teniendo en cuenta los lineamientos del guion, la historia y el universo que se quería plasmar.

El proceso creativo se inició con la exploración técnica de los comics y sus características, ya que se quiere diseñar un concepto gráfico que permita representar la narrativa de género fantástico: “El devorado de sombras”, esto termina definiendo el estilo de la publicación en blanco y negro, formato permite realizar un trabajo en menor tiempo y da un aspecto al cómic determinado por el suspenso y la fantasía, además de recurrir a la teoría de McCloud quien afirma que los cómics en blanco y negro no desplazan el foco de atención del lector hacia la superficie de la imagen debido a la ausencia de color. Obviamente, la presencia de colores brillantes actúa como un factor que hace que las imágenes se vean más realistas y detalladas, pero al mismo tiempo, las imágenes coloridas se utilizan para crear el mundo entero, mientras que las imágenes en blanco y negro pueden presentar ideas simples pero que invitan a la reflexión de una manera más eficaz.

A la hora de realizar el diseño también se utilizó una digitalizadora Wacom Intuos que ayudó a realizar el dibujo digital aprovechando las habilidades manuales del dibujo análogo. Estas tabletas vienen con un lápiz especializado y sensible a la presión que permite utilizar diferentes matices de trazos y que al combinarlos con el software da diferentes profundidades y detalles en el dibujo digital, dando riqueza al cómic al posibilitar formas diversas del diseño tanto en el dibujo digital como en el contenido narrativo a graficar.

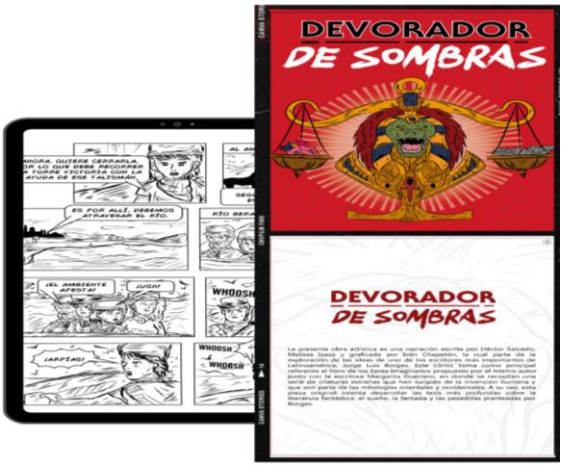


Figura 36: Devorador de sombras versión digital y física. Ilustración propia

Propuesta metodológica

Para la propuesta metodológica se tiene como base tres textos que trabajan las etapas del proceso de producción del cómic. El primero de estos trabajos metodológicos es *Diseño, dibujo y entintado de personajes para un cómic* de Lucía Sánchez Hidalgo del 2020. Este trabajo pretende pre producir un cómic, finalizando el trabajo en el concept art, aquí se conocen todas las fases de producción del cómic, que parte de la búsqueda de referencias tanto narrativas como estéticas de diferentes disciplinas, posteriormente se concreta la idea del relato llegando al desarrollo de los personajes, su descripción, historia, escenarios, vestuarios. También se tocan aspectos fundamentales del cómic desde el punto de vista de narración gráfica; tales como las páginas, diagramación y viñetas, para abordar temas de composición, enfoque y plano, factores que hacen parte del proceso de creación inicial.

Otro de los referentes metodológicos utilizados en este proyecto de investigación es el titulado *proyecto de diseño de personajes para un cómic* presentado por María Cristina García Ordóñez del 2020. Aquí se abordan diferentes aspectos del cómic en su parte formal, el diseño y las fases de producción, estos aspectos desde la fundamentación del Concept art. Igualmente se

profundiza de manera puntual en el diseño de los personajes de un cómic teniendo en cuenta técnicas como el *turn around* que consiste en representar el personaje en sus cuatro vistas, como también estudios faciales y corporales para estudiar la esencia de los personajes que hacen parte del diseño creativo del cómic.

Finalmente se destaca el trabajo Gary Spencer editado en el 2010 *Diseño de Cómic y novela gráfica: la guía esencial*, como tal es un paso a paso del diseño de una narrativa gráfica, que tienen en cuenta la forma del relato el desarrollo de los personajes, su descripción histórica, diseño de escenarios y vestuarios, abordando aspectos fundamentales de la diagramación de viñetas, páginas y explicando de antemano factores como la composición, enfoque, plano, boceto, que hacen parte de la creación inicial.

Para el diseño y publicación del proyecto comic *Devorador de sombras* se realizaron las actividades expuestas en la figura:

