



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

ÁREA TÉCNICA

TÍTULO DE LICENCIADO EN ARTE Y DISEÑO

La historia caricaturizada: la leyenda del tesoro de Atahualpa

TRABAJO DE TITULACIÓN

AUTOR: Ochoa Franco, Israel Rodrigo

DIRECTOR: Espinosa León, Diego Baltazar, Mgs.

LOJA – ECUADOR

2018



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NY-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

2018

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Mtro.

Diego Baltazar Espinosa León

DOCENTE DE LA TITULACIÓN

De mi consideración:

El presente trabajo de titulación: **La Historia Caricaturizada: La leyenda del tesoro de Atahualpa** realizado por el profesional en formación: Israel Rodrigo Ocho Franco cumple con los requisitos establecidos en las normal generales para la graduación en la Universidad Técnica Particular de Loja, tanto en el aspecto como en el contenido, por lo cual permito autorizar su presentación para los fines pertinentes.

Loja, marzo de 2018

f).....

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

“Yo Israel Rodrigo Ochoa Franco declaro ser autor del presente trabajo de titulación: La historia caricaturizada: La leyenda del tesoro de Atahualpa, siendo el Mtro. Diego Baltazar Espinosa León director del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 88 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Particular de Loja que en su parte textualmente dice: “Forman parte del patrimonio de la universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado o trabajos de titulación que se realicen con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”.

f).....

Autor: Israel Rodrigo Ochoa Franco

Cedula: 1104104276

DEDICATORIA

Quiero dedicar el fruto de su esfuerzo y apoyo incondicional, mi madre, que en vida se esmeró para verme siempre triunfar y que hoy desde cielo se alegra al ver a su hijo lograr un peldaño más. A mi padre por su sacrificio y esfuerzo durante esta etapa.

A mi hermano Lenin, mi inspiración y mi razón de ser.

A mi familia en general, por ser cada uno de ellos una motivación más.

AGRADECIMIENTO

En la vida es muy importante ser gratos con quienes nos han brindado su apoyo, por tal razón empiezo por agradecer a mis queridos Padres hermano y familia, quienes con su amor motivan a superar cualquier reto de la vida. Como no mencionar también a la Universidad Técnica Particular de Loja, a sus docentes: Diego Espinoza, Marlon Chamba, Carlos Bermeo y todos quienes conforman la escuela de Arte y Diseño, por brindarme parte de sus conocimientos y enseñanzas de vida.

A mis compañeros, quienes fueron el complemento adecuado en la formación tanto académica como personal.

Una mención especial a mi tutor Diego Espinoza quien guió todo el proceso del trabajo de fin de titulación, y que indiferente de ser un docente universitario es un amigo más para el estudiante, brindando la confianza y el apoyo necesario.

Faltarían muchas personas más las cuales agradecer, para todos ellos un sincero agradecimiento por ser artífices del logro obtenido y retribuirles por formar parte de cada proceso en mi vida.

Gracias a Todos.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	I
APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	II
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS.....	III
DEDICATORÍA.....	IV
AGRADECIMIENTOS.....	V
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	VI
ÍNDICE DE FIGURAS	VII
RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
CAPÍTULO I: LA CARICATURA.....	5
1.1 Definición de la caricatura tradicional.....	6
1.2 Historia de la caricatura.....	7
1.3 Tipos de caricatura.....	10
1.4 La caricatura como herramienta visual.....	13
1.5 La caricatura y los efectos de su publicación.....	14
1.6 Conclusión.....	16
CAPÍTULO II: LA CARICATURA EN LA NOVELA GRÁFICA.....	17
2.1 La novela gráfica: definición.....	19
2.2 Principales recursos a considerar en una novela gráfica.....	19
2.2.1 Ritmo.....	19
2.2.2 Imagen.....	20
2.2.3 Redacción y narración visual.....	20
2.2.4 La viñeta.....	21
2.2.5 Tipografía.....	21
2.2.6 Globos o cuadros de diálogo.....	22
2.3 Construcción de la novela gráfica a partir de la caricatura.....	22
2.4 Referentes.....	26
2.5 La narración en la novela gráfica.....	29
2.5.1 La narración: La leyenda del tesoro de Atahualpa.....	30

CAPÍTULO III: PRODUCCIÓN ARTÍSTICA: NOVELA GRÁFICA.....	34
3.1 Idea inicial: Leyenda del tesoro de Atahualpa.....	35
3.2 Creación de personajes y ambientación.....	36
3.2.1 Creación de personajes.....	36
3.2.1.1 Atahualpa.....	36
3.2.1.2 Rumiñahui.....	38
3.2.1.3 Huáscar.....	39
3.2.1.4 Huayna Capac.....	40
3.2.1.5 Francisco Pizarro.....	41
3.2.1.6 Fray Vicente Valverde.....	42
3.2.2 Diseño de entornos.....	43
3.3 Guión, distribución de páginas y storyboard.....	44
3.3.1 Guión técnico.....	44
3.3.2 Storyboard.....	46
3.4 Diagramación, dibujo y color.....	48
3.5 Digitalización: post-producción y retoques.....	50
3.6 Publicación.....	54
CONCLUSIONES.....	59
RECOMENDACIONES.....	60
BIBLIOGRAFÍA.....	61
ANEXOS.....	63

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Calavera revolucionaria. Grabado.....	8
Figura 2. Calavera Catrina. Grabado.....	9
Figura 3. Caricatura política.....	10
Figura 4. Caricatura social.....	10
Figura 5. Caricatura costumbrista.....	11
Figura 6. Caricatura simbólica.....	11
Figura 7. Caricatura festiva.....	11
Figura 8. Caricatura fantástica.....	12
Figura 9. Caricatura personal.....	12
Figura 10. Prohibido fumar.....	14
Figura 11. Novela gráfica Contrato con Dios.....	23
Figura 12. Novela gráfica Maus.....	24
Figura 13. Soldado Gaucho.....	27
Figura 14. Mafalda.....	28
Figura 15. La SAPE.....	29
Figura 16. Boceto de Atahualpa.....	37
Figura 17. Atahualpa.....	37
Figura 18. Boceto Rumiñahui.....	38
Figura 19. Rumiñahui.....	38
Figura 20. Boceto Huáscar.....	39
Figura 21. Huáscar.....	39
Figura 22. Boceto Huayna Capac.....	40
Figura 23. Huayna Capac.....	40
Figura 24. Boceto Francisco Pizarro.....	41
Figura 25. Francisco Pizarro.....	41
Figura 26. Boceto Fray Vicente Valverde.....	42
Figura 27. Fray Vicente Valverde.....	42
Figura 28. Boceto de entornos.....	43
Figura 29. Storyboard Página n°1.....	47
Figura 30. Diagramación hoja de trabajo.....	48
Figura 31. Aplicación de la acuarela.....	49
Figura 32. Página n°4 (proceso manual).....	49

Figura 33. Página n°4 (fotografía sin editar).....	50
Figura 34. Página n°4 (fotografía editada).....	51
Figura 35. Burbuja de dialogo.....	52
Figura 36. Página n°4 editada digitalmente.....	53
Figura 37. Portada novela gráfica (La leyenda del tesoro de Atahualpa) Mockup.....	54
Figura 38. Página n°1 y 2 Novela gráfica (La leyenda “El tesoro de Atahualpa”) Mockup.....	55
Figura 39. Página n°3 y 4 Novela gráfica (La leyenda “El tesoro de Atahualpa”) Mockup.....	55
Figura 40. Página n°5 y 6 Novela gráfica (La leyenda “El tesoro de Atahualpa”) Mockup.....	56
Figura 41. Página n°7 y 8 Novela gráfica (La leyenda “El tesoro de Atahualpa”) Mockup.....	56
Figura 42. Página n°9 y 10 Novela gráfica (La leyenda “El tesoro de Atahualpa”) Mockup.....	57
Figura 43. Página n°11 y 12 Novela gráfica (La leyenda “El tesoro de Atahualpa”) Mockup.....	57
Figura 44. Página n°13 y 14 Novela gráfica (La leyenda “El tesoro de Atahualpa”) Mockup.....	58
Figura 45. Contraportada - Novela gráfica (La leyenda “El tesoro de Atahualpa”) Mockup.....	58
Figura 46. Boceto portada inicial.....	64
Figura 47. Boceto idea inicial.....	65
Figura 48. Primer boceto personaje principal.....	65
Figura 49. Storyboard página n°2.....	66
Figura 50. Storyboard página n°3.....	66
Figura 51. Storyboard página n°4.....	67
Figura 52. Storyboard página n°5.....	67
Figura 53. Storyboard página n°6.....	68
Figura 54. Fotografía Portada (Acuarela).....	68
Figura 55. Fotografía Página n°1 (Acuarela).....	70
Figura 56. Fotografía Página n°2 (Acuarela).....	71
Figura 57. Fotografía Página n°3 (Acuarela).....	72
Figura 58. Fotografía Página n°5 (Acuarela).....	73
Figura 59. Fotografía Página n°6 (Acuarela).....	74

RESUMEN

El presente trabajo de grado tiene como objetivo la creación de una novela gráfica basada en una leyenda autóctona de nuestro país, utilizando como recurso principal el género de la caricatura para su ilustración. El propósito del uso de la caricatura como principal recurso de dibujo, es otorgarle al trabajo final todos esos atributos propios del género, como por ejemplo su funcionalidad en masas o su gran capacidad de atracción visual hacia el público. Se pretende por medio de este proyecto captar la atención de considerables cantidades de público y que estos puedan evidenciar y conocer un poco más de una leyenda que es parte de la historia y cultura del Ecuador.

Este proyecto vincula tanto la investigación artística como literaria; así mismo, tanto la fantasía como la realidad, para dar origen a una novela gráfica que se pretende utilizar como una herramienta visual capaz de entretener al público y de lograr enseñar un poco de la tal vez pasada por alto historia del Ecuador.

Palabras clave: novela gráfica, leyenda, caricatura, entretener, enseñar

ABSTRACT

This degree work aims at the creation of a graphic novel based on a local legend in our country, by using the genre of caricature as primary resource for its illustration. The purpose of the use of the caricature as the main resource of drawing is to give the final work all these gender-specific attributes like its functionality in masses or high capacity for visual attraction to the public. This project aims to capture the attention of considerable amounts of public so that they can witness and know a little more about one legend as well as history and culture of Ecuador.

This project links both literary artistic research, and fantasy as reality to give rise to a graphic novel that is intended to be used as a visual tool able to entertain the public and teach some of the history of the Ecuador that has been overlooked.

Keywords: graphic novel, legend, caricature, entertains, teach

INTRODUCCIÓN

La caricatura ha sido, desde tiempos muy remotos, una herramienta de dibujo que exagera rasgos de distintos personajes con varios fines, principalmente darle un toque humorístico a un dibujo o también comunicar un mensaje con un estilo diferente y llamativo. Algunos textos mencionan que este tipo de humor gráfico se remonta al antiguo Egipto, en donde ya se visualizaba algunos trazos de rasgos simples y estilizaciones que hacían de los personajes algo fuera de lo común. Su fin principal era el de comunicar o relatar sucesos relevantes en ese entonces, la gráfica funcionaba como un tipo de herramienta visual para dejar de lado los escritos que resultarían de más dificultosa comprensión. (Malagón, 2002)

El presente trabajo de grado va enfocado a la utilización de este tipo de dibujo como una herramienta visual, para enseñar al público un poco más de la, tal vez, pasada por alto, historia del Ecuador, más concretamente, la leyenda del tesoro de Atahualpa. El leer esta historia puede resultar un poco tediosa o de difícil comprensión, pero con la ayuda de unos gráficos caricaturescos se intenta ofrecer otra lectura, el público podrá hacerse una idea tanto de los personajes como de los escenarios, y así paralelamente ir aprendiendo, revalorizando nuestras raíces y contemplando parte de la historia del Ecuador.

Para la realización del presente proyecto se dividió la investigación en 3 secciones. La primera parte se concentra en el estudio del género de la caricatura, así como algunos aspectos relevantes que influirán dentro en la investigación, tratando temáticas como la repercusión de la caricatura en medios, los diferentes tipos de ésta existentes y demás conceptos que van en relación con el trabajo final a ser presentado.

En una segunda parte se realiza el estudio de la caricatura dentro del medio en el que va a inmiscuirse, para esto se plantea, en primera instancia, un análisis de la novela gráfica como tal, los principales aspectos a considerar en su conformación; para finalmente realizar un análisis del uso de la caricatura en la creación de una novela gráfica con contexto histórico, y cómo hacer para que ésta obtenga valores que no necesariamente caigan en la burla o la sátira, características propias del género.

Para el desarrollo del capítulo número 3, ya se integran elementos que son parte de la construcción técnico-artística de una novela gráfica, aquí se evidencia todo el proceso que se siguió para la creación del producto final, así como el dibujo de personajes, storyboards, digitalización y demás elementos que integran el proceso de creación artística. Finalmente, se presenta el trabajo final, una novela gráfica que utiliza como principal recurso gráfico a la caricatura; así mismo las conclusiones obtenidas y algunas recomendaciones para posteriores investigaciones.

Hoy la tecnología ha desplazado mucho a la lectura, ya los niños, jóvenes, personas en general, prefieren enterarse de algo con un corto resumen, que experimentar con la aventura de la redacción de un texto. El mundo está globalizado y, poco a poco, nuestra cultura como tal se va desvalorizando, de allí surge esta propuesta pictórica. Utilizar la caricatura como una herramienta de tipo visual para representar la leyenda en una novela gráfica, pretendiendo que se revalorice nuestras raíces culturales y de alguna manera también el hábito de leer, mediante gráficos que llamen la atención del observador, logrando así que la experiencia no resulte muy tediosa o aburrida.

CAPÍTULO I: LA CARICATURA

En el presente capítulo se realizará un breve análisis del género de la caricatura como tal, se estudiará su relevancia en puntos claves de la historia, así como su clasificación en subgéneros; finalmente, un estudio de como este tipo de dibujo funciona como una herramienta visual para transmitir mensajes gráficos a las masas mediante su publicación en medios.

1.1 Definición de la caricatura tradicional

El término caricatura como tal, proviene del latín *carricare*, que significa que algo está saturado o cargado exageradamente. Gombrich (1998), menciona que la caricatura aparece tardíamente en la parte occidental, más concretamente en Italia, con los hermanos Carraci. Allí se definió al termino caricatura, como un método de retratar, que aspira a una semejanza máxima del personaje, pero que trata también de exagerar al mismo tiempo las partes fisionómicas del mismo, para evocar una burla o diversión para quienes la observen.

Si se acude a un concepto más científico, en este caso al diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2014), nos menciona que la caricatura responde a “Dibujo satírico en que se deforman las facciones y el aspecto de alguien.|| 2. Obra de arte que ridiculiza o toma en broma el modelo que tiene por objeto.”

Los dos conceptos direccionan a una palabra clave dentro del concepto de caricatura, la cual es la “deformación”, sugiere que para que un dibujo pueda ser denominado caricatura debería cumplir con un primer requisito, la deformación de la fisionomía del o los personajes que estén presentes en un dibujo. Entonces si se puede llamar a esta caricatura.

Este tipo de dibujo que pretende la distorsión o exageración llevará siempre consigo un tinte satírico, que en la mayoría de ocasiones irá de la mano con el humor, o en el peor de los casos a una agresión gráfica. La caricatura entonces es un arma de doble filo que puede ser utilizada, tanto para buenas intenciones como para malas, de la misma manera, como sugiere Gombrich (1987), es un dibujo en el que se trata de “desenmascarar a la víctima” (pág. 2)

La caricatura sería una variante del dibujo que lleva siempre consigo el parecido fisionómico, transformado a una nueva representación que no pierde su esencia, sino viene a ser una alternativa más suspicaz con exageraciones notables, que hacen de este dibujo algo atractivo y difícil de olvidar para el observador, siendo ésta una de las principales características para conseguir una buena caricatura.

