

# UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

ELABORACIÓN DE UN RELATO PERIODÍSTICO EN FORMATO DE  
HISTORIETA QUE INCLUYA LAS CARACTERÍSTICAS PROPIAS DEL ARTE  
SECUENCIAL QUE COMBINA TEXTOS CON IMÁGENES.

TRABAJO DE TITULACIÓN PRESENTADO EN CONFORMIDAD A LOS  
REQUISITOS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS  
DE LA COMUNICACIÓN

Licenciada  
en  
Periodismo

Miguel Ángel Soto

GABRIELA ALEXANDRA LOAYZA SÁNCHEZ

2008

Dr.  
José Villamarín  
Decano  
Escuela de Comunicación Social  
Universidad de las Américas  
Presente.

Por medio de esta misiva, le informo sobre la Tesis de la estudiante: Gabriela Alexandra Loayza Sánchez – matrícula 104059 –, cuyo tema es *"Elaboración de un relato periodístico en formato de historieta que incluya las características propias del arte secuencial que combina textos con imágenes"*.

La mencionada tesis cumple con los objetivos fundamentales planteados en el anteproyecto, además de concretarse los fundamentos teóricos y prácticos, es decir los descriptores de las materias están en el Pensum de nuestra Facultad.

En lo que se refiere a la redacción, sintaxis, ortografía y puntuación, corresponden al nivel de titulación y cumplen con las normas esenciales de nuestro lenguaje y gramática.

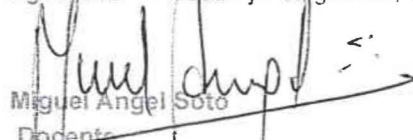
Por otra parte, los objetivos propios del trabajo establecidos en la tesis se cumplieron en su totalidad desde las perspectivas teóricas, generando un aporte al conocimiento del *área de actividad a que se refiere al tema*, en este caso el Cómic como un género alternativo de educación y revitalización en el mundo de la comunicación y el periodismo en todas sus actividades.

Sin embargo, pensamos que como proyecto concreto en el mundo empresarial periodístico se complicaría un poco por cuestiones meramente económicas ya que este se encarecería complicando el acceso masivo a sus lectores.

Finalmente, expresar que la estudiante Gabriela Loayza, se dedicó por completo a su investigación, aceptando y reflexionando todas las sugerencias hechas por su tutor.

Por lo tanto la estudiante recibe la nota de: 9.5/10.

Agradeciendo desde ya su gestión, se despide fraternalmente.

  
Miguel Ángel Soto  
Docente  
Universidad de las Américas.

## Agradecimientos

A mi papá y a mi mamá, por su amor y apoyo incondicional. Gracias por creer en mi potencial y otorgarme las herramientas para desarrollarlo.

A Andrés, por tomar siempre de mi mano y susurrar que todo va a salir bien.

A Anita, por las risas, los desahogos, el compañerismo.

A Luis Maldonado, por permitirme acceder a su extensa colección de historietas latinoamericanas así como por compartir su conocimiento y opiniones conmigo.

A los artistas secuenciales ecuatorianos, porque con su esfuerzo e historietas hicieron posible la elaboración de un capítulo titulado 'La historieta ecuatoriana'.

A los coleccionistas y amantes del cómic, por emocionarse con esta idea.

## Dedicatoria

Para ACA, por impulsarme a llegar hasta la orilla de mis sueños. De allí en adelante, todo depende de mí.

## Resumen

Como bien lo ha señalado el estudioso Roman Gubern, “a diferencia de otros mamíferos, para los que el olfato o el oído ocupan un lugar más elevado en la jerarquía informativa de los sentidos, el ser humano es primordialmente un animal visual”. Ante este hecho, los medios de comunicación impresa enfrentan una fuerte competencia contra los medios audiovisuales y multimedia que ofrecen a la humanidad una experiencia sensorial más completa. Esto ha llevado a que el periodismo impreso busque y plantee innovaciones dentro de su manera de recopilar, ordenar y difundir información, dando origen a una etapa en la que se permite la experimentación.

El objetivo principal del presente estudio consiste en aprovechar justamente este periodo de innovación para plantear la creación de textos periodísticos que combinen lo mejor del mundo impreso (la información que no se desvanece en el aire) así como del visual (las imágenes, que no necesitan descripción ni traducción alguna para entenderse), para transmitir información de manera más exitosa. Esto, a través del uso de las historietas, un medio de comunicación ágil y didáctico que ha sido poco explotado en el Ecuador pero que resulta tanto o más válido que la televisión, la prensa, el Internet o el cine para narrar historias reales. Incluso, podría resultar más atractivo que los medios convencionales debido a sus características icónico-narrativas.

En primer lugar, se procederá a investigar la esencia de las historietas (su estructura, sus recursos narrativos, su lenguaje, etc), para establecer si puede combinarse junto con la esencia del periodismo. También se estudiará su evolución a través de los años, haciendo un énfasis especial en la historieta latinoamericana y ecuatoriana para vislumbrar el posible horizonte que aguardaría a la implementación de un proyecto de historietas periodísticas.

En segundo lugar, se procederá a crear relatos periodísticos en formato de historieta a través de la redacción de guiones y la colaboración de dibujantes ecuatorianos. De esta manera, el presente trabajo se convierte en un estudio de tipo explicativo por cuanto no solo busca investigar y proponer al cómic como una herramienta para construir relatos periodísticos, sino que también busca demostrarlo de manera práctica.

## Índice

Declaración Profesor Guía .....	3
Agradecimientos .....	4
Dedicatoria.....	5
Resumen .....	6
Índice.....	7
Introducción .....	12
1. Capítulo .....	14
“PERCEPCIONES” .....	14
2. Capítulo .....	28
“LA HISTORIETA” .....	28
2.1. Definición .....	28
2.2. Evolución .....	39
2.3. Géneros .....	61
2.3.1. Ficción .....	62
2.3.1.1. Aventuras .....	64
2.3.1.2. Historieta Policial .....	64
2.3.1.2.1. Serie negra .....	64
2.3.1.3. Historia de amor .....	65
2.3.1.3.1. “Redikomi” .....	65
2.3.1.3.2. La salvación del colega .....	65
2.3.1.4. Fantasía .....	65
2.3.1.4.1. Fantasía heroica .....	65
2.3.1.5. Ciencia Ficción .....	65
2.3.1.5.1. “Space ópera” .....	66
2.3.1.5.2. Superhéroes .....	66
2.3.1.5.3. “Cyberpunk” .....	66
2.3.1.5.4. “Postcyberpunk” .....	66
2.3.1.5.5. “Steampunk” .....	67
2.3.1.5.6. “Mecha” (Robot) .....	67
2.3.1.6. Terror .....	67
2.3.1.6.1. Misterio .....	67
2.3.1.6.2. Sobrenatural .....	67
2.3.1.6.3. Supermisterioso .....	67
2.3.1.7. Erotismo y pornografía .....	67
2.3.1.7.1. Pornográficos .....	68

2.3.1.7.1.1. "Hentai" .....	68
2.3.1.7.1.2. Ero-guro .....	68
2.3.1.7.2. Eróticos .....	68
2.3.1.8. Humor .....	68
2.3.1.8.1. Comedia "harem" .....	69
2.3.1.8.2. "Family Strip" .....	69
2.3.1.8.3. "Girl Strip" .....	69
2.3.1.9. Animales parlantes .....	69
2.3.1.10. Histórica .....	69
2.3.1.10.1. Del oeste .....	69
2.3.1.10.2. Bélico .....	70
2.3.1.10.3. "Jidaimono" .....	70
2.3.1.11. Vanguardia, "undeground" y alternativa .....	70
<b>2.3.2. No ficción .....</b>	<b>70</b>
2.3.2.1. Biografía .....	71
2.3.2.1.1. Autobiografía .....	71
2.3.2.1.2. Memorias .....	71
2.3.2.2. Periodísticos .....	71
2.3.2.2.1. Crónica .....	72
2.3.2.2.2. Reportaje .....	72
<b>2.4. Las 'comiquitas' hablan en serio .....</b>	<b>73</b>
<b>2.5. Los globos hablan en español .....</b>	<b>85</b>
2.5.1. Para adultos. ....	101
2.5.2. Hacia adelante .....	103
<b>2.6. La historieta ecuatoriana .....</b>	<b>105</b>
<b>3. Capítulo .....</b>	<b>121</b>
<b>"UN LENGUAJE COMO NINGÚN OTRO" .....</b>	<b>121</b>
<b>3.1. La esencia .....</b>	<b>121</b>
3.1.1. Las unidades significativas de la historieta .....	122
3.1.2. Macrounidades Significativas .....	122
3.1.2.1. Formatos .....	122
3.1.2.1.1. La tira .....	122
3.1.2.1.2. La página .....	123
3.1.2.1.3. "Comic-Book" .....	123
3.1.2.1.4. El Álbum .....	124
3.1.2.1.5. Novela Gráfica .....	125
3.1.2.1.6. Manga .....	125
3.1.3. Unidades Significativas .....	125
3.1.4. Microunidades Significativas .....	128
3.1.4.1. El encuadre .....	128
3.1.4.1.1. Planos visuales .....	128
3.1.4.1.1.1. Plano General .....	128
3.1.4.1.1.2. Plano Americano .....	129
3.1.4.1.1.3. Plano Medio Largo .....	129
3.1.4.1.1.4. Plano Medio .....	129
3.1.4.1.1.5. Plano Medio Corto .....	129
3.1.4.1.1.6. Primer Plano .....	129
3.1.4.1.1.7. Primerísimo Primer Plano (Plano Detalle) .....	129
3.1.4.1.2. Profundidad de campo .....	129
3.1.4.2. Las adjetivaciones .....	130

3.1.4.2.1.	La angulación .....	130
3.1.4.2.2.	La Iluminación .....	130
3.1.4.3.	Las convenciones gráficas .....	130
3.1.4.3.1.	Las Onomatopeyas .....	131
3.1.4.3.2.	Los globos de texto .....	132
3.1.4.3.3.	Las Metáforas Visuales .....	133
3.1.4.3.4.	Las Figuras Cinéticas .....	133
<b>3.2.</b>	<b>Los principios básicos .....</b>	<b>134</b>
3.2.1.	El eterno presente .....	134
3.2.2.	La elipsis .....	136
3.2.3.	Las figuras icónicas .....	140
3.2.4.	La diacronía.....	140
3.2.4.1.	El plano y la viñeta .....	142
3.2.4.2.	La escena .....	142
3.2.4.3.	La secuencia .....	142
<b>4.</b>	<b>Capítulo .....</b>	<b>143</b>
	<b>“DE LA MENTE A LA PAGINA” .....</b>	<b>143</b>
<b>4.1.</b>	<b>Narrando con imágenes .....</b>	<b>144</b>
4.1.1.	La forma.....	145
4.1.1.1.	Las opciones narrativas .....	145
4.1.1.1.1.	Elección del momento .....	146
4.1.1.1.1.1.	Transiciones .....	147
4.1.1.1.1.1.1.	Momento a momento .....	147
4.1.1.1.1.1.2.	Acción a acción .....	147
4.1.1.1.1.1.3.	Sujeto a sujeto .....	147
4.1.1.1.1.1.4.	Escena a escena.....	147
4.1.1.1.1.1.5.	Porción a porción (“aspect to aspect”) .....	148
4.1.1.1.1.1.6.	“Non sequitur”.....	148
4.1.1.1.2.	Elección de encuadre .....	149
4.1.1.1.3.	Elección de imagen .....	150
4.1.1.1.4.	Elección de palabra.....	150
4.1.1.1.4.1.	Palabra-específica .....	151
4.1.1.1.4.2.	Imagen- específica .....	151
4.1.1.1.4.3.	Dúo-específico .....	152
4.1.1.1.4.4.	Intersección .....	152
4.1.1.1.4.5.	Interdependientes .....	152
4.1.1.1.4.6.	Paralela .....	153
4.1.1.1.4.7.	Montaje .....	153
4.1.1.1.5.	Elección de la fluidez .....	154
4.1.2.	El proceso .....	155
4.1.2.1.	La escritura .....	156
4.1.2.1.1.	El Guión .....	156
4.1.2.1.1.1.	“Plot-first” (Trama primero) .....	156
4.1.2.1.1.2.	“Full-script” (guión entero) .....	157
4.1.2.2.	El dibujo .....	159
<b>5.</b>	<b>Capítulo .....</b>	<b>160</b>
	<b>“EL PERIODISMO Y LAS ARTES NARRATIVAS” .....</b>	<b>160</b>



5.1. Capturando la realidad .....	160
5.1.1. Una misión en tierras empresariales .....	161
5.1.2. El deber de ser objetivos .....	164
5.2. Los géneros periodísticos .....	167
5.2.1. Informativos .....	167
5.2.1.1. La noticia .....	168
5.2.1.2. La entrevista objetiva .....	168
5.2.2. Información más interpretación .....	168
5.2.2.1. El reportaje .....	169
5.2.2.2. La crónica .....	170
5.2.2.3. Entrevista perfil .....	170
5.2.3. Interpretación.....	171
5.2.4. Opinión .....	171
5.3. Una nueva forma de narrar .....	172
6. Capítulo .....	177
“GUIONES PARA HISTORIETAS PERIODÍSTICAS” ..	177
6.1. Elección del tema .....	177
6.2. Recopilar información .....	178
6.3. Creación del guión.....	181
6.3.1. Las escenas .....	182
6.3.2. Los diálogos.....	182
6.3.3. Los personajes .....	183
6.3.4. El lenguaje corporal .....	183
6.3.5. La elección de planos .....	184
6.3.6. Tener en cuenta la estaticidad y la elipsis.....	184
6.4. Redacción del guión .....	184
7. Capítulo .....	186
“PROPUESTA” .....	186
7.1. El café teatro Dionisios .....	187
7.2. Don Bota.....	188
7.3. Tierra Canela.....	189
7.4. El Arte final.....	191
Conclusiones.....	192
Bibliografía .....	198

**Anexos ..... 208**

## Introducción

Pese a que el último informe difundido por la Asociación Mundial de Periódicos (WAN por sus siglas en inglés) plantea un horizonte optimista para el mundo de la comunicación impresa con un crecimiento del 2,5%<sup>1</sup> en las ventas mundiales de periódicos, esto no significa de ningún modo que la competencia con los medios audiovisuales y multimedia se haya suavizado. Mucho menos significa que los medios impresos deban renunciar a sus estrategias innovadoras para atraer y conservar lectores, sobre todo cuando "el crecimiento de ventas en unos países – Brasil, China, India – ha compensado el descenso en otros – EE.UU y el conjunto de la Unión Europea", el diario digital El País.

Aunque el descenso se haya dado en países donde existe un alto grado de accesibilidad al Internet y el alza en naciones del tercer mundo donde Internet no se ha masificado todavía, el periodista ecuatoriano Rubén Darío Buitrón no considera "que la llegada de las nuevas tecnologías sea la sentencia de muerte de los medios impresos tradicionales. No, lo que los está matando es la incapacidad de caminar junto con la sociedad y acompañarla en sus diferentes procesos". Es decir, faltan medios que reflejen y acojan las verdaderas preocupaciones de la sociedad y que, además, logren exponerlas de tal manera que no aburran ni alejen a los lectores. Como bien lo explicó el periodista colombiano, José Hernández, "al fin un consenso: el periodismo está perdiendo clientes por falta de historias. Grandes o pequeñas. Pero historias que le restituyan a este oficio el alma que, tanto boletín, informe y rueda de prensa, le han arrebatado". Esto es, historias humanas que reflejen a toda la sociedad a través del análisis de una pequeña porción de la misma.

Con esto en mente, resulta fácil plantear el uso de las historietas dentro de la labor periodística, pues si de narrar historias se trata, no existe mejor medio que este para lograrlo debido a sus características icónico-narrativas que permitirían al lector potenciar la experiencia de adentrarse en un texto.

---

<sup>1</sup> La difusión mundial de periódicos crece un 2,5%, 3 de Junio del 2008, [elpais.com](http://www.elpais.com), 2 de Julio del 2008,  
<[http://www.elpais.com/articulo/sociedad/difusion/mundial/periodicos/crece/25/elpepisoc/20080603elpepisoc\\_10/Tes/](http://www.elpais.com/articulo/sociedad/difusion/mundial/periodicos/crece/25/elpepisoc/20080603elpepisoc_10/Tes/)>

Sin embargo, y pese a sus cualidades, los comics han sido subvalorados casi desde su apareamiento, incluso por las sociedades donde disfrutaron de éxito instantáneo por considerarse como simples recursos para entretener, e incluso “desculturizar”, a las masas. Esto lleva al desarrollo del Primer Capítulo, donde se analiza la percepción social que ha tenido la historieta a lo largo de la historia y cómo las diferentes teorías de la comunicación han contribuido a construir esas imágenes. A partir de este estudio comparativo, en el Segundo Capítulo se estará en la capacidad de estudiar al cómic analíticamente como un medio de comunicación dinámico, ágil y serio y no como un medio de puro entretenimiento infantil. De esta manera, el Subcapítulo 2.2, se centrará en comprender qué son las historietas y cuáles definiciones son las más acertadas respecto a sus cualidades intrínsecas. El Subcapítulo 2.3 estudiará la evolución de la historieta a partir de las primeras manifestaciones artísticas y secuenciales de la humanidad (las pinturas rupestres, los grabados, los vitrales, etc.) hasta convertirse en el medio de comunicación de hoy. El Subcapítulo 2.4 realizará un recorrido por los diferentes géneros en los que se podría clasificar la historieta, estudiando tanto su cualidad ficticia como su no ficticia. Tras estos análisis, en el Subcapítulo 2.5 se podrá estudiar más detenidamente el desarrollo de las historietas en los países latinoamericanos y, especialmente, en Ecuador, para conocer la situación por la que atraviesa el cómic en nuestros países. Por último, el Subcapítulo 2.6 estudiará y defenderá al cómic como un medio serio de comunicación.

Una vez comprendido lo que es una historieta, el Tercer Capítulo presentará las características intrínsecas y únicas del cómic, lo que brindará las pautas para iniciar con la temática planteada en el Cuarto Capítulo: la creación de historietas (guión, montaje, etc.). Finalizado el estudio de la historieta, se podrá realizar en el Quinto Capítulo un análisis sobre el periodismo y su relación con las artes narrativas, para sustentar una combinación entre el periodismo y el cómic. Por último, el Sexto Capítulo plantea los fundamentos básicos para la construcción de las historietas periodísticas, con recomendaciones centradas principalmente en la labor del periodista – guionista, que se aplicarán en la práctica en el Séptimo Capítulo.

## 1. Capítulo

### “PERCEPCIONES”

Desde que se convirtieron en un fenómeno popular a partir de su debut en los diarios estadounidenses en 1895, las historietas tuvieron que esperar casi 70 años para que los especialistas de la comunicación realizaran estudios críticos y profundos respecto a sus características y contenidos.

Antes de los años sesenta, las historietas o cómics (por su calificativo en inglés) pasaron desapercibidas ante los ojos de los comunicadores, pues se consideraban como simples productos masivos destinados a entretener y educar a las masas respecto a las normas de la sociedad occidental. Los únicos profesionales que escribieron sobre cómics antes de esta década, fueron los psicólogos, sociólogos y educadores que, temiendo en ellos un medio capaz de corromper las mentes infantiles sin la debida censura de sus contenidos, realizaron estudios prejuiciosos débilmente fundamentados. Un ejemplo a citarse es el libro publicado por el psicólogo Frederic Wertham, que acusaba a las historietas de corruptoras morales de niños y adolescentes. Recién a partir de 1960, el mundo ve nacer textos analíticos y críticos de la pluma de semióticos e intelectuales, como el francés Umberto Eco, con su *Apocalípticos e Integrados*; el español Roman Gubern, con *El Lenguaje del Cómic*; el chileno Ariel Dorfman y el belga Armand Mattelart, con *Para leer al Pato Donald*; entre otros, donde, por primera vez, se deja de ver a las historietas como móviles corruptores de la sociedad o simples productos destinados a arrancar carcajadas a los lectores, y se profundiza de manera crítica sobre la intencionalidad de sus contenidos así como del alcance de sus características para comunicar mensajes. Es decir que, por primera vez, se los estudia con la seriedad que todo medio de comunicación requiere para ser analizado, explorado y comprendido.

Con la popularidad de que siempre gozaron entre el público, cabe preguntarse por qué pasaron tantos años antes de que empezara a reflexionarse sobre estas *narrativas visuales* que, en los años treinta, llegaron a ocupar hasta 12 de

las 40 páginas de los suplementos dominicales de los diarios estadounidenses (Gubern:37:1979) y que, en formato de revista especializada ("comic-book"), representaron un tercio de las ventas de todos los magazines en EEUU, con 700 millones de ejemplares vendidos (Gubern:50:1979).

Analizando las características de la época que vio nacer y crecer a la industria de las historietas, tal vez, podría encontrarse una respuesta.

Para 1910, cuando los cómics llevaban 15 años de publicarse en los diarios de los cinco continentes, el mundo estaba regido por la teoría funcionalista de la comunicación que concebía a todo medio de comunicación como el encargado de regular, educar y entretener a la sociedad a través de historias y mensajes que enaltecieran los aspectos positivos de la sociedad y castigaran a los que violaran las normas establecidas.

Esta teoría funcionalista fue el resultado de años de estudios y análisis que partieron de los postulados de la Escuela de Chicago y su "ecología humana", que veía en la sociedad un ecosistema, una red entrelazada de individuos, instituciones y funciones, donde "la lucha por el espacio es la que rige las relaciones interindividuales" (Mattelart:25:1997). ¿Quién sería, bajo esta teoría, el encargado de velar por el equilibrio de las relaciones de competencia de la sociedad? Pues, no solamente las instituciones gubernamentales, sino también los medios de comunicación, que no tendrían razón de existir si no fuera para "regular la competición y permitir así a los individuos compartir una experiencia, unirse a la sociedad" (Mattelart: 25:1997).

Durante más de la mitad del siglo XX, radio, cine, televisión y prensa, incluida su sección de comics, adquieren la responsabilidad de controlar y educar a las masas a través de la difusión de las creencias, normas, leyes, etc., de la sociedad occidental democrática. Además, deben difundir entre los países tercer mundistas, las bases para alcanzar la perfección democrática, encarnada por los países del primer mundo.

Bajo estos parámetros, una de las principales preocupaciones de los investigadores de la Escuela de Chicago, entre 1915 y 1935, es la cuestión de la integración de los inmigrantes a la sociedad norteamericana (Mattelart:24:1997). Pronto, los medios de comunicación se apropian de esta

preocupación, y adquieren la "misión" de re-educar a la recién establecida comunidad migrante de los EEUU. Las historietas juegan entonces un papel importante en la re-educación e integración de estas comunidades, pues al tiempo que "ofrecían un pasatiempo ideal para vastas capas de emigrantes que dominaban mal el inglés y no leían libros ni iban al teatro" (Gubern:26:1979), contribuían, mediante entretenidas historias, con cómicos y seductores personajes (desde el orejón *Yellow Kid* hasta la rubia sexi y ama de casa *Pepita*), "a difundir e imponer en el mercado internacional el patrón conformista del *American Way of Life*, exportando a todo el mundo sus costumbres, ritos, expresiones y hasta las onomatopeyas de fonética inglesa" (Gubern:73:1979).

Este es el panorama en el que la industria de la historieta da sus primeros pasos, bajo las dominantes teorías de la Escuela de Chicago que encargaban a los medios el control de las masas y veían a las masas conformadas por seres pasivos y absorbentes de los mensajes de los medios. Por lo tanto, no se crea todavía el ambiente apropiado para que los comics llamen la atención de otros que no sean los lectores y los grandes consorcios de comunicación, preocupados por aumentar sus ventas.

Para cuando estalla la Segunda Guerra Mundial, las historietas continúan sin atraer miradas críticas sobre sus contenidos y potencialidades, sin embargo, logran atraer las miradas de otro poderoso sector de la sociedad: el político, de tal manera que los gobiernos de los EEUU, Japón y varios países europeos empezaron a usar las historietas como propaganda bélica.

Esta nueva dirección propagandística que se imprimió a los comics de varios países respondía a una nueva corriente de comunicación, la *Mass Communication Research*, creada a manos de Harold D. Lasswell, en 1927.

Bajo esta nueva corriente, "se considera a la audiencia como un blanco amorfo que obedece ciegamente al esquema estímulo-respuesta (...)" (Mattelart:28:1997) y se determina que, si las masas son bombardeadas constantemente con mensajes a través de diferentes medios de comunicación (cine, radio, prensa, televisión), tarde o temprano se logrará que las masas asimilen el mensaje, lo conviertan en parte de su idiosincrasia y lo reproduzcan como propio y verídico.

Esta concepción de la comunicación se convirtió en la teoría de la *aguja hipodérmica* de Lasswell, consistente en “inyectar” mensajes e información en las audiencias a través de constantes bombardeos, y se tornó en la base de la publicidad, las propagandas y las estrategias políticas.