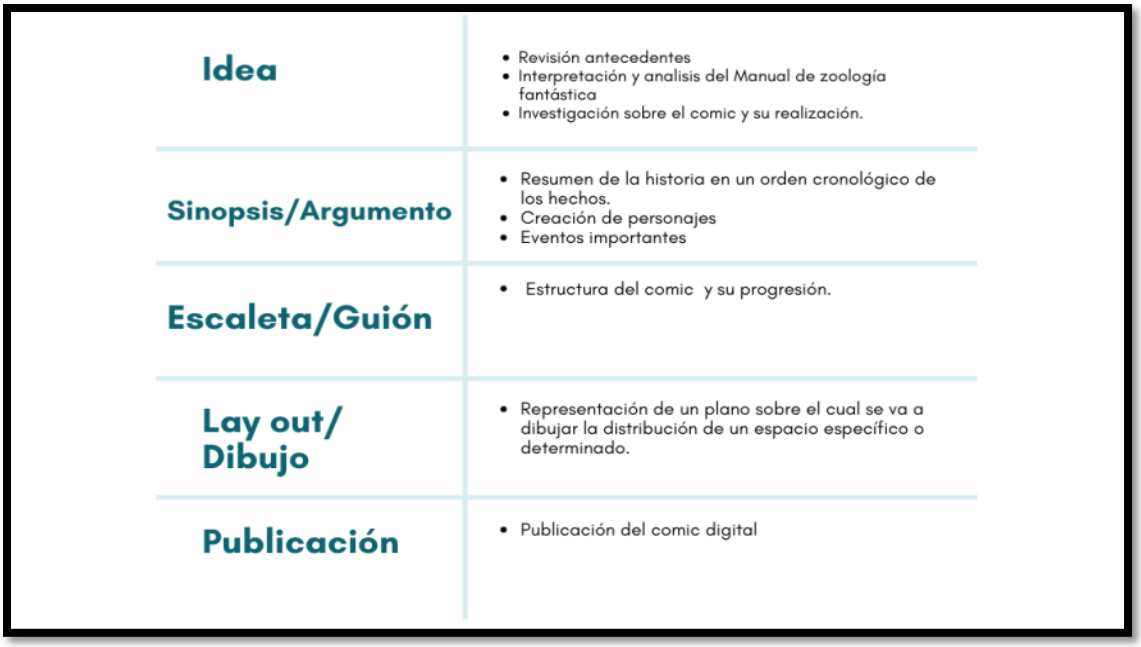


Figura 37: Proceso de creación de un cómic. Ilustración propia.

La realización del cómic tiene un elemento transversal, ya que al ser un proyecto que requiere del uso de la imagen y las palabras, hay varias actividades que necesitan de información que se actualiza constantemente y que está sujeta a cambios inmediatos. Durante el proyecto se pudo establecer cinco momentos claves en el diseño del cómic que se relacionan entre procesos secuenciales y reiterativos, debido precisamente al componente creativo y el alto contenido gráfico, por lo que no se podría establecer una secuencia única o lineal.

Idea

La creación del cómic Devorador *de sombras* es una propuesta creativa motivada por las nuevas formas de lectura que aparecen en los escenarios académicos, artísticos y de la comunidad. Proyectada como un instrumento eficaz para el potenciamiento de nuevas prácticas de la creación literaria, ya que desarrolla diversos lenguajes, flexibles y afines con las actuales lógicas que han surgido en medio del avance tecnológico, suceso que ha trastocado las formas de significar y percibir la realidad. Para la escritura del cómic se parte de la lectura e interpretación del *Manual de zoología fantástica de Borges y Margarita Guerrero*, cuya temática gira en torno a la presentación literaria de una amplia gama de animales fantásticos que tiene origen en el imaginario histórico y literario de la humanidad. Así se desarrolla un análisis de cada uno de los animales que se han seleccionado, utilizando las referencias literarias que Borges usa a lo largo de su narrativa fantástica, con el fin de encontrar elementos característicos y relevantes que sirven para el diseño de los primeros bocetos del cómic. Relevantes en cuanto a los elementos fantásticos que aportan cada uno de estos animales y la acción que desarrollan en la narrativa del libro.

Sinopsis/ Argumento

Para esta fase fue necesario describir la historia, haciendo una síntesis de la misma y agregando algunos datos vitales. A su vez fue importante identificar los acontecimientos, los conflictos y resoluciones, que van sucediendo a través de la historia y cómo actúan los personajes frente a estos hechos, con la intención de darle credibilidad y realismo, así mismo de identificar los errores en la construcción del argumento. Como fue expuesto en la anterior secuencia la lectura del libro *Manual de zoología fantástica fue* indispensable para la creación del argumento del cómic, al igual que diferentes textos y conferencias de Jorge Luis Borges donde aborda el concepto de los animales y su relación con lo fantástico en la literatura.

El argumento diseñado gira en torno a la historia de Mikel Burton, un adolecente de 16 años, tímido y solitario. Mikel, pasa su tiempo leyendo libros los cuales estimulan su imaginación y le permiten escapar de las críticas de sus compañeros de clase, quienes constantemente lo señalan como el "bicho raro", pues no comparte sus pensamientos, ni sus formas de actuar. Mikel, vive en una casa pequeña a las afueras de la ciudad con su abuelo Louis, un profesor de literatura jubilado, un hombre gentil y amoroso de quien ha heredado el gusto por la lectura. Un día, Mikel regresa de la escuela y nota con gran sorpresa que su abuelo no se encontraba en casa. En la biblioteca encuentra un diario y un mapa que le revelan misterios y secretos que le ayudarán a descifrar la desaparición de su abuelo.

Para el diseño del argumento se tuvo en cuenta los elementos fundamentales que Borges expresa de lo fantástico. Borges afirma que los elementos fantásticos en la literatura se introducen de manera silenciosa y delicada, construyendo una red tan sutil que no generan ninguna ruptura con la realidad, a tal punto que llegan a confundirse con esta, produciendo un ambiente real de lo ficcional. Estos elementos están presentes en la narrativa cómic creada "El devorador de sombras"

desde el planteamiento de la trama y su desarrollo en dos mundos posible (el real y el imaginario), como también los personajes y sus acciones que en sí se entrelazan en estos dos mundos que componen al cómic creado.