Si bien es cierto la definición de caricatura como tal, aparece en el siglo XVI, pero las representaciones que se pueden denominar caricaturescas ya se fueron observando siglos mucho más atrás. “Es de suponer que desde que los hombres supieron y quisieron manifestar sus cualidades gráficas e intelectuales, algunos de ellos tuvieron una visión no realista de sus semejantes; una visión irónica, deformadora o humorística.” (Pastecca, 1968, pág. 13)

1.2 Historia de la caricatura

La caricatura no presenta un origen exacto que se pueda mencionar, puesto que desde la gráfica realizada en antiguas civilizaciones, como la Egipcia o más cercanas a nuestro territorio, la cultura Maya; se pueden observar algunos vestigios de representaciones que presentan exageraciones o deformaciones notables, se podría decir entonces que la caricatura existe desde que el hombre empezó a manifestarse gráficamente. Pero existe un punto muy influyente dentro de la historia de la caricatura para nuestro continente, donde éste género pasa de ser un simple dibujo, a ser un recurso gráfico muy valioso para la difusión de un mensaje visual en las masas.

Nos remontamos al siglo XIX en la ciudad de México, llegando la imprenta a este lugar, se da uno de los aportes más significativos a la caricatura junto con el humor gráfico. José Guadalupe Posada, un caricaturista, grabador e ilustrador mexicano, que se convertiría en uno de los artistas más relevantes de su época y de toda la historia del arte mexicano, llegando con su obra a los sectores sociales más olvidados, haciendo de sus grabados algo popular. Fue capaz de “lograr un idioma gráfico elocuente, capaz de hacer temblar, llorar, reír e, incluso, pensar a esa masa que pocas veces sabía leer y que tenía una avidez insaciable de novedades”. (Tibol, 1969, pág. 221)

Sus obras entonces establecían una comunicación visual en el México revolucionario del siglo XIX , donde él era el emisor y el populacho eran los receptores, que asimilaban y

entraban en un proceso de análisis de la imagen, presentada mediante hojas volantes. Se puede entonces decir que Posada utilizó a la gráfica caricaturesca, como una herramienta visual para informar y hasta para educar, al pueblo mexicano acerca de la situación que se vivía en ese entonces. Apoyándose de ilustraciones caricaturescas captó la atención del público, que podía asimilar fácilmente una representación gráfica, que una lectura con terminologías tal vez muy pesadas para su nivel intelectual.



Figura 1: Calavera Revolucionaria. Grabado.
Fuente:http://www.themonitor.com/jose-guadalupe-posada/image_ecd75350-0c38-11e3-b42e-0019bb30f31a.html
Elaboración: José Guadalupe Posada

Esquinca (2016) menciona que “José Guadalupe Posada reinventó la gráfica en México, y no solamente eso, pues también elevó la caricatura a un género respetado en el mundo del arte. Este artista ocupó un lugar especial en el corazón mexicano debido a que hizo de la gráfica una forma de hablar de la situación social y política de México desde una visión humorística. Se dice que Posada nos enseñó a “reírnos de lo malo” e incluso de la misma muerte”.

Guadalupe Posada impulsó el género de la caricatura a un nivel más allá del simple hecho de representar un personaje con exageraciones para burla de los demás, Posada utilizó a la caricatura, como un lenguaje popular, como un arte capaz de llegar a captar la atención de un público que sentía la necesidad de observar una ilustración que le informe de algún acontecimiento de su interés. Un claro ejemplo y que hasta la actualidad se ha convertido en un símbolo para el pueblo mexicano, es la conocida “Catrina” de Posada, quien convirtió a este personaje en símbolo de la opulencia proveniente de grupos de migrantes de occidente que había en ese entonces, haciendo una crítica a toda esta riqueza desmedida, pero que sin embargo por más adinerados que estos parecieran, estaban literalmente “muertos” por dentro.

“La muerte es democrática, ya que a fin de cuentas, güera, morena, rica o pobre, toda la gente acaba siendo calavera”. José Guadalupe posada.

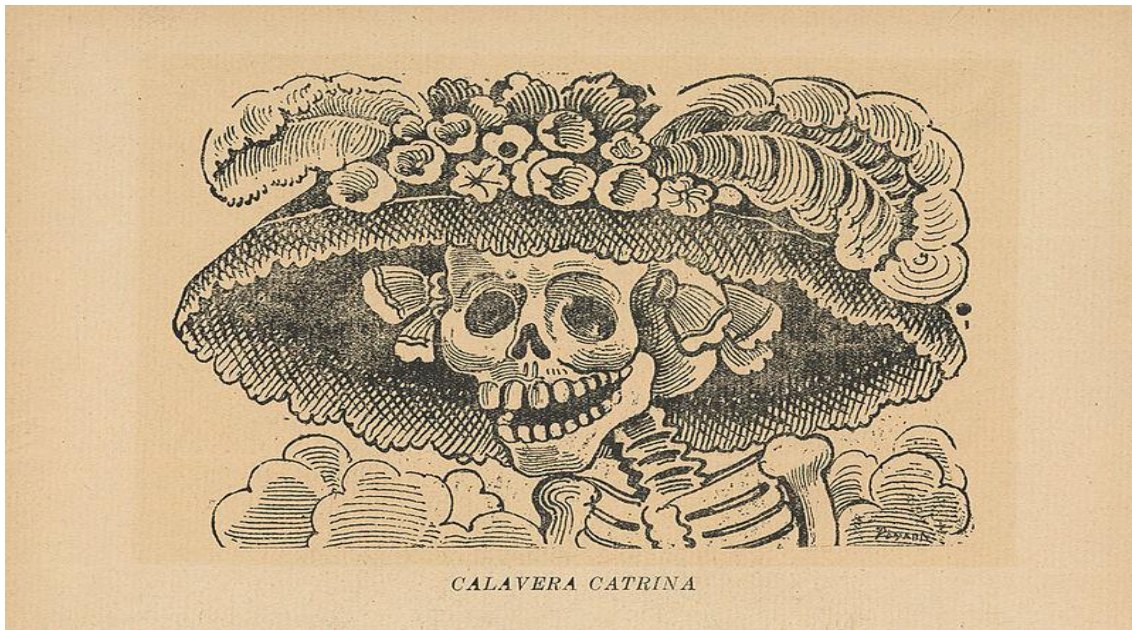


Figura 2: Calavera Catrina. Grabado.

Fuente: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Posada2.Catrina.jpeg>

Elaboración: José Guadalupe Posada

Sin duda, el gran aporte de Posada, que marca un antes y un después en la historia de la caricatura, fue lograr que mediante este tipo de dibujos se pudiera llevar un mensaje visual detrás, y que éste llegase a todos los estratos sociales, funcionando a manera de un informante gráfico para la cultura mexicana.

1.3 Tipos de caricatura.

La caricatura, al ser una variante del dibujo, abordará temáticas y públicos objetivos al que irán dirigidas las representaciones gráficas, de allí entonces deviene una clasificación que, según Peláez Malagón (2002) y el criterio del investigador se da de la siguiente manera:

- a) Caricatura política.- Es aquel tipo de caricatura que conlleva temáticas dirigidas al ámbito político, cargada con sátiras hacia este campo.

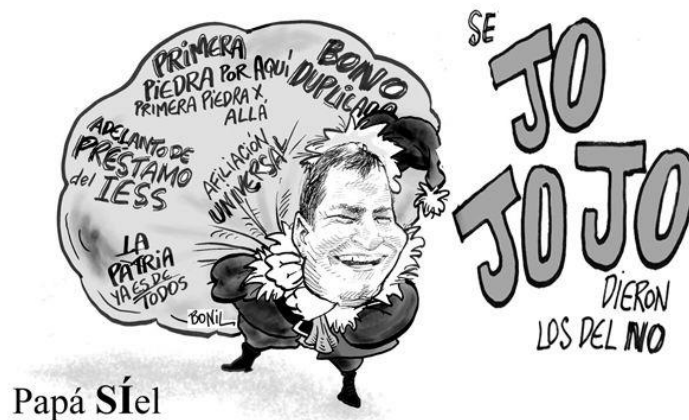


Figura 3: Caricatura política.

Fuente: <http://lacaricaturatgt.blogspot.com/p/tipos-de-caricat.html>

Elaboración: Bonil

- b) Caricatura social.- Trata temas relacionados a la sociedad contemporánea, por ejemplo trata acerca de la salud, educación, lucha social, etc...



Figura 4: Caricatura social

Fuente: <http://dssocial.blogspot.com/2011/04/caricatura-salud.html>

Elaboración: Matador

c) Caricatura costumbrista.- Caricaturas relacionadas al diario vivir, cotidianidades.



Figura 5: Caricatura costumbrista

Fuente: <http://dssocial.blogspot.com/2011/04/caricatura-salud.html>

Elaboración: Matador

d) Caricatura simbólica.- En este tipo de caricaturas existe simbología claramente impuesta, con una fuerte carga en lo social y lo político.



Figura 6: Caricatura simbólica

Fuente: <http://caricaturasdeportivas.blogspot.com>

Elaboración: Betto

e) Caricatura festiva.- Es aquella que es desenfadada, alegre, que busca la comicidad de los personajes.



Figura 7: Caricatura festiva

Fuente: <http://lanuez.blogspot.com/2006/06/leonardi-el-maestro-de-la-caricatura.html>

Elaboración: Leonardi

- f) Caricatura fantástica.- Es una representación que recae en lo fantástico fuera de una verdadera realidad, utilizada para plasmar un idea irreal.



Figura 8: Caricatura fantástica

Fuente:<http://www.gentedecabecera.com/2016/02/infame-2/>

Elaboración: Alagunna

- g) Caricatura personal.- Es aquella que caricaturiza personajes contemporáneos representándolos solo su rostro o todo el cuerpo.



Figura 9: Caricatura personal

Fuente: <http://blogs.gamefilia.com/ivan0886/28-05-2011/42514/las-caricaturas-de-vizcarra>

Elaboración: Vizcarra

Estos son algunos de los sub-géneros de la caricatura que muestran la variedad de opciones al momento de realizar una representación caricaturesca, de acuerdo a la temática o al mensaje que estas traigan consigo como un lenguaje visual.

Es importante analizar todos estos subgéneros de la caricatura puesto que, con la definición de cada uno de ellos se obtendrá una idea de cuál o cuáles serán utilizados dentro del proyecto. No se puede mencionar un solo tipo de caricatura que se vaya a utilizar para la representación en la novela gráfica, existirán varios subgéneros inmiscuidos en la creación, de los cuales con la clasificación planteada se podrá dar cuenta de en cual recae el gráfico caricaturesco que se presente.

1.4 La caricatura como herramienta visual

La caricatura a lo largo de su historia ha abordado diferentes temáticas, de acuerdo a su entorno en el cual los caricaturistas vivían, diferenciadas entonces en los temas representados; sin embargo, similares en su aplicación hacia o para las multitudes, provocando un impacto visual y social para las masas a las cuales fueren éstas dirigidas, una característica muy importante de este género.

Se puede entonces empezar este estudio de la caricatura como una “herramienta visual”, puesto que, en muchas ocasiones, y hasta en la actualidad es usada como tal, como una herramienta para expresarse frente a un público con un dibujo simple, pero que lleva un mensaje claro y conciso.

Por encima de una representación más o menos real la caricatura lleva consigo la representación de una idea por encima de la mimesis gráfica, la caricatura es ante todo algo que se quiere comunicar, desde una crítica a un elogio, pero desde una perspectiva abstracta ya que por encima de todo se comunica un concepto.
(EcuRed)

O como menciona Pasticca (1968), “Estamos en la época del diálogo o, al menos, así se dice. Y la caricatura es un elemento necesario en todo diálogo civilizado”. (pág. 122)

Con estos dos conceptos se llega a una definición de la función específica de una caricatura, “comunicar”. Entonces al querer esta comunicar un mensaje, el caricaturista la

utiliza como una herramienta que le permita, transmitir ese anhelado mensaje mediante una representación gráfica. De allí se llega a considerarla como una herramienta visual.

Para tomar como un ejemplo práctico la funcionalidad de la caricatura, analicemos la obra de un gran caricaturista, como lo es Quino, en una de sus publicaciones. Aquí observamos como el caricaturista utiliza al género, como una herramienta eficaz, capaz de atraer la atención del público, y con ésta transmitir un mensaje que llegue a las multitudes. Esta multitud deberá decodificar ese mensaje visual que lleva este dibujo detrás, claramente esta gráfica hace alusión a un tema de leyes poco creíble, Quino busca la manera graciosa de criticar que para las autoridades judiciales, más grave es fumar un cigarro, que un asesinato.



Figura 10: Prohibido fumar.

Fuente: <http://www.cigarfan.org/2012/11/20/una-imagen-vale-mas-que-mil-palabras-quino/#sthash.Ux89XHY3.dpbs>

Elaboración: Quino

La caricatura constituye una herramienta visual capaz de atraer la atención de públicos en gran cantidad, y es justamente allí donde es efectiva. Es rescatable entonces utilizar a este género del dibujo para la enseñanza de un capítulo de la tal vez pasada por alto historia del Ecuador.

1.5 La caricatura y los efectos de su publicación

La caricatura le debe su desarrollo y su acogida a la tecnología de reproducción en masa que cada vez iba mejorando para su beneficio. Gracias a ello, este género fue creciendo

en popularidad y llegaba a expandirse hasta por los lugares más recónditos por su distribución en serie. Debido a la aparición de la imprenta, la caricatura alcanzó su punto máximo de desarrollo. Cabe analizar la publicación de la caricatura en medios, para hacer un pequeño estudio de cómo esta repercute en el medio.

No se puede hablar de caricatura en la historia hasta que aparecen los nuevos sistemas de reproducción en la época contemporánea, y que incluso la excepción confirma la regla ya que, en la antigüedad, no conocían las caricaturas salvo por las estatuillas de terracota que exigían un procedimiento mecánico. (Fuch, 1973, pág. 133)

Cabe recalcar, que la caricatura funciona de mejor manera cuando está dirigida a las masas, allí alcanzara su éxito, y como menciona Fuch, no se podría marcar un antes en la caricatura sino, hasta que apareció un sistema de reproducción en serie que le dio la popularidad que el género necesitaba.

Nuevamente vale la pena proponer un ejemplo que haga práctica la dirección del apartado. Un caso reciente del poder que implica una caricatura ya publicada y distribuida por todo el mundo, es el del semanario satírico francés, Charlie Hebdo, quien se podría decir sufrió todo “el poder del ironismo” de sus dibujos en su contra. El atentado sufrido hacia esta sede del humor gráfico, da cuenta de cómo puede repercutir una caricatura a través de su publicación, para tal vez un público sus representaciones les parecen demasiado graciosas y divertidas, pero siempre existirá el lado B, que estará inconforme con el resultado, y que su humor no llegará hacia este lado sino se lo tomará con una burla que va en contra de sus principios, sintiéndose atacados gráficamente.

Como menciona Serrano (2008) en un comentario hacía un caso similar, de una publicación de unas caricaturas acerca de Mahoma, debatiendo si “la violencia fue fruto de la intolerancia de un grupo social a ese mensaje o si ese elemento comunicado era el provocador de la violencia”. (pág. 38)

Los caricaturista deben ser muy cuidadosos al momento de realizar un publicación de su trabajos en los medios de reproducción en masa, puesto que siempre existirán los pro y los contra, lo que tal vez para el autor parezca lo más original y gracioso posible, para otro sector puede resultar una ofensa gráfica que va en contra de su humanismo. De allí surge el debate si es culpa del autor o del receptor del mensaje visual.

Realizando una breve síntesis de lo comentado hasta el momento, esta información nos pone en evidencia el eterno conflicto que existe en una publicación que va a ser observada por todo un público, y nos da cuenta de cómo una caricatura está abierta a la libre interpretación del vidente.

1.6 Conclusión.

En este breve análisis del género de la caricatura, queda claro por qué y el para qué, va a ser utilizada esta variante del dibujo como la opción al momento de realizar una novela gráfica. No sólo por ser un género bastante llamativo y que causa curiosidad de observarlo, sino por el hecho de que está ligada al funcionamiento en grandes cantidades de público, donde este tipo de dibujo va a funcionar de la mejor manera; atrayendo así, la atención del observador que va a encontrarse con una novela basada en una de las leyendas que muestra los orígenes de la historia del Ecuador, pero de manera distinta, con personajes caricaturescos.