La influencia de esta teoría alcanzó a todos los ámbitos de la sociedad, incluso al mundo de las historietas. Diferentes empresas automovilísticas, farmacéuticas, etc., no solo empezaron a publicitar sus productos a través de “comic-books”, sino que empezaron a repartir comics con historias graciosas a los compradores como premio por adquirir determinadas mercancías. Esto se convirtió “en una costumbre publicitaria en los años inmediatamente posteriores a la gran crisis económica de 1929 (...) como un estímulo comercial para incrementar las ventas de artículos” (Gubern:49:1979).

En palabras del propio Lasswell, creador de la teoría de la *aguja hipodérmica*, “la propaganda constituye el único medio de suscitar la adhesión de las masas; además, es más económica que la violencia, la corrupción u otras técnicas de gobierno de esta índole” (Mattelart:28:1997). Para cuando la II Guerra Mundial estalla en 1939, la propaganda fue una buena manera de incentivar a las masas a tomar el partido deseado por el gobierno de cada país y la historieta se convirtió en su herramienta.

Pronto, los lectores occidentales descubrieron que no solo los ejércitos de Alemania, Francia, Inglaterra, EEUU y Japón intervenían en el conflicto internacional, sino también los superhéroes, como la Mujer Maravilla, que comandó durante los últimos años de la guerra varios batallones, o Superman, que apresó a Hitler y le obligó a pedir perdón por iniciar la guerra.

Por su parte, los lectores japoneses también se encontraron con historietas propagandísticas donde los personajes motivaban a la población a apoyar la participación del gobierno japonés en el conflicto.

La función propagandística de los cómics siguió aplicándose una vez finalizado el conflicto internacional, pero esta vez para la lucha anticomunista (en los EE.UU.) y anticapitalista (en los países comunistas).

Esto demuestra que los comics cumplían con la “misión” que la teoría funcionalista les asignó a ellos y a los demás medios de comunicación: regular



a la sociedad mediante la difusión de mensajes pro gobierno que reafirmaban el status quo.

La mayoría de las editoriales de historietas así como la mayoría de los Sindicatos – organismos encargados de distribuir productos periodísticos e historietas – trataban de producir y publicar historias que no fueran en contra de las creencias, opiniones, apreciaciones y sentimientos colectivos. Sus razones, sin embargo, no recaían en el deseo de evitar daños morales a la sociedad o influenciar negativamente a los lectores, sino en el deseo de no perder lectores y, por ende, ganancias.

“Si ciertos comics norteamericanos se orientaron desde 1945 hacia la propaganda anticomunista fue debido, además de otras razones políticas, a que los países socialistas no publicaban tales comics y no había, pues, mercado que perder” (Gubern:72:1979).

Durante tres décadas, los productores de comics tuvieron en sus manos el control de los contenidos, aplicando una autocensura de corte comercial así como personal al momento de elegir los temas sobre los cuales escribir: “el conservadurismo impuesto por los Sindicatos a los comics era a la vez, no obstante, un coherente y transparente testimonio moral del sistema industrial y capitalista que encorsetaba a sus autores” (Gubern:74:1979).

El potencial de las historietas – para entretener, educar, publicitar, etc.), continuó pasando desapercibido ante todos los que no eran lectores y editores de diarios y revistas. Sin embargo, la situación estaba próxima a cambiar con la llegada de nuevas ideologías.

Si bien la supremacía de la Escuela de Chicago llega a su fin en vísperas de la Segunda Guerra Mundial (Mattelart:23:1997) y la *Mass Communication Research* ocupó su lugar, no se puede creer que puso fin a la teoría funcionalista de la sociedad pues, más bien, partió de ella para formular sus postulados, aportando nuevas contribuciones, desde luego. Una de estas fue la preocupación del “quién dice qué por qué canal a quién y con qué efecto” (Mattelart:30:1997), un formato de análisis propuesto por Lasswell en 1948 para descubrir la manera en que afectan los mensajes a las audiencias, y que instauró y popularizó el uso de las encuestas por parte de los grandes

consorcios de comunicación que deseaban conocer el efecto de sus mensajes sobre el público.

Dentro del mundo de la historieta, entre 1949 y 1950, la editorial de cómics *Entertaining Comics* (EC) se convirtió en pionera en la aplicación de esta nueva corriente dentro de su negocio, al “relacionarse con sus lectores a través de sus secciones de cartas al editor y su organización de ‘fans’”<sup>1</sup>

EC tuvo éxito en el mercado no solo por sondear los gustos de sus lectores, sino por sus historietas de horror, ciencia ficción, misterio y humor. Sin embargo, para mediados de los años cincuenta las ventas descendieron radicalmente y, ante una inminente quiebra, la empresa decidió dejar de producir comics. ¿Cuál fue la razón?, pues la estricta censura con la que las historietas empezaron a ser tratadas luego de que sociólogos, psicólogos y educadores vieran en ellas un peligro para las mentes jóvenes e infantiles.

Uno de las publicaciones que más preocupación causó en la sociedad occidental fue el libro *Seducción del Inocente* (1948) del Dr. Fredric Wertham, donde “describía las representaciones explícitas y encubiertas de violencia, sexo, consumo de drogas y otra temática adulta dentro de los ‘comics de crímenes’ —un término que Wertham usaba para describir no sólo los populares títulos de gangsters y asesinatos de la época, sino también a los de superhéroes y los de terror— y afirmó, sobre todo basándose en casos anecdóticos mal documentados, que la lectura de dicho material provocaba conductas similares en los niños”<sup>2</sup>.

Tras el furor y preocupación que esta publicación provocó en la sociedad estadounidense, en 1954 se decidió crear la *Comics Magazine Association of America*, con su rama censuradora, el *Comics Code Authority* (CCA)<sup>3</sup>. Este código obligaba a los comics a ser aprobados antes de su publicación e imponía diversas normas para la concepción y producción de historietas, prudentes en algunos casos, pero que, en otros, rayaban en la ridiculez, como

<sup>1</sup> WIKIPEDIA, *EC Comics*, 22 de septiembre de 2007, 16:35, <[http://es.wikipedia.org/wiki/EC\\_Comics](http://es.wikipedia.org/wiki/EC_Comics)>

<sup>2</sup> WIKIPEDIA, *Fredric Wertham*, 21 de Octubre de 2007, 18:12, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Fredric\\_Wertham](http://es.wikipedia.org/wiki/Fredric_Wertham)>

<sup>3</sup> WIKIPEDIA, *Comics Code Authority*, 22 de septiembre de 2007, 16:37, <[http://en.wikipedia.org/wiki/Comics\\_Code\\_Authority](http://en.wikipedia.org/wiki/Comics_Code_Authority)>

prohibir que en las portadas de las revistas se imprimieran las palabras "horror", "terror" o "raro"<sup>4</sup>.

Aunque estos estudios psicológicos y sociológicos, que comenzaron a partir de 1933, contribuyeron a denigrar la percepción de las historietas en el mundo y dañaron su buen nombre para los años venideros, por lo menos se constituyeron los primeros intentos por analizar las historietas y sus contenidos. Además, estos estudios "pusieron en duda la teoría conductista del efecto directo de los mensajes sobre los receptores y prestaron atención a factores diferenciadores en la recepción de mensajes, tales como la edad, el sexo, el entorno social, las experiencias pasadas y la influencia de los padres" (Mattelart:31:1997).

Con esto, se logran realizar las primeras segmentaciones de las audiencias. Sin embargo, esta época continúa regida por la creencia de que el público es una masa amorfa, sin capacidad autocrítica ni reflexiva frente al bombardeo de mensajes. Así, aunque Lasswell y su teoría empiezan a ser criticados por afirmar que la única capacidad que posee la audiencia es la de decidir si algo le gusta, no le gusta o le es indiferente mediante preguntas de carácter cerrado que se responden con un sí o con un no, se continúa considerando a los lectores como blancos fáciles de los mensajes, incapaces de evitar ser influenciados por cualquier medio de comunicación.

Las normas del CCA son parte de esta concepción, pues se dirigen a evitar que el crimen, la violencia y el terror sean representados de manera glamorosa o divertida, por miedo a provocar que los lectores emulen las historias. (Revisar Anexo 1).

"El crimen no debe presentarse de tal manera que cree simpatía por el criminal, que promueva desconfianza sobre las fuerzas de la ley y la justicia, o que inspire a otros el deseo de intimar con criminales"<sup>5</sup>, indica la primera norma del código, como si leer una historia de crimen volviera instantáneamente en criminal al lector.

---

<sup>4</sup> WIKIPEDIA, *Comics Code Authority*, 22 de septiembre de 2007, 16:37, <[http://en.wikipedia.org/wiki/Comics\\_Code\\_Authority](http://en.wikipedia.org/wiki/Comics_Code_Authority)>

<sup>5</sup> Ibid.

Bajo el espíritu de esta época, surge a partir de la década de los cuarenta la teoría lineal o matemática de la comunicación, a manos del matemático e ingeniero electrónico Claude Elwood Shannon, que ve en la información algo calculable y cuantificable. La teoría lineal se diferencia de la de Lasswell porque, a más de contar con la participación del *emisor* y del *receptor* del mensaje, se agrega a la ecuación *el canal* por donde se lo transmite.

A partir de 1948, Shannon señala que la comunicación es una cadena interactiva de diferentes elementos: la fuente (de información) que produce un mensaje; el codificador o emisor, que transforma el mensaje en signos para hacerlo transmisible; el canal, que es el medio utilizado para transmitir los signos; el decodificador o receptor, que reconstruye el mensaje a partir de de los signos; y el destino, que es la persona o la cosa a la que se transmite el mensaje. (Mattelart:42:1997)

Bajo esta teoría, el receptor es un ser que capta y asimila el mensaje sin oponer resistencia y sin tener nada que opinar al respecto, pues es un ser pasivo carente de cuestionamientos y mensajes propios que valgan la pena comunicarse. A esto redujo la teoría funcionalista y matemática de la comunicación al público y a las audiencias, tratándolas como esponjas absorbentes sin mente propia, descuidando y alejándose de la esencia de la comunicación humana que, ante todo, no es ni lógica como una ecuación ni perfecta como la transmisión de información entre dos ordenadores.

La comunicación es humana, con acuerdos y desacuerdos, con entendidos y malentendidos, y la teoría funcionalista que primó hasta finales de los años sesenta – pero que continúa influyendo la comunicación de hoy – se olvidó de ello.

Sin embargo, y como la humanidad está llena de acuerdos y desacuerdos, casi al mismo tiempo en que se desarrollaron los postulados de la teoría funcionalista, surgieron otras teorías que tratarían de rescatar el aspecto humano de la comunicación así como la necesidad de criticar y analizar los contenidos de los mensajes que se transmiten por diferentes canales. Estas nuevas teorías serán las que permitan analizar a las historietas desde

posiciones más críticas y reflexivas, dejando de lado los prejuicios y la paranoia.

“Si bien durante esa época [a comienzo de los 40] el modelo lineal (...) gozaba de una posición dominante en la reflexión teórica sobre la comunicación, algunos investigadores norteamericanos trataron de partir de cero en el estudio de los fenómenos comunicativos,”<sup>6</sup>. Estos fueron los estudiosos de la Escuela de Palo Alto, un grupo formado por antropólogos, sociólogos, entre otros, que trataron de devolver a la comunicación el sentido original de su significado: poner en común.

“A la noción de comunicación aislada como acto verbal consciente y voluntario, que sustenta la sociología funcionalista, se opone la idea de la comunicación como proceso social permanente que integra múltiples modos de comportamiento: la palabra, el gesto, la mirada, el espacio interindividual” (Mattelart:48:1997).

La Escuela de Palo Alto defiende que todo comunica: las actitudes, los silencios, los gestos, el espacio entre los interlocutores, el contexto social, político y económico del que provienen así como sus edades y sexo; en fin, esta escuela llega a afirmar que “todo comportamiento en presencia de otra persona es comunicación” (Mattelart:49:1997).

No hace falta realizar un análisis detenido de las historietas para encontrar que este precepto es verdad. Página tras página, viñeta tras viñeta, vemos cómo los autores de las historietas han hecho uso de los lenguajes corporales, de los lenguajes silenciosos para transmitir ideas, emociones y sentimientos

Dos enamorados no necesitan declarar su amor con palabras en un cómic para que el lector entienda que existe una relación amorosa entre ellos.

Ni siquiera necesitan corazones rojos flotando sobre sus cabezas para demostrarlo, pues una mirada, una expresión en el rostro, un gesto de los personajes – una mirada, una caricia, un abrazo – puede transmitir la idea de “amor” mejor que cualquier palabra u onomatopeya.

---

<sup>6</sup> RIZO, Marta, *El Camino Hacia la "Nueva Comunicación". Breve Apunte Sobre las Aportaciones de la Escuela de Palo Alto*, Número 40, *Razón y Palabra*, 18 de Octubre de 2007, <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n40/mrizo.html>>

De esta manera, encontramos que todo en el mundo de la historieta está basado en el principio fundamental de la comunicación señalado por esta corriente: “es imposible no comunicar, por lo que en un sistema dado, todo comportamiento de un miembro tiene un valor de mensaje para los demás”<sup>7</sup>, y cada imagen de cada viñeta de toda historieta lo demuestra.

Otro gran aporte de la Escuela de Palo Alto fue el de concebir a la comunicación como un proceso circular y no lineal, en el que el receptor se vuelve emisor y viceversa. Esto implica que el receptor no asimila el mensaje tal y como el emisor lo desea, sino que mantiene una postura ante el mensaje, lo decodifica y, luego de razonarlo, ofrece una respuesta al mismo, respuesta que se transmite al emisor y lo convierte en un receptor.

“Fue así como se pasó del modelo lineal al modelo circular de la comunicación, enormemente influido por las ideas de la cibernética – de la que proviene el concepto de *feed-back* o retroalimentación”<sup>8</sup>

El modelo circular planteado por Palo Alto descubrió y postuló la teoría de que las audiencias no son simples oyentes que recogen mensajes del exterior y los hacen propios sin mostrar resistencia alguna, sino que reflexionan sobre los mensajes y envían una respuesta, produciendo lo que se conoce como retroalimentación.

Esta retroalimentación no quedó demostrada en el mundo de los cómics únicamente a través de las cartas que los lectores enviaban a las editoriales de sus historietas favoritas, sino que se evidenció cada década en el porcentaje de ventas de las diferentes editoriales, cuyos resultados obligaron año tras año a las empresas a cambiar de dibujantes, de editores, de historias e, incluso, de ideologías. Puede que las historietas influenciaron en la vida de los lectores-fans, que gastaban semanalmente tres dólares por un “comic-book”, pero los lectores también influenciaban en la toma de decisiones en una editorial al momento de construir un relato, por temor a que las ventas bajaran con

---

<sup>7</sup> RIZO, Marta, *El Camino hacia la nueva comunicación. Breve apunte sobre los aportes de la escuela de Palo Alto*, Razón y Palabra, 12:13 / 18 de Octubre de 2007, <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n40/mrizo.html>>

<sup>8</sup> RIZO, Marta, *Reseña del libro: "Teoría de la Comunicación Humana"*, Razón y Palabra, 3 de Octubre, 12:00, <<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n40/mrizo2.html>>

historias que no gustaran al público. Dependiendo del gusto de los lectores, se podían crear series especializadas en personajes secundarios de otras historietas o cancelar otras series.

Palo Alto planteó estos descubrimientos a finales de los años cincuenta, pero tendrá que esperarse hasta comienzos de los setenta para que sus teorías sean reconocidas y empiecen a influenciar sobre los estudios y las aplicaciones de la comunicación.

Por otra parte, en la misma década en que se realizan los estudios de la Escuela de Palo Alto, un grupo de investigadores también empiezan a reflexionar sobre la comunicación y sus aplicaciones en la Universidad de Frankfurt, en Alemania. Venidos de diferentes ramas, como la sociología, la psicología, la antropología y la economía, los investigadores de la Escuela de Frankfurt plantean la necesidad de ejercer un pensamiento crítico y reflexivo en los estudios de la sociedad.

“Si de transformar la sociedad se trata, si ‘introducir razón en el mundo’ es uno de los objetivos de la escuela, un conocimiento lo más científico posible de la misma será una condición indispensable”<sup>9</sup>. Por lo tanto, una de las exigencias de esta escuela al momento de realizar una investigación, será la de combinar los conocimientos de diferentes disciplinas (sociología, psicología, antropología, economía, etc.) para llegar a obtener un visión cabal del problema que se analiza. Así, la interdisciplinaridad se convierte en la clave y en el ingrediente fundamental para que un estudio se acerque lo más posible a la realidad de la que parte. Comprender el contexto y todas las causas que originaron el problema en estudio, ayudará a visualizar su presente y deducir un posible futuro. Pero no nos confundamos, pues estos investigadores no proponen llegar a descubrir la verdad, pues eso es tarea imposible, sino simplemente llegar a acercarse lo más posible a la realidad.

Volviendo a nuestra reflexión sobre la influencia de las diferentes teorías de la comunicación sobre el mundo de las historietas, cabe señalar que el postulado principal de la teoría crítica que influirá en el desarrollo de análisis profundos y

---

<sup>9</sup> *Del proyecto de la Teoría crítica al desengaño de la razón*, Boulesis, 3 de octubre de 2007, 12:00, <<http://www.boulesis.com/especial/escueladefrankfurt/pensamiento/>>

analíticos sobre estas narrativas visuales, será aquel que habla de las *industrias culturales y el imperialismo cultural*.

A mediados de los años cuarenta, dos filósofos miembros de la escuela de Frankfurt, Max Horkheimer y Theodor W. Adorno, crean el concepto de industria cultural al analizar “la producción industrial de los bienes culturales como movimiento global de producción de la cultura como mercancía”. (Mattelart:54:1997). Ambos filósofos ven en los productos de corte masivo los móviles para la difusión y exportación de las creencias, opiniones, sentimientos e ideologías de los países industrializados, hacia el resto del mundo. Es decir, que ven en ellos los instrumentos para imponer, mediante una sutil persuasión disfrazada bajo el ingenuo velo del entretenimiento, la comodidad y la utilidad, la cultura de los países del primer mundo. “La industria cultural proporciona en todas partes bienes estandarizados para satisfacer las numerosas demandas identificadas como otras tantas distinciones a las que los estándares de la producción deben responder” (Mattelart:52:1997), siendo uno de estos bienes las historietas que, producidas bajo el estandarte del entretenimiento, exportan al mundo entero la ideología y las costumbres del país que las crea.

Como señala Umberto Eco en su *Apocalípticos e Integrados*, en las historietas los superhéroes tienen poderes inimaginables que les permitirían acabar con el hambre en África, pero ellos deciden invertir sus esfuerzos y superpoderes en detener a simples ladrones de carteras, autos y joyas.

“La única forma visible que asume el mal es el atentado a la propiedad privada” (Eco:298:2004) y, por lo tanto, el mensaje que este tipo de historietas envía a los lectores es que todos aquellos que atenten contra la democracia y el capitalismo deberán ser identificados como los malos de la historia y castigados. Además, también transmiten la idea de que “toda autoridad es, fundamentalmente, buena e incorrupta, y todo malvado lo es hasta las raíces, sin esperanza de redención” (Eco:298:2004).

Mediante historietas de este tipo, se lograba reforzar el respeto y credibilidad de los ciudadanos hacia las figuras de autoridad al tiempo que se indica a los países del resto del mundo que *una buena persona* es aquella que respeta las leyes democráticas así como los bienes ajenos, y se esfuerza por salir adelante



dentro una empresa sin oponerse a las injusticias del sistema sino solo a las del jefe. Otro aspecto que ejemplifica el hecho de que las historietas son verdaderas fábricas culturales es el que hemos señalado en páginas anteriores al decir que las historietas ayudaron “a difundir e imponer en el mercado internacional el patrón conformista del *American Way of Life*, exportando a todo el mundo sus costumbres, ritos, expresiones y hasta las onomatopeyas de fonética inglesa” (Gubern:73:1979). Esto lo notamos en las historietas latinoamericanas, donde el sonido de un teléfono se representa con la onomatopeya inglesa “**Ring**”, el disparo de una bala con “**Bang!**”, el golpear una puerta con “**Knock-Knock**”.

No debemos creer, sin embargo, que solo el cómic estadounidense se constituye en una fábrica cultural. Si bien el cómic japonés (manga) no fue concebido con intenciones de exportación y se creó “sin tener en cuenta las posibles respuestas procedentes del extranjero respecto al tratamiento que hacían del sexo, la cristianidad y otros temas sensibles a suspicacias” (Gravett: 152:2004), varias de sus historias están enmarcadas en los preceptos capitalistas que exigen de los individuos respeto y astucia para subir de escalones dentro de una empresa. Un ejemplo lo encontramos en el manga *Kosaku Shima: División Chef*, que retrata a un trabajador modelo, deseoso de obtener reconocimiento y que goza de popularidad entre las mujeres (Gravett:116:2004). Tal fue su éxito, que esta historieta inspiró la creación de una serie de libros de autoayuda para lograr la superación laboral.

Sin embargo, aunque abunden este tipo de historias, que podríamos calificar de industria cultural, el manga ha tenido el mérito de crear historietas de contenidos literarios y artísticos casi tres décadas antes de que el cómic estadounidense empezara a preocuparse por los guiones de sus historias, a partir de los años setenta. Así, los autores japoneses vieron en las historietas algo más que medios para transmitir y reforzar la ideología de su sociedad y descubrieron el potencial que esta clase de *literatura ilustrada* posee como un medio de comunicación. Pero esto lo analizaremos más tarde.

Retomando nuestro análisis, encontramos que uno de los grandes aportes de la escuela de Frankfurt fue el de lograr inducir a la sociedad en general a

cuestionarse sobre la veracidad de los mensajes que los medios de comunicación transmiten así como empezar a dudar sobre la inocencia con que las instituciones cumplen con su misión democratizadora de las sociedades.

“Descritos y aceptados por el análisis funcional como mecanismos de ajuste, los medios de comunicación resultan sospechosos de violencia simbólica y son temidos como medios de poder y de dominación” (Mattelart:50:1997). Así, la escuela de Frankfurt demuestra que la teoría funcionalista, que busca uniformar a todos los individuos mediante la difusión de las normas de la sociedad occidental, “en lugar de liberar al individuo lo sojuzga [anulando] el espacio del pensamiento crítico” (Mattelart:56:1997).

Sin embargo, y al igual que en el caso de la escuela de Palo Alto, tendrá que esperarse hasta finales de la década de los sesenta para que la teoría crítica empieza a tomarse en cuenta por parte de comunicadores e investigadores.

Luego de este corto recuento sobre las diferentes teorías de la comunicación y su influencia en el desarrollo de la industria de la historieta, pueden vislumbrarse las razones por las que los comics debieron esperar casi siete décadas desde su creación para inspirar análisis y reflexiones críticas sobre ellos.

Por su parte, la finalidad del presente estudio no consiste en analizar a la historieta como un móvil propagandístico ni como una industria cultural, pues para eso están otros autores; más bien, la intención de esta investigación radica en ver al cómic como un medio de comunicación capaz de usarse para construir relatos periodísticos de una manera más dinámica que aquella de los medios impresos. Partiendo de los postulados de la Escuela de Palo Alto, este estudio defiende la capacidad comunicadora del cómic y su efectividad para transmitir mensajes.

## 2. Capítulo

### “LA HISTORIETA”

#### 2.1. Definición

Tratar de definir a la historieta no es tarea sencilla, pues existen tantas definiciones de ella como estudios al respecto. Algunos especialistas consideran al cómic como una obra de arte que narra historias a través de imágenes, mientras que otros ven en él un producto narrativo de corte masivo incapaz de alcanzar el estatus de obra artística.

Estas diferentes opiniones han producido un gran debate sobre qué debe considerarse una historieta y qué no, lo que nos complica al momento de intentar definir acertadamente lo que es un cómic.

Un pensamiento ingenuo podría llevarnos a creer que para resolver el debate sobre lo que es y no es una historieta nos bastaría con analizar epistemológicamente el nombre que este medio de comunicación ha recibido, sin embargo, “la historieta está envuelta en una discusión terminológica constante sobre el nombre que mejor la puede definir”<sup>1</sup>.

Las denominaciones más extendidas y utilizadas (cómic e historieta) lejos se encuentran de capturar la verdadera esencia de este medio de comunicación. Es más, incluso han llegado a degradarlo.

La denominación más difundida en la actualidad, aunque no sea la más correcta, es la de origen inglés *cómic*, derivada de la palabra *funnies* y que hace referencia a las primeras historietas norteamericanas que poseían un carácter gracioso o *cómico*. Lamentablemente, esta denominación ha ayudado a que el mundo entero desarrolle el prejuicio de que las historietas son, de por sí, graciosas y humorísticas, lo que ha llevado a que más de una persona se asombre al conocer que una historieta ganó un premio Pulitzer en 1992 (*Maus, la historia de un sobreviviente*), o que un cómic ganó el premio Hugo de Literatura en 1988 (*Watchmen*).