A continuación, se hará una breve descripción de los personajes. Los escenarios y la trama en general que componen al cómic "El devorador de sombras" con el fin de dilucidar de manera somera, las características más representativas del cómic:

Mikel Burton: Un estudiante tímido y solitario, no cuenta con amigos con los que pueda compartir, al contrario, es el "bicho raro" de todos sus compañeros de clase. Su más grande pasatiempo es leer literatura fantástica. Mikel, vive con su abuelo Louis, de quien ha heredado el gusto por la lectura, viven en una pequeña casa a las afueras de la ciudad. Mikel, sin esperarlo, tendrá que buscar a su abuelo quien ha desaparecido.



Figura 38: Diseño gráfico de Mikel Burton. Devorador de sombras

Louis Burton: Es el abuelo de Mikel, un profesor de literatura jubilado, ha cultivado en su nieto el gusto por la literatura fantástica. Cuando Mikel era apenas un bebé, Louis le contaba historias sobre dragones, castillos y laberintos. Se ha encargado de criar y de educar a su nieto,

caracterizándose por su trato gentil y amoroso. Louis, guarda un gran secreto que lo acompaña desde muy joven y que tendrá que resolver antes de que sea demasiado tarde.



Figura 39: Diseño gráfico de Louis Burton. Devorador de sombras

Margaret Brown: Es profesora de historia y geografía. Tiene una gran capacidad para observar, además de conocimientos muy amplios sobre sobre culturas, orígenes y ubicaciones. Guarda un aprecio muy especial por Mikel y Louis Burton (este último fue su profesor de literatura en la escuela). Será quien acompañe a Mikel en la aventura de buscar a su abuelo desaparecido.



Figura 40: Diseño gráfico de Margaret Brown. Devorador de sombras

Katia Miller: Antagonista de la historia, hija de Marcus Miller, amigo del profesor Burton en la juventud. Su único objetivo es hallar el mapa que su padre había encontrado años atrás con su amigo Louis, dedica su vida para tal fin porque la muerte de su padre va causar en ella gran dolor y desasosiego. Este hecho va limitar su personalidad mostrándose malvada y dispuesta a hacer lo que sea por conseguir su objetivo, por eso cuando sabe que el mapa reposa en las manos de Mikel Burton y Margaret, buscará cualquier medio para obtenerlo.



Figura 41: Diseño gráfico de Katia Miller. Devorador de sombras

Marcus Miller: Amigo de la juventud del profesor Burton, su cómplice en la guerra, él es con quién vivirá grandes hazañas en un contexto problemático y agitado. Al principio de la historia se muestra como un personaje amable y aguerrido, quien tiende la mano a pesar de las dificultades, sin embargo, se convierte en un personaje lleno de rencor, marcado por la avaricia.



Figura 42: Diseño gráfico de Marcus Miller. Devorador de sombras

Ammyt: Es el antagonista principal, quien ha impuesto su mandato de sombras y tinieblas, un ser que roba las almas de quien busca la verdad y la vida, astuto y controlador, devora todo a su paso, dejando un camino de tinieblas y oscuridad, opacando cualquier esencia con la que se encuentra. Este será el enemigo de Mikel quien tiene a su abuelo Louis para imponer definitivamente su reino de sombras, está cegado por el afán de la noche, sus poderes mentales y psíquicos son extraordinarios, tiene una gran fuerza que se manifiesta en la unión de las bestias que componen su cuerpo. El devorador de sombras se convertirá en digno antagonista y por eso el cómic lleva su nombre.



Figura 43: Diseño gráfico de Ammyt. Devorador de sombras

Minotauro (Asterión): Encerrado eternamente en un laberinto comiendo carne humana, su destino está marcado por la soledad y el desasosiego, algo que demuestra en su mirada impaciente e implacable. En su mano derecha lleva una doble hacha que lo hace ver aún más temerario, en el cómic aparece como uno de los antagonistas más temidos que enfrentará Mikel.



Figura 44: Diseño gráfico de Asterión. Devorador de sombras

Arpías: Aladas, de larga y suelta cabellera, más veloces que los pájaros y los mismos vientos, aves con cara de doncellas, garras encorvadas y vientres inmundos, pálidas del hambre que no pueden saciar. Lo devoran todo a su paso chillando y todo lo transforman en excremente, son seres furiosos, que raptan todo lo que ven, son quienes arrebatan, seres del viento que confunden y envenenan con su presencia.