CAPÍTULO II: LA CARICATURA EN LA NOVELA GRÁFICA

La caricatura es una herramienta de dibujo que puede ser empleada de diferentes maneras, y al ser un recurso que funciona en masas, también puede ser utilizada sobre diferentes medios impresos. Por tal, razón debe ser analizada dentro del medio en el que vaya a inmiscuirse para su posterior publicación, en este caso a continuación se estudiará a la caricatura dentro de la novela gráfica.

2.1 La novela gráfica: definición.

La fusión de la gráfica con la literatura da origen a una serie de nuevos elementos de entretenimiento para el público, en este caso ésta unión da origen a la novela gráfica, que como menciona Spencer (2010) “es una combinación de palabras e imágenes en una secuencia específica que persiguen el objetivo de comunicar historias e ideas”. (pág. 6)

Una de las definiciones que, según varios autores, es la más acertada al explicar lo que es una novela gráfica, es el concepto de Will Eisner (2001) en uno de sus libros donde señala a este medio gráfico como un “arte secuencial”. Definiendo al arte secuencial como “una materia de estudio en sí mismo y forma artística y literaria que trata de la disposición de los dibujos o las imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea”. (pág. 7)

Estas dos definiciones recaen en un concepto similar, hacen alusión a la unión, tanto de la gráfica como de la literatura, para conformar un medio capaz de relatar una historia, entonces a este elemento de comunicación visual se llamará novela gráfica o comic según sea el caso. Tanto la novela gráfica como el comic son medios visuales muy similares pero que sin embargo se diferencian en algunas características; a continuación se establecerá esta diferencia, de manera que el concepto de novela gráfica quede claro y conciso.

“Podríamos decir que una novela gráfica es una obra literaria adaptada para ser ilustrada en forma de cómic o dicho de otra forma, es un cómic con una historia bien sustentada y bien escrita”. (Curiosoando, 2016)

Existen varios puntos claves a la hora de diferenciar una novela gráfica de un comic, uno de los más importantes de estos, es que, la novela gráfica cuenta una historia completa de principio a fin, sin ponerle una limitación al volumen de su contenido. Otro de los aspectos que la diferencian de las demás, es que, este llamado título de “novela gráfica”

aparece como un concepto más artístico, más apegado al arte que los demás tipos de publicaciones. Con estas dos características claramente se puede diferenciar la una del otro, y así identificar de qué publicación se trata.

La novela gráfica “pertenece a un vasto grupo de textos que emplean un lenguaje icónico para entregar un mensaje y producir un evento comunicativo. En estos textos, la iconicidad del lenguaje escrito se basa en su naturaleza gráfica subyacente, de modo que las palabras se convierten en iconos que se pueden modelar para agregar elementos paralingüísticos al texto”. (Romero, 2013)

Para concluir, la novela gráfica vendría siendo un “trabajo artístico” donde el observador se encontrará con una secuencia gráfica y literaria, la cual estará relatando una historia de principio a fin bien estructurada y con más formalidad que un comic. Para el público ésta funcionará como un lenguaje gráfico que lo inmiscuirá en una trama tanto escrita como visual, activando sus sentidos para comprenderla de tal manera que dicha novela, logre su objetivo comunicativo, se debe entonces considerar varios aspectos cumbres que logren encasillar perfectamente el concepto de una novela gráfica.

2.2 Principales recursos a considerar en una novela gráfica

Una novela gráfica al ser un recurso de comunicación visual, contará con varios aspectos que se debe tomar en cuenta para conformarla, un orden establecido para seguir en el proceso de su creación y varias características a considerar para que denote como tal. A continuación algunos de los principales aspectos primordiales para la creación de una novela gráfica.

2.2.1 Ritmo

Uno de los aspectos más relevantes dentro de una trabajo secuencial como lo es una novela gráfica es el ritmo; y como lo dice Eisner (2001) es el “fenómeno de la duración y su experiencia, lo que solemos llamar tiempo, es una dimensión esencial del arte secuencial” (pág. 27)

Para obtener un buen resultado en la creación de una novela gráfica, es indispensable el correcto uso del ritmo que manejará el espacio-tiempo. Al ser la novela gráfica un trabajo secuencial como lo menciona Eisner, depende principalmente de eso, del tiempo y el

ritmo con el que se vaya dando la narración visual. Lograr el éxito en un trabajo de este tipo dependerá del correcto y sensible uso del ritmo ligado con el tiempo.

La historia resulta real cuando el tiempo y el ritmo se fusionan de tal manera que pasen desapercibidos, es responsabilidad del dibujante manejar muy bien el ritmo para que la secuencia no se corte, sino más bien transcurra con total normalidad, así el observador se conecta a dicho ritmo y tiempo.

2.2.2. La imagen

Al ser una novela gráfica la convergencia, tanto de la palabra como la imagen, esta última juega un papel preponderante entre los recursos a tomar en cuenta para un exitoso trabajo de este tipo.

Eisner (2001) dice acerca de la imagen como un comunicador que “el éxito o fracaso de este método de comunicación depende de la facilidad con la que el lector reconozca el significado y el impacto emocional de la imagen.” (pág. 15)

La imagen, al ser el primer encuentro del observador con el contenido, deberá ser algo que no pase por alto, sino logre captar en primera instancia la atención y el interés desmesurado de seguir observando el contenido. El tratamiento de la imagen es otro de los aspectos relevantes a la hora de crear una novela gráfica, vendría a ser la carta de presentación del artista hacia su público.

Es elemental la imagen para la novela gráfica, puesto ésta se encuentran inmiscuidas mayoritariamente imágenes, haciendo de este tipo de trabajo un medio visual.

2.2.3 Redacción y narración visual

Si bien es cierto una novela gráfica contiene palabras e imágenes en más cantidad, pero un creador de historietas no puede dejar pasar por alto una buena redacción de su historia en el momento previo a pasar a graficarla. De la redacción antecesora, el dibujante dependerá para lograr el éxito y el ritmo de su posterior esbozo.

Spencer (2010) menciona que “uno de los elementos clave de una buena narración es que, si está bien hecha, el lector no debería detectar el proceso bajo ningún concepto.” (pág. 34)

Con base en una buena redacción de la historia se conseguirá, sin dudarlo, una buena narrativa visual. Un dibujante que quisiera realizar un trabajo tal, como una novela gráfica, deberá sentarse frente a un computador y fungir como un gran guionista que de esa estructura sobre la cual se irán edificando elementos visuales que la sustenten.

“La narrativa visual se basa en la capacidad de la imagen de contar historias, a través de un discurso visual que remite a la existencia de un mundo, al cual revela parcialmente, desde el punto de vista de determinada interpretación”. (PUCP)

Dicha narrativa visual está ligada al uso de la imagen como medio para crear una historia, donde ya luego se involucrará además el tiempo-espacio y el uso de la viñeta, para conformar y consolidar a esta narración.

2.2.4 La viñeta

Como último recurso y, sin restarle mayor importancia, está la viñeta, la cual posee importantes características dentro de la conformación de una novela gráfica, será la encargada de delimitar y otorgarle un orden conciso a la narración.

Spencer (2010) menciona que “Una viñeta normalmente representa un momento concreto congelado en el tiempo”. (pág. 34)

Dentro de una viñeta se encasilla un momento importante de la historia, además de otorgar un sentido y un ritmo a la narrativa visual, sin duda es un elemento sumamente importante dentro de la conformación de una novela gráfica, porque marcará el paso del tiempo ordenadamente.

2.2.5 Tipografía

Cualquier entendido en el tema, sabrá que el texto pasará a ser una imagen más, y por tal razón necesita de un tratamiento adecuado que vincule a la tipografía con la imagen, de manera que juntos funcionen de la misma manera y bajo el mismo sentido.

Eisner (2001) menciona que el texto “se trata “gráficamente” para prestar un servicio a la historia, funciona como extensión de la imagen [...], proporciona el talante, un puente narrativo y la insinuación del sonido”. (pág. 12)

La tipografía es un recurso valioso, el cual no debe descuidarse, como menciona Eisner ésta puede hasta llegar hasta el punto de la insinuación del sonido, aportándole un

elemento más que enriquezca la narración. La parte textual contiene muchas características que aportan a la parte gráfica, por tal razón se la debe de considerar como tal, y reflexionar a la hora de su tratamiento.

2.2.6 Globos o cuadros de diálogo

Los cuadros de diálogo o bocadillos, como se hacen llamar estos pequeños recuadros donde se colocan los diálogos existentes dentro de la historia, son elementos imprescindibles, puesto que son los encargados de darle sentido a la imagen expresiva con la que nos encontramos; muy aparte de ser un icono de publicaciones como el comic o la novela gráfica.

Spencer (2010) menciona que son “una parte esencial del proceso narrativo “, y que el dibujante deberá “tomar decisiones vitales sobre la elección de la fuente, el tamaño de los caracteres y la colocación y estilo de bocadillos y cartelas”. (pág. 90)

Como se menciona, este elemento juega un papel preponderante al ser parte del proceso narrativo, debe ser tratado bajo estricto cuidado, para que al ser colocados dentro de la novela gráfica, estos funcionen de la mejor manera, que como dice Spencer, se trata de una decisión vital, que estos funcionen o no.

Estos son los principales recursos a considerar al momento de plantearse un trabajo de este tipo, el éxito de una novela gráfica dependerá de la correcta utilización de estos elementos claves, dispuestos de tal manera que juntos funcionen y pasen desapercibidos al momento de presentárselo frente a un público. Existen un sinnúmero de ejemplos en los cuales nos pudiésemos basar, desde que Eisner realizó el primer trabajo bajo el nombre de novela gráfica, muchos fueron los aportes que a éste se fueron sumando.

2.3 Construcción de la novela gráfica a partir de la caricatura.

La caricatura es un recurso del dibujo muy valorado y utilizado en trabajos encasillados dentro del arte secuencial, al presentar un tipo de gráficos desenfadados y con gestualidades que, conjuntamente con la deformación, logran dar ese impacto de sentimientos y sensaciones que requiere un trabajo de narrativa visual. De tal manera que la caricatura se encuentra presente en la conformación de la mayoría de novelas gráficas realizadas, como por ejemplo “Contrato con Dios” de Eisner o “Maus” de Spiegelman,

novelas gráficas muy reconocidas globalmente, ellas hacen uso del recurso caricaturesco que, en algunos casos, pasa por desapercibido pero en otros claramente puede evidenciarse el uso de esta herramienta visual. A continuación se detallará con algunos ejemplos de publicaciones, la introducción de la caricatura en la novela gráfica.

Eisner (2001) en uno de sus libros, que da pautas para la creación de un comic o una novela gráfica, pone a la caricatura como un elemento necesario que, el dibujante deberá considerar al momento de proponer un trabajo de tipo secuencial. Menciona que la caricatura “es el resultado de la exageración y la simplificación [...] es una forma de impresionismo “. (pág. 153).

Will Eisner fue el primer creador de una novela gráfica, acuñándole dicho término a su trabajo, además de utilizar a la caricatura como un elemento imprescindible en la creación de la misma. “Contrato con Dios”, es el primer trabajo denominado bajo este término que, como se puede evidenciar en la imagen, el personaje inmiscuido claramente muestra deformaciones notables, en su rostro y en su anatomía, todo esto con el fin de darle más énfasis a las gestualidades de sufrimiento que denota dicho personaje.



Figura 11. Contrato con Dios.

Fuente:<http://comiccritico.blogspot.com/2015/03/contrato-con-dios-de-will-eisner.html>

Elaboración: Will Eisner

La influencia de la caricatura en la novela gráfica ya se puede evidenciar desde el primer trabajo realizado bajo este nombre, y utilizada por el pionero, Will Eisner.

Otro ejemplo notable en el cual se evidenciará la utilización del género de la caricatura dentro de una novela gráfica es “Maus”, publicada en 1991 por Art Spiegelman, dicha publicación juega un papel preponderante en la historia, puesto que se le otorgó el premio Pulitzer, la única publicación en hacerse acreedora a este galardón en lo que a novelas gráficas concierne. Esta novela relata la experiencia del padre del autor, dentro de los campos de concentración nazi. (Suarez, 2014)

En una de las viñetas de esta novela gráfica se evidencia la deformación notable de los personajes (en este caso son animales), y se puede observar también, como el dibujante utiliza esta deformación de la fisonomía animal para darle características gestuales y que logren transmitir esos sentimientos que dichos personajes están impartiendo en ese momento justo de la historia. Este otro ejemplo denota claramente el uso de la deformación en la parte visual de una novela gráfica; además, como el dibujante hace uso de este recurso de exageración de rasgos, para lograr transmitir esas sensaciones que con un realismo absoluto a lo mejor no se alcanza de la misma manera.



Figura 12. Maus.

Fuente: <http://kaboomcomic.blogspot.com/2014/04/maus.html>

Elaboración: Art Spiegelman.

Mediante estos dos ejemplos se evidencia como claramente como la caricatura se encuentra estrechamente relacionada en la conformación de una novela gráfica. Al ser un recurso muy provechoso al momento de captar la atención del público y, además por su forma de otorgar gestualidades, sensaciones y sentimientos muy evidentes, que hagan de la narración visual, algo entretenido y sumamente expresivo.

Como ya se mencionó, la novela gráfica es el vínculo entre la gráfica y la literatura para relatar una historia conjuntamente; pero, que pasa cuando la gráfica no es cualquier tipo de representación, sino una imagen caricaturesca que evocará por naturaleza misma a la burla, la sátira o a la crítica. La caricatura generalmente evoca a lo anteriormente mencionado, pero para estar dentro de una novela gráfica deberá de otorgarse otros valores totalmente diferentes, que le permitan formar parte de la narración, sin caer en características que vayan en contra de lo que se quiera mostrar.

Haciendo un recuento hacia las definiciones de la caricatura como tal, la mayoría de estas hace alusión a conceptos como: deformación grotesca, exageraciones, ridiculización, sátira y demás; pero, como menciona Pasticca (1977), en uno de sus libros acerca de la caricatura, dice que todos estos conceptos son imprescindibles en la creación de una buena caricatura, que “una caricatura puede prescindir de todas esas cosas sin dejar de ser una caricatura”. (pág. 11)

Entonces una caricatura puede ser sólo una herramienta de exageración, en busca de la expresión máxima de un personaje, dejando entrever esa parte esencial, que mediante solo la caricatura se podrá evidenciar. Sí podremos llamar entonces, caricatura a un dibujo que busca la exageración, pero que no recae en la burla, sino más bien en la exaltación de la parte sustancial de dicho personaje.

Pasticca (1977), nuevamente menciona un acertado concepto de la función de la caricatura “Caricaturizar no es poner en ridículo a nuestros semejantes, sino descubrirles [...] La caricatura es un humanismo que no destruye al hombre; le ayuda a conocerse y, por tanto, a ser mejor”. (págs. 115-116)

La novela gráfica entonces puede construirse a partir de la caricatura puesto que es una herramienta que puede ser utilizada indistintamente cualquiera sea el caso, y para fines dirigidos netamente por sus creadores. Construir una novela gráfica partiendo desde la caricatura, no querrá decir que será algo que lleve burla, sátira o demás adjetivos

atribuidos a este género, dependerá del caso y la orientación que se le dé a la misma. La caricatura puede llegar a ser un arma, pero dependerá de la persona que la tenga si disparar, o ver la forma de manejarla sin que cause daño a alguien.

El proceso de construir una novela gráfica utilizando como recurso a la caricatura, es enriquecer el trabajo mediante este género de impacto masivo. Con la utilización de este tipo de dibujo, se llegará al punto de exagerar la parte esencial de cada uno de los personajes, de manera que aporte significativamente a la narración visual del mismo, logrando otorgarle a cada uno de dichos personajes el valor esencial que los caracteriza. Realizar el presente trabajo utilizando como medio de dibujo a la caricatura, significará que la novela gráfica que contenga dichos gráficos caricaturescos, pretende llegar a expandirse en las masas, y además que por medio de la exageración evidente agrega un valor significativo a los personajes, otorgándole una mayor riqueza a la construcción de esta novela gráfica.

2.4 Referentes

Para la construcción del presente proyecto se tomó como influencia el trabajo de algunos artistas referentes dedicados a realizar trabajos similares, éstos apoyan tanto teórica como técnicamente el proceso de creación técnico-artística.