---

<sup>1</sup>WIKIPEDIA, *Historieta*, 3 de septiembre de 2007, 11:01,  
<<http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta>>

Para los países hispanohablantes, *historieta* es el término más utilizado, proveniente del latín *historia*<sup>2</sup>. Esta denominación hace referencia a la cualidad narrativa de este medio de comunicación, pero hace caso omiso a su característica icónica, cualidad que salta a simple vista cuando vemos un cómic. Otras denominaciones incluyen a la francesa, *Bande Dessinée* (tiras dibujadas); a la italiana, *funneto* (que hace referencia al globo o bocadillo de texto); a la española, *tebeo*, derivada del nombre de la revista española de historietas TBO; pero, sin duda, la denominación más acertada sería aquella de origen brasilero, *História em quadrinhos* (historia en cuadritos)<sup>3</sup>, pues hace referencia a dos de las características principales de la historieta que analizaremos más adelante en este apartado: la narrativa-informativa y la visual. Así mismo, el término chino *Lianhuanhua*, imágenes encadenadas,<sup>4</sup> estaría más cercano a describir efectivamente a las historietas.

Pese a que las denominaciones brasilera y china serían las más adecuadas, la costumbre ha llevado a que en el mundo hispano se las llame historietas y, aún más a menudo, comics, desde que este término se implantó a partir de 1970<sup>5</sup> a través de las ventas exitosas de las historietas estadounidenses.

“Lo cierto es que el término ‘cómic’ es parte del idioma español y es definido por el *Diccionario de la Real Academia Española* como una ‘serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo’ o como ‘libro o revista que contiene estas viñetas’”(Merino:33:2003).

Algunos autores han tratado de implantar la denominación ‘arte secuencial’ para referirse a este medio de comunicación, pero no todos consideran que se pueda llamar arte a un producto masivo. Y esto nos lleva de vuelta a nuestro dilema inicial sobre qué podemos o no considerar una historieta: ¿será un producto masivo nacido en la era industrial o una obra artística con orígenes en la antigüedad?

<sup>2</sup> WIKIPEDIA, *Historieta*, 3 de septiembre de 2007, 11:01, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta>>

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> Ibid.

<sup>5</sup> Ibid.

Antes de emprender el análisis resulta necesario señalar que, pese a la divergencia de opiniones sobre el carácter masivo de la historieta, existen dos puntos en común que ningún especialista pone en tela de juicio: el carácter narrativo-informativo de la historieta así como su cualidad icónica.

Elisabeth K. Baur, por ejemplo, define a la historieta como "**una forma narrativa** cuya estructura no consta sólo de un sistema, sino de dos: **lenguaje e imagen**" (Rodríguez Diéguez:19:1991); por su parte, M.V Manacorda de Rosetti señala que: "una historieta **es una secuencia narrativa** formada por **viñetas o cuadros** dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas (boon, crash, bang, etc.)" (Rodríguez Diéguez:19:1991); para M. Arizmendi "el cómic es una expresión figurativa, **una narración en imágenes** que logra una perfecta compenetración e interrelación de palabra y dibujo gracias fundamentalmente a dos convenciones: la viñeta...y el globo" (Rodríguez Diéguez :20:1991); Roman Gubern la define como una "**estructura narrativa** formada por la **secuencia progresiva de pictogramas** en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética"; y Juan Antonio de Laiglesia indica que es un "**relato gráfico en imágenes** o viñetas que captan sucesivos y diferentes momentos de su acción, según un guión que contiene el texto completo de la narración, y que un dibujante traduce en su aspecto plástico y un rotulista compone en su aspecto puramente literario" (Rodríguez Diéguez:20:1991).

Como vemos, todos estos autores refieren el carácter narrativo-icónico de la historieta en sus definiciones, ya sea hablando de pictogramas, viñetas, íconos o imágenes y de estructura narrativa, secuencias o relatos.

La conclusión, como se indicó anteriormente, es que hablar de historieta resulta igual a hablar de un relato a través de imágenes. Pero, ¿qué sucede con el lenguaje fonético, con los globos de texto y el lenguaje verbal que varios de los autores nombran en sus definiciones? Pues que, simplemente, son elementos de la historieta, convenciones propios de la misma pero no elementos indispensables para su creación.

Una teoría indica que la historieta, tal y como la conocemos hoy, "nace con el *Yellow Kid*, de Richard Outcault, cuando nace el globo" (De Santis:12:1998) o bocadillo de texto, un círculo blanco que contiene los diálogos o pensamientos de los personajes. Puede que a partir de esta noción varios de los especialistas concluyan que este tipo de elementos son infaltables en las historietas. Sin embargo, un cómic puede crearse sin utilizar un solo globo de texto, una sola palabra o una sola onomatopeya.

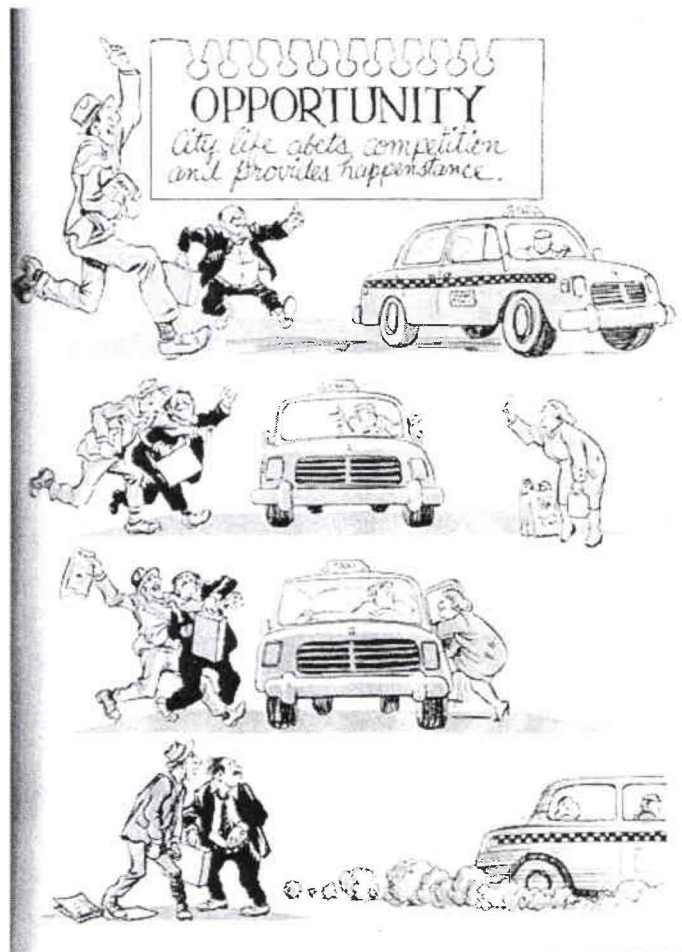


Ilustración 2.1. EISNER, Will, *New York: Life in the Big City*. 2006. pág. 297.

Como vemos en los ejemplos (Ilustración 2.1), el autor es capaz de crear toda una secuencia narrativa sin utilizar una sola palabra, valiéndose simplemente de viñetas y del lenguaje visual para transmitir información. Lograr esto implica gran esfuerzo y creatividad, pues el autor debe elegir las expresiones corporales más adecuadas para transmitir lo que desea. Por lo tanto, crear una historieta que carezca de aquellas convenciones propia de

ella pero no indispensables (como el globo de texto, las onomatopeyas y las figuras cinéticas) no es la norma y resulta difícil, mas no imposible.

Tal vez por esta razón, una de las definiciones más aceptadas actualmente es la que dictaminó el autor y teórico estadounidense de historietas, Scott McCloud: "ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector"<sup>6</sup>, que deja de lado a los globos de texto, a las onomatopeyas y demás convenciones del cómic que, como vimos, no son necesarias para su creación.

Bajo esta definición, lo frescos de las cavernas, los jeroglíficos, los mosaicos de las catedrales, los bajorrelieves persas, asirios y romanos, etc., no solo podrían considerarse como antecedentes de la historieta, sino como historietas en sí mismas. Y es a esta idea a la que se oponen otros estudiosos, pues consideran que todas estas obras artísticas no pueden interpretarse ni como ejemplos primitivos de los comics ni como comics pues carecen de una cualidad principal sin la cual una historieta no puede ser considerada como tal: no son masivas.

"Entendemos que uno de los caracteres específicos de los comics reside en su naturaleza de medio de expresión de difusión masiva (...) lo que significa que toda analogía con aquellas formas de expresión artesanales o semiartesanales es cualitativamente errónea y se basa en un juego de abstracciones formales, carentes de base sociológica y aun estética" (Gubern:13:1979).

En efecto, si comparamos las historietas con las obras de arte descubrimos que las segundas son únicas en su género, originadas para decorar lugares sagrados o políticamente importantes, mientras que los comics son productos de corte masivo, con cientos de reproducciones de un mismo ejemplar y que, en la mayoría de los casos, continúan reimprimiéndose. "De este modo, una historieta lo sería en tanto que sea reproducida por medios mecánicos y difundida masivamente"<sup>7</sup>.

<sup>6</sup> WIKIPEDIA, *Historieta*, 3 de septiembre de 2007, 11:01, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta>>

<sup>7</sup> Ibid.

No cabe duda de que, en la mayoría de países, las historietas son productos industriales que se crean mediante el trabajo colectivo de un equipo especializado, bajo el precepto básico de la era industrial: la división del trabajo. Así, guionistas, dibujantes, entintadores, correctores, etc., unen esfuerzos para crear el primer ejemplar de una historieta, que pasa luego a publicarse masivamente en las imprentas y se distribuye, más tarde, en kioscos o tiendas especializadas (a excepción de Japón, donde los comics o manga se venden en casi todas partes).

Esta división del trabajo es tal que, "hoy en día, el conjunto de colaboradores que trabajan en un libro de comics moderno estadounidense puede ser tan numeroso como el que figura en los créditos de una producción cinematográfica. En el caso del manga [cómic japonés] solo figura el nombre del 'mangaka' [autor de manga]; el resto de los colaboradores queda en el anonimato" (Gravett:17:2004).

Como vemos, resulta que en la mayoría de países, en especial en los del primer mundo, la historieta es un producto masivo creado por una industria especializada donde interviene el esfuerzo de cientos de trabajadores. Sin embargo, ¿es esto suficiente para considerar que la cualidad *masiva* de la historieta es indispensable en la elaboración de una definición de la misma? Si es así, ¿no corremos el riesgo de dejar fuera a muchas obras que han sido creadas y que, por falta de dinero o interés por parte de las grandes editoriales, permanecen como únicos ejemplares y se exhiben solamente en las paredes de museos, institutos o, incluso, en los hogares de los creadores, como en el caso de muchos autores ecuatorianos? ¿Acaso una historieta que no llega a la imprenta deja de ser una historieta?

Sabiamente el estudioso F. Loras ha resuelto este dilema con un argumento aparentemente contradictorio:

"el cómic es, por una parte, un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva; por la otra, es un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no una difusión masiva".



No cabe duda de que la historieta es un medio de comunicación concebido con la intención de difundirse y venderse masivamente, pero tampoco cabe duda de que también es una obra de carácter icónico-narrativo compuesta por elementos propios y únicos (algunos de los cuales son dispensables y otros no) que se organizan de acuerdo a normas narrativas establecidas, es decir, de acuerdo a códigos específicos.

Si alguien nos muestra una historieta (ya sea en formato de tira, página, revista o en soporte digital) sabemos de inmediato que se trata de una historieta y no de un libro ilustrado o una revista cualquiera, porque reconocemos en ella las características propias del cómic que ningún otro medio de comunicación utiliza, especialmente la viñeta (cada recuadro de dibujo). Lo último que nos indicaría que se trata de una historieta sería su cualidad masiva. ¿Acaso pensamos “esto se trata de una historieta porque ha sido publicada y distribuida masivamente”? No. ¿Pero si lo hiciésemos? Podría resultar que, en efecto, se tratara de una historieta publicada, pero también podría ocurrir todo lo contrario: que el autor nos estuviera indicando una obra única que todavía no ha sido publicada por ninguna editorial. Entonces, ¿dejaría de parecerse un cómic?, pues no. ¿Dejaría de ser un cómic?, tampoco.

La conclusión de este estudio es que la cualidad masiva de la historieta no es indispensable. Una historieta será una historieta en cuanto maneje el lenguaje propio de los comics, con sus códigos y elementos, aunque no se difunda a través de diarios o revistas. Por esta razón, trabajaremos con la segunda parte de la definición de F. Loras y se analizará a lo largo de los siguientes capítulos a la historieta como “un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no una difusión masiva” (Rodríguez Diéguez:20:1991); es decir, se la analizará como una obra de carácter icónico-narrativo-informativo con convencionalidades propias que exige de su creador y lector un perfecto manejo y entendimiento de sus códigos.

En la *Guía de DC Comics para escribir historietas*, el autor, Dennis O’Neil, señala que para ser un buen escritor de historietas se debe ser tan fluido en el manejo de este lenguaje híbrido (que combina imágenes con palabras)

como se es en la lengua materna (trad. propia) (O'Neil:12:2001). No es cuestión simplemente de tomar un lápiz y dibujar cualquier cosa que se nos venga a la cabeza, pues tanto la creación como la lectura de historietas requiere del manejo y conocimiento de un código específico que se ha establecido a lo largo de los años, e "indicar que el cómic utiliza unos códigos definidos quiere decir, por tanto, que cuenta con un conjunto de elementos peculiares de entre los cuales escoger unidades para elaborarlos" (Rodríguez Diéguez:37:1991).

Toda comunicación humana "se construye a partir de algún código de significación, es decir, sobre un sistema de signos" (Zecchetto:33:2002), y, siendo la historieta un medio de comunicación por y para humanos, entendemos que también se constituye en un sistema de signos único que obedece a códigos específicos para organizar sus elementos y construir así mensajes.

Abrir una historieta es igual que abrir la puerta hacia un nuevo mundo regido por normas diferentes a las del universo audiovisual y literario. Un cómic, aunque dominado a primera vista por el dibujo, está compuesto por otros elementos de gran importancia y que ningún otro medio de comunicación maneja, como las onomatopeyas, las viñetas, los globos de texto y las metáforas icónicas visuales. Además, encontramos que estos elementos no están organizados al azar, sino que cumplen con una función en la historieta y se utilizan de acuerdo a normas previamente establecidas.

Tanto para crear como para leer un cómic, debemos conocer estos elementos y la manera en que deben ser usados y organizados.

En cuanto al carácter artístico de las historietas, este es un punto que merece ser analizado a cabalidad, pues es el centro de otro gran debate, como ya se indicó con anterioridad en este mismo apartado.

Por su parte, aquellos que desconocen la capacidad artística del medio, blanden argumentos relacionados con la creación colectiva de las historietas, así como el hecho de que, la mayoría de veces, sus contenidos y estilos dependen de los gustos y exigencias de los editores.

“El primer condicionamiento del creador de comics, en la base de producción, es el que plantea la ‘colectivización’ y la consiguiente ‘impersonalidad’ de la obra (...) el dibujante de comics no es más que una pieza que forma parte de una compleja organización industrial, lo que obedece a la lógica de todos los ‘mass media’ basados en una tecnología costosa y, por lo tanto, controlado por el capital” (Gubern:58:1979).

No cabe duda de que las editoriales estadounidenses han mantenido el control de los contenidos por décadas, obligando a sus artistas a crear obras que no hirieran susceptibilidades para así no perder ventas en el mercado. Recordemos el código de censura que las editoriales se impusieron a partir de 1954, y que dictaminaba las normas con las que un autor podía ejercer su oficio: sin desnudos, sin violencia, sin representaciones positivas de los criminales, etc. Este “restrictivo código que regía los contenidos que integraban los libros de comics, [los eliminó] de las vidas de muchos adultos. Los géneros policíacos y de terror fueron particularmente vetados” (Gravett:12:2004).

Así, la producción de historietas en los EE.UU se vio estancada en el ámbito infantil, hasta que el movimiento “underground” (enfocado en relatar historias relacionadas con las drogas, la depresión, la sexualidad, etc., que se producían en solitario y no industrialmente) alcanzó a los comics y se comenzó a crear historietas con contenido adulto a partir de 1970.

Sin embargo, si analizamos más detenidamente el argumento de los detractores de la cualidad artística de las historietas, encontramos que este pierde fuerza en dos aspectos. Primero, indicar que una obra no es artística solo porque es el resultado del trabajo de varias personas, es insuficiente si tomamos en cuenta, en las palabras de Antonio Lara, que “los grandes maestros de la pintura se apoyaban en la labor preparatoria y auxiliar de sus discípulos” (Gubern:59:1979).

El segundo radica en el hecho de que, si bien la creación de las historietas estadounidenses respondió y responde en su mayoría a las exigencias del editor en jefe y a la empresa para la que trabajan los autores, en otros

países los contenidos de las historietas responden únicamente a las necesidades artísticas del creador. Tomemos por ejemplo a Japón, donde desde el surgimiento del manga (cómic japonés), después de la Segunda Guerra Mundial, aparecieron historias tan profundas y controversiales como profundo y complicado es el ser humano.



Ilustración 2.2. Tomado de: GRAVETT, Paul, *Manga: La Era del Nuevo Cómic*. 2004. pág. 45. En esta página del manga *The Sewer* se refleja la dura realidad del Japón de la pos guerra, donde los bebés no deseados son echados al río por sus padres.

Podrían citarse cientos de obras, como *Taka of the Violet Lightning* (1963), donde el autor Tetsuya Chiba narra realísticamente las vivencias de los pilotos de guerra durante el conflicto internacional; o *Barefoot Gen* (1972), de Keiji Nakagawa, donde el “mangaka” cuenta de manera cruda sus vivencias y recuerdos después del bombardeo atómico a Hiroshima. Puede que no todo el manga sea así de realista y profundo, pero, sin duda, Japón posee un sinnúmero de obras que pueden ser catalogadas como cualquier

cosa menos infantiles y que, en cantidad y antigüedad, superan al listado de historietas realistas estadounidenses.

“Los japoneses han desarrollado el cómic hasta convertirlo en una poderosa literatura de masas capaz de competir con las alternativas actuales de ocio aparentemente más arrolladoras: televisión y cine” (Gravett:11:2004).

Por lo tanto, no es suficiente decir que una historieta es todo menos arte por el hecho de que se realice de manera colectiva o porque las editoriales estadounidenses controlen estrictamente el contenido de sus publicaciones. El cómic es un soporte, un medio de comunicación donde el autor puede plasmar desde garabatos hasta ilustraciones de corte realista, tan hermosas como las pinturas de Rafael.



**Ilustración 2.3. Arte de Alex Ross. Tomado del cómic *Marvels* de la editorial Marvel.**

Tal vez por esta razón, el crítico de cine y profesor de la Sorbona, Claude Beylie, propuso en 1964 añadir la televisión y los comics al *Manifiesto de las*

*Siete Artes*, creado por el italiano Ricciotto Canudo en 1923 (trad. propia) (Pilcher, Brooks:146:2005). "Ese listado está anclado en la lógica cultural del siglo XIX, que concebía al arte como algo restringido para las clases altas", explica el licenciado en comunicación social, Iván Rodrigo. "Ahora que esta percepción del arte empieza a quedar atrás, la lista empieza a ampliarse, lo cual me parece genial".

Así, en la actualidad, no resulta extraño escuchar a los especialistas, artistas y lectores referirse a las historietas como el *Noveno Arte* e, incluso, como 'arte secuencial', un término acuñado por el historietista Will Eisner para englobar a todo el universo historietístico librándolo de las denominaciones prejuiciosas o degradantes que hacen referencia a aspectos infantiles, graciosos y de mero entretenimiento.

Pero, el cómic ¿es o no es arte? Esta pregunta queda abierta a debate y todo dependerá, como lo explica el historietista Scott McCloud, de la concepción que cada persona tenga de lo que es 'arte'.

## 2.2. Evolución

Si definir a la historieta resulta complicado, aun más difícil es rastrear sus orígenes, pues por cada argumento planteado por los especialistas sobre lo que debe considerarse una historieta existe una versión diferente sobre qué momento histórico considerar como la fecha de nacimiento del cómic.

"Algunos sostienen que el origen de la historieta se remonta a la antigüedad"<sup>8</sup>, en las paredes de grandes cavernas donde se conservan relatos icónicos de hace casi 25 mil años. "Podríamos decir que las pinturas rupestres, pintadas en las grutas como la de *Lascaux* en Francia o aquellas que encontramos en Italia, Argelia o China pueden ser consideradas como historietas, ya que relatan historias mediante imágenes"<sup>9</sup>.

Otros autores, en cambio, consideran que "los comics nacieron en Estados Unidos en el seno de la industria periodística de finales del siglo XIX, lo que

---

<sup>8</sup> WIKIPEDIA, *Historieta*, 3 de septiembre de 2007, 11:01, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta>>

<sup>9</sup> Ibid.

les insertó desde su origen en el ámbito de la cultura de masas derivadas de la producción seriada de imágenes” (Gubern:216:1987).

Por nuestra parte, como se ha acordado que la historieta es un “un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no una difusión masiva” (Rodríguez Diéguez:20:1991), no podemos, por lo tanto, establecer como el origen de la historieta ninguna de las dos propuestas anteriores, porque las obras de arte narrativo (las pinturas rupestres, los mosaicos, los pergaminos, etc.) no hacen uso de los elementos intrínsecos de las historietas y el carácter masivo de las historietas no es suficiente para definir las como tal. Por lo tanto, resulta más sensato trazar la evolución del cómic a lo largo de la historia de la humanidad que rastrear sus orígenes hasta un momento específico.

“Los comics, al igual que sucedió con el cine y con la radio, no nacieron del vacío, sino como fruto de la maduración de una larga serie de experiencias técnicas y culturales previas” (Gubern:213:1987). En este sentido, las obras de arte narrativo pueden no ser consideradas como historietas en sí mismas pero sí como sus antecedentes. Tomemos en cuenta, por ejemplo, *El fresco del hombre muerto*, pintado hace 17 mil años, que narra con imágenes un accidente durante un día de caza; o pensemos en los pequeños cuadros que cuelgan de las iglesias cristianas de todo el mundo y que componen, uno a uno, la historia de la Pasión de Cristo; o hablemos del *estandarte de ur*, de hace 4500 años, que narra la historia de los soldados sumerios preparándose para la guerra, en seis bandas “que recuerdan las de un cómic moderno”. (Salvat:TomoV: 287:1978).

Tal vez la obra más sobresaliente de arte narrativo que se relacione con las historietas sea el *Tapete de Bayeux*, un lienzo con textos en latín compuesto por 58 escenas que narra, de manera detallada, la invasión de los normandos a Inglaterra en el año 1066.

“La calidad gráfica de la obra, con recursos para aumentar el dramatismo y la acción, así como la fluidez de la narración, plano a

plano, la aproximan a la técnica contemporánea del Cómic, por lo que algunos la califican de ser *el primer cómic de la Historia*<sup>10</sup>.

Este tapete fue completado posiblemente para el año 1077 de nuestra era, unos 800 años antes de la aparición de las historietas de corte masivo en los diarios del mundo. Puede que algunos lo consideren como el primer cómic de la historia, pero para este estudio no representa más que un antecedente del mismo.

Podríamos nombrar cientos de obras más como ejemplos de los antepasados de la historieta, pues son innumerables las obras de arte narrativo que han nacido en diferentes momentos de la existencia humana, pero no interesa aquí crear un listado de obras sino demostrar que el ser humano ha narrado historias y transmitido información con dibujos e ilustraciones desde épocas ancestrales, incluso antes de la escritura. Será también en estas obras donde comenzará a desarrollarse, de manera primitiva, varios de los elementos de la historieta, como lo son las figuras cinéticas y los "balloons" o globos de texto.

Las figuras cinéticas nacerían de los recursos de las pinturas para expresar movimiento. Para 1660, el pintor Velásquez había utilizado una técnica mezcla de borrosidad y brillo en su cuadro *Las hilanderas* para simular movimiento, "con una técnica precursora de los pintores impresionistas" (Gasca, Gubern:194:2001).

Por su parte, los antecedentes de los globos de textos también se encuentran en obras pictóricas con cientos de años de antigüedad. "En el arte gráfico occidental, etiquetas que revelan el habla de un personaje dibujado han aparecido al menos desde el siglo XIII" (trad. propia)<sup>11</sup>. Por ejemplo, las obras de arte religioso del periodo gótico (siglo XIII) utilizaron las clásicas filacterías para encerrar las palabras de los personajes. Estas filacterías no eran nada parecidas a los globos de texto moderno y tenían, más bien, la forma de rollos o pergaminos extendidos. Sin embargo,

<sup>10</sup> WIKIPEDIA, Tapiz de Bayeux, 18 de Octubre de 2007, 12:08, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Tapiz\\_de\\_Bayeux#\\_note-6](http://es.wikipedia.org/wiki/Tapiz_de_Bayeux#_note-6)>

<sup>11</sup> WIKIPEDIA, *Speech Ballon*, 8 de diciembre de 2007, 12:56, <[http://en.wikipedia.org/wiki/Speech\\_balloon](http://en.wikipedia.org/wiki/Speech_balloon)>



significaron un avance en la integración del lenguaje icónico con el lenguaje verbal, pues antes del periodo gótico, “en el arte Bizantino, por ejemplo, las palabras habladas, si aparecían del todo, estaban pintadas junto a la figura” (trad. propia.)<sup>12</sup>.