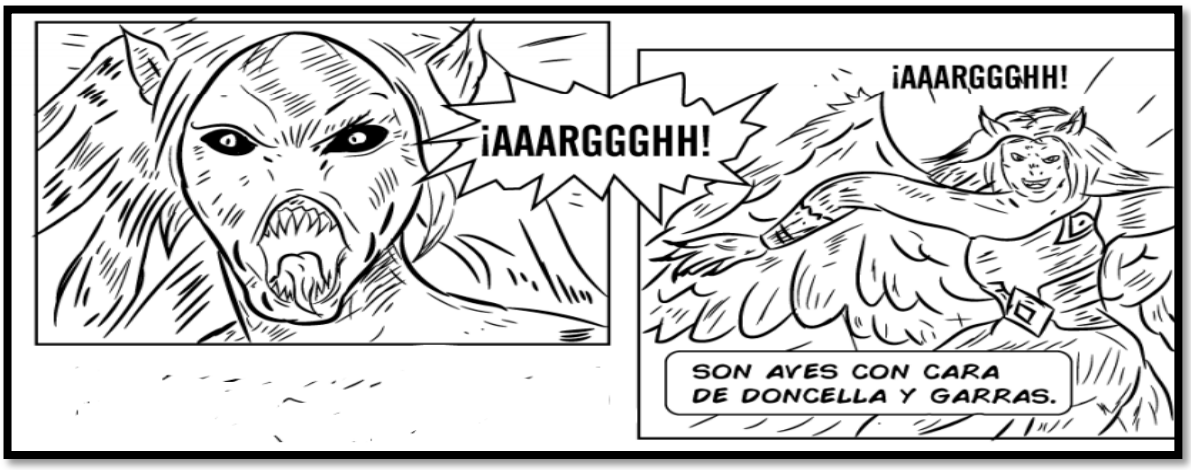


Figura 45: Diseño gráfico de las Arpías. Devorador de sombras

Cancerbero: Guardián de las puertas del infierno, perro de tres cabezas de gran tamaño y estruendoso ladrido, es temido por su ferocidad en el combate, el perro de tres cabezas simboliza el pasado, el presente y el futuro. Su gran boca y dientes, acompañan sus ladridos, que son temidos en ultratumba por los ecos que producen. Tiene un cuerpo macizo, que porta un gran pelaje, brillante y negro. En sí el cancerbero es un animal oscuro y tenebroso, cuya tarea es vigilar y cuidar las puertas del infierno.



Figura 46: Diseño gráfico de Cancerbero. Devorador de sombras

Monóculo: Un monstruo gigante que se caracteriza por tener un solo ojo. Mikel y Margaret deben enfrentarlo en el segundo nivel de la torre. Cuando se encontraban en real peligro fueron

salvados por Louis Burton que sorpresivamente apareció para defenderlos de las garras del monóculo.



Figura 47: Diseño gráfico del Monóculo. Devorador de sombras

A bao a qu: Un ser superior, el más puro de todos, vive en estado letárgico, en el primer escalón de la torre victoria, y sólo tiene vida cuando alguien valiente y puro sube sus escaleras: el A bao a qu es una luz, que no tiene forma específica. Sólo es posible verlo bien cuando llega a la mitad de la escalera, donde las prolongaciones de su cuerpo, que a manera de bracitos lo ayudan a subir, se definen con claridad.



Figura 48: Diseño gráfico del A bao A qu. Devorador de sombras

Escaleta/Guion

El guion tuvo como base un story board con imágenes prediseñadas que sirvieron como guía y pilar fundamental para la creación y estructura del cómic. Para esta fase del proceso de creación del cómic agregamos las divisiones de escenas y viñetas, la descripción de lo que sucede en cada una y los acontecimientos que van pasando a través de la historia. De igual manera, se realizó una descripción de los lugares, ambientes, personajes, que van apareciendo en las escenas. Luego de tomar lectura del material recopilado durante las fases anteriores, se procedió a la creación de los bocetos ilustrados de los que serían los personajes protagonistas del cómic. Como se mencionó anteriormente se utilizó un software para graficar y hacer el guion que posteriormente entregamos al dibujante. La aplicación Pixton fue muy útil en la medida que permitió insertar bocadillos y editar cuadros de diálogo, personalizar los escenarios y crear personajes, con múltiples diseños, expresiones y posturas.