En lo que a apoyo teórico concierne, como ya se ha mencionado antes, el mexicano Posada y el norteamericano Eisner, son los referentes que muestran una perspectiva de que la caricatura o la novela gráfica, dependiendo el caso, son herramientas visuales muy fuertes al ser dirigidas hacia las multitudes, y que con la ayuda de estos recursos gráficos, los artistas pueden llegar a transmitir mensajes visuales que perpetúen y causen repercusiones en el observador.

Referentes en cuanto a técnica refiere existen varios que se pueda mencionar, pero, sin duda, tres fueron los que aportaron significativamente por su trabajo artístico que influyeron en la confirmación del trabajo. Tatu un caricaturista argentino que realiza trabajos relacionados con el gauchaje argentino; Joaquín Salvador Lavado Tejón, más conocido como Quino, creador del famoso personaje Mafalda; y por último un artista contemporáneo Marcus Penna.

Tato, es un artista Argentino del cual existe muy poca información, al no ser un “famoso o muy conocido artista”, pero que sin embargo comparte con el público su obra mediante un blog en internet. Este artista se dedica al dibujo de la caricatura en general, pero lo que sin duda hace de este trabajo algo interesante; en su serie denominada Gauchaje, en la cual, caricaturiza personajes de la historia argentina, para luego con estos crear un comic relatando parte de dicha historia de su pueblo.



Figura 13. Soldado Gaucho
Fuente: <http://eldibu3comic.blogspot.com>
Elaboración: Tato

Su forma de caricaturizar personajes sin duda resulta muy interesante, pues no recae en una burla de aquello, sino más bien exalta la personalidad del personaje y su apariencia mediante el uso de la caricatura. Los detalles en su ropaje, sus accesorios y demás, dan cuenta al observador de como sucedían los hechos durante ese lapso de tiempo, ayudando a entender además, un poco de la historia argentina.

Joaquín Salvador Lavado Tejón, Quino, un humorista gráfico argentino, conocido mundialmente por ser el creador del famoso personaje Mafalda. Dicho personaje trascendió internacionalmente al ser una serie publicada, donde se reflejaban varios temas de la sociedad, dándole ese toque humorístico y sutil. Quino con esta serie logró llegar al público con un mensaje que se transmitía mediante su personaje infantil, y que sin duda, logró repercutir en la sociedad que tuvo el privilegio de leer una serie como ésta.

Mafalda es un personaje contra hegemónico que, a pesar de estar integrada en las décadas de los sesenta y los setenta, aún permanece bastante actual, porque idea un mundo a partir de lo real, actuando de forma decisiva (e indignada) en los embates contra las opresiones. (Rebuá, 2014)

Este artista de la caricatura es tomado como referente por el hecho de ser capaz de utilizar a este recurso del dibujo, como un medio para transmitir un mensaje visual, y que con pocos trazos, llega al punto de increpar a la conciencia del ser humano.



Figura 14. Mafalda

Fuente: <http://www.mibuenosairesquerido.com/es/personalidades-argentinas/quino-mafalda/>

Elaboración: Quino

Al ser la acuarela el recurso pictórico con el que se trabajará el presente proyecto, es necesario tomar en cuenta a un referente dominador de la técnica. Marcus Penna es un ilustrador brasileño, de quien existe también muy poca información al respecto, pero que en diferentes plataformas web, muestra su gran trabajo artístico en lo que a la utilización de la técnica de la acuarela concierne.

Su sobresaliente manejo de la técnica se ve reflejado en sus obras, su pincelada y mancha son muy precisas, ya que la acuarela es una técnica que no permite errores, pero que sin embargo este artista la maneja exitosamente. Es tomado como referente por esta razón, por su manejo de la técnica de la cual se puede aprender mucho para ir perfeccionándola y llevarla a niveles similares a los que logra este artista.



Figura 15. La SAPE.

Fuente: <https://hiveminer.com/User/Marcus%20Penna/Timeline>

Elaboración: Marcus Penna

Los artistas mencionados anteriormente son tomados como referentes para la creación del presente proyecto, cada uno de ellos aporta de manera significativa, de acuerdo a su campo de dominio.

2.5 La narración en la novela gráfica.

Para iniciar el proceso de la creación de una novela gráfica, se necesita de un relato o una narración en la cual sustentarse, en esta investigación se utilizará una narración literaria, con la que se delimitará el campo de trabajo y la densidad, dependiendo de dicha trama realizada, el dibujante se planteará ya un idea en su cabeza, de cómo resolver esta parte textual mediante una parte gráfica.

Una narración literaria se identifica por recrear un mundo de ficción, aunque en algunos casos son hechos inspirados en la realidad. Aun así no deja de ser una narración ficticia porque el autor siempre aporta episodios nuevos inventados o carga la realidad de matices subjetivos y por tanto deja de ser 100% real. (Guillén, 2016)

Jonathan Culler citado por Luis Ponce (2013), escribe acerca de “la narración es más que un simple tema académico. Existe un impulso fundamental del ser humano de escuchar y contar historias” (pág. 26)

Con estas dos definiciones acerca de lo que es una narración, se da una idea de lo que se pretende con este proyecto, que es la creación de un relato que no necesariamente tiene que ser del todo ficticio, puede esta narración estar sujeta a acontecimientos reales. Para hacerlo más práctico y definir, de una vez por todas, a lo que se refiere cuando hablamos de narración, no es más que, ejemplificando, cuando alguien (emisor) utiliza esta herramienta para poder compartir con una o varias personas (receptores) un relato, una anécdota, un cuento, y demás; a esta acción que realiza el emisor llamaremos narración, porque éste realiza un proceso intelectual de manera que organiza todas sus ideas para crear una trama que sea del interés del oyente.

La narración se encuentra casi omnipresente en nuestras vidas; la forma en que nos referimos a los acontecimientos cotidianos de nuestras vidas; todo aquello que recibimos de los medios de comunicación; gran parte de la información que se nos transmite de forma oral, escrita, visual, sensorial; todo esto lo articulamos mediante una narración. (Ponce, 2013, pág. 26)

La narración será un medio netamente de comunicación, y que servirá para que un emisor pueda compartir su información con los demás. Cuando contemos a alguien más acerca de un sueño o tal vez de una grata experiencia, estamos haciendo una narración.

2.5.1 La narración: La Leyenda del Tesoro de Atahualpa.

Existe una idea clara en lo que refiere la narración, y como ésta funge como una estructura sobre la cual se procederá a la constitución de una novela gráfica. En este caso la narración a ser utilizada es una leyenda ya existente, de la cual se encuentra varios relatos de acuerdo a la fuente que se tome, pero que mantienen cierta similitud en la idea general del relato. La leyenda del tesoro de Atahualpa es un relato de tipo histórico que nos cuenta la historia de un tesoro mítico, y la crónica detrás de éste.

La trama o la narración a ser utilizada es un reinterpretación basada en 3 fuentes bibliográficas, de las cuales se ha tomado para considerar un relato completo que cuente

esta leyenda de la mejor manera posible para el público. Las fuentes consideradas para la reinterpretación de la leyenda fueron, el libro Entre mitos y fábulas - el Ecuador aborigen de Ernesto Salazar; La verdadera historia de Atahualpa de Luis Andrade Reimers y un artículo web creado por la fundación Simbiosis denominado el tesoro de Atahualpa.

Una vez seleccionadas las fuentes bibliográficas a considerar para reinterpretar dicha leyenda, se procedió a leer cada una de estas y entender el contexto en general de la leyenda, indiferentemente de detalles propios de cada fuente. Cada relator cuenta una historia a su manera, pero en general la idea sigue siendo la misma, algunas con más detalles que otras pero que sin embargo llevan la esencia del relato.

Se consideró crear una reinterpretación de esta leyenda, para así relatar una historia que se adapte a todo tipo de público, y además que traiga a colación en su trama los aspectos más relevantes en dicha historia, sin agregados que a lo mejor alarguen la historia, pero que sin embargo no aporten en nada a la misma. Ya para la realización de ésta reinterpretación del relato, se apoyó en un docente entendido en literatura, el PhD. Norman Alberto González Tamayo, quien colaboró en la conformación de esta trama, y supervisó que ésta cumpla con todos los aspectos que la narración sugiere para su éxito.

Y así la reinterpretación de esta leyenda de contexto histórico fue creada, bajo la estricta supervisión del literato, y dando como resultado la siguiente narración:

LA LEYENDA DEL TESORO DE ATAHUALPA

Transcurría el siglo XV en suelos de lo que hoy conocemos como Ecuador, donde habitaba parte de uno de los imperios más grandes y ricos conocidos por la humanidad, el Imperio Inca. Un gran imperio que se encontraba dividido por el poder y la ambición. Dos hermanos de padre, del en ese entonces, cacique del Tahuantinsuyo Huayna Capac, se disputaban este sitio que ellos creían que únicamente le pertenecía a uno de estos. Por un lado Atahualpa, un hombre alto, fornido e intimidante ante sus enemigos, pero que sin embargo no debía ser el heredero legítimo, y por otro lado Huáscar, el sí legítimo heredero, un guerrero astuto y sediento de poder. Ambos crearon una gran guerra civil entre sus pueblos por intereses propios, sobre los territorios del imperio.

A pesar de esta pugna, no contaban con que el verdadero problema no sería su división

territorial, sino más bien un enemigo externo que estaba por asecharlos en el momento esperado.

Transcurría el año de 1532, más concretamente un 15 de noviembre, cuando Atahualpa recibió un mensaje que le afirmaba que su hermano Huáscar había sido asesinado en Cajamarca, por soldados españoles conquistadores menos, comandados por Francisco Pizarro quien además convocaba a Atahualpa a reunirse con él. Al día siguiente, Atahualpa confundido y siendo convocado por el comandante español, arribó a la gran plaza de Cajamarca, seguido por un gran ejército de hombres desarmados en señal de diálogo. Pizarro, con anterioridad, había organizado sus tropas estratégicamente para realizar una emboscada a sus enemigos; dando un paso al frente, Pizarro se presentó ante Atahualpa y le exhortó a someterse a su legislación y aceptar la religión católica como la nueva para el pueblo de Atahualpa. Ante esta advertencia, el indio guerrero Atahualpa, no se dejó intimidar y bajo ninguna circunstancia iba a someter a su pueblo al escarnio español; como señal de esto, agarró la Biblia y la lanzó por los suelos, ofendiendo a los del otro bando. Fue entonces cuando Pizarro dio la orden del ataque en contra de los desarmados ejércitos indígenas, que sucumbieron con facilidad ante la mortalidad de las armas de fuego españolas; y además tomando al máximo líder inca en cautiverio. Con Atahualpa encarcelado, el imperio inca parecía desmoronarse.

Atahualpa a cambio de su liberación, ofreció llenar un cuarto de plata y otro de oro, hasta donde su mano llegase, todo esto por su libertad. Y así fue, la parte del inca fue cumplida, dos cuartos repletos de tesoros fueron otorgados a los españoles, quienes, sin embargo, no cumplieron con su palabra y no soltaron a su rehén. La codicia de Pizarro fue a más, pidió todas sus riquezas a los incas a cambio de la liberación de su Gobernante. Rumiñahui, principal general del ejército de Atahualpa y hermano también, recibe la noticia de este trágico suceso, y ordena desde lo que actualmente conocemos como Quito, vaciar la ciudad y llevarle todas las riquezas a Pizarro a cambio de la liberación de su hermano. Además, se corría el rumor de que el ejército inca iba preparado para sacar a los españoles de sus territorios a la fuerza, cosa que a Pizarro comenzó a atemorizar.

Luego de unos meses en cautiverio, Atahualpa fue llevado a juicio y condenado a muerte por el cura Vicente Valverde, quien lo acusó de idolatría, de ocultar tesoros y de algunas faltas más. Durante el juicio, Atahualpa fue asesinado por los soldados españoles. En juicio Atahualpa fue asesinado por las tropas españolas. Enterándose de esto, Rumiñahui y las tropas incas que llegaban con todos sus tesoros hacia Cajamarca, cambiaron de

ruta, siendo perseguidos por el sector de los Llanganates, por soldados españoles, quienes iban en busca de los tesoros. Luego de tanta persecución, Rumiñahui fue capturado y quemado en la plaza central de Quito, sin embargo, ni esto pudo dar indicios a las tropas españolas del lugar del botín restante, ya que Rumiñahui se llevó el secreto de la ubicación de los entierros.

Los tesoros fueron escondidos en varios puntos estratégicos del imperio, y uno de ellos se cree fue escondido en lo que actualmente se conoce como Quinara, en nuestra provincia de Loja. Algunos textos mencionan que los lugares donde fueron enterrados presentan pistas, como un rostro tallado sobre piedra, guiando con su mirada el lugar del entierro.

Así relata entonces esta leyenda la trágica historia de la muerte del guerrero Atahualpa y de su tesoro que no cayó en manos de los codiciosos españoles, sino que quedó esparcido en varios lugares secretos todavía en la actualidad.

CAPÍTULO III: PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Luego de un breve análisis del género de la caricatura y también de considerar los aspectos más relevantes en la construcción de una novela gráfica, se procederá en este capítulo a la parte de la creación artística, donde se evidenciará todo el proceso que sugiere llegar al producto final, una novela gráfica utilizando como principal recurso a la caricatura.

En este último capítulo evidenciaré todo el proceso artístico para llegar al resultado final, la novela gráfica.

3.1 Idea inicial: La leyenda del tesoro de Atahualpa

La idea inicial es esa primera idea que viene en el momento menos pensado, y que de ésta, se empiezan a elucubrar demás aportes que vayan dando ya forma a una idea que en primera instancia carecía de fundamentos que la establecieran como tal. Dicha idea inicial muestra ya el inicio del camino por donde se va a involucrar, sugerirá un panorama al cual debemos enfrentarnos, y da cuenta de un final aproximado al que se orientará la historia.

En este caso esa primera idea para la realización de una novela gráfica, surge de la búsqueda de algo que muestre los “orígenes y lo autóctono de un ecuatoriano”, ésta como primera elucubración; de la cual obtendríamos una surtida cantidad de ideas, que se podrían tomar para realizar un trabajo de este tipo. Pero filtrando esta idea primaria, e investigando acerca de historias que demuestren justamente eso, las raíces culturales y los orígenes de los habitantes ancestrales, se llega a una corta leyenda que nos presenta en su trama todo aquello que se busca con ese primer concepto. La leyenda del tesoro de Atahualpa, es un pequeño relato que forma parte de la identidad de nuestro país, sucede antes y durante la colonización, por lo que los personajes principales de esta historia son un símbolo de autenticidad de raza; luego con el mestizaje la razas se fusionaron y se perdió poco a poco esa cultura, allí la razón del escogimiento de esta leyenda.

Con una idea consolidada, viene en mente la forma en cómo se va a dar resolución a ésta, se piensa en un estilo diferente, llamativo y capaz de atraer la atención del público, con un recurso relevante a considerar en el momento de la creación de la novela gráfica; al considerar un estilo se opta por representaciones caricaturescas, graciosas y sencillas, que aporten con su valor a la creación en la parte gráfica.

Una vez definida la idea inicial del proyecto, se procede a considerar los aspectos que intervienen en la conformación de una novela gráfica, que estará basada en esta idea inicial que además servirá para ir sustentando el trabajo práctico.

3.2 Creación de personaje y ambientación.

3.2.1 Creación de personajes

Los personajes son un punto clave dentro de una historia pues a partir de ellos gira la trama. Personajes atractivos y bien definidos lograrán que los observadores se enganchen a éstos durante todo el desarrollo de la historia.

Para crear dichos personajes, en primera instancia, se utilizó materiales sencillos como un lápiz, papel y un borrador. Con éstos se crea un boceto donde se plasme la personalidad de los personajes, para luego, con ayuda de lápices de colores, dar un poco de colorido a los mismos, de manera que queden bien definidos.

La influencia de los referentes repercute en este apartado de la investigación, puesto que en la construcción de la fisionomía de dichos personajes, se tomó como apoyo los dibujos de Tato, como se evidencia en rostros, manos y vestimenta. En lo que concierne al color, la influencia de Marcus Penna al momento de aplicar la acuarela, y de su mancha que origina el volumen de sus personajes fue de gran apoyo para la creación.