Con el tiempo, la pintura dejó de utilizar estos recursos icónicos-verbales debido a que restaban realismo a las obras artísticas <sup>13</sup> y pasaron a formar parte del mundo satírico y humorístico. El globo de texto fue desarrollándose poco a poco en este campo, especialmente en Inglaterra, donde se venía “utilizando desde el siglo XVII” (Gubern:141:1979). Más tarde, sería empleado por “los dibujantes satíricos norteamericanos desde finales del siglo XVIII” (Gubern:141:1979).

Un precursor de la historieta moderna lo encontramos sin duda en la figura del artista inglés William Hogarth, que creó a partir de 1732 la serie *Vida de una cortesana*, una exitosa sátira social compuesta por imágenes “creadas para ser admiradas en secuencia, formando un relato” <sup>14</sup>. Sin embargo, esta serie surgió en la época dorada de la caricatura y quedó pronto relegada ante esta <sup>15</sup>, pero sin duda se constituye en uno de los primeros intentos por llevar una obra de carácter icónico-narrativo a un público masivo.

“Otros importantes progresos de este periodo fueron el perfeccionamiento de los globos de texto conteniendo lenguaje hablado, en especial en los dibujos de James Gillray, y la creación en 1809 por parte de Thomas Rowlandson de la serie de aventuras de un personaje dibujado, el *Viaje del doctor Syntax*, cuyo atractivo popularizó los sombreros, pelucas y casacas de Syntax” <sup>16</sup>.

Para 1830, surge otra figura emblemática en la evolución de la historieta: el artista y profesor suizo Rodolphe Töpffer, creador del primer álbum ilustrado *Los amores del señor Vieux-Boix* (Salvat:Tomo V: 61: 1978). La obra de

<sup>12</sup> WIKIPEDIA, *Speech Scroll*, 8 de diciembre de 2007, 12:56  
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Speech\\_scroll](http://en.wikipedia.org/wiki/Speech_scroll)>

<sup>13</sup> Ibid.

<sup>14</sup> BOYANO, Ubaldo, *La Edad De Oro Del Cómic: Sus Pioneros Estadounidenses*, Tebeosfera, 19 de noviembre de 2007, 10:40  
<<http://www.tebeosfera.com/Documento/Articulo/Clasicos/Pioneros/estadounidenses.htm>>

<sup>15</sup> Ibid.

<sup>16</sup> Ibid.

Töpffer, influenciada tanto por Rowlandson como por Hogarth<sup>17</sup> combinaba imágenes secuenciales con textos localizados al pie y le ha ganado la reputación de ser el creador de la historieta.

“El más extendido acuerdo tomado por los estudiosos sobre el nacimiento de la historieta como lenguaje y como medio de comunicación ha sido situado en Europa, en Suiza, allá por los años 1830. La primera creación de una obra genuina de este medio se le atribuye a un profesor de Ginebra llamado Rodolphe Töpffer”<sup>18</sup>

Sin embargo, la paternidad de la historieta es motivo de un intenso debate. Mientras que unos la atribuyen a Töpffer, otros lo hacen al artista estadounidense Richard Felton Outcault, creador del emblemático *Yellow Kid* (niño amarillo), un pequeño de grandes orejas y camisón amarillo que llegó a convertirse en todo un fenómeno popular a finales del siglo XIX. Este artista ya había trabajado previamente en el campo de la ilustración cuando fue contratado en 1894 por el magnate Pulitzer como dibujante del suplemento semanal *Sunday World* del diario estadounidense *New York World*, “una publicación que en aquel momento estaba de moda y que ofrecía una sección llena de reproducciones de arte, dibujos de moda, de sociedad, nuevas fotografías y dibujos de humor, siendo estos últimos mayoritariamente reproducciones de los que se publicaban en Europa”<sup>19</sup>.

La obra de Outcault fue ganando popularidad de tal manera que sus trabajos empezaron a publicarse diariamente, siendo el tema central de sus ilustraciones los barrios pobres de los EE.UU donde se concentraba la población migrante. Esta tendencia en sus obras llevó a que apareciera, a partir de mayo de 1895, “una serie de ilustraciones tituladas *Down in Hogan's Alley* cuyo escenario era una siniestra calleja en la que habitaban personajes pintorescos y desarrapados junto con una muchedumbre anónima y cosmopolita”<sup>20</sup>. Fue justamente en esta serie donde surgiría el

---

<sup>17</sup> BOYANO, Ubaldo, *La Edad De Oro Del Cómic: Sus Pioneros Estadounidenses*, *Tebeosfera*, 19 de noviembre de 2007, 10:40

<<http://www.tebeosfera.com/Documento/Articulo/Clasicos/Pioneros/estadounidenses.htm>>

<sup>18</sup> *Ibíd.*

<sup>19</sup> *Ibíd.*

<sup>20</sup> *Ibíd.*

popular *Yellow Kid*, apodado de esta manera por usar un largo camisón amarillo sobre el cual se escribían sus diálogos. El éxito de este personaje, y de la serie en general, llevaron a que Pulitzer iniciara una campaña promocional de una magnitud desconocida hasta entonces respecto a un personaje de una serie ilustrada. Así *Yellow Kid* apareció “en anuncios en el periódico, en los billares y en carteles expuestos en los vagones de los tranvías. Con el tiempo, el muchacho oriental siguió ganando espacio dentro del periódico, ganó calidad en el color, se elaboraron juegos y otros ‘gadgets’ y hasta se hizo un musical”<sup>21</sup>.

Varios autores consideran que el impacto masivo alcanzado por la obra de Outcault sería la razón por la cual considerarlo como el padre del cómic moderno y no el hecho de que haya sido el primero en utilizar un globo de texto en sus ilustraciones de carácter narrativo.

“Se ha atribuido falsamente a Richard F. Outcault la paternidad de los comics, como autor de la primera secuencia de dibujos con textos integrados en globos. Tal y como vemos hoy, el cómic ha nacido de una evolución a la que contribuyeron sus pioneros del siglo XIX, que en mayor o menor medida fueron aportando innovaciones técnicas hasta alcanzar lo que consideramos es el cómic moderno”<sup>22</sup>.

Efectivamente, antes que Outcault utilizara el globo de texto en sus historietas, el dibujante Frederick Opper ya lo había utilizado de manera habitual desde 1893 <sup>23</sup> Según explica el estudioso Roman Gubern, Outcault utilizaría el ‘balloon’ o globo de texto en su obra por primera vez “en el ejemplar del *New York World* del 15 de septiembre de 1895” (Gubern:30:1979), dos años después de que Opper empezara a utilizarlo en sus ilustraciones.

Por otra parte, no se puede considerar a Outcault el padre de la historieta por el simple hecho de utilizar el “balloon” en sus trabajos pues, como se ha

---

<sup>21</sup> BOYANO, Ubaldo, *La Edad De Oro Del Cómic: Sus Pioneros Estadounidenses*, Tebeosfera, 19 de noviembre de 2007, 10:40

<<http://www.tebeosfera.com/Documento/Articulo/Clasicos/Pioneros/estadounidenses.htm>>

<sup>22</sup> Ibid.

<sup>23</sup> Ibid.

visto, este es un elemento convencional intrínseco de la historieta mas no indispensable para que un cómic sea considerado como tal.

Lo que sí debemos reconocerle a este autor es que fue el primero en convertir a este incipiente medio de comunicación en un éxito masivo, en un fenómeno popular, y, en lugar de considerarlo como el padre de la historieta podría vérselo mas bien “como el padre del cómic moderno, o sea, del cómic como medio de masas, por haber contribuido al desarrollo de este mercado y a que los periódicos abrieran sus puertas al talento de nuevos dibujantes”<sup>24</sup>.

En cuanto al primer formato en que apareció la historieta, no podríamos decir que se trata de la tira, pues los comics ocupaban más espacio. En los suplementos dominicales de los diarios “los comics eran publicados cubriendo toda la superficie de la página, con un pequeño borde blanco rectangular de unos dos a cuatro centímetros de anchura. Es decir, que originalmente los comics fueron publicados en la modalidad de ‘página’” (Gubern:37:1979). Por su parte, la tira diaria no aparecería sino hasta 1907, diez años después de la lámina de comics, con la serie diaria *Mutt* (Gubern:39:1979).

Pero no pensemos que estas primeras historietas eran exactamente iguales a las actuales, sino que más bien consistían “técnicamente en grandes imágenes que podían llevar diálogos o no. Los textos solían en realidad ir escritos en carteles que llevan los personajes o bien escritos en su ropa, caso del propio personaje central”<sup>25</sup>.

---

<sup>24</sup> BOYANO, Ubaldo, *La Edad De Oro Del Cómic: Sus Pioneros Estadounidenses*, Tebeosfera, 19 de noviembre de 2007, 10:40

<<http://www.tebeosfera.com/Documento/Articulo/Clasicos/Pioneros/estadounidenses.htm>>

<sup>25</sup> Ibid.



**Ilustración 2.4. *The Yellow Kid* del estadounidense Richard F. Outcault. Tomada de de la Enciclopedia Salvat del Estudiante, Tomo 5, Salvat S.A de ediciones, Pamplona, España, pág 62.**

A partir del éxito alcanzado por Outcault con *Down in Hogan's Alley*, no solo los diarios estadounidenses empezarían a invertir su espacio en la publicación de historietas, sino también los diarios del mundo entero, pues los comics resultaron ser una efectiva estrategia de mercado para aumentar las ventas de los diarios. Esta realidad llevaría a que Pulitzer y su contrincante, William Randolph Hearst, se enfrascaran en una guerra por poseer la historieta más famosa, con el único objetivo de acaparar al público y aumentar las ventas.

De esta manera, los dibujantes se convirtieron en piezas que cambiaban de bando ante la mejor oferta. El mismo Outcault dejó el *New York World* en 1896 (un año después de crear al *Yellow Kid*) para trabajar con Hearst en el *New York Journal*. Lo mismo ocurriría con el dibujante Rudolf Dirks, quien en 1897 entró a trabajar para el *New York Journal* de Hearst, publicando su obra *The Katzenjammer Kids* (las aventuras de dos traviesos hermanos, Fritz y Hans), para trasladarse más tarde al diario de Pulitzer, en 1914.

Un fenómeno interesante, consecuencia de este traslado de dibujantes de un diario a otro, fue que ambos diarios llegaron a publicar, al mismo tiempo, dos versiones diferentes de las mismas historietas. Por ejemplo, pese a que Outcault se llevó a sus personajes de *Down in Hogan's Alley* al *New York World*, Pulitzer continuó publicando la misma historieta pero dibujada por el

artista Georg Luk. Cabe recalcar que Pulitzer conservó el título original de la serie (*Down in Hogan's Alley*) y Outcalt, el creador, tuvo que cambiarlo por el de *McFadden's Row and Flats*<sup>26</sup>.

Algo parecido ocurrió con la historieta de Dirks, *The Katzenjammer Kids*, cuando este abandonó a Hearst por el diario de Pulitzer. "Hearst contrató publicando las aventuras de unos personajes muy similares a los de Dirks, los *Finenheimer Twins* (...) Dirk entonces interpuso una demanda por plagio contra Hearst y de las resultas de la misma conservó sus personajes pero no el título de su serie que pasaría a ser propiedad de Hearst."<sup>27</sup>

Esta guerra entre ambos diarios, por otro lado, colaboró a que la situación de la historieta se desarrollara favorablemente, pues estos enfrentamientos entre los magnates de la comunicación llevaron "a que los editores invirtiesen más en talentos creativos y trataran de mejorar la tecnología de impresión de sus diarios para atraer hacia sí el mayor número de lectores (...) Tal era el interés de los editores por estos comics que no sólo ofrecían a los dibujantes salarios jugosos sino también primeras páginas"<sup>28</sup>.

Muchos artistas fueron contratados para crear sus obras y el auge fue tal que a este periodo se le ha llegado a conocer como "la edad de oro de las historietas". Bueno, al menos en los EEUU, pues la historieta japonesa (manga) se ha mantenido prácticamente en una edad de oro desde que adquirió éxito a partir de 1945, a diferencia de las historietas estadounidenses y europeas que decayeron en popularidad entre el público a mediados de 1950.

Durante la era dorada estadounidense, una etapa de gran auge creativo y comercial, cabe resaltar la obra del artista Zenas Winsor McCay, la tira *Little Nemo in Slumberland*, que apareció en 1905 en el *New York Herald*, retratando las aventuras del niño *Nemo* en el mundo de los sueños. En esta historieta McCay "hizo gala (...) de un inteligente y eficaz uso de la perspectiva variando los encuadres e introduciendo un montaje innovador y

<sup>26</sup> BOYANO, Ubaldo, *La Edad De Oro Del Cómic: Sus Pioneros Estadounidenses*, Tebeosfera, 19 de noviembre de 2007, 10:40

<<http://www.tebeosfera.com/Documento/Articulo/Clasicos/Pioneros/estadounidenses.htm>>

<sup>27</sup> *Ibid.*

<sup>28</sup> *Ibid.*

espectacular con el que se anticipó en muchos años a los montajes cinematográficos modernos, que por entonces eran aún bastante estáticos”<sup>29</sup>.

Pese a que las historietas ocupaban toda la superficie de una página, pocos eran los artistas que gozaban del privilegio de tener toda la página para su obra (los demás podían recibir media página o un tercio) y “con McCay había llegado la era en la que los dibujantes con talento gozaban de plena libertad para realizar páginas enteras a todo color”<sup>30</sup>.



Ilustración 2.5. *Dreams of a Rarebit Fiend* (1904), de Winsor McCay. Tomado de: GUBERN, Roman, *El Lenguaje de los Comics*. 1979. pág. 100.

A inicios de 1900, tal fue el éxito de las historietas en los diarios de Pulitzer y Hearst que los demás periódicos decidieron imitarlos. Pronto se generalizó “en EEUU la práctica de los suplementos dominicales de más de cincuenta páginas, divididos en varias secciones, entre las que había un *comics*

<sup>29</sup>BOYANO, Ubaldo, *La Edad De Oro Del Cómic: Sus Pioneros Estadounidenses*, *Tebeosfera*, 19 de noviembre de 2007, 10:40

<<http://www.tebeosfera.com/Documento/Articulo/Clasicos/Pioneros/estadounidenses.htm>>

<sup>30</sup>ibid.

*suplement* de por lo menos cuatro páginas en color. En los años treinta esta extensión se elevó hasta ocho de doce páginas” (Gubern:36:1979).

El éxito de las historietas llevó a que existiera una demanda tanto nacional e internacional por leer los comics más famosos. Así, con el objetivo de vender las tiras cómicas a otros diarios nacionales y extranjeros, se crearon los Sindicatos, “unas agencias que venden a los periódicos material literario y artístico misceláneo, tal como cuentos, chistes, recetas de cocina, artículos de divulgación científica, crónicas deportivas, crucigramas o comics” (Gubern 69:1979).

El primer Sindicato lo creó Hearst en 1909 “como agencia nacional para uso exclusivo de los diarios de su cadena” (Gubern:70:1979). Pronto surgieron otros que no solo pretendían comercializar material con los diarios nacionales sino también con los internacionales. Fue gracias a estas agencias que se “dieron enorme difusión internacional a los comics norteamericanos (Gubern:71:1979).

Ya no serían los diarios los que contratarían artistas sino los propios Sindicatos, convirtiendo al dibujante en un empleado “vinculado por un contrato que fija la duración del compromiso y el porcentaje que debe recibir sobre el producto de las ventas de su material” (Gubern:74:1979). Además, estos organismos se convirtieron prácticamente en los dueños de los derechos de autor de las obras de los artistas, por cuanto eran ellos los que encargaban la creación de las historias imponiendo las normas bajo las cuales debían crearse las tiras “para no herir susceptibilidades de su variadísima clientela internacional” (Gubern:71:1979). Cabe señalar que los Sindicatos se mantienen hasta el día de hoy y es gracias a ellos que los diarios nacionales pueden publicar tiras tan famosas como *Garfield*, *La Bruja Matilda*, entre otras.

La importancia de estos organismos en la evolución de la historieta consiste en que ellos exportaron a otros países no solo un formato de cómic que sería reproducido a nivel mundial (como es la tira cómica) sino también diversos géneros que se popularizaron fuera de los EEUU y dieron origen a



tiras cómicas: el "western" o historias de vaqueros; la "family strip" o de temática familiar; el género de aventuras; el género de ciencia ficción.

La primera historieta en adquirir fama internacional fue aquella creada por el mismo Outcault (autor de *Yellow Kid*) para el *New York Herald*, en 1902. Nos referimos a *Búster Brown*, una serie que retrataba las aventuras de un niño y su perro *Tiger* que se convirtió en un verdadero éxito comercial. "La figura de Búster además de aparecer en los periódicos también lo hizo en los envoltorios del pan, los chocolates, en la ropa para niños, postales, collares, sopa y zapatos entre otras muchas cosas. También había ocurrido con el 'chico amarillo', pero con *Búster Brown* la explotación del personaje alcanza proporciones de fenómeno social"<sup>31</sup>. En la evolución de la historieta, esto significó el inicio de la explotación comercial de los comics más allá de las páginas donde estaban impresos. Este fenómeno se vive hasta hoy en día, encontrándose en el mercado figuras de acción, pósters, tarjetas coleccionables, camisetas, esferos, relojes, mochilas, etc., inspirados en los personajes de las historietas más famosas, ya sean de origen estadounidense (*Superman*, *Batman*, etc.) o europeo (*Astérix*) o japonés (casi de cualquier manga imaginable se pueden encontrar objetos como los anteriormente mencionados).

Hasta mediados del siglo XX, la explotación comercial de las historietas más populares no tenía límites. "Las tiras de viñetas pronto dieron paso a seriales de radio, espectáculos teatrales y películas, convirtiéndose así en un bien exportable y en un símbolo del imperialismo cultural estadounidense tan poderoso como las superproducciones de *Hollywood*" (Gravett:12:2004). Tras este corto análisis, no cabe duda de que si bien la historieta es el resultado de una evolución que involucra a artistas de todo el mundo, fue la historieta estadounidense la que convirtió a este medio de comunicación en una industria y en un fenómeno comercial.

"El gran nacimiento de la historieta como industria tendrá lugar en los Estados Unidos con el cambio de siglo, donde se dieron las condiciones

---

<sup>31</sup> BOYANO, Ubaldo, *La Edad De Oro Del Cómic: Sus Pioneros Estadounidenses*, *Tebeosfera*, 19 de noviembre de 2007, 10:40  
<<http://www.tebeosfera.com/Documento/Articulo/Clasicos/Pioneros/estadounidenses.htm>>

adecuadas para que los comics se desarrollaran como un nuevo fenómeno narrativo, artístico y comercial<sup>32</sup>, siendo una de estas condiciones la población migrante del país que iba en aumento y que “adoptó a los comics como una diversión barata y, posiblemente, como un espejo de su vida”<sup>33</sup>.

Fue durante toda esta etapa conocida como “la edad dorada de la historieta” que se implantaron los formatos así como las características del cómic. Para 1910, se dejó de cambiar los títulos de las historietas de semana a semana y se implantaron los títulos fijos. La práctica de los seriados también surgió a partir de esta fecha, continuándose “cada episodio en el ejemplar siguiente, según la fórmula instaurada en el periodismo por la novela francesa de folletín a mediados del siglo anterior” (Gubern:38:1979).

Para esta época, también ya había surgido la tira diaria (1907) que no adquirió popularidad sino hasta comienzos de 1920 (Gubern:39:1979).

Al comienzo, “las tiras diarias aparecieron (...) dispersas por las páginas del diario. Pero en 1920 el *New York American* agrupó 8 tiras en la misma página y en 1922 creó un verdadero suplemento ilustrado diario, con fotos y comics, titulado *American Pictorial*, fascículo encartado en el ejemplar. En los años treinta se consolidó la fórmula actual de una página completa y a veces parte de otras dedicadas a “daily strips” (Gubern:41:1979).

Las tiras de historietas poseían temas tan variados como cualquier otro recurso narrativo: de aventura (*Tarzán*), de suspenso, de ciencia ficción (*Flash Gordon*), de humor, de acción (*Dick Tracy*), etc. Un género que adquirió popularidad fue el “family strip”, historietas donde el tema central era el núcleo familiar, con sus problemas cotidianos. La más representativa sería *Blondie*, conocida como Pepita en español. En este tipo de historietas las mujeres son seres preocupados por su aspecto, por poseer los trajes de última moda y agradar a los hombres a como de lugar. La primera historieta de este género fue sin duda *Polly and Her Pals* del autor Cliff Sterret. Esta

---

<sup>32</sup> BOYANO, Ubaldo, *La Edad De Oro Del Cómic: Sus Pioneros Estadounidenses*, Tebeosfera, 19 de noviembre de 2007, 10:40  
<<http://www.tebeosfera.com/Documento/Articulo/Clasicos/Pioneros/estadounidenses.htm>>

tira "fue la pionera en el género de la 'chica bonita', especialmente durante la década de 1920 a 1930"<sup>34</sup> y su autor fue el primero en ejecutar "técnicamente (...) los diseños en los bordes de las tiras con las decoraciones y la rotulación personalizada y también como McCay, trabajó en sus obras con profusión el Art Decó"<sup>35</sup>.

En 1933 surgió en los EEUU el formato del "comic-book", o revista de historietas, como una estrategia publicitaria de ciertos consorcios que las entregaban como premio por la compra de ciertos productos. Con el tiempo, esto se convirtió en "una costumbre publicitaria en los años inmediatamente posteriores a la gran crisis de 1929 (...) Su aparición ha de asociarse, por lo tanto, al clima económico de la depresión como un estímulo comercial para incrementar las ventas de artículos" (Gubern:49:1979).

El "comic-book" se convertiría en un formato idóneo para comercializar a las historietas y su éxito llevó al surgimiento de editoriales especializadas en la producción de estas revistas.

"Desde su aparición en 1933 hasta su declive a mediados de la década de 1950, el formato estadounidense del libro cómic (que en la actualidad recuerda más a una revista que a un periódico) se convirtió en un objeto de consumo prácticamente diario en EE.UU" (Gravett:12:2004).

Así, en 1939 surge la empresa *Marvel Comics*, que se ha mantenido hasta el día de hoy y ha dado origen a historietas del género de súper héroes tan famosas como *El Hombre Araña*, *Los Hombres X*, *El Increíble Hulk*, entre otros. Otra empresa dedicada a la producción de historietas que surge en esta época es *DC Comics* (1934) que, con el tiempo, creó los comics de *Superman*, *Batman*, *La Mujer Maravilla*, entre otros que se publican hasta el día de hoy. El género de superhéroes se popularizó también a nivel mundial a raíz de la aparición de *Superman*, en 1938.

---

<sup>34</sup> BOYANO, Ubaldo, *La Edad De Oro Del Cómic: Sus Pioneros Estadounidenses*, Tebeosfera, 19 de noviembre de 2007, 10:40

<<http://www.tebeosfera.com/Documento/Articulo/Clasicos/Pioneros/estadounidenses.htm>>

<sup>35</sup> *Ibid.*

En cuanto a la historieta estadounidense, cabe recalcar que esta fue la que otorgó la popularidad masiva a los comics, pero entró en decadencia a partir de la Segunda Guerra Mundial. Pese a que los personajes de las historietas fueron utilizados como propaganda bélica (*Superman* apresaba a Hitler y la *Mujer Maravilla* conducía a las tropas estadounidenses a la victoria sobre los nazis) el interés en las historietas decayó. Tal vez a esto contribuyó la reducción de la calidad tanto de las historietas como de las tiras debido a las exigencias de la guerra. El tamaño de las tiras diarias de los periódicos se redujo debido a la escasez de papel "pero después de la guerra no se han restablecido las antiguas dimensiones" (Gubern:43:1979).

Respecto a los "comic-books", estos fueron reduciendo sus contenidos debido a los costes de producción.

"Los libros de comics estadounidenses de periodicidad mensual ofrecían en la década de 1930 diferentes historias impresas en cuatro colores y con un total de 64 páginas. A medida que se fueron incrementando los costes de producción, los editores mantuvieron el precio de 10 céntimos y fueron reduciendo el número de páginas. Para la década de 1950, solo tenían 32 páginas. Y en esta fase es donde ha permanecido, a pesar de los intentos esporádicos de introducir formatos con más páginas. En la década de 1960 aumentó el precio, tendencia que continuó en las décadas de 1970 y 1980, de manera que las 32 páginas de cada libro de comics suponía 3 dólares por unas 20 páginas de historietas, donde las restantes contenían únicamente publicidad" (Gravett:13:2004).