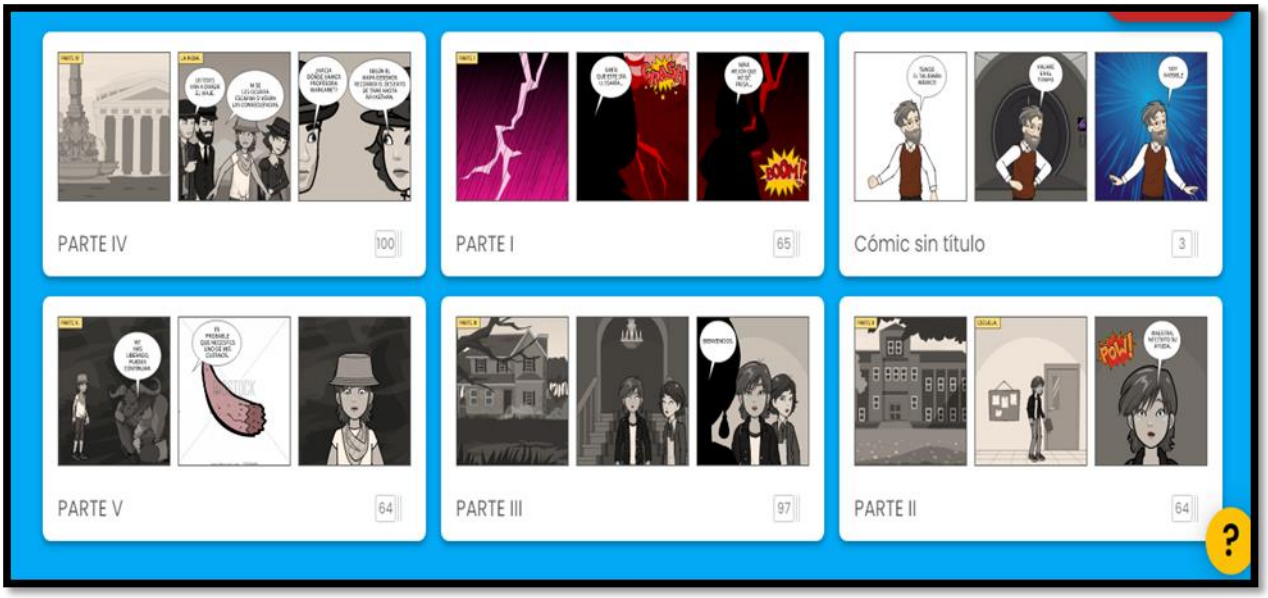


Figura 49: Guion gráfico. Devorador de sombras



Figura 50: Guion gráfico y storyboard. Devorador de sombras



Figura 51: Representación gráfica del storyboard en la ilustración. Devorador de sombras

Layout/ dibujo

En primer lugar, el diseño se realizó en formato manual (A lápiz), que luego sería plasmado en el programa Adobe Ilustrator para la ilustración digital a través de una tableta digitalizadora Wacom Intuos para narrativas gráficas. Los guiones de las historias se esbozaron en notas cortas, pero la escritura final de cada uno de los relatos se hizo solamente hasta después de la finalización de su respectiva ilustración. El proceso de diseño inició con la diagramación de las viñetas por página y los globos de texto en el software, luego ilustrar los personajes, movimientos y escenarios dentro de cada viñeta. Durante esta fase se propusieron las poses de los personajes que darían

forma a la composición final y cada una de ellas está íntimamente relacionada con la idea del relato fantástico. Lo más complejo fue lograr encontrar un estilo gráfico y visual que pudiera encajar con la historia y crear monstruos, personajes y escenarios basados en diferentes mitologías. Las posiciones y gestos de los personajes también fueron un reto. El estilo de dibujo que el ilustrador utilizó fue algo mezclado entre el pop art, las historietas *Pulp retro* y los cómics de la "*Edad de oro".*

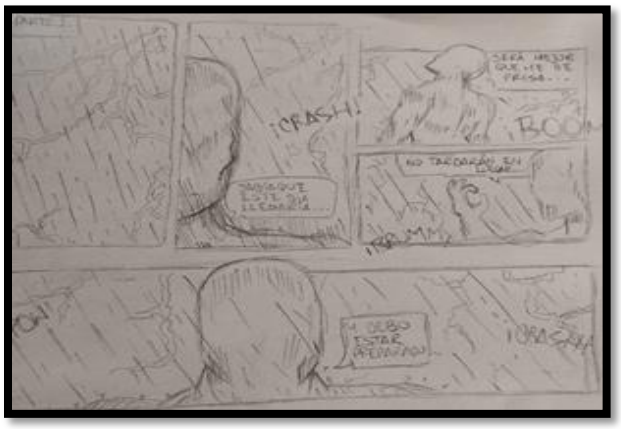


Figura 52: Boceto a lápiz del storyboard. Devorador de sombras

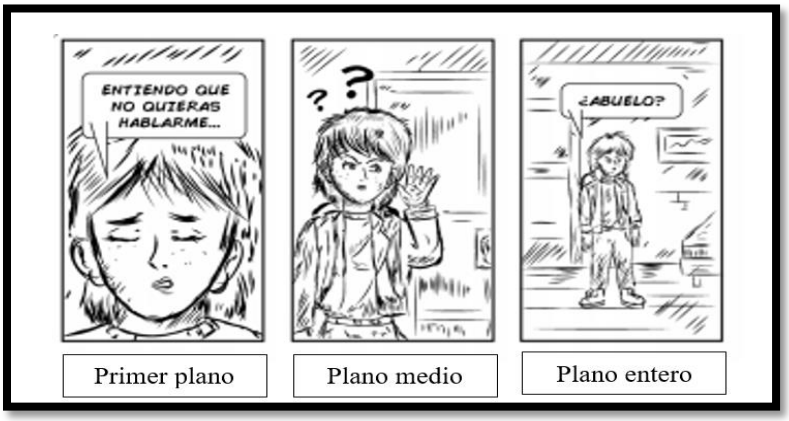


Figura 53: Planos gráficos de viñetas. Devorador de sombras

Publicación

Este proceso creación da como resultado el cómic "El devorador de sombras" fue un cómic en español, a blanco y negro que consta de 5 partes las cuales están divididas en 64

páginas. La historia combina enigmas, pistas y acertijos ocultos entre cada capítulo, para que los lectores puedan disfrutar de una experiencia interactiva compartida. El cómic cuenta con copias físicas y adicionalmente tiene una aplicación móvil mediante la cual pueden descargarse los capítulos de una manera práctica.