A continuación los personajes creados.

3.2.1.1 Atahualpa

Como personaje principal está Atahualpa, uno de los herederos al trono del imperio Inca, guerrero por naturaleza, fuerte imagen de buen gobernante y espíritu de líder. Para crear dicho personaje se consideró marcar una fisionomía de héroe, no sólo por ser el personaje principal, sino por ser el mejor guerrero del imperio, a ello su apariencia grande y musculosa. Su rostro denota seriedad, valentía, fuerza; todos estos atributos que caracterizan a un guerrero; su vestimenta presenta una cinta de oro en su frente que representa su importancia dentro del imperio, y una especie de faldón cubriendo su parte baja.



Figura 16. Boceto de Atahualpa.
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor



Figura 17. Atahualpa
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor

3.2.1.2 Rumiñahui

Hermano de Atahualpa, su mano derecha, un personaje que jura lealtad sobre todas las cosas a las decisiones de su hermano, características de líder y estratega. Su fisionomía denota a un guerrero retirado del campo de batalla, más bien un general que es un gran estratega dirigiendo las tropas de su hermano. Su vestimenta refiere también a un personaje importante del imperio, por su cinta dorada en la frente.

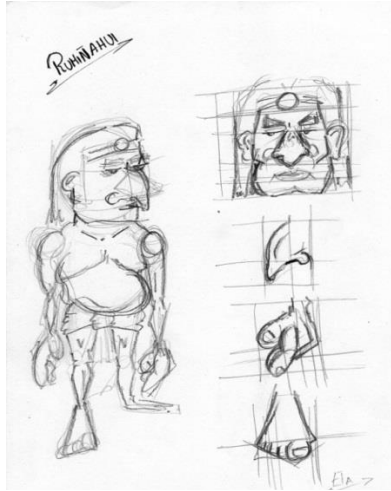


Figura 18. Boceto Rumiñahui
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor

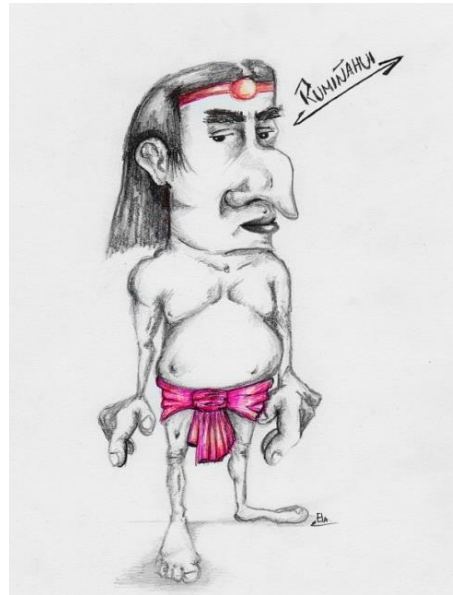


Figura 19. Rumiñahui
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor

3.2.1.3 Huáscar

Huáscar es el heredero legítimo al imperio. Hermano de padre de Atahualpa, Huáscar es otro de los personajes importantes dentro de la historia, un individuo astuto y codicioso que no le importará nada de lo que tenga que sobrepasar para llegar al trono. Su apariencia delgada denota a un guerrero ágil y astuto, sus facciones lo confirman pues en su mirada se puede observar esa astucia y ambición que lleva detrás, su vestimenta al igual que los personajes anteriores denota su importancia para el imperio.

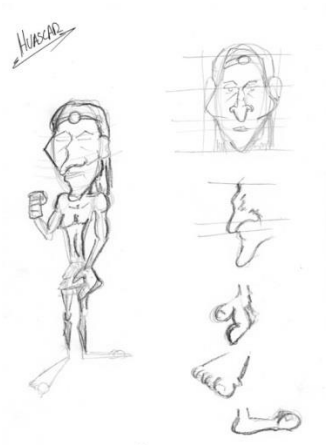


Figura 20. Boceto Huáscar
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor



Figura 21. Huáscar
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor

3.2.1.4 Huayna Capac

Padre de Atahualpa, Rumiñahui y Huáscar, emperador del imperio inca, un personaje de edad avanzada con características de sabiduría y poder en su persona. Su apariencia física, hace alusión a un personaje viejo, lleno de sabiduría; sus facciones denotan toda esa experiencia detrás de él, y su capacidad para gobernar. Su vestimenta es diferente a la de los demás puesto que éste ya no es un guerrero, sino un gobernante.

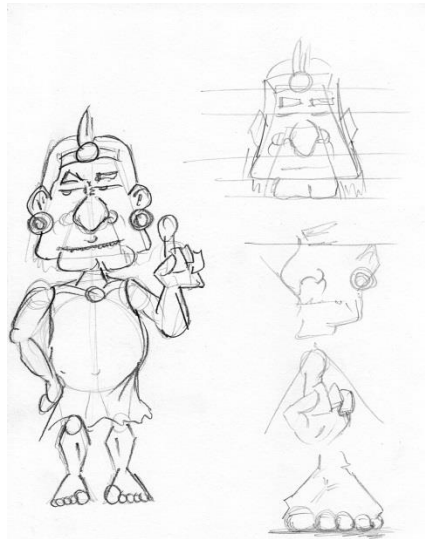


Figura 22. Boceto Huayna Capac

Fuente: Ochoa, Israel (2017)

Elaboración: Autor



Figura 23. Huayna Capac

Fuente: Ochoa, Israel (2017)

Elaboración: Autor

3.2.1.5 Francisco Pizarro

El villano dentro de la historia, Pizarro líder del ejército colonizador, un personaje imprescindible con actitudes claras de líder autoritario y aptitudes militares. Su físico alto y delgado denota a un personaje extranjero, europeo; su vestimenta confirma esto, una armadura de acero que recubre todo su cuerpo, extraña en esta parte del territorio. Sus facciones alargadas sugieren una fuerte actitud, fuerte carácter y aptitudes de líder.

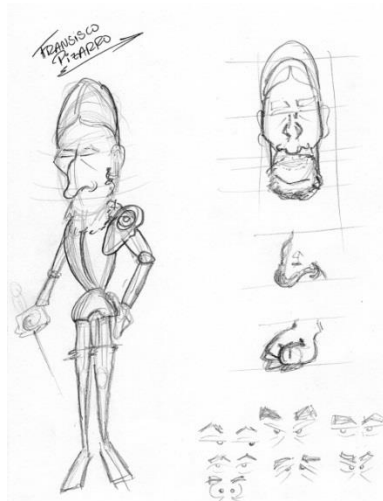


Figura 24. Boceto Francisco Pizarro
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor



Figura 25. Francisco Pizarro
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor

3.2.1.6 Fray Vicente Valverde

Un personaje no menos importante, pues es quien acompaña a Pizarro llevando la religión a las nuevas tierras, además de ser quien dicta juicio a Atahualpa. Un personaje calmo y sencillo, pero que esconde un poco de ambición, faltando a sus principios religiosos. Su vestimenta hace alusión a un grupo religioso, los conocidos franciscanos, llevando siempre consigo su razón de ser, la biblia. Sus facciones aluden a un hombre calmo y sencillo, un hombre de paz.

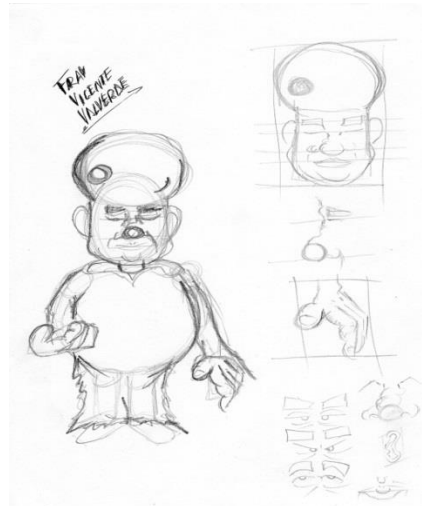


Figura 26. Boceto Fray Vicente Valverde

Fuente: Ochoa, Israel (2017)

Elaboración: Autor



Figura 27. Fray Vicente Valverde

Fuente: Ochoa, Israel (2017)

Elaboración: Autor

3.2.2 Diseño de entornos

Otro de los aspectos muy importantes a considerar en la creación de una novela gráfica es el entorno, puesto que esto dará una idea al observador de donde tiene lugar dicha historia y la época aproximada donde se desarrolló; además, que todos los elementos colocados dentro de la ambientación resulten simbólicos y aporten al desarrollo de la leyenda.

Para esta historia la ambientación estará dada por escenarios que muestren lo rudimentario de las construcciones durante el periodo incaico, la ambientación en la mayoría de los casos estará representada por campos abiertos de naturaleza, una que otra construcción que tendrá como material predominante la piedra, así como se puede observar en la figura.

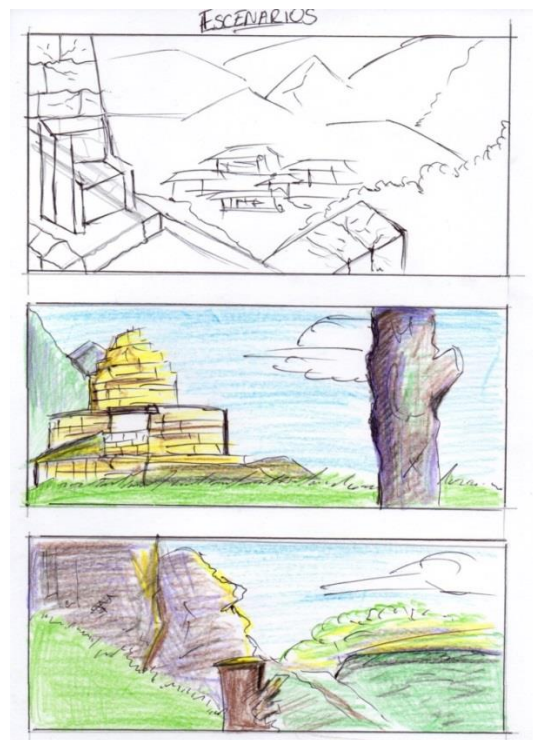


Figura 28. Boceto de entornos

Fuente: Ochoa, Israel (2017)

Elaboración: Autor

3.3 Guión, distribución de páginas y storyboard

El guión es una parte fundamental en un trabajo de narrativa visual como éste, se dividen en dos tipos: el guión literario y el guión técnico; a continuación se evidenciará la conformación del guión técnico, puesto que el literario ya está dado anteriormente como una narración.

3.3.1 Guión Técnico

Página 1

Viñeta 1: Plano general del imperio inca, con el emperador vigilando sus tierras.

Narración: Transcurría el siglo XV, en suelos de lo que hoy conocemos como Ecuador, donde habitaba...

Viñeta 2: Primer plano de los dos personajes que se disputan el trono.

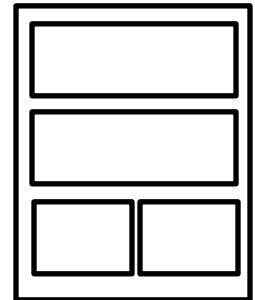
Narración: Un gran imperio que se encontraba dividido por el poder y la ambición...

Viñeta 3: Plano medio, Atahualpa y Huáscar luchando.

Narración: Dos hermanos de Padre, del en ese entonces,...

Viñeta 4: Plano medio de Atahualpa conversando con Huáscar.

Narración: Ambos crearon una gran guerra civil...



Página 2

Viñeta 1: Plano medio de Atahualpa recibiendo mensaje.

Narración: Atahualpa recibió un mensaje que le afirmaba....

Viñeta 2 y 3: Primeros planos del rostro de Atahualpa

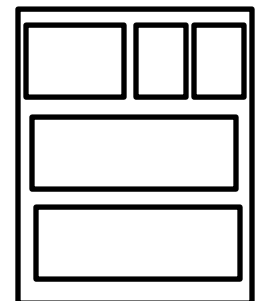
Narración: su hermano Huáscar había sido asesinado...

Viñeta 4: Atahualpa en su caballo, a toda velocidad

Narración: Al día siguiente Atahualpa enfurecido y siendo provocado...

Viñeta 5: Llegada de Atahualpa y su ejército desarmado a Cajamarca.

Narración: Arribo a la gran plaza de Cajamarca, seguido por un gran ejército...



Página 3

Viñeta 1: Primer plano de Atahualpa y Pizarro, frente a frente.

Narración: dando un paso al frente, Pizarro se presentó ante Atahualpa...

Viñeta 2: Plano general de Pizarro, fray Valverde y Atahualpa charlando.

Narración: Le exhortó someterse a su legislación y aceptar su religión católica.

Viñeta 3: Primer plano mano de Atahualpa lanzando la biblia.

Narración: Ante esta advertencia, el indio guerrero Atahualpa, no se dejó intimidar...

Viñeta 4: Primer plano rostro de Pizarro sorprendido.

Narración: la lanzó por los suelos, ofendiendo a los del otro bando.

Viñeta 5: Primer plano Pizarro ordenó el ataque.

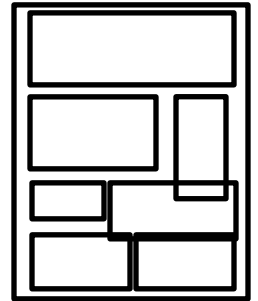
Narración: Fue entonces cuando Pizarro dio la orden del ataque en contra de...

Viñeta 6: Plano medio, guerrero inca sujeta a otro que sucumbió en el ataque.

Narración: sucumbieron con facilidad ante la mortalidad de las armas de fuego españolas.

Viñeta 7: Medio plano Atahualpa tomado en cautiverio.

Narración: Con Atahualpa atrapado, parte del imperio inca parecía desmoronarse.



Página 4

Viñeta 1: Medio plano, Atahualpa alzando su mano.

Narración: Atahualpa a cambio de su liberación, ofreció llenar un cuarto...

Viñeta 2 y 3: Primer plano del rostro de Pizarro y fray Valverde sorprendidos.

Narración: ofreció llenar un cuarto de plata y oro, hasta donde su mano llegase.

Viñeta 4: Medio plano, Atahualpa frente a Pizarro en un cuarto lleno de oro.

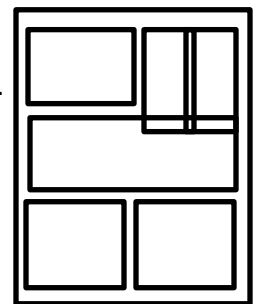
Narración: Y sí fue, la parte del inca fue cumplida, dos cuartos repletos...

Viñeta 5: Plano de Rumiñahui ordenando a sus tropas.

Narración: Rumiñahui principal general de ejército de Atahualpa y hermano también,...

Viñeta 6: Medio plano Pizarro y Rumiñahui.

Narración: Además se corría el rumor que el ejército inca iba preparado para sacar...



Página 5

Viñeta 1: Plano general de la ejecución de Atahualpa

Narración: Luego de unos meses en cautiverio, Atahualpa fue llevado a juicio...

Viñeta 2, 3 y 4: Primeros planos de los rostros de los implicados.

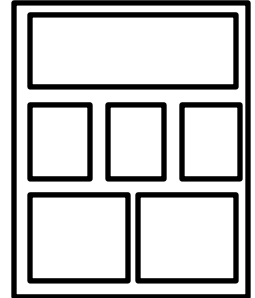
Narración: Atahualpa fue acusado, y condenado a muerte.

Viñeta 5: Plano de Atahualpa muerto.

Narración: Atahualpa fue asesinado por los soldados españoles.

Viñeta 6: Primer plano Rumiñahui

Narración: Enterándose de esto, Rumiñahui y las tropas incas que llegaban...



Página 6

Viñeta 1: Plano Rumiñahui llevando los tesoros en Alpacas.

Narración: las tropas incas que llegaban con todos su tesoros hacía...

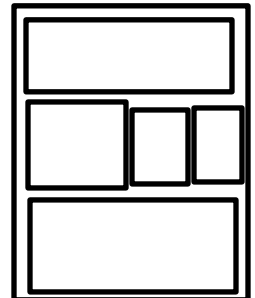
Viñeta 2: Soldados Incas enterrando tesoros.