De esta manera los "comic-books" empezaron a ofrecer contenidos reducidos a cambio de altos precios. Sin embargo, el verdadero declive de la historieta estadounidense se debió en gran parte a la censura autoimpuesta por las editoriales a partir de 1954, con el *Comics Code Authority* (CCA) que estancó a las historietas en el mal entendido género infantil, que no adapta sus contenidos para niños sino que minimiza la realidad.

“Después, precisamente cuando los comics estadounidenses comenzaron a incluir en sus argumentos historias de la vida real, consolidando en consecuencia la aceptación también de un público adulto, se convirtieron en el objetivo del pánico moral característico de la Guerra Fría. También cumplieron la función de chivo expiatorio de la ascendente incidencia que en aquella época estaba alcanzando la delincuencia juvenil” (Gravett:12:2004).

El CCA impidió que la historieta estadounidense desarrollara todo su potencial, pues obligaba a que los autores enaltecieran la democracia, que no denigraran a las autoridades, que no presentaran al crimen con rasgos positivos, etc. (Revisar Anexo 1). Como se ve, el CCA implantó normas que impidieron a los autores de historietas analizar la verdadera esencia humana, lo que empezaría a hacer solo a partir de finales de los sesenta e inicios de los setenta, gracias al movimiento de comics “underground”<sup>36</sup> que surgió en los EE.UU. Denominados como *comix* para diferenciarse del resto de publicaciones de historietas, este movimiento reflejaba en sus trazos e historias “las preocupaciones de la contracultura de 1960: la experimentación, la alteración mental por el consumo de drogas, el rechazo contra los tabúes sexuales, el ridiculizar lo establecido”<sup>37</sup>.

La manera en que producían sus historietas los artistas pertenecientes a este movimiento es muy similar a la de los artistas ecuatorianos de hoy en día: una sola persona que crea la historia, la dibuja, la entinta, la publica y la difunde. Esto llevó a que, por falta de tiempo, los artistas de *comix* publicaran historias cortas que formarían parte de antologías.

Como explica Wikipedia, algunos especialistas consideran que este movimiento llegó a su fin a inicios de los años ochenta, cuando fueron reemplazados por el auge de las compañías independientes dedicadas a la publicación de historietas que hacían caso omiso del CCA y que trajeron como consecuencia “el incremento de la aceptación de los “comic-books” de

---

<sup>36</sup> WIKIPEDIA, *Underground comix*, 13 de Abril de 2008, 9:49, <[http://en.wikipedia.org/wiki/Underground\\_comix](http://en.wikipedia.org/wiki/Underground_comix)>

<sup>37</sup> *Ibid.*

temática adulta”<sup>38</sup> (trad. propia). De esta manera surgió el movimiento alternativo de historietas, que conservaba similitudes con el movimiento “underground”, como la producción individual, la distribución en tiendas especializadas y la temática adulta, aunque exploró muchos más temas además del de las drogas y los tabúes sexuales. Es durante esta etapa que empezaron a surgir renombradas series que destacaban por sus contenidos literarios y subjetivos, como los trabajos semi autobiográficos del guionista estadounidense Robert Crumb.

Durante este periodo, 1978 para ser exactos, surgió el término de ‘novela gráfica’, acuñado por el historietista estadounidense Will Eisner para referirse a la recopilación de tres historietas de contenido realista y dibujos caricaturescos que publicó en formato de libro: *Un contrato con Dios*.

Pero la joya que surgió de este periodo es sin duda *Maus: historia de un sobreviviente* (1986), del historietista Art Spiegelman, que retrataba la relación del artista con su padre así como las vivencias de su papá en un campo de concentración durante la II Guerra Mundial. Esta historieta autobiográfica e investigativa fue acreedora de un Pulitzer en 1992 demostrando que la historieta es un medio idóneo para contar historias profundas, dramáticas y para nada ‘infantiles’ (entiéndase infantiles no como un género para niños, sino un género poco profundo y que reduce la realidad a su mínima expresión).

Sin embargo, pese al surgimiento de este tipo de historietas profundas y de temática adulta, la industria estadounidense no pudo reponerse de la crisis en la que entró en los años cincuenta. Es más, ni siquiera hoy en día ha logrado recuperarse.

En contraste, cuando el cómic estadounidense entró en decadencia a raíz de la II Guerra Mundial, el cómic japonés o manga no solo vivía un asombroso despegue sino que disfrutaba de una gran popularidad a nivel nacional, éxito que se ha mantenido hasta la actualidad e, incluso, se ha esparcido por el resto del mundo. “Para mediados de los setenta, cuando el manga registraba un éxito de ventas sin precedentes en Japón, los libros de

<sup>38</sup> WIKIPEDIA, *Underground comix*, 13 de Abril de 2008, 9:49, <[http://en.wikipedia.org/wiki/Underground\\_comix](http://en.wikipedia.org/wiki/Underground_comix)>

cómic se encontraban al borde de la extinción en América” (Gravett:155:2004).

Después de la Segunda Guerra Mundial, Japón se encontraba devastado y nadie podía siquiera imaginar que se convertiría algún día en una potencia mundial. Fue bajo este ambiente que llegaron los primeros libros de cómics estadounidenses en 1945 (Gravett:13:2004).

“Imagínese el impacto que estos nuevos y extraños artefactos, todos compuestos a base de imágenes de colores llamativos, causaron entre los chicos que durante años habían padecido las penurias de la guerra. Los comics resultaron irresistibles” (Gravett:13:2004).

Pronto los artistas japoneses empezaron a desarrollar sus propias historietas, siendo el personaje más representativo del manga el dibujante Osamu Tezuka, a quien se ha otorgado el apodo de “Dios del manga”. Tezuka fue quien popularizó los rasgos clásicos de lo que en occidente se considera manga: los ojos enormes como platos.

Sin embargo, el manga va más allá de aquellos rasgos y no se debe completamente a la historieta estadounidense. “El manga surgió de la amalgama entre Oriente y Occidente, del encuentro entre lo antiguo y lo nuevo” (Gravett:18:2004). En efecto, antes de la llegada de las historietas norteamericanas, Japón ya poseía una tradición de ilustradores que data de siglos atrás. El propio término manga fue acuñado por “el artista japonés *Hokusai* (...) en 1814 para referirse a sus libros de ‘bocetos caprichosos’” (Gravett:9:2004).

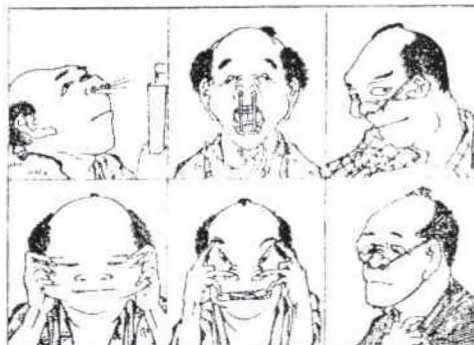


Ilustración 2.6. Bocetos del artista japonés Hokusai (1814-1834).  
Tomado de: GRAVETT, Paul, *Manga: La Era del Nuevo Cómic*. 2004. pág. 18.

Además, no todo el manga se realiza con personajes de grandes ojos. Esto es un prejuicio que existe contra el cómic japonés, pues en el mercado conviven otros artistas y trabajos que pueden relacionarse con el movimiento "underground" estadounidenses. Muchos de estos autores han dejado atrás los rasgos típicos con los que se asocia al manga (los ojos grandes, las bocas pequeñas, los personajes andróginos) para dedicarse a los estilos de corte realista o, incluso, producir sus estilos propios.

El mérito del manga es que se preocupó desde el principio por el contenido de sus historias más que por sus dibujos y los artistas no encontraron trabas para su creatividad.

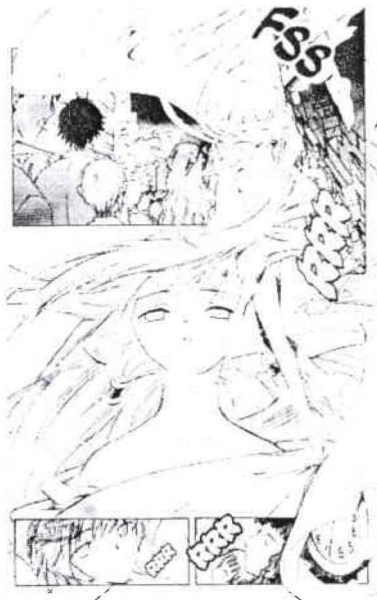
"Los 'mangakas' [autores de manga] han mostrado poseer una gran sensibilidad, por ejemplo al reflejar cómo se ve afectada una familia que convive con una abuela que se está volviendo senil, o las necesidades de las personas que se enfrentan a la muerte" (Gravett:119:2000).

El manga tiene tantos géneros como la literatura: infantil, detectivesco, de acción, de aventuras, erótico, educativo, histórico, etc. Incluso existen mangas que se constituyen en manuales de cocina.

La razón por la que se incluye al manga en la evolución de la historieta se debe a que, gracias a él, ha renacido el interés mundial por las historietas. "En los últimos años, el manga se ha convertido en el sector de mayor crecimiento en las editoriales americanas" (Gravett:152:2004), debido a su originalidad en las historias así como por la estética de los personajes. El manga también es el responsable de que la historieta vuelva a ser un fenómeno masivo. Solo en Japón, actualmente, "el público puede elegir entre unos 300 títulos diferentes de publicaciones manga para todas las edades y sexos que llenan los expositores de los quioscos cada mes" (Gravett:10:2004). Y estas obras ya empiezan a exportarse al resto del mundo, logrando influenciar el estilo de los historietistas a nivel internacional. Sin embargo, el éxito del manga no se debe simplemente a su estética (algo que recién se empieza a entender en occidente, donde se han producido tantos dibujos animados que, deseando alcanzar el éxito del



manga o anime japonés se han enfocado únicamente en los rasgos estéticos) sino a las cualidades de la narrativa que aplican para contar sus historias. Una de estas cualidades se refleja en el tipo de montaje que se realiza, donde no se utilizan viñetas claramente delineadas (a veces, incluso no delimitan las viñetas de ninguna manera (Ilustración 2.7) y donde el número de viñetas cuadruplica la cantidad de páginas utilizada en los “comic-books” estadounidenses. Ni siquiera las novelas gráficas están cercanas a alcanzar el número de viñetas utilizadas por el manga japonés. No se debe creer que esta gran cantidad de viñetas se utiliza para contar más hechos sino, más bien, para retratar de manera más específica un solo hecho o escenario. El autor de historietas estadounidense Scott McCloud explica que los ‘mangakas’ aplican la transición porción a porción “que permite al lector experimentar el mundo de la historieta casi de la misma manera que experimentaría el mundo real”.



**Ilustración 2.7. CLAMP, *Chobits* 2. 2003.**

Esta clase de transiciones implican montar en una página viñetas que no comunican ningún tipo de información narrativa pero que transmiten información de un lugar.



Ilustración 2.8. WATSUKI, Nobuhiro, *Rurouni Kenshin*. 2005.

Como se ve en la Ilustración 2.8, el autor de la historieta ha destinado toda una página para describir el ambiente. Solo aparece un niño sacando agua del pozo, secándose el rostro y esto transmite la sensación de que el pequeño está agotado, de que no hay nadie alrededor y de que todo está en silencio. De alguna manera, este recurso hace sentir al lector parte de la historia, como si fuera él quien espía al niño mientras realiza toda esta actividad. En las palabras de McCloud, este es un método efectivo para lograr involucrar al lector. “Esto crea la sensación de vivir una experiencia de primera mano al tiempo que sostiene la ilusión de vagar por el ambiente” (trad. propia) .(McCloud:167) Como parte de este tipo de montaje, también cabe recalcar la gran atención que los “mangakas” prestan a los detalles pequeños, es decir, emplear viñetas enteras simplemente para dibujar una jarra de cerveza, una flor, etc., que forma parte del ambiente donde se desenvuelve el personaje. Por alguna razón, esto nos permite saborear lo que el personaje saborea, oler lo que el personaje huele. McCloud se refiere a esta técnica como una “apreciación de la belleza de lo mundano y el valor que tiene para relacionarse con las experiencias diarias de los lectores – incluso en historias fantásticas o melodramáticas”.

Además de este tipo de montaje, según McCloud, el manga emplea otros ingredientes que sazonan su narrativa: paneles sin onomatopeyas ni palabras, una gama de efectos emotivos, escenarios sumamente detallados, movimientos subjetivos y una gran variedad de temáticas. En cuanto a los efectos emotivos, en esto se incluyen herramientas visuales como las lágrimas exageradas, la gota de sudor, etc. Sin embargo, lo que cabe recalcar de las técnicas narrativas del manga son los movimientos subjetivos, esto es, el prescindir de los fondos de las viñetas para transmitir movimiento o emociones.

En resumen, el manga ha significado un gran paso en la evolución de la historieta pues ha desarrollado técnicas narrativas que sirven para lograr que el lector se sumerja dentro de la historia, de los lugares, de las emociones; en resumen, que sea parte del ambiente ficticio.



**Ilustración 2.9. AMANO, Shiro, *Kingdom Hearts*, 2005. pág. 33. En esta página se puede apreciar la técnica japonesa de suplantar los fondos por líneas dinámicas que aumentan el dramatismo de la historia.**

Obviamente, este tipo de narrativa requiere desarrollarse en un número mayor de páginas pero el gasto en papel se ve recompensado al lograr que el lector viva una experiencia narrativa similar a la del cine o la literatura. No por nada “la exportación de comics, películas y videojuegos japoneses se

incrementó en un 300 por cien entre 1992 y 2002, mientras que otros sectores experimentaron un crecimiento de tan solo un 15 por ciento” (Gravett:152:2004).

Sin duda, el manga ha salvado a la historieta de la extinción y ha brindado a los artistas de todo el mundo técnicas narrativas para envolver y atraer lectores a este medio de comunicación.

### 2.3. Géneros

En palabras del guionista estadounidense Philip Parker, “los grupos de géneros son colecciones de narrativas que comparten los mismos elementos primarios, si bien difieren en la combinación de sus elementos secundarios”. En otras palabras, los géneros son los paradigmas básicos a través de los cuales se clasifican a los diferentes textos de acuerdo a sus características principales y primordiales, a pesar de que también posean características secundarias que los relacionen con otros géneros. Por ejemplo, aquellos textos ambientados en mundos futuristas llenos de tecnología pertenecerán al género de ciencia ficción, aunque también presenten una historia de amor entre sus personajes principales. Sin embargo, los géneros no son paradigmas estáticos que se mantienen iguales con el paso de los años y sus límites se vuelven cada día más difíciles de reconocer.

“Incluso una pregunta tan sencilla como cuál es el significado y el alcance del término género sigue resultando confusa, dado que el término se puede referir, indistintamente, a distinciones derivadas de múltiples diferencias entre textos: tipo de presentación (épica/lírica/dramática), relación con la realidad (ficción versus no ficción), tipos históricos (comedia/tragida/tragicomedia), nivel de estilo (novela versus romance) o paradigma del contenido (novela sentimental/novela histórica/novela de aventuras)” (Altman:30:2000).

Por cuestiones que competen a la presente investigación dividiremos a los géneros de acuerdo a su relación con la realidad: ficción y no ficción, siendo este último en el que se anclaría la historieta periodística.

### 2.3.1. Ficción

Este género abarca a todas aquellas historias inventadas por la mente humana. La palabra proviene justamente del latín *fictus*<sup>39</sup> que significa fingido, inventado. "Se denomina ficción a la simulación de la realidad que realizan las obras literarias, cinematográficas, historietísticas o de otro tipo, cuando presentan un mundo imaginario al receptor."<sup>40</sup> Cabe recalcar que, además de ser invenciones humanas, las historias que pertenecen a este género se diferencian de las de no ficción por la estructura narrativa que utilizan para encadenar los hechos, es decir, la estructura dramática, compuesta por tres actos, un clímax y la solución del problema motor de la historia. Los orígenes de esta estructura se remontan a Aristóteles (Parker:51:2003) y, aunque existan diversos debates respecto a su fidelidad con la realidad, esta es la base de la que se debe partir si se desea crear otra estructura dramática.

"Usted puede contar con unos personajes fabulosos, unos escenarios sensacionales e imágenes de gran calidad artística, pero sólo una estructura dramática sólida garantiza que el público sea conducido adecuadamente a lo largo de la narrativa y logre que la [historia] le resulte cautivadora e inteligible" (Parker:153:2003).

Bajo esta estructura, a un personaje, pueblo o civilización con determinadas cualidades y limitaciones se les presenta una dificultad o problema que deberán superar o resolver a lo largo de la historia. Además, este personaje, pueblo o civilización sufrirá un cambio significativo e irreversible pues, sino sucede algo, ¿para qué contar una historia?

---

<sup>39</sup> WIKIPEDIA, *Ficción*, 3 de Mayo de 2008, 8:40, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Ficci%C3%B3n>>

<sup>40</sup> *Ibid.*

El primer acto constituye la introducción de la historia, es decir, la presentación de los personajes, escenarios, etc., así como de todos los elementos que la componen. El segundo acto presenta “un nudo o quiebre, que no es sino el momento temporal en que alguno de los elementos de la narración se transforma o entra en conflicto de alguna manera”<sup>41</sup>. Por último, el tercer acto se constituye en el desenlace de la historia, donde el conflicto se resuelve. Cabe recalcar que aquí es donde se “instaura un nuevo equilibrio que nunca es igual a la situación inicial”<sup>42</sup>.

En las historias de ficción, todos los hechos conducen a un clímax narrativo, esto es, a un punto donde el problema al que se enfrenta la persona, pueblo o civilización encuentra su límite para desarrollarse y no queda más que resolverlo.

Otra consideración respecto a este género es que las historias que pertenecen a él no necesitan parecer reales sino verosímiles. Por ejemplo, sabemos que en el mundo real ningún niño puede volar pero, en *Peter Pan*, nos lo creemos. Esto se debe a que las leyes internas del mundo creado por el escritor nos indican que todos los niños vuelan gracias a la combinación de sentimientos alegres y polvo de hadas. Sin embargo, si luego de exponernos estas normas el autor presentara a un niño que despegaba mientras llora, enseguida se pensaría que es algo falso. Como lo explica el guionista estadounidense, Robert McKee, “cada realidad ficticia establece de manera única cómo se producen las cosas en su interior”, ya sea que se traten de historias fantásticas o costumbristas o históricas. Por ejemplo, la película *Titanic* está basada en hechos reales; es más, para realizarla, se emprendió una exhaustiva investigación sobre todo lo relacionado con el barco y su hundimiento. Sin embargo, dentro de la estructura de la historia encontramos un discurso anclado en un entendimiento casual de la vida: el personaje principal (Leonardo DiCaprio) gana gracias a su suerte un boleto para

---

<sup>41</sup> WIKIPEDIA, *Narración*, 3 de Mayo de 2008, 8:40,  
<<http://es.wikipedia.org/wiki/Narraci%C3%B3n>>

<sup>42</sup> Ibid.

subir al barco y conoce por casualidad a la muchacha. Todo esto nos prepara para aceptar que la muchacha principal se salvará por pura casualidad.

Así, vemos que incluso en las historias ficticias que tratan de asemejarse lo más posible a la realidad, se presentan leyes internas alrededor de las cuales se organizan los acontecimientos.

“Las historias son metáforas de la vida. Nos llevan más allá de lo fáctico, hasta lo esencial. Por consiguiente, será un error aplicar las normas estrictas de la realidad a la narrativa. Los mundos que creamos obedecen a sus propias leyes internas de la causalidad”  
(McKee:76:2005)

La ficción cuenta con diferentes subgéneros que han ido evolucionando a lo largo de los años. Aquí se presentan brevemente los más destacados, en base a la subdivisión realizada por la web Wikipedia así como a lo expuesto por el guionista Robert McKee. Además, se han aumentado algunos subgéneros del manga.

#### **2.3.1.1. Aventuras**

Enfatiza los viajes, el misterio y las situaciones de riesgo.<sup>43</sup> El personaje principal, sea hombre o mujer, enfrenta diferentes peligros en la búsqueda de un objeto o en su lucha por resolver un problema

#### **2.3.1.2. Historieta Policial**

Existe un crimen que debe ser develado y un malhechor a quien se debe capturar. “A partir de los años 80, con *Batman: The Dark Knight Returns*, el estilo es utilizado en combinación con el de los super héroes por diversos autores como Frank Miller, David Hine o Brian Michael Bendis”<sup>44</sup>.

##### **2.3.1.2.1. Serie negra**

Giran en torno a hechos delictivos y criminales que se desarrollan en sociedades violentas y corruptas. Los personajes

<sup>43</sup> WIKIPEDIA, *Novela de Aventuras*, 3 de Mayo de 2008, 09:00, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Novela\\_de\\_aventuras](http://es.wikipedia.org/wiki/Novela_de_aventuras)>

<sup>44</sup> WIKIPEDIA, *Historieta Policial*, 3 de Mayo de 2008, 09:00, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta\\_policial](http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_policial)>

característicos son el antihéroe (personajes inmorales) y la “femme fatal”. Los finales son trágicos o semi agrídulces, pero no felices.

### **2.3.1.3. Historia de amor**

Se presenta una historia que gira alrededor del amor romántico

#### **2.3.1.3.1. “Redikomi”**

Tratan sobre la vida y los sueños de las mujeres adultas. “Retratan a una heroína encantadora y muy cercana que suele acabar encontrando al hombre perfecto” (Gravett:116:2004).

#### **2.3.1.3.2. La salvación del colega**

La amistad sustituye al amor romántico (McKee:108:2005).

### **2.3.1.4. Fantasía**

Se presentan mundos exóticos y mágicos, “curvando y mezclando las leyes de naturaleza y de lo sobrenatural” (McKee:114:2005).

#### **2.3.1.4.1. Fantasía heroica**

Llamada también fantasía épica, se caracteriza por “la presencia de seres mitológicos o inventados: (dragones, elfos, etc.), ambientación ficticia de carácter medievalista o indefinido (en cualquier caso, sobre la base de sociedades tecnológicamente atrasadas) y un fuerte componente mágico y épico.”<sup>45</sup> En este género, las historias presentan un conflicto entre un héroe y un gran mal que se cierne sobre su mundo.

### **2.3.1.5. Ciencia Ficción**

Son historias ambientadas en “futuros hipotéticos que habitualmente son distopías tecnológicas de la tiranía y el caos” (McKee:114:2005).

Todos los avances tecnológicos presentados deben tener explicaciones científicas creíbles de alguna manera.

<sup>45</sup> WIKIPEDIA, *Fantasía Heroica*, 3 de Mayo de 2008, 8:43, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Fantas%C3%ADa\\_heroica](http://es.wikipedia.org/wiki/Fantas%C3%ADa_heroica)>



#### 2.3.1.5.1. “Space ópera”

Aventuras espaciales tratadas de forma romántica<sup>46</sup>. Las historias se ambientan en planetas exóticos, naves espaciales, etc., y la trama radica en guerras interestelares, etc.

#### 2.3.1.5.2. Superhéroes

Este es el subgénero mimado de la historieta estadounidense, que se caracteriza por presentar personajes con poderes sobrenaturales cuyos orígenes radican en accidentes químicos, alteraciones genéticas, etc. “Legalmente, sólo los personajes pertenecientes a *Marvel Comics* o *DC Comics* pueden hacerse llamar ‘superhéroes’, ya que es una marca registrada en los EEUU<sup>47</sup>. Las tramas se caracterizan por estar enraizadas en el trabajo comunitario y la defensa de los valores comunitarios y principios morales.

#### 2.3.1.5.3. “Cyberpunk”

Este subgénero puede definirse en una frase: “alta tecnología y bajo nivel de vida”<sup>48</sup>. Los personajes principales son individuos alienados que viven en conflicto con la sociedad y los seres que les rodean, encarnando el fracaso del sueño de bienestar del que la modernidad tanto hablaba. Usa técnicas de la novela policiaca.<sup>49</sup>

#### 2.3.1.5.4. “Postcyberpunk”

Las historias de este género también están ambientadas en el futuro y presentan conflictos entra la tecnología y los individuos, pero con una visión más positiva donde los personajes luchan por mejorar la sociedad en la que viven.

<sup>46</sup> WIKIPEDIA, *Space opera*, 3 de Mayo de 2008, 8:43, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Space\\_opera](http://es.wikipedia.org/wiki/Space_opera)>

<sup>47</sup> WIKIPEDIA, *Superhéroe*, 3 de Mayo de 2008, 8:43, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Superh%C3%A9roe>>

<sup>48</sup> WIKIPEDIA, *Cyberpunk*, 3 de Mayo de 2008, 8:43, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>>

<sup>49</sup> Ibid.