Figura 54: Producto final diseño gráfico página 3. Devorador de sombras



Figura 55: Producto final diseño gráfico página 31. Devorador de sombras



Figura 56: Enigma capítulo 1. Devorador de sombras



Figura 57: Página web comic digital.

https://devoradordesombras.wordpress.com/

Conclusiones

El cómic y su inclusión en la literatura ha puesto de manifiesto discusiones sobre su validez estética, su secuencia narrativa, su importancia cultural, educativa y artística, convirtiéndose en un campo de estudio que vale la pena abordar en ámbitos académicos, investigativos y creativos. En esta última perspectiva, las investigaciones son pocas, ya que muchos estudios se basan en las estructuras de las obras ya creadas o en adaptaciones, mas no en los procesos creativos asociados a este tipo de producciones. Por tal motivo, la fuerza comunicativa de este proyecto es innovador dado que propone una nueva narrativa desde lo experimental, que sumerge a los autores en la construcción de la secuencia narrativa de la historia dentro del cómic y pone al artista como primer constructor del relato, inmiscuyendo su creatividad e imaginación en el proceso narrativo del mismo. El énfasis que se dio fue lo fantástico, esto con el fin de atrapar a los nuevos lectores en el mundo literario, ya que lo misterioso, extraordinario y sobrenatural es llamativo para la audiencia, debido a su parecido con la naturaleza humana. Aunque el presente estudio, abarca en gran parte las ideas y la obra de Jorge Luis Borges, un escritor argentino de gran influencia en la literatura latinoamericana, hace falta ampliar el escenario del cómic y su influencia en las narrativas de nuestro continente, pues también se evidencian pocos estudios que reivindiquen la importancia en la riqueza de nuestra cultura y sus formas mitológicas.

En cuanto al proceso de creación es necesario seguir de manera sistemática las diferentes estrategias utilizadas por los escritores de cómic a lo largo de la historia, generando unos pasos claros y concretos que se desarrollan de la mano con la imaginación y la creatividad. Es muy importante saber de antemano la trama de la narrativa, ya que esto permitirá la creación concreta del guion del cómic, en vista de que es muy diferente crear una narrativa secuencial como un relato

o una novela, a una no discontinua como el caso del cómic o la historieta, en este sentido es vital saber cuáles son los cuadros más destacados.

En la elaboración de un cómic, se necesitan diferentes habilidades que desarrollen no solamente el elemento artístico del diseño gráfico, sino que requiere la recopilación de referentes investigativos y documentales que permitan la comprensión histórica de este producto artístico; igualmente fue importante el estudio de estrategias narrativas utilizadas por distintos escritores para la creación de la secuencia narrativa propuesta, así mismo la planeación pertinente para su posterior escritura y publicación.

Si bien a lo largo del tiempo se ha considerado la lectura del cómic como un trabajo sencillo, rápido y ligero, se concluye que ni la lectura ni el diseño del cómic son de fácil desarrollo, ya que este tipo de productos son de carácter multimodal, es decir, un producto que une diferentes tipos de lenguajes tales como el fonético, el gráfico, el escrito en una armonía tan única que hace difícil su edición y producción. Es importante resaltar que para el diseño de este proyecto fue necesario utilizar mucho tiempo en la consulta, búsqueda de antecedentes, planeación, pruebas de uso de software, procesos de aprendizaje de técnicas digitales, guionización, técnicas del cómic, la diagramación y elaboración del producto final. Por tanto, el diseño de un cómic no se puede tomar como una tarea de fácil ejecución, al contrario, requiere de una gran cantidad de tiempo y dedicación, incluso, en una obra corta como la desarrollada en este proyecto. Los softwares de diseño digital se convirtieron en herramientas idóneas y pertinentes para crear el guion y los primeros esbozos del cómic, logrando que el diálogo entre guionistas e ilustrador fuera ameno.

En el marco de la Maestría en Comunicación y Educación de la Universidad Distrital, la cual se encuentra articulada a las disciplinas literatura, educación y comunicación, este proyecto

aporta de manera significativa en cuanto a; la concepción del dominio de lo estético, la apropiación semiodiscursiva y multitextual que vehiculizan las nuevas narrativas en las llamadas sociedades de la comunicación a través del cómic como medio de comunicación que ofrece a los lectores diferentes códigos de comunicación en pro de la articulación de significados y su comprensión, ya que es un medio que está a la par de la nuevas formas de lectura que presenta elementos discontinuos, dispersos y no lineales.

El desarrollo de este proceso investigativo nos permitió desarrollar la practica a partir de dos perspectivas: la práctica investigativa y la práctica creativa. Como investigadores aprendimos a recolectar información pertinente seleccionando de manera debida los antecedentes necesarios para comprender el problema investigativo abordado, desarrollando conocimiento intelectual en el ámbito de los procesos estéticos-artísticos, logramos comprender que el cómic tiene referentes investigativos sólidos que permiten entender este como un fenómeno social que influye de manera demarcada a la sociedad educativa. Como escritores desarrollamos la posibilidad de ver graficado un contenido escrito propio, creando una trama llamativa e interesante estructurada en un guion de cómic, ideando no solo formas narrativas lineales, sino formas múltiples y variadas que ayudan a entender un mismo mensaje.