Narración: Los tesoros fueron escondidos en varios puntos...

Viñeta 3 y 4: Primer planos de rostros de Pizarro y Rumiñahui.

Narración: Los tesoros fueron escondidos en varios puntos...

Viñeta 5: Plano del lugar donde se escondieron los tesoros.



Con el guion técnico realizado queda definida la distribución de páginas y viñetas que contendrá la novela gráfica, así mismo el contenido de cada viñeta redactado, para posteriormente empezar el proceso de dibujo. A este proceso ya de esbozo de cada una de las viñetas se lo conoce como storyboard.

3.3.2 Storyboard

El storyboard ayudará a pre visualizar el resultado final al que se llegará con el presente trabajo, con este proceso se podrá realizar algunos cambios que se crean conveniente, para la mejor realización del mismo. Dicho trabajo fue realizado con la ayuda de un lápiz, un rapidógrafo y papel, cabe recalcar que la mayoría del trabajo fue creado de la forma

tradicional, apoyándose un poco en medios digitales, pero tratando que luzca como un trabajo realizado tradicionalmente.

A continuación se puede evidenciar el proceso de creación de cada una de las páginas mediante los storyboards. En la figura 29, se puede apreciar como estuvo llevado el trabajo de una de las páginas mediante el proceso conocido como storyboard, donde ya se realiza un boceto de la composición de cada una de las viñetas, así mismo como la colocación de cuadros de diálogo y demás elementos, para tener una idea de cómo se verá luego el trabajo terminado. El mismo proceso se realiza para cada una de las páginas de la novela gráfica.

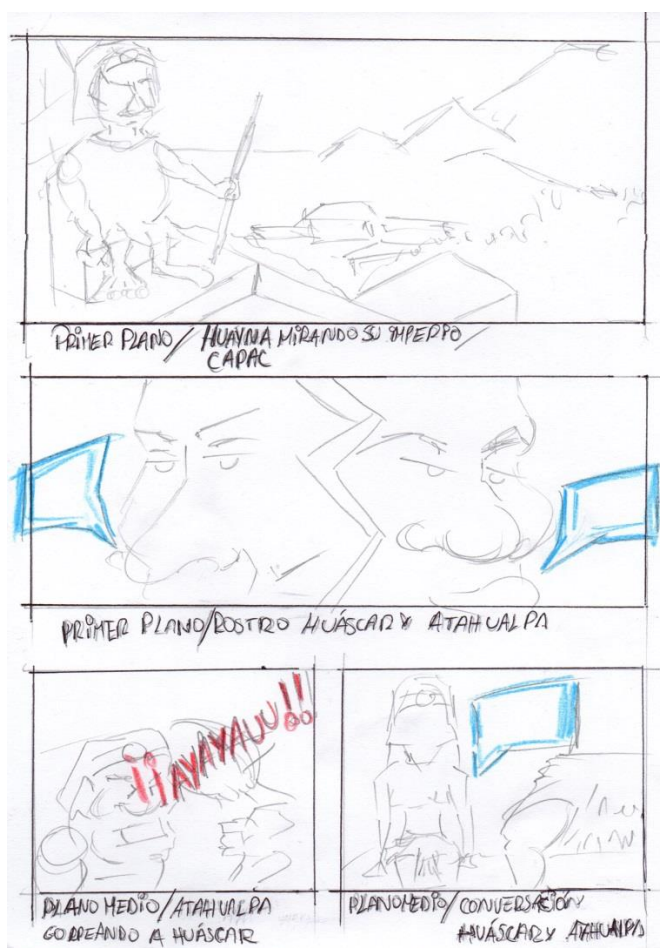


Figura 29. Storyboard Página n°1

Fuente: Ochoa, Israel (2017)

Elaboración: Autor

3.4 Diagramación, dibujo, color

Una vez definido el guión a considerar y la distribución de páginas y viñetas mediante el storyboard, se procede a la realización de las páginas una a una acorde con el orden anteriormente establecido. En primera instancia se delimita un margen en la superficie donde se va a trabajar, en este caso dicho margen es de 1cm por cada lado, el espacio dentro del recuadro marcado será en el cual se va a trabajar posteriormente. Una vez delimitado el espacio de trabajo, se divide dicho espacio en las viñetas que contendrán toda esta primera página, quedando una hoja llena de recuadros como se ve en la figura. (fig.30)

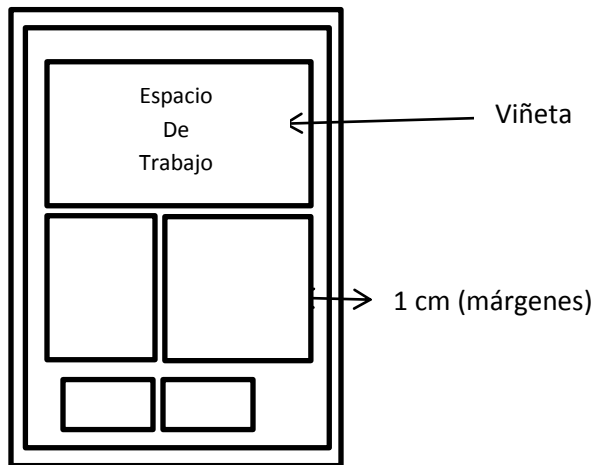


Figura 30. Diagramación hoja.
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor

Con la diagramación del espacio en el que se va a trabajar, se procede al dibujo de cada una de las viñetas como se puede observar en la figura 31, con la ayuda de un lápiz y sobre la cartulina canson, va tomando forma cada una de las composiciones en sus respectivas viñetas, marcadas anteriormente en el storyboard.

En lo que concierne al color, el proceso que sugiere dar volumen a la formas, la técnica utilizada será la acuarela, por apego personal y por el efecto que esta produce. Además el uso de rapidógrafos para delinear ciertas secciones que requieren el uso de esta herramienta.



Figura 31. Aplicación de la acuarela
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor

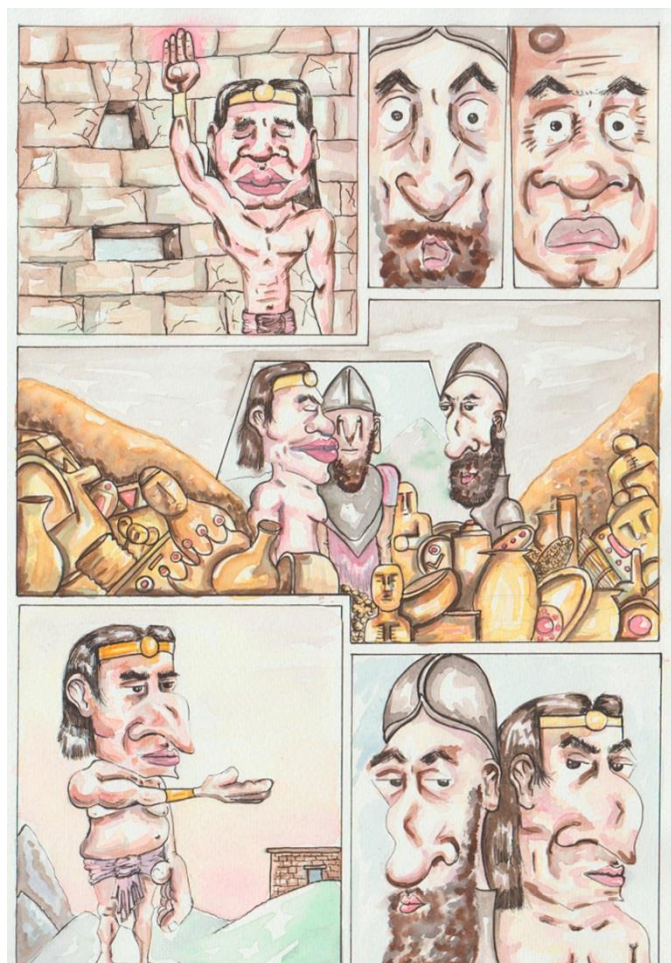


Figura 32. Página n°4 (proceso manual)
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor

3.5 Digitalización: post-producción y retoques

Luego de haber culminado el trabajo manual se prosigue con el proceso digital, en el cual se involucran herramientas digitales que ayudarán a darle mejor aspecto y a corregir con algunos detalles de lo realizado manualmente. Las herramientas digitales a ser usadas son el Adobe Photoshop, Illustrator e In design.

Con el trabajo manual culminado se procede a la digitalización, con ayuda de una buena cámara se fotografía las páginas realizadas manualmente, para luego llevarlas de forma digital hacia un ordenador y realizarles algunos retoques de brillos, contraste, tonos, etc... Como se evidencia en las imágenes (fig.33 y 34), se puede observar el antes y el después de la digitalización, y las repercusiones que tiene ésta sobre el trabajo manual.

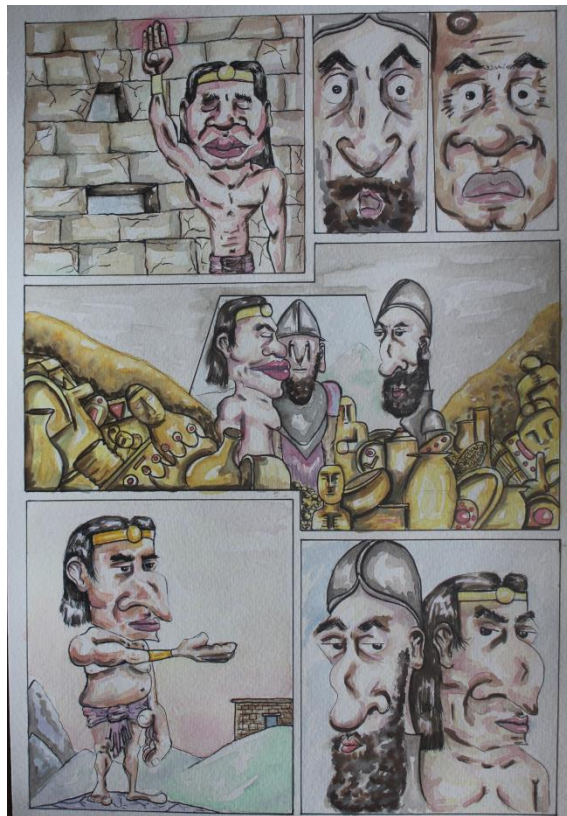


Figura 33. Página n°4 (fotografía sin editar)
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor

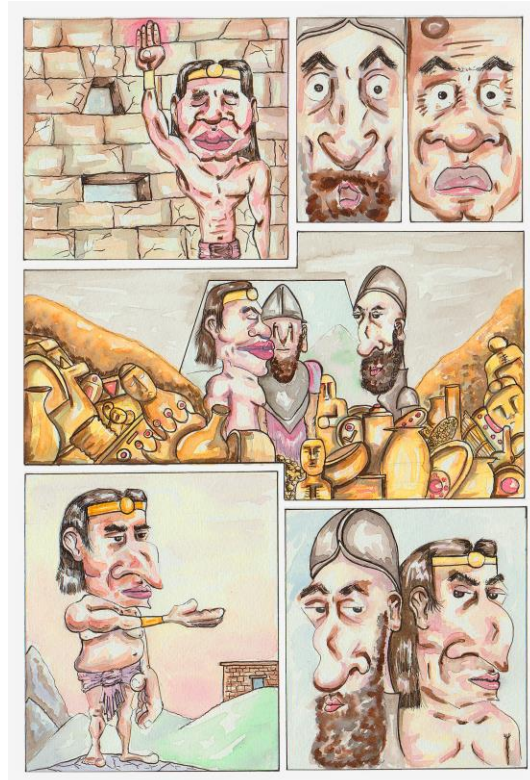


Figura 34. Página n°4 (fotografía editada)
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor

Una vez realizado el mismo proceso en todas las páginas, ya obtenemos una imagen editada y lista para colocar elementos digitales como texto, burbujas de diálogo y efectos de texto sonoro. Como se puede evidenciar en la imagen (fig.36), luego de este proceso de ayuda digital, se obtiene una página de la novela gráfica lista para su posterior maquetación.

Las fuentes de texto seleccionadas para el presente trabajo son:

Chiller: Dialogos - efectos sonoros
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Century Gothic: Narración
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Brush Script MT Italic: Títulos
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

La forma seleccionada para los cuadros de dialogo, es otro aspecto a considerar, esta forma fue creada digitalmente, para que sea el recuadro que contenga los diálogos en la novela gráfica, contribuyendo así con la narración visual.



Figura 35. Burbuja
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor

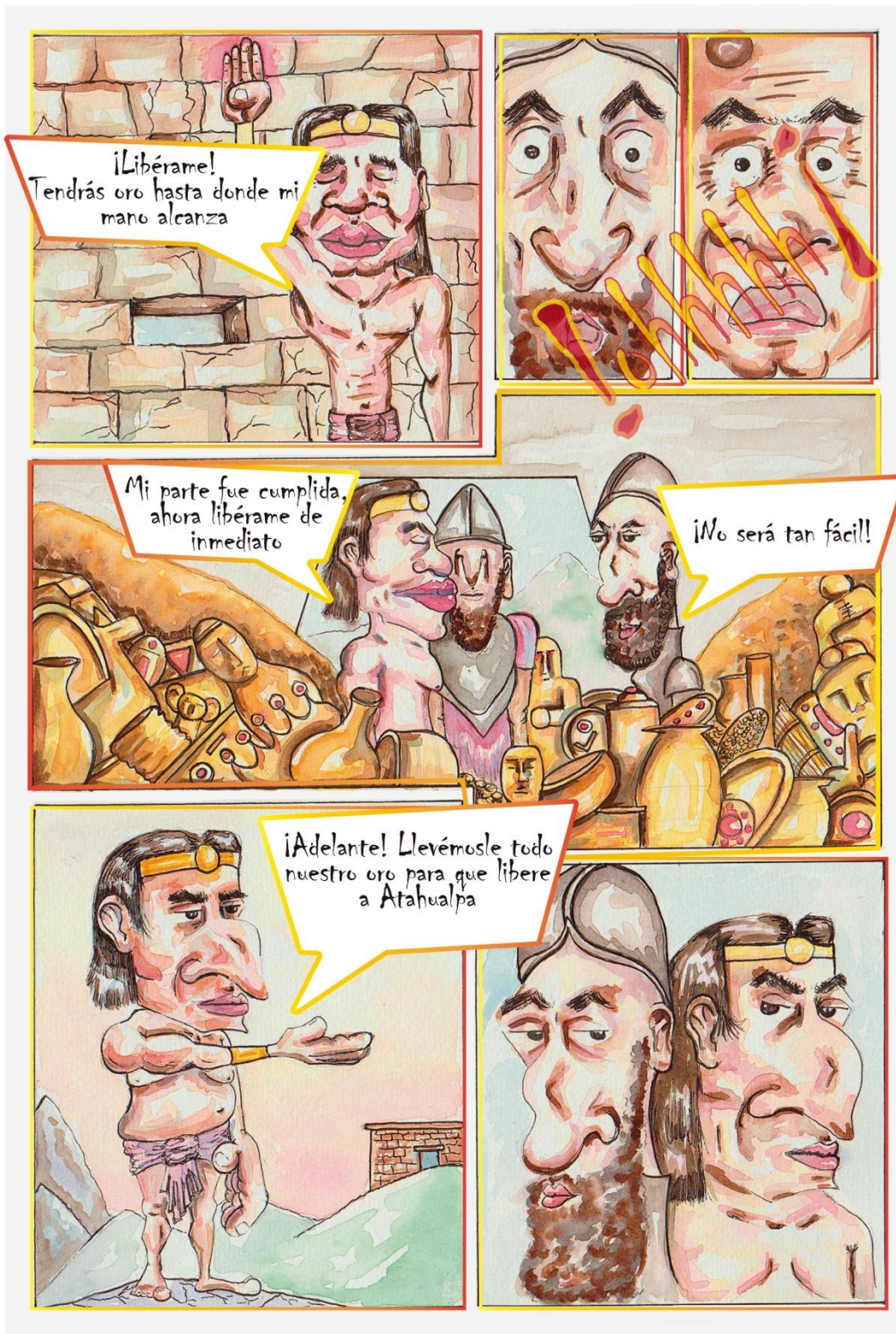


Figura 36. Página n°4 editada digitalmente
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor

3.6 Publicación

En la actualidad existen varias formas de publicar un trabajo como éste, sin necesidad de recurrir a la impresión, puede ser este publicado de manera digital, como es muy recurrente hoy en día, pero sin duda la experiencia de un trabajo en físico, no se obtendrá mirándolo digitalmente.