### 2.3.1.5.5. "Steampunk"

Este subgénero es una variación del "cyberpunk", "que denota trabajos ambientados en una época o mundo en donde la energía a partir del vapor es todavía usada ampliamente"<sup>50</sup>. Los mundos de estas historias son una combinación de eras victorianas con tecnología.

### 2.3.1.5.6. "Mecha" (Robot)

Historias futuristas donde los personajes principales utilizan robots para combatir. "Un mecha"<sup>51</sup> es generalmente un robot humanoide de proporciones exageradas y diseñado como armamento militar, otros sin embargo poseen forma de animales". El origen de este género se encuentra en el manga.

### 2.3.1.6. Terror

Busca provocar en el espectador sensaciones de pavor, miedo, disgusto, repugnancia u horror<sup>52</sup>. Se caracterizan por la irrupción de una fuerza dañina dentro de un mundo normal.

#### 2.3.1.6.1. Misterio

La fuente del terror tiene una explicación racional.

#### 2.3.1.6.2. Sobrenatural

Este subgénero es típico de las historias de fantasmas, pues "la fuente del terror es irracional, perteneciente al reino de los espíritus" (McKee:108:2005).

#### 2.3.1.6.3. Supermisterioso

La posible causa del terror puede ser racional o irracional.

### 2.3.1.7. Erotismo y pornografía

Como explica Wikipedia, las historietas de este tipo "ilustran desnudos y personajes - en general femeninos - provocativos sexualmente". Están exclusivamente destinadas para el público adulto.

<sup>50</sup> WIKIPEDIA, *Steampunk*, 3 de Mayo de 2008, 8:43, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Steampunk>>

<sup>51</sup> Abreviación del japonés "Meka" (メカ), por la palabra inglesa "mechanical". WIKIPEDIA, *Mecha (robot)* 3 de Mayo de 2008 8:56, [http://es.wikipedia.org/wiki/Mecha\\_%28robot%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Mecha_%28robot%29)

<sup>52</sup> WIKIPEDIA, *Cine de Terror*, 3 de Mayo de 2008, 09:06, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Cine\\_de\\_terror](http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_terror)>

### 2.3.1.7.1. Pornográficos

Presentan desnudos y actos sexuales de manera explícita.

#### 2.3.1.7.1.1. “Hentai”

Hentai en japonés significa “pervertido”<sup>53</sup> y las historietas de este género se caracterizan por mostrar explícitamente todo tipo de actividad sexual entre los personajes. Sin embargo, las leyes japonesas no dejan que se muestren explícitamente los órganos sexuales masculinos. Además, “se ha considerado el sexo zoofílico con animales existentes como algo que debe ser perseguido”, explica Wikipedia.

#### 2.3.1.7.1.2. Ero-guro

Podría decirse que es el equivalente del “snuff” occidental (presentar escenas de mutilaciones de personas) pero en el campo pornográfico.

“Algunos de los ejemplos más extremos de guro incluyen imágenes de personas con sus miembros amputados, en ocasiones a la fuerza; el uso de sierras eléctricas, y otras imágenes violentas, incluyendo violaciones, personas desmembradas empaquetadas en maletas, y muerte”.<sup>54</sup>

### 2.3.1.7.2. Eróticos

A diferencia de los pornográficos, los comics eróticos no muestran escenas explícitas de sexo sino insinuaciones sexuales, desnudos provocativos.

### 2.3.1.8. Humor

Su intención principal es hacer reír al público a través de situaciones graciosas y ridículas. El Diccionario de la Real Academia de la Lengua lo define como el “modo de presentar, enjuiciar o comentar la realidad, resaltando el lado cómico, risueño o ridículo de las cosas”<sup>55</sup>.

<sup>53</sup> -WIKIPEDIA, *Hentai*, 3 de Mayo de 2008 8:56, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Hentai>>

<sup>54</sup> WIKIPEDIA, *Ero-guro*, 12 julio 2008 17:24, <http://es.wikipedia.org/wiki/Ero-guro>

<sup>55</sup> FABREGAT, Esperanza, *Cómo divertirse leyendo*, Curso Avanzado de Literatura infantil y juvenil – Tema 12 ©, Escuela de escritores, 2008.

#### **2.3.1.8.1. Comedia “harem”**

Este subgénero es propio del manga y se caracteriza por presentar los incidentes de un personaje masculino que vive rodeado de personajes femeninos muy atractivos. “El término no necesariamente implica connotaciones sexuales. Muchos de los personajes femeninos aportan diferentes niveles emocionales relacionados con el protagonista, que van desde intereses románticos a amistades casuales o parentescos.”<sup>56</sup>

#### **2.3.1.8.2. “Family Strip”**

Tiras cómicas que tratan los problemas y aventuras familiares.

#### **2.3.1.8.3. “Girl Strip”**

Tiras cómicas cuyos personajes principales son muchachas.

#### **2.3.1.9. Animales parlantes**

Son las historietas donde los animales adquieren características humanas, tales como andar en dos patas, hablar, usar ropa, etc. Aunque las más populares fueron creadas para el público infantil (como las de la factoría *Disney* o *Warner Bros*), existen historietas de este tipo para adultos, como el *Gato Fritz*, creado por Robert Crumb, un personaje irreverente, alcohólico, que da gran importancia a su vida sexual.

#### **2.3.1.10. Histórica**

Historias ambientadas en el pasado que pueden estar basadas en algún evento histórico o retratar personajes ficticios en épocas reales.

##### **2.3.1.10.1. Del oeste**

Estas son historias ambientadas en el lejano oeste estadounidense, en el siglo XIX. Por lo tanto, presenta la interacción entre vaqueros, tribus de indígenas americanos, ladrones de diligencias, etc.

<sup>56</sup> WIKIPEDIA, *Comedia harem*, 3 de Mayo de 2008, 8:00, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Harem\\_manga](http://es.wikipedia.org/wiki/Harem_manga)>

Dentro de este género se ubicarían también las historietas históricas argentinas y japonesas donde los vaqueros son suplantados por los gauchos y los samuráis, respectivamente.

#### **2.3.1.10.2. Bélico**

Como su nombre lo indica, "trata específicamente de los combates" (McKee:108:2005).

#### **2.3.1.10.3. "Jidaimono"**

Este subgénero proviene del universo manga y retrata historias ambientadas en el Japón ancestral. Presenta historias de actores de "kabuki" (teatro tradicional), "bunraku" (teatro de marionetas), así como de samuráis, etc.

#### **2.3.1.11. Vanguardia, "undeground" y alternativa**

Historias de contenidos y distribución alternativa. No se fabrican de manera masiva o industrializada, sino, muchas veces, gracias al esfuerzo de un solo creador. Tratan temas de sexualidad, drogadicción, cotidianeidad, etc.

### **2.3.2. No ficción**

En la ficción, el escritor trabaja con mundos creados por su propia imaginación. Esto no significa que a mitad de camino decida que, para salvarse, su personaje principal levante el vuelo a último momento cuando nunca antes se habló de su capacidad de volar. Más bien significa que él es el dios de su universo, el dueño de las leyes, el dueño de la última palabra. En la no ficción, por otro lado, el autor trabaja con leyes que existen de manera independiente, que pertenecen a la naturaleza, que pertenecen a la realidad. El autor no crea a los personajes, sino que ya existen, son de carne y hueso, con mente y vida propia.

### 2.3.2.1. Biografía

Esta clase de textos tratan sobre la vida de una persona, desde que nace hasta que muere o hasta la actualidad<sup>57</sup>. Se caracterizan también por presentar la época en la que el personaje vivió.

#### 2.3.2.1.1. Autobiografía

Es la vida de una persona escrita por ella misma<sup>58</sup>. Puede estar basada completamente en la memoria del escritor. Este género inició en el movimiento "underground" de los comics y desde entonces se extendió. Como lo explica Gravett, es más común en Canadá, USA y Francia.

#### 2.3.2.1.2. Memorias

Constituyen una reseña de la vida de una persona narrada con sus propias palabras. No abarca la vida completa del personaje sino que se refiere a un lapso determinado de años de su vida. "La intención de este subgénero es ante todo ofrecer un testimonio de los hechos a los que asistió el autor desde un punto de vista externo a los mismos, y muchas veces sin involucrarse en ellos."<sup>59</sup>

### 2.3.2.2. Periodísticos

Estos son los subgéneros de no-ficción que se desprenden de los géneros periodísticos y los únicos que han sido utilizados hasta ahora por la historieta en trabajos como *Palestine*, de Joe Sacco, o *Maus, la historia de un sobreviviente*, de Art Spiegelman. En lo que se refiere al resto de géneros periodísticos, como la nota informativa o la entrevista informativa, estos todavía no han sido explorados.

En este apartado se los revisará brevemente.

---

<sup>57</sup> WIKIPEDIA, *Biografía*, 3 de Mayo de 2008, 10:30, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Biograf%C3%ADa>>

<sup>58</sup> WIKIPEDIA, *Autobiografía*, 3 de Mayo de 2008, 11:10 <<http://es.wikipedia.org/wiki/Autobiograf%C3%ADa>>

<sup>59</sup> WIKIPEDIA, *Biografía*, 3 de Mayo de 2008, 10:30, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Biograf%C3%ADa>>



## 2.4. Las 'comiquitas' hablan en serio

En el mundo occidental, las mal llamadas 'comiquitas' han sido subestimadas durante años tanto por los creadores como por los lectores. Ambas partes no han visto en ellas nada más que una fuente de entretenimiento infantil y, en el mejor de los casos, juvenil. Lo más grave es que, al catalogarlas de 'infantiles', no se las ha visto como un medio para niños, sino como un medio ingenuo, superficial y censurado donde la realidad no debe mostrarse en todas sus facetas; es más, muchas realidades deben esconderse, como la pobreza, la sexualidad, la corrupción del poder, etc. Sin embargo, y como ya se ha analizado, las historietas son un medio de comunicación que pueden servir para transmitir cualquier clase de idea y para narrar cualquier clase de historia: infantil, erótica, ficticia, no ficticia, etc.

Uno de los países que ha sabido aprovechar al máximo la capacidad comunicativa de la historieta, sin ninguna clase de prejuicios, ha sido sin duda Japón, donde "el público puede elegir entre unos 300 títulos diferentes de publicaciones manga para todas las edades y sexos que llenan los expositores de los quioscos cada mes" (Gravett:10:2004). Existen desde historias ficticias de amor, aventura y humor hasta manuales de cocina, guías para mejorar las técnicas en deportes como el golf o la pesca y consejos para preparar bodas, fiestas, etc.

Un fenómeno interesante de la industria japonesa de historietas es que esta publica de manera masiva cómics cuyas temáticas solo se tratan en historietas de publicación y distribución alternativa en los EE.UU y en Europa, como son las que tratan temáticas cotidianas y laborales. En este aspecto, se pueden citar los mangas *Human Crossroads* que "explora las preocupaciones de un joven empresario, angustiado por el miedo a repetir la vida del padre que, desesperado en silencio, vio frustradas todas sus ambiciones" (Gravett :116:2004) y *Kosaku Shima: División Chef* que retrata a un trabajador modelo, apuesto y ambicioso. Este último sirvió de inspiración para una serie de libros de autoayuda sobre *Fórmulas para el éxito*.



En cuanto a los mangas dirigidos para mujeres adultas ("redikomi"), "un tema recurrente es el del ama de casa que tiene que convivir con sus suegros" (Gravett:118:2004), debido al alto precio de las propiedades y la imposibilidad de adquirir una casa propia.

Sin duda, los japoneses han llevado a la historieta a otro nivel, ofreciendo todo clase de historias y todo tipo de géneros, a tal punto que estas historietas son capaces de "competir con las alternativas actuales de ocio aparentemente más arrolladoras: televisión y cine" (Gravett:11:2004).

Además, también lo han utilizado para tratar temáticas más serias, como la economía. Por ejemplo, en 1984 el artista Shotaro Ishinomori publicó un manga "para explicar los fundamentos de la economía japonesa" (Gravett:119:2004), el que fue adquirido por más de medio millón de personas al año de su publicación. Continuando en el ámbito educativo, el manga también ha resultado útil en el campo de la sexualidad. Un estudio realizado por la revista estadounidense *Ben is Dead* reveló que las adolescentes japonesas encontraban en el manga una educación sexual más completa de la que recibían en sus hogares. "A los padres japoneses les avergüenza el sexo y no nos informan sobre enfermedades venéreas o métodos anticonceptivos. Así que todo lo aprendemos de los comics. Creo que estos comics son necesarios" (Gravett:118:2004). Este era el tipo de opinión se repetía constantemente durante el estudio, realizado en un instituto japonés con estudiantes de unos 17 años. El objetivo era entender qué opinaban las adolescentes del sexo plasmado en el manga.

"En Japón, hay menos educación sexual [sic] que en otros países. Sin embargo, nuestros comics muestran más escenas de cama que los de cualquier otro país. Creo que confiamos en los comics porque tenemos pocas posibilidades de que nos hablen de sexo. Parte de lo que sabemos sobre sexo lo hemos aprendido con ellos" (Gravett:118:2004).

Además de la educación informal, el manga también ha sido empleado en la educación formal, encontrándose disponibles textos escolares para la educación primaria y manuales de estudio universitario en versión manga.



Sin embargo, en occidente también han existido aquellos autores que han visto en las historietas medios de comunicación válidos para plasmar su visión del mundo, su dolor, sus recuerdos; han visto una herramienta narrativa que va más allá de siluetear dibujitos cómicos con intereses mercantiles o propagandísticos.

En este aspecto, se pueden citar los trabajos de diferentes artistas occidentales incluyendo a los de origen latinoamericano, como es el caso del guionista argentino Héctor Oesterheld cuyas historias abarcaban toda una gama de géneros similar a la proyectada por el manga japonés: desde ciencia ficción (*El Eternauta* y *Mort Cinder*) hasta "westerns" (ambientados en Argentina, por supuesto, como *Verdugo Ranch* 1957 y *Patria Vieja* 1958), y desde bélicos (como *Ticonderoga*, de 1957, donde se relataban historias de la guerra franco-inglesa) hasta detectivescos o deportivos (*El Indio Suárez*, de 1953, una historieta que, como cuenta Merino, narraba la vida de un boxeador retirado, que era entrenador). No cabe duda de por qué su pluma ayudó a llevar al cómic argentino a su edad dorada.

En cuanto a lo que compete a este apartado, el trabajo de Oesterheld resulta importante porque demostró que, a través de las historietas, se podían crear historias tan profundas y tan elaboradas como las de la propia literatura.

Otra muestra de que las historietas podían usarse para algo más que divertir llegó en 1978 a manos del historietista estadounidense Will Eisner, que publicó su novela gráfica *Un contrato con dios* y acuñó por primera vez este revolucionario término que separaba a las historietas del mundo desechable de los periódicos y las situaba en el de las novelas impresas. *Un contrato con Dios*, en palabras de McCloud, "era un trabajo serio, dibujado desde las propias experiencias de Will y una seria exploración de los potenciales narrativos de las historietas" (trad. propia). Eisner fusionó el estilo caricaturesco de sus dibujos con un estilo literario y profundo para crear sus narraciones; en sus historietas no solo encontramos humor, sino drama, angustia, dolor, pasión. Eisner no teme mostrar situaciones extremas como la pobreza o el abuso doméstico; tampoco teme mostrar

escenas privadas entre sus personajes. Este artista creía que el cómic era un arte y, como tal, podía explorar cualquier temática y plasmar cualquier idea. A *Un contrato con Dios* siguieron numerosas historias que retrataban la vida cotidiana y costumbrista de los estadounidenses. Por ejemplo, en su novela gráfica *Will Eisner's New York: Life in the Big City*, realiza una recopilación de varias historias ambientadas en la ciudad de Nueva York que confluyen entre sí y que muestran la condición humana dentro de las grandes ciudades.

El movimiento "underground" y alternativo de los años setentas y ochentas también dejó en claro el potencial narrativo de los comics. Durante esta época surgieron historietas autobiográficas, testimoniales y surrealistas que no intentaban alcanzar ventas extraordinarias como las historietas de superhéroes, sino, simplemente, expresar un punto de vista. Así, podríamos nombrar a la historieta *American Splendor* (1976) del oficinista y guionista estadounidense Harvey Pekar, donde narra su día a día como archivador en una oficina. Todas sus historias estaban bañadas por un halo depresivo que reflejaban su angustia existencial y su desencanto con la vida.

Como lo explica el autor de historietas estadounidense, Scott McCloud, los cómics autobiográficos fueron ganando espacio en la década de los noventa, construyendo un estilo gráfico propio y conquistando un espacio propio en las estanterías de las tiendas especializadas. Además, como explica Wikipedia, "a lo largo de la década de 1970, los trabajos autobiográficos fueron prominentes en manos de dibujantes femeninos 'underground', en antologías como *Wimmen's Choice*, desde comedia hasta comentarios feministas". Durante esta década también surgieron historietas autobiográficas de origen japonés, como *Ore wa Meta* (Yo lo vi), que habla de las experiencias del 'mangaka' Keiji Nakagawa durante el bombardeo a Hiroshima. A este trabajo le siguió una historieta, mezcla de ficción y autobiografía, que relataba los acontecimientos tras el bombardeo nuclear: *Barefoot Gen*<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> "llamé Gen al protagonista con la esperanza de que se convirtiera en una raíz o fuente de fortaleza para una nueva generación de humanos – una que pudiera caminar descalza sobre el suelo carbonizado de Hiroshima, sintiera la tierra bajo sus pies, y tuviera el valor de decir 'no' a

Si se deben hablar de títulos que ejemplifiquen la capacidad narrativa de la historieta así como su potencial literario, esos son *Maus: historia de un sobreviviente*, del artista Art Spiegelman; y *Watchmen*, del guionista Alan Moore y el dibujante Dave Gibbons.

En 1986, se publicó la primera parte de la novela gráfica *Maus*, en la que el autor utilizó la narrativa visual-icónica-estática propia del cómic para relatar la historia de su padre, un hombre judío acaudalado que perdió todo durante la Segunda Guerra Mundial y sufrió toda clase de penurias en un campo de concentración. Combinando “biografía y autobiografía en *Maus, historia de un sobreviviente*, [Spiegelman habló] sobre su padre, su relación con su padre y el proceso de entrevistarlo para el libro”<sup>61</sup> (trad. propia).

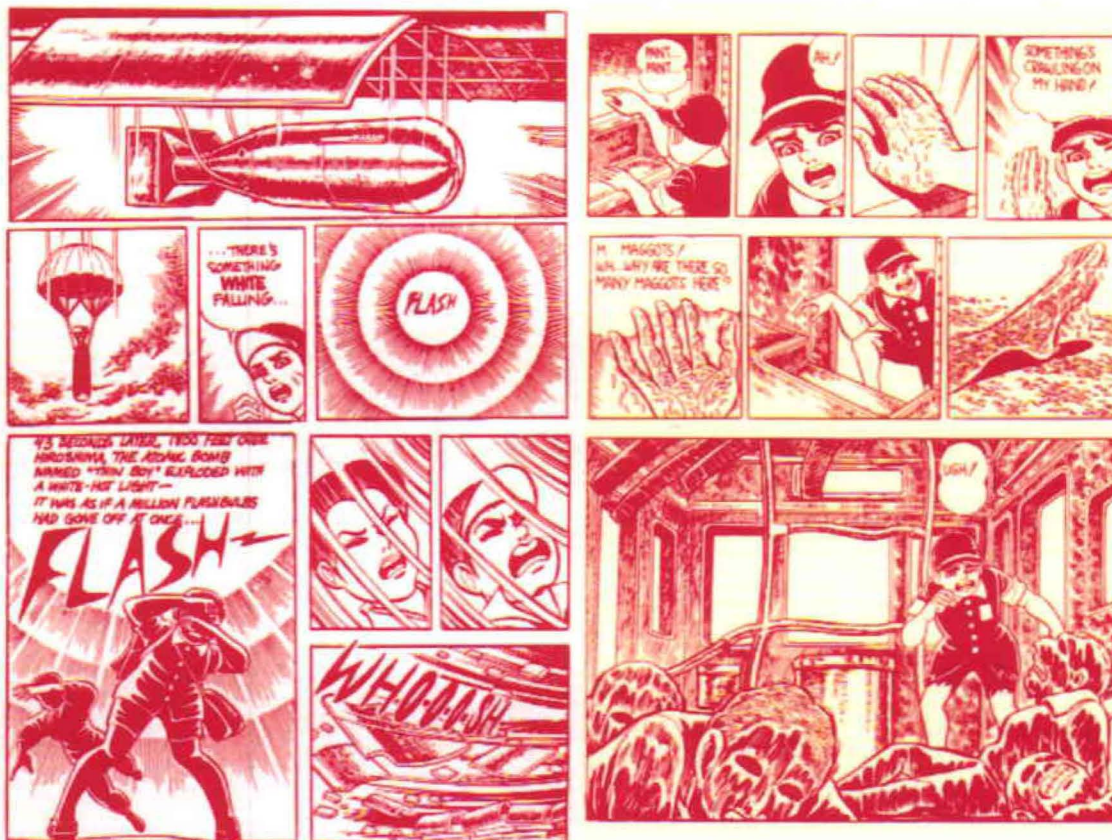


Ilustración 2.12. *Barefoot Gen* (1972), de Keiji Nakazawa. Tomada de GRAVETT Paul, *Manga: La Era del Nuevo Cómic*, 2004, págs 64 y 65.

las armas nucleares”. GRAVETT, Paul, *Manga, la era del nuevo cómic*, Madrid, H. Kliczkowski, 2004, pág. 65.

<sup>61</sup> WIKIPEDIA, *Autobiographical comics*, 14 de junio de 2007, 17:00, <[http://en.wikipedia.org/wiki/Autobiographical\\_comics](http://en.wikipedia.org/wiki/Autobiographical_comics)>

Spiegelman, sin embargo, no convierte a su relato en un monumento del dolor y del sufrimiento de su padre en mano de los nazis, sino en un texto autobiográfico donde expone sin tapujos la personalidad egoísta, solitaria, tacaña y manipuladora de su padre y la relación conflictiva que mantenía con él. La historieta recibió en 1992 el Premio Pulitzer en la categoría especial.

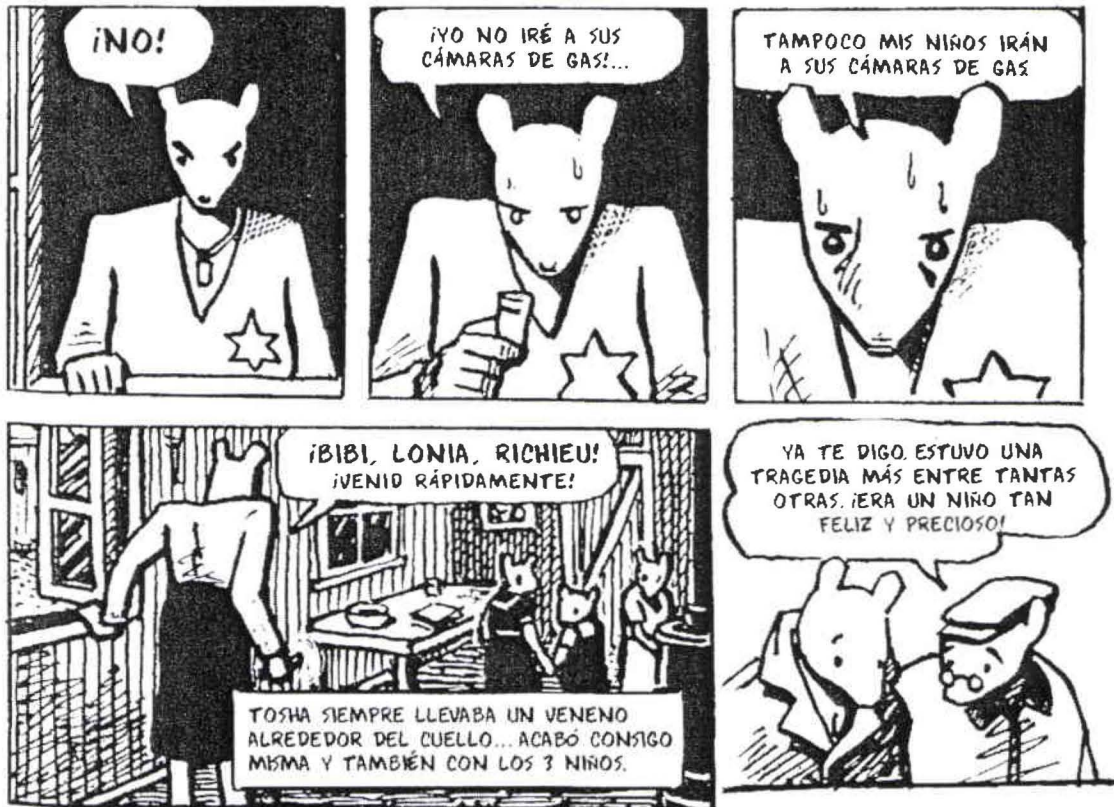


Ilustración 2.13. SPIEGELMAN, Art, *Maus: historia de un superviviente*, 2001, pág. 111.