La creación de “El devorador de sombras” generó una posibilidad en el rescate de contenidos estéticos y didácticos de la literatura; entremezclando un escenario fantástico, extraordinario y misterioso con los lenguajes del cómic, constituyéndose en una herramienta potente para la recepción de contenidos literarios multimodales. Este diseño creativo, enriquece la práctica docente y artística permitiendo explorar las diferentes formas de percepción que surgen con las actuales tecnologías.

La exploración de la literatura de Borges nos permitió consolidar una nueva narrativa gráfica, basada en hechos fantásticos, misteriosos y en continuo suspenso, elementos que son ampliamente utilizados dentro del cómic como producto multimodal, en sí la literatura borgeana desarrolló la capacidad de imaginación y creatividad necesarias para crear contenido gráfico.

La página web https://devoradordesombras.wordpress.com/ que tiene el cómic "El devorador de sombras" en versión digital estableció canales de comunicación entre veinte profesores de lengua y otras áreas quienes comentaron el producto y valoraron de manera cualitativa la historia y las ilustraciones considerando el cómic cómo autentico, atractivo, emocionante y con amplias posibilidades educativas. Adicionalmente, consideran que el cómic se presenta como un texto narrativo que a través de múltiples referencias literarias (Kafka, Wells, Borges, entre otros) y de diferentes modos semióticos (alfabético y gráfico, principalmente), posibilita la dinámica de los lectores con el texto en la construcción del sentido y el significado en la obra. En ese proceso de significación, los desafíos o enigmas se presentan como ejercicios de lectura lúdica entre el lector y el cómic y permiten mayores posibilidades de interacción, lo que demuestra que los cómics son arte, un arte a reivindicar, que no puede ser indiferente y que puede superar a otras formas como el cine y la literatura si lo desea. Por último, consideran el cómic como un recurso pedagógico valioso, que nos permite entenderlo como una herramienta poderosa a la hora de enseñar un tema, no solo literario sino también desde otras disciplinas como lenguas extranjeras, sociales, geografía y filosofía.

Finalmente, se obtuvo un producto de mediana extensión, una narrativa fantástica propia inspirada en los animales sobrenaturales presentados por Borges en su *"Manual de zoología fantástica".* Así, esta obra se desarrolló en una extensión de 64 páginas, es decir, (32) hojas tamaño carta que constituyen un cuadernillo. Ocho (8) de ellas corresponden a la portada, contraportada, enigmas y presentación, mientras que las demás son la composición literaria en sí misma que logra

resignificar la perspectiva fantástica de Borges y la extraordinaria herramienta del cómic. El cómic cuenta con copias físicas y adicionalmente tiene una aplicación móvil mediante la cual pueden descargarse los capítulos y comentar la obra.

Alcances

El resultado que se obtuvo fue una pieza artística original, concisa y coherente que podría postularse como referencia para el público en general; como artistas, pedagogos, investigadores, estudiantes o nuevos lectores que deseen acercarse a revisar el proceso de un cómic teniendo en cuenta aspectos técnicos y estéticos o aquellos que se interesen por el género fantástico y busquen aproximarse a los postulados de Jorge Luis Borges.

El cómic "El devorador de sombras" y el presente documento son un material consciente que da continuidad a los estudios sobre el cómic como objeto de estudio y permite la reproducción de nuevas propuestas basados en los hallazgos que aquí se describieron.

Por otro lado, este estudio contó con la revisión de varios académicos quienes desde su punto de vista propusieron mejoras para consolidar finalmente el cómic. Una vez el cómic fue finalizado, se participó en tres eventos de investigación, en calidad de ponentes, realizados en el primer y segundo semestre del año 2022; el primero fue el *Simposio de Comunicación y Educación* realizado en la Universidad Distrital los días 14, 15 y 16 de junio, el segundo se titula *Simposio general* realizado en la sede de posgrados de la misma universidad en los días 05 y 06 de diciembre y el tercer evento *VI Claustro de comunicación y periodismo "40 años del nobel de Gabo": Narrativas de vida*" celebrado en la facultad de comunicación social y periodismo de la universidad Distrital los días 14, 15 y 16 de diciembre.

La interactividad sobre del cómic es una de las apuestas de valor que tiene la investigación que lo hacen llamativo para el público joven y esto ha motivado nuevas ideas y narrativas. La universidad Distrital se caracteriza por su creatividad y el diseño de experiencias

híbridas permite explotar ese talento no solo a nivel de creación de contenidos sino en la producción de nuevas tecnologías al servicio de la comunicación, la educación y la literatura.

Al mismo tiempo, se creó una página web https://devoradordesombras.wordpress.com/ que tiene el cómic “El devorador de sombras” en versión digital, con el fin de promocionar la lectura del mismo y establecer canales de comunicación entre los lectores y los autores para conocer sus opiniones y el alcance de la obra.

Referencias

Acevedo, J. (1978). Para hacer historietas. Instituto de Estudios Peruanos.

Alazraki, J. (1990). ¿Qué es lo neofantástico? Mester, 19(2)

Ballester Redondo, S. (2018). El cómic y su valor como arte. Universidad de Complutense

Ballester, S. (2017). El cómic y su valor como arte. (Tesis de doctorado) Universidad Complutense De Madrid.

Bartual, R. (2010). Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic. Universidad Autónoma de Madrid. https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=35563

Borges, J. &Ocampo, S. & Casares B. Antología de la literatura fantástica. Editorial Sudamericana.