A continuación se evidenciará el trabajo final, ya como una novela gráfica, maquetada con la ayuda del programa digital Adobe In design y presentada en mockups para su mejor visualización.

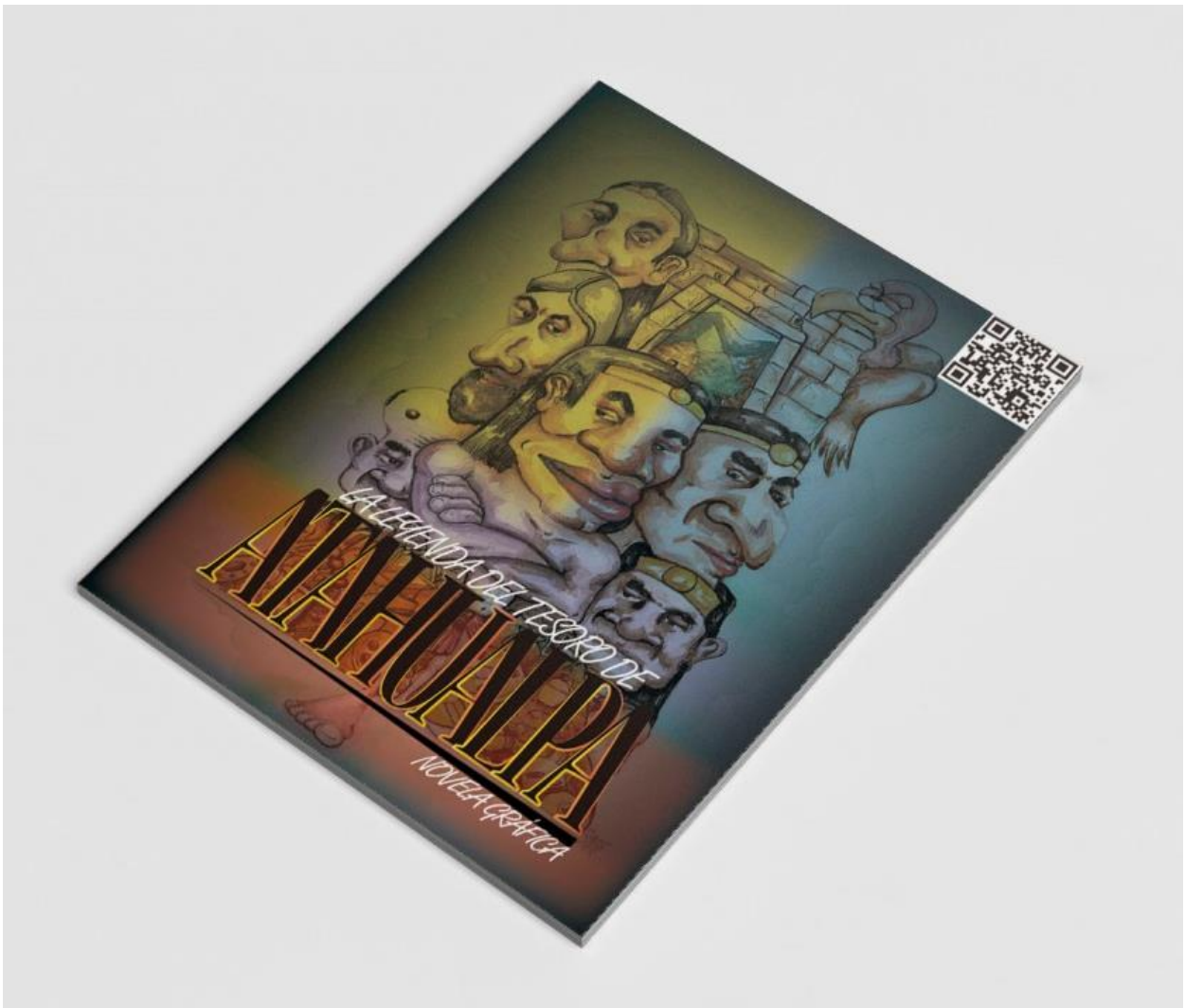


Figura 37. Portada novela gráfica (La leyenda del tesoro de Atahualpa) Mockup.

Fuente: Ochoa, Israel (2017)

Elaboración: Autor



Figura 38. Página n°1 y 2 Novela gráfica (La leyenda “El tesoro de Atahualpa”) Mockup.

Fuente: Ochoa, Israel (2017)

Elaboración: Autor

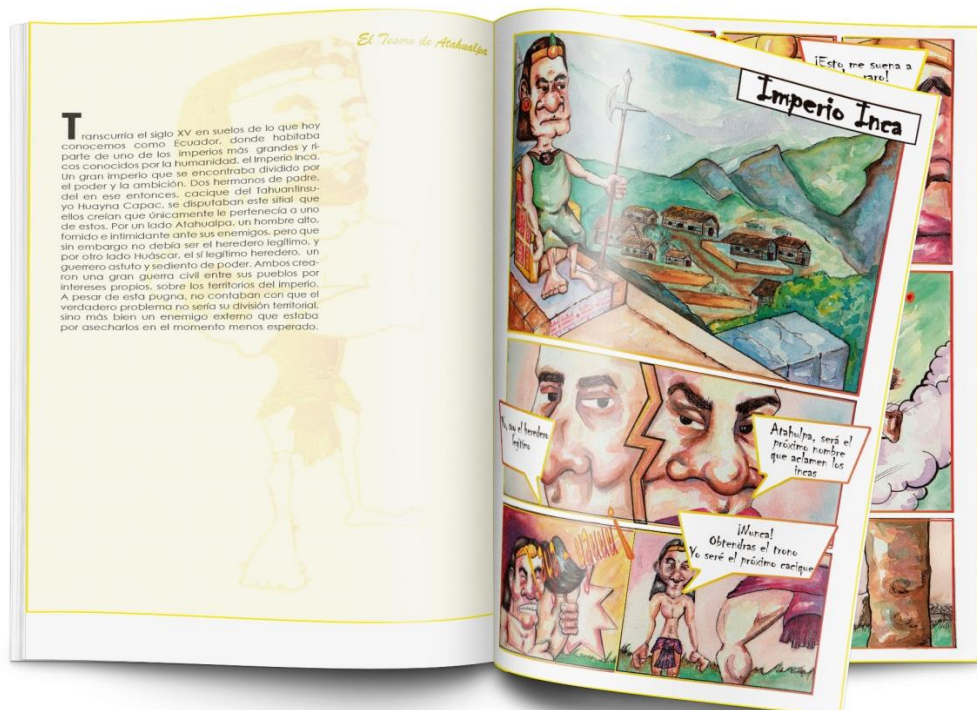


Figura 39. Página n°3 y 4 Novela gráfica (La leyenda “El tesoro de Atahualpa”) Mockup.

Fuente: Ochoa, Israel (2017)

Elaboración: Autor

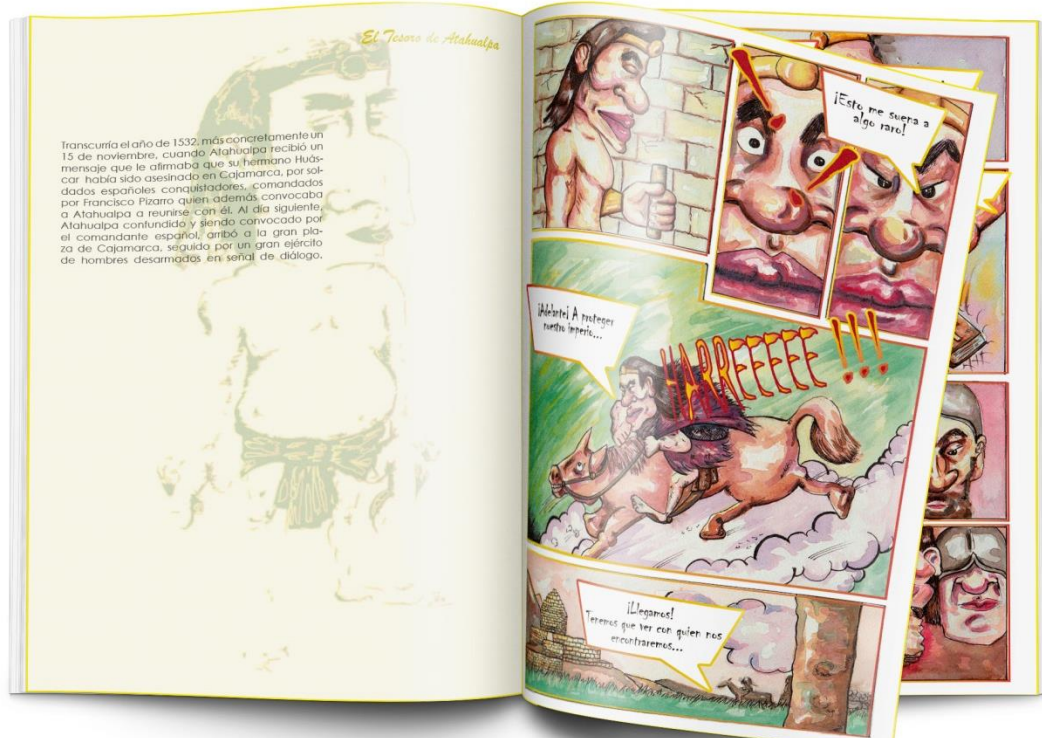


Figura 40. Página n° 5 y 6 Novela gráfica (La leyenda “El tesoro de Atahualpa”) Mockup.
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor

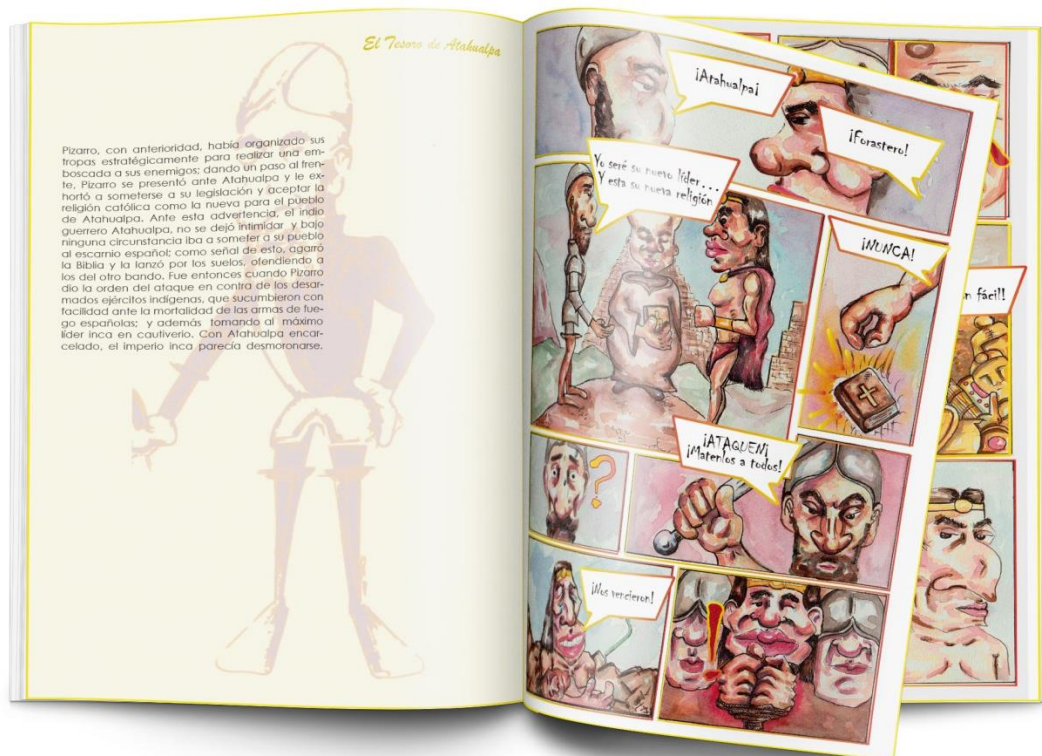


Figura 41. Página n° 7 y 8 Novela gráfica (La leyenda “El tesoro de Atahualpa”) Mockup.
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor



Figura 44. Página n° 13 y 14 Novela gráfica (La leyenda “El tesoro de Atahualpa”) Mockup.
 Fuente: Ochoa, Israel (2017)
 Elaboración: Autor



Figura 45. Contraportada - Novela gráfica (La leyenda “El tesoro de Atahualpa”) Mockup.
 Fuente: Ochoa, Israel (2017)
 Elaboración: Autor

CONCLUSIONES

Una vez terminado el proyecto de investigación se obtienen las siguientes conclusiones:

- La investigación realizada al género de la caricatura resultó ser muy significativa, pues se lo puede considerar como un recurso de dibujo muy provechoso al momento de plantearse un trabajo artístico, que sugiera obtener valores que sólo la caricatura puede otorgar; además, se logra entender también, que no es una herramienta visual que busca solamente la burla o la sátira, sino más bien, depende mucho del artista el fin que esta alcance.
- El estudio, y posterior uso, de una de las leyendas autóctonas del Ecuador, da cuenta del potencial narrativo que tienen cada una de estas, y cómo pueden ser utilizadas para realizar trabajos artísticos basados en tramas de este tipo.
- La novela gráfica viene a ser un medio impreso apto para publicaciones de carácter más artístico y más formal que un comic, constituye una herramienta de narración literaria y visual que ayudó a dar a conocer una leyenda de carácter histórico al público.
- La caricatura es un recurso de dibujo del cual el artista puede hacer uso para su creación artística, pero cabe señalar que no es apreciado como tal, y la mayoría de caricaturistas no sustentan su obra de manera que quienes tomen como referencia su trabajo, puedan entender el concepto bajo el que esta caricatura fue creada.

RECOMENDACIONES

- La caricatura es una herramienta de dibujo muy provechosa con campos de aplicación varios, no debe entenderse como un género que busca sólo la degradación o burla del personaje, sino como un tipo de dibujo que exagera rasgos según el fin al que quiere dirigirlo el artista para su mejor uso.
- Incentivar al aprendizaje de temáticas históricas, a través de este tipo de historias cortas que denotan aspectos relevantes en lo que a cultura ecuatoriana concierne.
- Tomar a este tipo de cortas leyendas o relatos como un recurso para la creación de futuros proyectos, haciendo prevalecer nuestros orígenes y cultura sobre las demás, con trabajos prácticos que incentiven al aprendizaje histórico.

BIBLIOGRAFÍA

- Barbieri, D. (1998). *Los lenguajes del comic*. Barcelona: La antigua.
- Castro, K. (1999). *Dibujos animados y animación*. Quito: Ciespal.
- Curiosoando. (17 de Octubre de 2016). *Curiosoando*. Recuperado el 5 de Diciembre de 2017, de <https://curiosoando.com/cual-es-la-diferencia-entre-una-novela-grafica-y-un-comic>
- Eisner, W. (2001). *El comic y el arte secuencial*. Tamarac: Poorhouse.
- EcuRed. (s.f.). *EcuRed*. Recuperado el 17 de Abril de 2017, de <https://www.ecured.cu/Caricatura>
- Esquinca, J. (20 de Enero de 2016). *FAHRENHEIT Magazine*. Recuperado el 4 de Octubre de 2017, de <http://fahrenheitmagazine.com/arte/jose-guadalupe-posada-de-la-catrina-a-la-caricatura-politica/>
- Fuch, E. (1973). *Discursos interrumpidos*. Madrid: Taurus.
- Gombrich, E. (1987). *La imagen y el ojo*. Madrid: Editorial Alianza.
- Gombrich, E. (1998). *Arte e Ilusión*. Madrid: MMadrid.
- Guillén, C. (11 de Julio de 2016). *Actualidad Literatura*. Recuperado el 19 de Diciembre de 2017, de <https://www.actualidadliteratura.com/genero-narrativo-elementos-la-narracion/>
- Malagón, J. E. (Junio de 2002). *Proyecto Clío*. Recuperado el 28 de Diciembre de 2016, de <http://clio.rediris.es/arte/caricaturas/caricatura.htm>
- Pastecca. (1968). *Dibujando Caricaturas*. Barcelona: Ediciones CEAC, S.A.
- Peláez Malagón, E. (2002). *Sincronía*. Recuperado el 2 de Octubre de 2017, de <http://sincronia.cucsh.udg.mx/caricatur.htm>
- Ponce, L. (Octubre de 2013). *Proceso de creación de un comic o novela gráfica (Tesis de pregrado)*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito, Ecuador.