En cuanto al otro título referido, *Watchmen*, este constituyó toda una revolución en el mundo de la historieta porque no solo llevó al género de los superhéroes a otro nivel, sino que abrazó el potencial literario del cómic en todo sentido. En esta historieta, el guionista inglés Alan Moore presenta un mundo donde los vigilantes viven en decadencia después de años de haber disfrutado de una época dorada donde salvaban y protegían a las personas. Todos estos vigilantes, ex superhéroes, combaten en el presente sus problemas personales (mediocridad, impotencia sexual, promiscuidad, etc.) en lugar de combatir el crimen hasta que el asesinato de uno de ellos vuelve a unir al grupo. *Watchmen* presenta un hilo argumental principal alrededor

del cual se construyen las historias de los cinco personajes principales y, en cuyo fondo, se desarrollan historias paralelas transmitiendo al lector la sensación de estar presenciando un mundo real, lleno de detalles y personajes que viven sus vidas independientemente de la historia base o guía.



Ilustración 2.14. *Watchmen*, del guionista Alan Moore y el artista Dave Gibbons. Pág. 24

Por su contenido literario, por su manejo de detalles, esta historieta fue la ganadora del Premio Hugo de literatura de ficción en 1988, como la mejor obra de literatura en la categoría 'Otras formas de expresión'.

Pese a que estos dos exponentes de la no-ficción (*Maus*) y de la ficción (*Watchmen*) han marcado hitos en el mundo de la historieta, de ninguna manera han significado el 'boom' del estilo profundo y literario en la creación de comics. Como explica McCloud, el mundo del cómic todavía es un mundo con mucho terreno para explorar.

En la actualidad, la historieta se utiliza por diferentes instituciones y organismos para relatar biografías, hechos históricos, etc. Por ejemplo, en el 2005 se emprendió un proyecto para publicar la biografía del presidente Sudafricano Nelson Mandela, en nueve comics titulados *La serie del legado de Madiba*. "El título de la serie hace referencia al nombre con que el octogenario premio Nóbel de la Paz y símbolo de la lucha contra la discriminación racial en Sudáfrica era conocido en su clan", explica un artículo de la BBC. La historieta estuvo a cargo de cinco artistas jóvenes africanos.

Bajo este mismo género, algunas escuelas alemanas están preparando un cómic para explicar a sus estudiantes la vida del dictador nazi Adolfo Hitler, su ascensión al poder y el estallido de la Segunda Guerra Mundial. "El nuevo modelo pretende que los niños alemanes entiendan más fácilmente lo que sucedió en su país durante el nazismo, desde la toma del poder de Hitler hace 75 años hasta la Segunda Guerra Mundial"<sup>62</sup>.

Los organismos institucionales también empiezan a usarlos para fomentar el espíritu cívico de los ciudadanos, especialmente de los niños, para quienes se organizan diferentes clases de concursos. Tal fue el caso del concurso Cuentos Legales organizado en el 2007 por la vicepresidencia colombiana para "provocar la reflexión sobre la legalidad y su antítesis, la no legalidad, y, basados en sus percepciones, construir mensajes sobre el tema"<sup>63</sup>

En cuanto a los comics históricos, se pueden nombrar diversos ejemplos (incluyendo los cuatro fascículos creados por el artista ecuatoriano Eduardo

<sup>62</sup>Podrían explicar la vida de Hitler en comics, Diario Jornada Mendoza, 13 de Abril de 2008, 09:49, <<http://www.jornadaonline.com/LeerNoticia.asp?Tabla=Noticias&Seccion=Tiempo%20libre&id=8530>>

<sup>63</sup>Con 'Cuentos legales' la Vicepresidencia promueve la transparencia entre niños y jóvenes, 28 de Agosto del 2007, SP Noticias, 18 de Septiembre de 2007, 14:27, <<http://web.presidencia.gov.co/sp/2007/agosto/28/09282007.html>>



Kingman para contar la historia ancestral del Ecuador en formato de historieta) de obras que han contado el pasado de las naciones a través de viñetas. Como ejemplos modernos, se pueden nombrar las historietas *In the shadows of no towers* que Art Spiegelman publicó en el 2004 en base a su experiencia durante los ataques del 9/11 así como *El Informe 11-S*, una novela gráfica que expone en formato de historieta el informe que la Comisión Nacional de Investigación de los EE.UU redactó sobre los ataques terroristas del 11 de septiembre del 2001. A esta historieta, el guionista de cómics Stan Lee la calificó del “modelo de todos los trabajos futuros sobre historia contemporánea” que sin duda se seguirá a futuro.



Ilustración 2.15. *El Informe 11-S*, una novela gráfica de Sid Jacobson y Ernie Colón, 2007, pág. 48

Por último, cabe recalcar que durante estas últimas dos décadas se ha presenciado el surgimiento de dos nuevos géneros de la no-ficción: la crónica y el reportaje. Un ejemplo lo encontramos en la novela gráfica *Palestine* de Joe Sacco que retrata “sus experiencias en West Bank y la

Franja de Gaza en diciembre de 1991 y enero de 1992”.<sup>64</sup> Esta obra puede estar ubicada dentro del género del reportaje pues construye la narrativa en base de entrevistas, documentos históricos, etc. Sacco cuenta la historia en primera persona pero intercala puntos de vista con los palestinos a quienes entrevista. Además, utiliza “flashbacks” para relatar los hechos históricos, como “la expulsión de los árabes, el comienzo de la Intifada, la Guerra del Golfo y otros eventos del pasado”<sup>65</sup>.

Obras como *Palestine* han demostrado que se puede realizar periodismo a través de comics, específicamente reportajes y crónicas. Sin embargo, en este aspecto todavía queda mucho por hacer ya que son contados los comics que pueden considerarse periodísticos. En Ecuador, la única historieta que podría incluirse dentro de este rango, sería *El Caso Cabrera*, una serie de nueve números que se publicó en el 2006 como parte del proyecto *Archivos DC desclasificados* del diario *Últimas Noticias*. “Presentamos todos los hechos relacionados con el caso. Nada era inventado”, cuenta el periodista y guionista del proyecto, Pablo Tates. A esta historieta siguieron otras series que, sin embargo, no pueden ser calificadas de periodísticas aunque sí de un intento educativo por llevar historias basadas en la realidad al público adulto (el caso de la ‘Mama Lucha’, etc.). “Hasta ahora, en Ecuador, no he visto que ningún medio de comunicación se haya planteado en serio el uso de las historietas. Nosotros las hemos usado como un complemento pero de manera intermitente y no constante”, comenta el editor general del diario *El Comercio*, Hernán Ramos. “Reconozco su potencial, pero en el caso ecuatoriano, no se podría implementar un proyecto de historietas periodísticas sin antes preparar y familiarizar a la sociedad con este recurso que, en nuestro país, siempre ha tenido un peso marginal y un valor editorial secundario”, comenta Ramos. Una estrategia para “catequizar” a los ecuatorianos en cuanto a las historietas, como él explica, podría ser publicar primero historietas no muy

<sup>64</sup> WIKIPEDIA, *Palestine (Sacco comic)*, 13 de Abril de 2008, 9:49, <[http://en.wikipedia.org/wiki/Palestine\\_\(Sacco\\_comic\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Palestine_(Sacco_comic))>

<sup>65</sup> *Ibid.*

extensas (tal vez de una página) y de periodicidad separada y progresiva (primero mensualmente, luego quincenalmente, luego semanalmente). “Así, se puede ir tejiendo a este recurso como parte de una agenda informativa, pues no le veo entrando tan violentamente a escena porque me da la impresión de que el lector no entendería bien de qué se trata”, concluye Ramos. Por su parte, el sociólogo Hernán Reyes, comparte esta opinión. “Los ecuatorianos no están familiarizados con la historieta, pero si se les presentan buenas propuestas, poco a poco, las irán conociendo y aceptando”, comenta este sociólogo. Él considera que una estrategia sería primero publicar historietas entretenidas que gusten al público y le ayuden a acercarse sin miedo a este lenguaje que maneja códigos diferentes a los de cualquier otro medio de comunicación.

Sin embargo, la subdirectora del diario *El Telégrafo*, Carol Murillo, piensa que la cuestión no recae simplemente en familiarizar al público, sino en ofrecerle un buen producto. “Las audiencias nunca están preparadas para nada. A la gente se le ofrece algo, lo lee y, si le gusta, crea un hábito”, comenta.

Con todo, al margen de si la sociedad ecuatoriana esté o no preparada para aceptar historietas de este estilo, tras el presente análisis queda demostrado que las historietas no solo pueden ser usadas como medios de comunicación para narrar historias realistas, costumbristas, surrealistas, verídicas, etc., sino que ya se han usado para estos propósitos.

No por nada la Enciclopedia Salvat llega a la conclusión de que las historietas se convertirán en fuentes de los historiadores futuros para comprender la realidad de los siglos XX y, por qué no, del XXI pues la historieta se sigue creando.

“Mejor que las obras científicas y los diccionarios, las historietas le proporcionarán miles de detalles cotidianos sobre nuestras formas de vida, nuestras distracciones y nuestro modo de hablar, nuestras preocupaciones y nuestros prejuicios. Pues la historieta, como toda obra literaria, es un testimonio de su época” (Salvat:Tomo V:67:1978).

## 2.5. Los globos hablan en español

Sin duda alguna, la producción de historietas en los países de habla hispana (en el pasado y en la actualidad) no constituye más que una pequeña porción del gran universo historietístico de todos los tiempos, donde los comics estadounidenses y japoneses conforman una mayoría aplastante.

Son contadas las historietas exitosas transnacionales nacidas de la pluma de artistas de habla hispana: la tira cómica de humor político *Mafalda*, del argentino Joaquín Salvador Lavado (Quino); la historieta de humor-irónico *Condorito*, del chileno René Ríos (Pepo); la historieta de ciencia ficción *El Eternauta*, del guionista argentino Héctor Oesterheld y del dibujante Francisco Solano López; la historieta de aventuras y misterio *Kalimán*, de los mexicanos Rafael Gutberto Navarro y Modesto Vásquez González; la historieta humorística de *Mortadelo y Filemón* del español; y posiblemente la tira cómica *Gaturro*, del argentino Cristian Dzwonik (Nik).

Esto, comparado con las innumerables historietas exitosas estadounidenses y japonesas, no resulta ni un puñado de arena del desierto.

Podría creerse que las causas para el reducido número de historietas de autores de habla hispana se encuentran en la falta de conocimiento del manejo y utilización del medio de comunicación conocido como 'historieta' o, tal vez, en la falta de talento o habilidad por parte de los artistas latinos para crear historias o dibujarlas. Sin embargo, estudiando la historia de la producción de comics encontramos que no es así.

De alguna manera, todos estos países han estado familiarizados con el lenguaje de la historieta desde el siglo XIX, con la llegada de publicaciones europeas compuestas tanto por caricaturas como por tiras cómicas. Estas revistas presentaban caricaturas de temática satírico-política, razón por la cual las primeras historietas latinoamericanas eran también de corte político-humorístico. Cabe recalcar que esta tradición se ha perpetrado hasta el presente, especialmente en Ecuador, donde los periódicos dan espacio a tiras cómicas de temática política-humorística (como las del argentino Quino).

La relación de estos países con la narrativa icónica, sin embargo, existía incluso mucho antes de la llegada de esas publicaciones. En las catedrales, por ejemplo, se encontraban diversas obras de arte narrativo, como los cuadros que narran la Pasión de Cristo, a los que las personas miraban casi todos los días. Al respecto, una obra en particular merecería ser destacada, tanto por sus características icónico-secuenciales como por su origen latinoamericano: *La Nueva Crónica y Buen Gobierno*, escrita y dibujada por Guamán Poma aproximadamente en 1615.

“Siguiendo una tradición precolombina de escritura pictográfica, su texto verbal en castellano está acompañado por más de cuatrocientas viñetas en las que narra, entre otras cosas, tanto los orígenes de la cultura inca como la posición del mundo indígena frente a España”.(Merino:34:2003)

Queda claro que la narrativa icónica no era ajena a la cultura de estas naciones. Además, la llegada del cómic estadounidense a estos mercados a finales del siglo XIX produjo el estallido de la producción nacional. “En el cómic hispánico influye el cómic norteamericano, como en la literatura del boom influye Faulkner, como en el arte romano el arte griego, o como en Picasso el arte africano...” (Merino:91:2003). Las “family-strips” o tiras cómicas con temáticas familiares tuvieron una gran aceptación y se sacaron versiones autóctonas, con familias latinas cuyas aventuras se ambientaban en contextos nacionales donde la pobreza, los crímenes menores, la mística, etc., convivían con el humor.

“El cómic norteamericano inevitablemente influye en otros países porque es introducido como mercancía, al igual que cualquier otro producto. Sin embargo, tanto España como Cuba, México o Argentina desarrollan sus propios comics, que conviven con los materiales de importación, de los que algunas veces copian rasgos gráficos y fórmulas temáticas” (Merino:43:2003).

A partir de los años 20, las historietas estadounidenses como *Flash Gordon*, *Tarzán*, *Bringing up the Father*, *Popeye*, entre otras, se distribuían en los países de habla hispana con gran éxito a través de revistas así como en

secciones especializadas en los diarios más respetados de la época, como *La Nación* de Argentina, gracias a la labor de los Sindicatos que distribuían las historietas estadounidenses más populares.

Muchas otras historietas extranjeras alcanzaron la fama en el formato de "comic-book", en especial las de la empresa estadounidense de animación *Walt Disney*, cuyo personaje *Pato Donald* llegó a ser muy popular (Merino:41:2003).

Como se ve, varios países de habla hispana no solo estuvieron familiarizados con las historietas de autores extranjeros, que se publicaban en periódicos y revistas especializadas después de ser traducidas al español, sino que impulsaron la creación de historietas propias. Por lo tanto, no podría decirse que la escasa producción de historietas responda al desconocimiento de su lenguaje. Tal vez, la única excepción, podría ser el caso ecuatoriano, donde el público no ha llegado todavía a familiarizarse completamente con las historietas.

En cuanto a la hipótesis de la falta de talento de los artistas latinos como la causa de la escasa producción de historietas, resulta difícil de creerla cuando, en décadas pasadas, existieron muchos artistas latinos que dieron a luz a historietas de contenido profundo y literario, siendo los principales ejemplos los trabajos del guionista argentino Héctor Oesterheld cuyas historietas abarcaban toda una gama de géneros similar a la proyectada por el manga japonés. Otro ejemplo digno de nombrarse son los trabajos de los argentinos Carlos Sampayo y José Muñoz, que adquirieron fama en Europa más no en Latinoamérica, con su cómic *Alack Sinner* (1975).

Tomando en cuenta que existen destacados escritores de origen hispánico cuyos textos literarios son reconocidos internacionalmente (como Gabriel García Márquez, Julio Cortázar, etc.) y que también existen artistas plásticos de origen hispánico que exhiben su arte en galerías nacionales y extranjeras (como el ecuatoriano Alfonso Tigua, pintor de Tigua), resulta claro que no es una cuestión de talento. Un ejemplo lo constituye el colombiano Carlos Garzón, autor de la historieta *Calarcá* (1970) "inspirada en las narraciones coloniales que Fray Pedro Simón hizo del cacique

indígena”<sup>66</sup>. Garzón fue contratado años después de publicar su historieta por una firma estadounidense de comics y “así, llegó a trabajar en series como la adaptación a historieta de *Star Wars* y *Flash Gordon*”<sup>67</sup>.

En realidad, no se puede hablar de falta de talento en los países de habla hispana cuando diferentes países como Argentina, Cuba, España y México alcanzaron de manera individual una “edad dorada” de la historieta tanto en la calidad de las producciones nacionales como en la aceptación del público. En España, por ejemplo, la revista infantil de historietas *TBO* (1917) se popularizó tanto en la primera década del siglo XX que los españoles rebautizaron a este medio de comunicación con el nombre de “tebeos”.

“El éxito de ventas del *TBO*, influido por el económico precio de 10 céntimos fue notorio, vendiendo 9.000 ejemplares en 1917 para pasar a 80.000 en 1925 y a 220.000 en 1935, lo cual le consolida como el ‘tebeo’ o la publicación de comics más importante de su tiempo en España”. (Merino:99:2003).

Existieron muchas otras revistas que alcanzaron el éxito, como *Pulgarcito* (1921) y *Pocholo* que publicaban historietas autóctonas de gran aceptación. “En la década de los 30 se consolida el cómic en España como objeto de consumo popular, ya que se afianza la producción española al mismo tiempo que aparecen comics de aventuras norteamericanos traducidos” (Merino:100:2003).

De igual manera, en México las historietas de producción nacional alcanzaron gran aceptación entre el público y las ventas se mantuvieron elevadas desde 1930 hasta 1970. “Las historietas mexicanas, desde los años treinta, cobraron gran popularidad en el país y varios personajes se convirtieron en héroes de millones de lectores.”<sup>68</sup> Una publicación en especial adquirió un gran número de seguidores: *Pepín* (1936), una revista de periodicidad semanal que pronto debió hacerse diaria. *Pepín* ha sido una

<sup>66</sup> WIKIPEDIA, *Historieta de Colombia*, 28 marzo 2008, 15:37, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta\\_de\\_Colombia](http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_de_Colombia)>

<sup>67</sup> *Ibíd.*

<sup>68</sup> WIKIPEDIA, *Pepín (revista)*, 28 marzo 2008, 15:34, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Pep%C3%ADn\\_%28revista%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Pep%C3%ADn_%28revista%29)>

de las publicaciones “que mayor influencia social ha tenido en México, y su nombre fue el genérico para todas las revistas de historietas durante tres décadas” (Merino: 214:2003). Tal fue el éxito de esta revista, que en México se empezaron a denominar ‘pepines’ a todas las publicaciones que contenían comics.

En lo que se refiere a Argentina, la producción nacional llevó a que en los años 40 se produjera la llamada “Edad de oro del cómic argentino”, que durará hasta los años sesenta. Surgirán diferentes revistas especializadas en la publicación de historietas como *Rico Tipo*, *Patoruzú* y *Patoruzito*, donde el cómic nacional se asienta y consolida frente a los productos extranjeros (Merino:244:2003). El público adulto encontró su espacio en la revista *Intervalo*, que “publica adaptaciones de grandes novelas y textos teatrales. Sus dibujantes son realistas y naturalistas, y buscarán la verosimilitud en sus dibujos muy cuidados” (Merino:244:2003).

Por su parte, la revista *Aventuras* presentará adaptaciones de películas “y desarrollará la línea negra o dura” (Merino:244:2003). Como lo señala la estudiosa del cómic latinoamericano, Ana Merino, “hay que destacar que en Argentina hubo una intensa producción historietística muy ligada a Italia”, ya que diferentes editoriales argentinas mandaron a traer a artistas italianos. Tal fue el caso de la revista *Salgari*, de la editorial abril, que los trajo a vivir a argentina. Los artistas italianos, con su experiencia ligada a la larga tradición historietística europea, ayudaron a que la industria saliera adelante pero no se debe creer que fue solo gracias al apoyo extranjero que la historieta argentina logró desarrollar durante estos años sus exponentes más ejemplares. Quien en verdad ayudó a que el cómic argentino ganara popularidad así como un estatus intelectual y literario fue el guionista argentino Héctor Oesterheld, que creó tantas historias y personajes de calidad que influenciaron notablemente en su época y que, incluso, se recuerdan hasta el día de hoy, como sus dos obras clave: *El Eternauta*, un relato de ciencia ficción de gran calidad literaria, donde Argentina es invadida por una raza de extraterrestres; y *Mort Cinder*, la historieta de un anticuario que conoce a un personaje que ha presenciado importantes



momentos de la historia de la humanidad (La Primera Guerra Mundial, etc.) gracias a su capacidad para morir y resucitar.

Como explica la especialista Ana Merino, “la maestría de Oesterheld le lleva a combinar literatura fantástica y ciencia científica en su serie *Mort Cinder* (1962), porque lo extranatural se apropia de lo natural, y lo fantástico de la realidad científica (...) Para muchos este cómic representa las mayores cotas de lirismo y fuerza expresiva que alcanzó el binomio Oesterheld-Breccia.”. En 1957, Héctor Oesterheld creó la *Editorial Frontera* junto con su hermano Jorge para revistas como *Hora Cero* y *Frontera*.



**Ilustración 2.16.** *El Eternauta*, de Héctor Oesterheld. Imagen tomada de la web *El Eternauta*, <<http://www.eternauta.com>>

El éxito fue tal que debió crear suplementos semanales y mensuales de ambas publicaciones. Lamentablemente, la piratería frenó el proyecto, lo que nos lleva a otro punto de análisis sobre el poco éxito de las historietas actualmente en Latinoamérica, donde la reproducción ilegal de libros afecta directamente a muchas editoriales, entre ellas incluidas a las de historietas, tanto nacionales como internacionales. En Ecuador, la piratería de historietas todavía no se ha popularizado debido a que los comics originales todavía no han logrado popularizarse, pero en países como México o Argentina es una práctica común, lo que afecta a los artistas nacionales y extranjeros.

Queda claro que la escasa producción actual y pasada no responde a la falta de talento de los artistas ni a un desconocimiento del lenguaje de las historietas, al menos no en la mayoría de países de habla hispana. En realidad, las situaciones que han frenado la producción de historietas en estos países se relacionan tanto con las percepciones culturales que existen sobre ellas, consideradas todavía como un medio de entretenimiento dirigido especialmente al público infantil (siendo Ecuador el caso más representativo al respecto), como a las situaciones ajenas al control de los artistas que frenaron la producción y la creatividad: las diferentes crisis económicas producto, en su gran mayoría, de conflictos bélicos (como las guerras civiles en España o México) que trajeron pobreza y escasez a las sociedades, y la censura impuesta a los ciudadanos luego de la instalación de diferentes dictaduras (como en Argentina, Chile, Cuba y, nuevamente, España), la piratería, etc.

Los regímenes autoritarios frenaron la creatividad de los artistas al controlar y dictaminar los temas que podían publicarse; y los conflictos internos trajeron una escasez que sumó a las poblaciones en la pobreza, quedando poco dinero para invertir en historietas tanto para la compra como para la producción de las mismas.

Por ejemplo, tras la guerra civil española que duró desde 1936 hasta 1939, “las dificultades económicas (...) determinaron que sólo aquellas editoriales autorizadas por el estado pudiesen acceder a las cuotas de papel necesarias para poner regularmente sus productos en el mercado, situación que sólo se normalizó a finales de los años 40”<sup>69</sup>. Las editoriales necesitaban permiso para trabajar y, además, debían cuidar lo que publicaban para evitar problemas con la autoridad, como le sucedió al artista Cifé, de la editorial española *Bruguera*, que fue llevado a “declarar a la comisaría por hacer una historieta en la que salía un guardia de asalto metido en un caso de soborno” (Merino:118:2003). Además de no poder tocarse de manera negativa a las diferentes instituciones gubernamentales en las historietas, se prohibía el tratamiento “amoral” de temas como la

<sup>69</sup> WIKIPEDIA, *Historieta en España*, 28 marzo 2008, 15:39, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta\\_en\\_Espa%C3%B1a](http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_en_Espa%C3%B1a)>

sexualidad. "Hay varias líneas temáticas que se asientan en el franquismo. Una es el género de aventuras y otra el género costumbrista social de corte humorístico infantil" (Merino:105:2003).

En lo que respecta a la producción Argentina, la dictadura de 1976 también afectó a la industria de la historieta tanto en su contenido como en la cantidad de material que se publicaba. La censura impuesta por la dictadura militar que duró hasta 1983 (Merino:264:2003) ayudó a estancar a este medio en el mal entendido género "infantil". Pero la repercusión más fuerte en el ámbito historietístico fue que dentro de las 30 000 personas desaparecidas (Merino:264:2003) se cuenta a uno de los genios de la historieta latinoamericana: el guionista Héctor Germán Oesterheld, autor que ayudó a llevar al cómic argentino a su "edad de oro", creó los guiones de incontables historietas que abarcaban casi toda clase de género, desde ciencia ficción hasta costumbristas o de misterio hasta deportivas, con un estilo literario nunca antes visto en occidente. Desapareció en 1977 tras unirse a la guerrillera Montoneros junto a sus hijas<sup>70</sup>. Se presume que falleció en 1978 pero no existen registros ni pruebas concretas. Lo único que se sabe es que dejó un vacío inmenso en el mundo del arte.

El daño que esta dictadura causó es considerable en todos los aspectos. "La riqueza intelectual de Argentina se vio sumamente dañada durante los terribles años de la dictadura, en que la represión ideológica, la censura y las quemadas de libros estuvieron en la orden del día" (Merino:265:2003). En el mundo de la historieta causará una grieta difícil de superarse. Para sumar males a la industria de comics argentina durante esta década, empezó la fuga de talentos nacionales hacia el extranjero.