Borges, J. L., & Guerrero, M. (1967). El libro de los seres imaginarios (No. Sirsi) a449993).

Borges, J.L. (1949). La casa de Asterión. El Aleph, 77-81.

Borges, J.L. (2021). Arte poética. Instituto Nacional para Ciegos (INCI).

Borges, J.L. & Guerrero, M. (2010). Manual De Zoologia Fantastica (2.a ed.). Fondo de Cultura Económica.

Casas, N. (2015). Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de Cómic digital. Bubok.

Eisner, W. (2008). Comics and sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist. ww norton & company.

Fajul,S.(2012).Entre la basura y lo genial. El país.

Fuentes, G. V. (2014). Breve historia del cómic. Nowtilus.

García Ordoñez, M. C. (2021). Proyecto de diseño de personajes para un cómic, Monster Age (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).

García, E. (2022). Narración gráfica experimental: creación y reflexión. (Tesis doctoral). Universidad de Granada. Programa de Doctorado en Historia y Artes

García, E. (2022). Narración gráfica experimental: creación y reflexión. Editorial Universidad de Granada. https://hdl.handle.net/10481/77673

Gareca Hurtado, R. F. (2015). El cómic. Universidad mayor de San Andrés de la Paz Bolivia.

Gasca, L., & Gubern, R. (2015). El universo fantástico del cómic. Cátedra.

Gómez, D. (2013). Tebeo, cómic y novela gráfica: La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España (Doctoral dissertation, Universitat Ramon Llull).

Gómez, J.(2022). Adaptación gráfica de la crónica "custodia o la emparedada" de José María Cordovez Moure.(Tesis de maestría) Universidad Distrital Francisco José de Caldas. https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/29457

González Sotomayor, M. (2019). Pedro Páramo a través del cómic experimental. Universidad de Granada.

Gubern, R. (1972). El lenguaje de los cómics (Vol. 195). Península.

Gubern, R. (1987). Narración icónica con imágenes fijas. El sistema semiótico del cómic. La mirada opulenta.

Gubern, R. (1987) La mirada opulenta. GG Massmedia

Huertas,T. (2016) El análisis narrativo estructural del cómic.(Tesis de maestría)Universidad Nacional.

Jiménez Arriagada, V., et al (2020). Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica. Revista mexicana de investigación educativa, 25(85), 375-393.

Kafka, F. (1948). The metamorphosis (p. 239). Schocken Books.

Lagos Pianeta, A.(2021) Narrativas transmedia para el aprendizaje colaborativo y cooperativo. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Masotta, O., Hutnik, L. V., & Steimberg, O. (1970). La historieta en el mundo moderno (Vol. 39). Barcelona, España: Paidós.

McCloud, S. (1993). Understanding comics: The invisible art. Northampton, Mass.

Merino, A. (2011). Entre el margen y el canon: pensamientos discursivos alrededor del cómic latinoamericano. Revista Iberoamericana, 77(234), 13-18. https://doi.org/10.5195/reviberoamer.2011.6784

Miller, F. (1991). Sin city. Dark horse comics. (1a ed).

Muñoz, E. (2017). El cómic como lenguaje visual híbrido y su vigencia en la era digital contemporánea. CuCo, Cuadernos De cómic, (8), 7-30. https://doi.org/10.37536/cuco.2017.8.1246

Muñoz, E. (2017). El cómic como lenguaje visual híbrido y su vigencia en la era digital contemporánea. CuCo, Cuadernos de cómic, (8), 7-30.

Nowtilus. Gagliardi. L (2017) Bestias de larga tradición. Tradiciones textuales en animales fantásticos y dónde encontrarlos.

Palacios Soto, C. M. Bestiario muysca. (Título de maestría) Universidad Francisco Jose de Caldas.

Salter, J. (2018). El arte de la ficción. Salamandra

Spencer, G. (2010). Diseño de cómic y novela gráfica. Barcelona, Paramount (Arquitectura y Diseño).

Tamayo, D y Callejas, S (2017) Bestiario o cortejo de Orfeo.

Torneo, A (2003) De bestias a bestiarios. Elefante rojo.

Torodov, T (1980) introducción a la literatura fantástica. México Editions du Seuil Rodríguez, Á. R.

Trabado, J. (2017). Ver y no creer: bocetos para una gramática del cómic fantástico. A modo de introducción. Brumal, 5(1), 0009-20. https://ddd.uab.cat/pub/brumal/brumal_a2017v5n1/brumal_a2017v5n1p9.pdf

Turnes, P. (2009). La novela gráfica: Innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real. Diálogos de la comunicación, (78), 1-8. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3718882

Turnes, P. (2009). La novela gráfica: innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real. Diálogos de la comunicación, (78), 18.

Villa-Castro, T. et al. (2020). El cómic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva. cienciamatria, 6(1), 485-511. https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/343

Villa-Castro, T.et al (2020). El cómic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva. Cienciamatria, 6(1), 485-511.

Waddindton, D. (2013) A Parallel World for the World Bank: A Case Study of Urgent: Evoke, An Educational Alternate Reality Game. Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire, 10(3). 42-56. https://www.ritpu.ca/

Wells, H. G. (2022). El hombre invisible. Penguin clásicos.