PUCP. (s.f.). *Departamento de Arte Sección Diseño Gráfico*. Recuperado el 6 de Diciembre de 2017, de <http://departamento.pucp.edu.pe/arte/laboratorio-semiotico/exposicion/la-narrativa-visual-el-album-ilustrado/>

Real Academia Española. (2014). *Real Academia Española*. Recuperado el 12 de Abril de 2017, de <http://dle.rae.es/?id=7YYwnW1>

Rebuá, C. (31 de Diciembre de 2014). *Tebeosfera*. Recuperado el 18 de Diciembre de 2017, de https://www.tebeosfera.com/documentos/quino_y_la_contrahegemonia_mafaldiana.html

Reimers, L. (1999). *La verdadera historia de Atahualpa*. Quito: Fundación ecuatoriana de desar

Romero, A. (2013). Comic books y novelas graficas en su contexto generico. Hacia una definicion y clasificacion de los textos iconico narrativos. *Atlantis, revista de la Asociación Española de Estudios Anglo-Norteamericanos*, 117+.

Salazar, E. (1995). *ENTRE MITOS Y FÁBULAS – el Ecuador aborigen*. Quito: Corporación Editora Nacional.

Serrano, P. (2008). *Medios Violentos (Palabras e imagenes para el odio y la guerra)*. España: El viejo topo.

Spencer, G. (2010). *Diseño de comic y novela gráfica - La guía esencial*. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.

Suarez, C. (9 de Junio de 2014). *El comic y la novela gráfica en el aula de ELE*. Oviedo, España.

Tibol, R. (1969). *Historia general del Arte Mexicano - Epoca Moderna y Contemporánea*. Mexico: HERMES.

Trabado, J. (2012). *Antes de la novela gráfica – Clásicos del comic en la prensa norteamericana*. Madrid: Alianza Editorial.

Unamundo, M. (1980). *Dibujando Caricaturas*. Barcelona: Ceac.

ANEXOS

ANEXO 1

Bocetos Previos



Figura 46. Boceto Portada idea inicial.

Fuente: Ochoa, Israel (2017)

Elaboración: Autor



Figura 47. Boceto idea inicial
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor



Figura 48. Primer boceto personaje principal.
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor

ANEXO 2

Storyboard

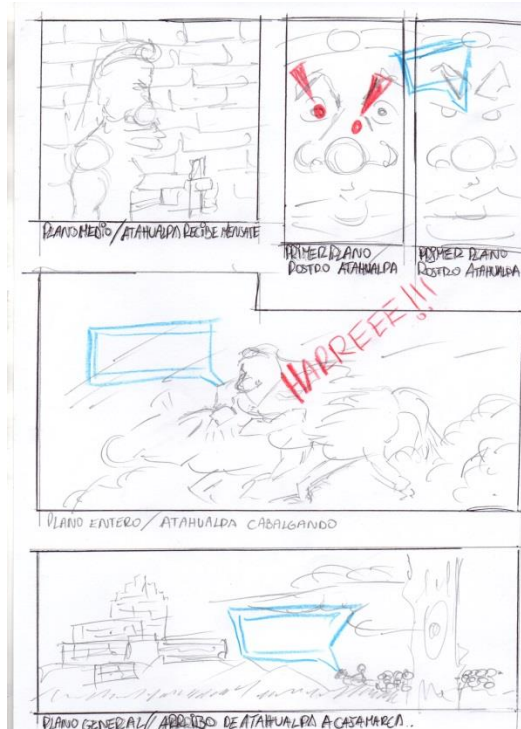


Figura 49. Storyboard página n°2

Fuente: Ochoa, Israel (2017)

Elaboración: Autor

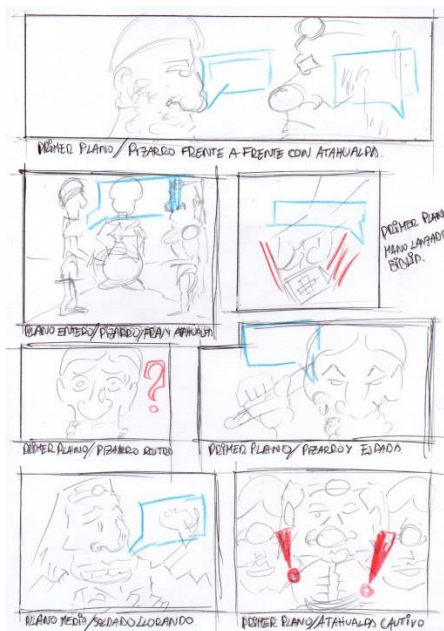


Figura 50. Storyboard página n°3

Fuente: Ochoa, Israel (2017)

Elaboración: Autor



Figura 51. Storyboard página n°4
 Fuente: Ochoa, Israel (2017)
 Elaboración: Autor

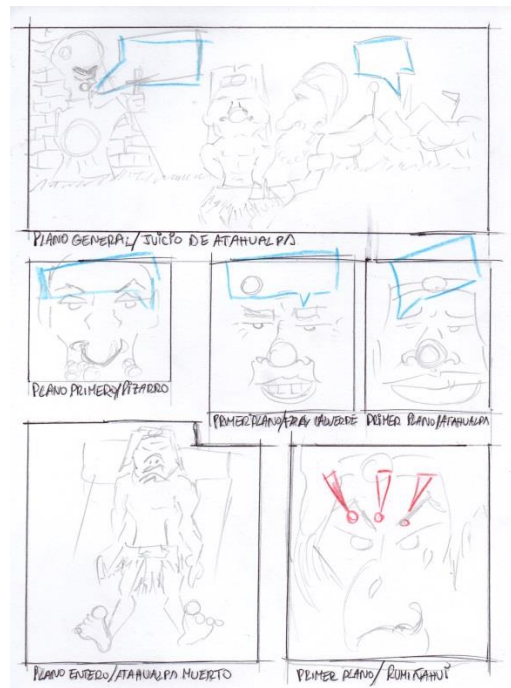


Figura 52. Storyboard página n°5
 Fuente: Ochoa, Israel (2017)
 Elaboración: Autor

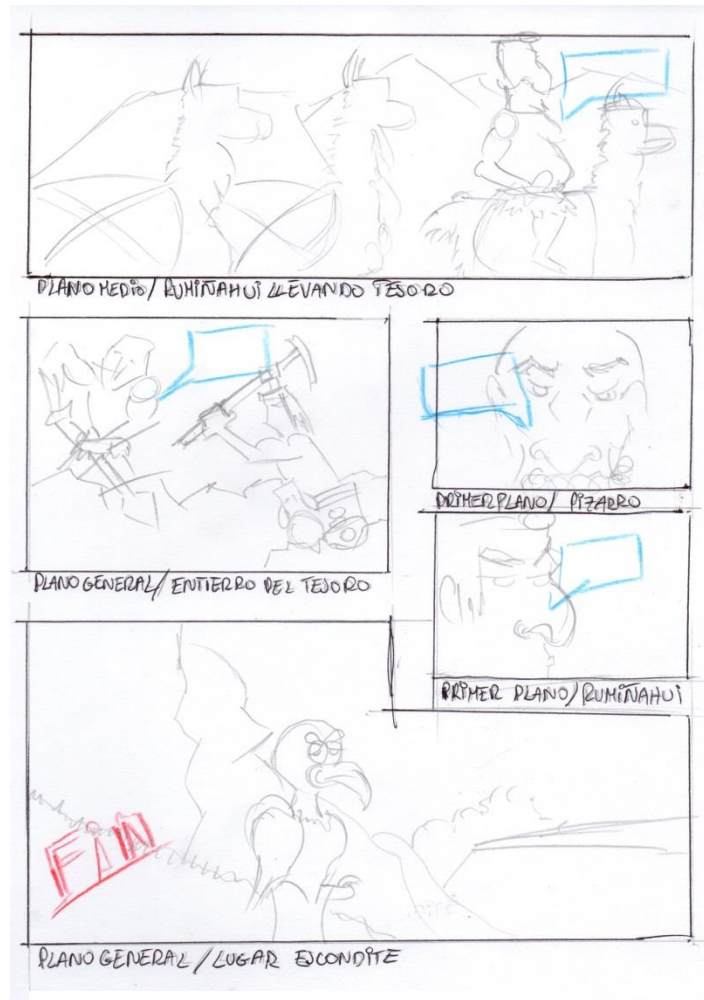


Figura 53. Storyboard página n°6

Fuente: Ochoa, Israel (2017)

Elaboración: Autor

ANEXO 3

Fotografías editadas digitalmente de cada una de las páginas creadas mediante un proceso tradicional.



Figura 54. Fotografía Portada (Acuarela)

Fuente: Ochoa, Israel (2017)

Elaboración: Autor

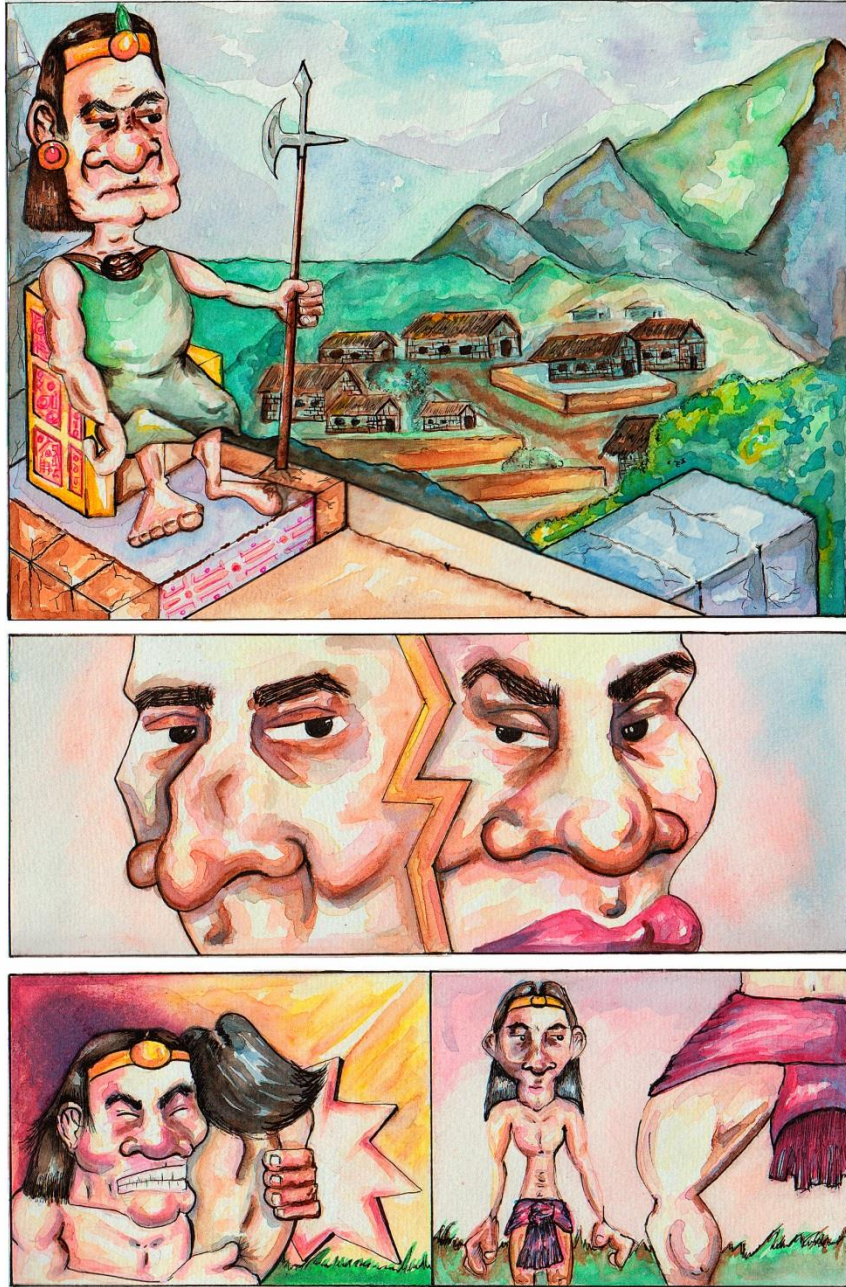


Figura 55. Fotografía Página n°1 (Acuarela)
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor



Figura 56. Fotografía Página nº2 (Acuarela)

Fuente: Ochoa, Israel (2017)

Elaboración: Autor



Figura 57. Fotografía Página n°3 (Acuarela)
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor

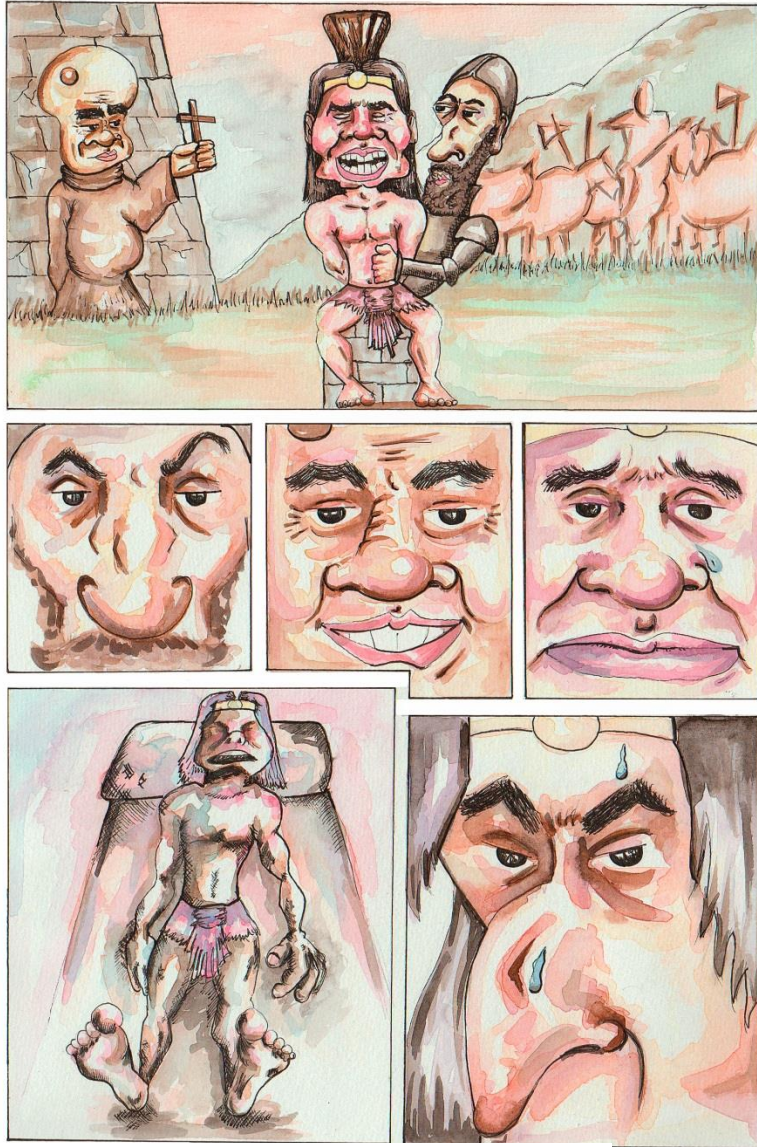


Figura 58. Fotografía Página n°5 (Acuarela)
Fuente: Ochoa, Israel (2017)
Elaboración: Autor



Figura 59. Fotografía Página n°6 (Acuarela)

Fuente: Ochoa, Israel (2017)

Elaboración: Autor