"En 1972 el guionista Carlos Sampayo abandona Argentina y se va a Europa. En 1973 el dibujante José Muñoz también. Allí se conocerán y trabajarán juntos creando en 1974 las aventuras del detective *Aleck Sinner*, que se publican en 1975." (Merino:264:2003).

---

<sup>70</sup> WIKIPEDIA, *Héctor Germán Oesterheld*, 28 marzo 2008, 15:36  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/H%C3%A9ctor\\_Germ%C3%A1n\\_Oesterheld](http://es.wikipedia.org/wiki/H%C3%A9ctor_Germ%C3%A1n_Oesterheld)>

Por su parte Cuba, que disfrutó de una producción contestataria, humorística y pro revolucionaria de historietas antes de la revolución de 1959, sufrió un alto en su creatividad cuando la filosofía del régimen pasó a imponerse en las historias.

“Aparecen historietas bañadas por un tono a veces panfletario que persigue consolidar nuevas perspectivas e ideales (...) El cómic cubano se infantiliza y se transforma en un arma didáctica para ideologizar a los niños” (Merino:192-193:2003).

Además, casi todas las producciones se convierten en burlas irónicas y satíricas de la sociedad y gobierno estadounidense. Algunas revistas, incluso, utilizan las planchas de historietas estadounidenses que quedaron antes de la revolución para reproducir comics con ese objetivo. Por ejemplo, “la revista *Palante* durante los años 60 publicó parodias adaptadas de esas planchas en las que el contenido de los globos o bocadillos se burlaba de la mentalidad norteamericana y el capitalismo” (Merino:150:2003). Resulta destacable que, aunque se luchaba contra la influencia estadounidense en los ámbitos políticos y sociales, la historieta cubana de los años 60 fue influenciada por los estilos gráficos y narrativos de la revista satírica estadounidense *MAD*.

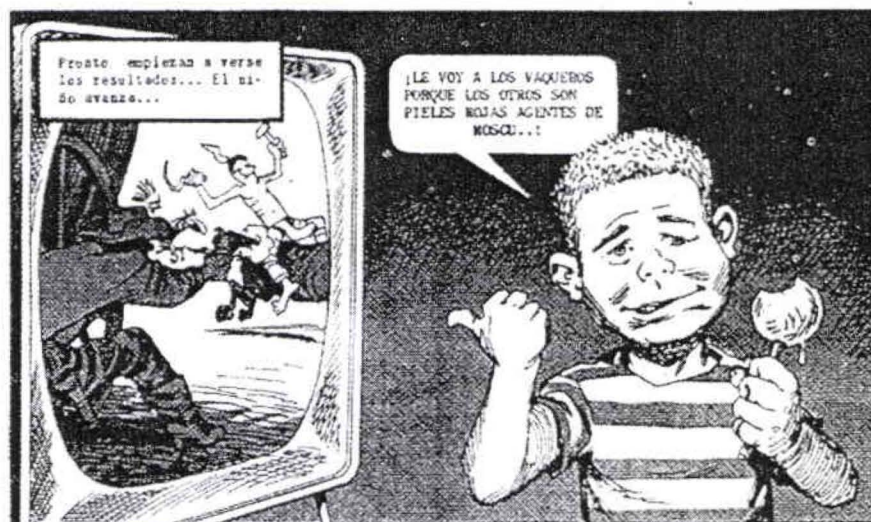


Ilustración 2.17. *¿Cómo se fabrica un anticomunista?* de los cubanos Marcos Behemaras y Virgilio Martínez. Tomada de MERINO Ana, *El cómic hispánico*, primera edición 2003, pág. 175.

El uso de las historietas como una manera de parodiar y ridiculizar a los EE.UU produjo un estancamiento en el desarrollo creativo del cómic cubano que no exploraría más géneros que el humorístico, satírico, infantil y educativo.

En cuanto a la producción chilena de historietas, esta se vio acorralada hacia el género humorístico y panfletario luego de la llegada del gobierno socialista de 1971. Pese a que “la abrupta irrupción del mandato presidencial de don Salvador Allende no significó la desaparición de las revistas de historietas en forma definitiva”<sup>71</sup>, el uso propagandístico-educativo que su gobierno dio a las historietas produjo su estancamiento en un género panfletario y superficial, del que empezaría a recuperarse en décadas posteriores.



Ilustración 2.18. *Supertiñosa*, de los cubanos Marcos Behemaras y Virgilio Martínez, parodia del cómic estadounidense *Superman*. Tomada de MERINO Ana, *El cómic hispánico*, primera edición 2003, pág 185.

<sup>71</sup> *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, *Geocities*, 18 de mayo, 10:00 <[http://www.geocities.com/soho/studios/6715/files/num\\_1-12.html](http://www.geocities.com/soho/studios/6715/files/num_1-12.html)>

Como se ve, la censura y la represión que los diferentes gobiernos autoritarios impusieron a sus sociedades han sido causas para el estancamiento de las historietas hispánicas en el género infantil así como humorístico y, por ende, de la percepción que la mayoría de las sociedades de habla hispana poseen de ellas.

Sin embargo, cabe destacar que aunque la mayoría de los artistas se vieron obligados a expresar sus inquietudes y creatividad a través del humor, esto no significó que se despojaron completamente de su conciencia social y política. Ante la censura y represión del gobierno, el humor se constituyó en una herramienta para criticar y reflejar a la sociedad. Por ejemplo, en la España de Franco surgieron diferentes historietas costumbristas con cuyos personajes el público se identificó casi de manera inmediata. En este ámbito se deben destacar los trabajos del artista español José Escobar Saliente, ambientados en una España pobre y marcada por la migración de los ciudadanos del campo a las grandes ciudades. “Dos de sus personajes claves fueron *Carpanta* y *Petra*. Éstos narraban con humor las desventuras de la clase trabajadora y la de los pobres” (Merino:114:2003). La historieta costumbrista-humorística de *Carpanta* nació en 1945 en el formato de *página de historieta* y retrataba las aventuras de un vagabundo pícaro que tenía que recurrir a la pillería para llevarse un bocado a la boca. Lamentablemente, casi todas sus aventuras tenían un amargo final cuando, de alguna u otra manera, terminaba perdiendo su oportunidad para saciar su hambre.



Ilustración 2.19. El vagabundo *Carpanta* del historietista español José Escobar. Tomada de MERINO Ana, *El cómic hispánico*, primera edición 2003, Pág.125

Esta historieta tuvo mucha acogida pues “reflejaba las preocupaciones y necesidades de todo un pueblo hambriento y que sufría las duras consecuencias de la postguerra y la dictadura.” (Merino:117:2003). Los niños resultaron ser grandes lectores de la historieta y muchos de ellos llegaron a enviar golosinas e incluso dinero al autor del cómic “con el deseo de que se invirtiera en comida para *Carpanta*” (Merino:115:2003).

Por su parte, la historieta de *Petra* apareció en 1947 en el mismo formato que *Carpanta* (una página) y narraba las aventuras de una muchacha que trabajaba como sirvienta en la casa de una mujer de clase media que encontraba formas de humillarla debido a su origen campesino. Con todo, *Petra* se las arreglaba para salir airosa pues, aunque desconocía el funcionamiento de la sociedad citadina y de ciertos aparatos modernos, esto no significaba de ninguna manera que fuera menos inteligente y astuta que su jefa.



Ilustración 2.20. *Petra, criada para todo* del español José Escobar. Tomada de MERINO Ana, *El cómic hispánico*, primera edición 2003, pág. 130

De esta manera, Escobar llegó a destacarse en España como “uno de los pioneros en el espacio del cómic capaz de reescribir y repintar su presente a través de personajes populares que con sus aventuras mostraban la realidad cotidiana” (Merino:112:2003).

En lo que corresponde a Cuba, el uso de la historieta como un medio para criticar la realidad con humor se pudo apreciar antes de la llegada del gobierno de Fidel Castro pues, a partir de este, ningún medio de comunicación fue utilizado para criticar a la dictadura socialista. Antes de 1959, destacaron los trabajos del guionista

Marcos Behemara y el dibujante Virgilio Martínez que crearon historietas humorísticas que criticaban al gobierno de Batista. Ambos crearon la revista clandestina *Mella* donde “aparecieron historietas sobre la guerra de guerrillas, además de piezas de humor costumbrista y político” (Merino:166:2003). En esta revista aparecían las historietas *Pucho y sus*



*perrerías* (1955) así como *Luis y sus amigos*; ambas criticaban al gobierno de Batista y se ambientaban en escenarios de represión.

“Las historietas fueron consideradas una forma de reflejar la pobreza y sufrimiento de la sociedad cubana debidas a los abusos de los gobernantes de turno, forma en la que sus creadores colaboraban con la lucha clandestina que existía en el país para derrocar a esos gobiernos.”<sup>72</sup>



Mella No. 105 - Junio 1o. 1956.

Ilustración 2.21. *El Perro Pucho* (1956) de los cubanos Marcos Behemara y Virgilio Martínez. Tomada de MERINO Ana, *El cómic hispánico*, primera edición 2003, pág. 167.

A partir del triunfo de la revolución, las historietas cubanas se concentraron en criticar al gobierno estadounidense pero jamás al gobierno socialista de Fidel Castro. *El Perro Pucho*, que ya no tenía a quién criticar (o la libertad para hacerlo) se convierte “en *Cucho*, un personaje para niños que viaja por

<sup>72</sup> WIKIPEDIA, *Historieta en Cuba*, 28 marzo 2008, 13:50, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta\\_en\\_Cuba](http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_en_Cuba)>

el espacio, y es descendiente de aquel Pucho revolucionario” (Merino:190:2003).

En cuanto al cómic mexicano, este casi siempre se constituyó en un medio para reflejar a la sociedad, tanto en sus aspectos económicos, políticos y culturales.

“El cómic mexicano recoge en sus viñetas los conflictos políticos del momento. Esta politización de la vida social hará que, por ejemplo, los primeros dominicales locales publiquen en 1911 viñetas dedicadas al gobierno de Madero” (Merino:212:2003).

En los años 20 la temática de las historietas es nacionalista pero con una perspectiva postrevolucionaria donde reina la pobreza y el desengaño de las promesas revolucionarias retratada en personajes cotidianos que se enfrentan a las dificultades de la vida. Aparece la historieta de *Don Catarino* (1921) que habla sobre “un charrito que ha abandonado la tierra, la milpa y el caballo (o burro) para incorporarse a la compleja vida urbana del Distrito Federal” (Merino:212:2003).

Un cómic digno de destacarse tanto por su temática realista-costumbirista como por su duración es *La Familia Burrón* que, creada en 1948 por Gabriel Vargas, continúa publicándose hasta el día de hoy. Esta historieta “relata de forma humorística la vida de una familia de clase media baja” (Merino:218:2003), mostrando todos los matices de su realidad social: madres solteras que tratan de sacar a sus hijos adelante, esposas traicionadas que recurren a hechiceras para recuperar a sus amores perdidos, hombres marginados de buen corazón que han debido dedicarse al robo como forma de vida así como sujetos ociosos que a duras penas se dedican al robo, niños víctimas de la poliomelitis que se movilizan en cajones con ruedas pues sus familias no poseen dinero suficiente para comprar sillas de ruedas, mujeres maltratadas, etc. En la *Familia Burrón*, además, no solo ha salido retratada la clase media baja sino “todos los estratos sociales de México, desde las clases altas nadando en el exceso hasta las clases más bajas que sufren enormes carestías y viven en las partes marginales de la ciudad” (Merino:218:2003).



Ilustración 2.22. *La familia Burrón*, del mexicano Gabriel Vargas. Tomada de MERINO Ana, *El cómic hispánico*, primera edición 2003, pág. 226.

Sin duda alguna, esta historieta ha logrado sobrevivir a la piratería y a la competencia de productos extranjeros debido a su habilidad para retratar la realidad de manera humorística que no solo entretiene a los lectores sino que ayuda a que se identifiquen con la historia. “El tono humorístico de Vargas denuncia en sus argumentos la pobreza, la crisis económica, la desigualdad, el abuso, la injusticia y la violencia” (Merino:225:2003).

Otro ejemplo digno de destacarse es el cómic *Adelita y las guerrilleras* de gran éxito y que “narraba las aventuras de una chica moderna e independiente que había perdido a su padre durante la revolución mexicana” (Merino:217:2003).

Se puede comprender, tras este breve análisis, que la poca producción de historietas no responde a la falta de talento artístico o creativo ni a un desconocimiento del lenguaje de las historietas. Más bien, la censura impuesta por diferentes gobiernos autoritarios así como las crisis

económicas con sus diferentes consecuencias (alza del precio del papel y de las impresiones así como la piratería como una opción laboral para muchas personas) han ayudado a estancar a la historieta en el género humorístico-infantil así como disminuir la producción nacional. Sin embargo, los artistas de habla hispana han sabido sortear las dificultades de la censura para introducir sus críticas políticas y sociales en historietas matizadas por el humor demostrando que no carecen de conciencia política y global sino que han tenido la genialidad de expresar sus preocupaciones a través de la comedia. Además, cuando las persecuciones y la censura llegaron a su fin, los artistas hispánicos dejaron a un lado el género humorístico-infantil.

#### **2.5.1. Para adultos.**

A partir de los años sesenta y, especialmente en los años setentas, surgen en varios países de habla hispana historietas de corte social y realista para adultos, herederas de la corriente "underground" y alternativa que surge en los EEUU. Las excepciones serían Argentina y Cuba, la primera porque debió esperar hasta el fin de la dictadura en 1983 para poder hablar sobre sexualidad y otros temas controversiales, y Cuba, que hasta el momento continúa bajo el control gubernamental.

En la España de los años setentas, "se crean las condiciones necesarias para el desarrollo de una industria del tebeo para adultos, que crecerá durante toda la década y tendrá su momento de esplendor en la primera mitad de los años 80" (Merino:142:2003). Aparecen diferentes historietas de temática adulta como *Makoki* (1977), que narraba la realidad de una pandilla y se basaba en un relato literario; *Paracuellos*, una historieta que relataba la vida de los niños de la postguerra que quedaron bajo el cuidado de instituciones sociales franquistas (Merino:42:2003); *Torpedo*, un cómic ambientado en los Estados Unidos de los años 30 y narra la historia de un antihéroe llamado Torpedo, asesino a sueldo de origen italiano." (Merino:143:2003). También aparecen diferentes revistas para adultos, como *El Víbora* (1979), una publicación que abrió un espacio

donde los tabúes morales y sociales de tiempos pasados se cuestionaron fuertemente. “Fue la heredera de los códigos del cómic ‘underground’ de los años 60 estadounidenses y desarrolló la llamada ‘línea chungu’ (el ‘underground’ a la española)” (Merino:142:2003).

En el mercado mexicano también surgieron representantes del género para adultos, como la revista *El Gallito Inglés* (1992) que publicaba tanto historietas de ciencia ficción como alternativas, eróticas y de corte social-realista.

En Colombia la línea “underground” se inaugura a finales de los años setenta con las revistas *Mala Compañía* y *Click!*, que ayudaron a cambiar el tono nacionalista histórico por trabajos de protesta urbana y ciencia ficción.”<sup>73</sup>

Como se explicó anteriormente, Argentina debería esperar hasta los años ochenta para empezar a crear historietas de temáticas controversiales, destacándose los autores Carlos Sampayo y José Muñoz, cuyos trabajos “reflejan a través del cómic la problemática latinoamericana. Estos autores, de obra para adultos, de trazo realista, son creadores transnacionales” (Merino:264:2003). Después de la dictadura, que finalizó en 1983, se abre nuevamente la posibilidad de crear historias sin límites más que los auto impuestos por los artistas. Por ejemplo, el mismo año en que termina el régimen autoritario, surge la revista quincenal *Cuero* “que quiere llegar a un nuevo público adulto lector de comics” (Merino:265:2003). Esto, como explica la especialista Ana Merino, resulta obvio de cierta manera, ya que los niños que debieron leer historias en los años cincuenta o sesenta ya eran adultos pero conservaban el gusto así como los conocimientos para leer las historietas.

---

<sup>73</sup> WIKIPEDIA, *Historieta de Colombia*, 28 marzo 2008, 15:37  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta\\_de\\_Colombia](http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_de_Colombia)>

En 1984 surge una de las revistas más renombradas de historietas: *Fierro*. “El objetivo de la revista era reunir lo mejor de la producción nacional e internacional, además de darle cabida a nuevos autores”<sup>74</sup>.

La revista se conserva con vida hasta 1992, brindando espacio para diferentes tipos de historietas y de temáticas. Esta revista publicó a partir de 1985 un suplemento donde “la influencia del cómic “underground” norteamericano y europeo se hace latente” (Merino:265:2003). En este mismo año, *Fierro* fue la ganadora del 5º Salón del Cómic de Barcelona como la mejor revista<sup>75</sup>. Lamentablemente, desapareció en 1991.

### 2.5.2. Hacia adelante

Pese a todos los problemas políticos y económicos, en la mayoría de países de habla hispana la producción nacional de comics continuó y continúa de manera discreta hasta el día de hoy. En realidad no se puede hablar de una industria hispana o latinoamericana de historietas, pues en estos países es una actividad en solitario, pero sí se puede hablar de creación nacional.

La producción argentina trata de salir adelante con publicaciones como *Fierro*, que volvió al mercado en el 2006. El hecho de que “el primer número, con tapa de José Muñoz, se agotara en menos de cinco días, siendo necesaria una segunda impresión”<sup>76</sup>, demuestra que al público argentino le interesa lo que el mercado de historietas tiene para ofrecer. “La reedición de la revista no sólo no es desacertada, sino que coincide con un momento de expansión del mercado y de una necesidad real de un público tanto joven como adulto de leer historieta nacional”<sup>77</sup>.

Un fenómeno interesante es que la producción de historietas en otros países empieza a despuntar. Por ejemplo, en Colombia han surgido muchas revistas independientes que “le están dando un nuevo impulso

<sup>74</sup> WIKIPEDIA, *Fierro (revista)*, 28 marzo 2008, 15:39, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Fierro\\_%28revista%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Fierro_%28revista%29)>

<sup>75</sup> *Ibid.*

<sup>76</sup> *Ibid.*

<sup>77</sup> *Ibid.*

al medio nacional [de comics]<sup>78</sup>, como *ComicBuk de Cali*, el *Grupo Leyenda de Pereira*, *Teléfono 4*, *El Colectivo Cara de Perro*, la editorial *Culturas*, entre muchos otros.

“También es importante mencionar el aporte que espacios como el de la *Revista shock*, liderado por Pablo Guerra (Elamigolucho) y la historieta *El Drake* que le ha brindado a los creadores nacionales nuevas opciones de difusión masiva desde principios del 2003, y el de la revista pie de página que, desde diciembre de 2004, en cada número presenta un cómic de Mui Neira con un tema alrededor del mundo de los libros.”<sup>79</sup>

Como explica Wikipedia, en el 2005 el texto especializado en historietas *Biblia Shock del Cómic* vendió más de “80.000 unidades y fue considerado por la revista Pie De Página como uno de los 50 libros más importantes del año”, lo que demuestra que en Colombia el público está preparado para consumir historietas.

Lamentablemente, de manera generalizada, la falta de apoyo económico, la pobre promoción de materiales así como la competencia de los productos extranjeros, principalmente del manga de Japón, la mantienen sometida. “La presencia de productos animados japoneses y norteamericanos le va ganando terreno al material autóctono, que se refugia en la prensa diaria o la tira política para sobrevivir.” (Merino:240:2003). Además, los artistas de estos países han renunciado en su gran mayoría la búsqueda de un estilo propio dejándose influenciar por el manga japonés y, en menor escala, por la historieta estadounidense. Los nuevos autores no buscan tanto en la tradición nacional sino en propuestas foráneas que resultan más novedosas, vengan desde Estados Unidos, Japón o el resto de Europa<sup>80</sup>.

Sin embargo, resulta obvio que en estos países no falta talento creativo ni artístico, solamente reeducar a los artistas y al público respecto a las

<sup>78</sup> WIKIPEDIA, *Historieta de Colombia*, 28 marzo 2008, 15:37, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta\\_de\\_Colombia](http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_de_Colombia)>

<sup>79</sup> *Ibid.*

<sup>80</sup> WIKIPEDIA, *Historieta en España*, 28 marzo 2008, 15:39, [http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta\\_en\\_Espa%C3%B1a](http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_en_Espa%C3%B1a)

capacidades narrativas de la historieta. "Leer libros siempre va a tener implícito un reconocimiento social positivo, mientras que atraer a un adulto al mundo de los comics es más difícil porque hay prejuicios que asocian los comics con la infancia" (Merino:144:2003). Estos prejuicios, reforzados por la censura impuesta durante las dictaduras de los países, pueden borrarse presentando materiales de buena calidad como se ha demostrado en el mercado de los EEUU, donde la percepción infantil y superficial que existía de las historietas [producto de las censuras implantadas por el *Comics Code* (Anexo 1)] fue desplazada tras la publicación de historietas alternativas y autobiográficas, especialmente de *Maus: historia de un sobreviviente* (ver *Las Comiquitas hablan en serio*). Solo hacen falta artistas preparados en el campo de la historieta y empresarios dispuestos a invertir en ellas.

## 2.6. La historieta ecuatoriana

Trazar la historia del cómic ecuatoriano es una tarea compleja por cuanto a la escasa producción nacional se suma la falta de registros, especialmente sobre las primeras historietas de autoría nacional.

"Como en toda la región [Latinoamericana], seguramente durante las luchas por la Independencia Americana deben haber surgido algunos antecedentes, pero no hemos podido dar con ellos", explica el especialista argentino en historietas, Hernán Ostuni, en su *Apuntes para una historia del cómic en Ecuador*, una nota que ha preparado para un libro sobre la historieta latinoamericana que está próximo a publicarse. Allí mismo, Ostuni explica que "los primeros antecedentes que se encuentran datan de 1885, en la revista *El Perico*, donde el Dr Francisco Martínez Aguirre crea el personaje homónimo con el fin de criticar al entonces Presidente José María Plácido Caamaño."

De lo que sí se tiene certeza es que las primeras publicaciones icónico-narrativas en Ecuador heredaron su temática de las caricaturas humorístico-políticas, como sucedió en el resto de Latinoamérica. "Las primeras



ilustraciones secuenciadas [en Ecuador] buscaron reflejar con dibujos cómico-satíricos eventos y personajes de nuestra sociedad, sin recurrir a copiar lo foráneo<sup>81</sup>. Tal fue el caso de *El Perico*. El mismo autor, en 1890, creó la revista *El Átomo* con dibujos de temática ética, religiosa y moralista. Según un artículo de *comicperu.blogspot*, "a partir de allí, se evolucionaría de la caricatura satírica de un solo cuadro a la ilustración de una historia en más de 2 cuadros, dando finalmente origen al cómic."

Pese a que varias de las publicaciones de ese tiempo "no pueden ser consideradas Historietas en el sentido actual del término"<sup>82</sup>, Ostuni nombra algunos títulos como antecedentes del cómic ecuatoriano: la serie *Saeta y Raffles* de Miguel Ángel Gómez, que se publicaba en el diario *El Universo* en 1924 (aunque otro estudioso de la historieta, César Ricaurte, señala que se habría publicado a comienzos de 1960); y *Las Aventuras de Don Espantajo* y el *negrito Chicharrón* (1928) de A. Bastidas.

Este especialista también nombra a la revista *Caricatura* (1919) donde se publicaban trabajos de diferentes dibujantes. "Hacia 1924 la importancia de esta revista aparecida originalmente en Quito toma alcance nacional, aunque dos años después desaparece", señala Ostuni.

Para 1940, las historietas se utilizan como medios publicitarios, propagandísticos y educativos, algo que se ha mantenido como una constante hasta la actualidad.

En cuanto a la producción de historietas de ficción que tratan de apelar a un consumo masivo, no existen registros de ellas durante esta década. Recién en 1951, Ostuni señala que surge la revista cuencana *La Escoba*, donde se publican las historietas de *Galo Galesio* para el diario *El Sol*.

---

<sup>81</sup> COMICPERÚ, *El Cómic en el Ecuador*, 27 de Marzo del 2008, 16:37, <<http://comicperu.blogspot.com/2007/08/el-cmic-en-el-ecuador.html>>

<sup>82</sup> *Ibid.*



Ilustración 2.23. Historieta publicitaria de los años 40. Revista Sesaribó Contexto, julio 2006. pág. 6.

Una historieta que ha pasado desapercibida ante los ojos de los estudiosos de la historieta ecuatoriana (los cuales, cabe recalcar, podrían contarse con los dedos de una sola mano), es el cómic *Historia del Ecuador*, dibujado por el renombrado artista Eduardo Kingman y publicado en 1962 bajo los auspicios del Ministerio de Educación.

Como se indica en el prefacio de la edición de 1973, originariamente la historieta estaba dividida en cuatro fascículos pero solo se publicaron tres. Estas historietas contaban "todo lo acontecido en nuestra tierra desde cuando el hombre se afincó en ella para siempre"<sup>83</sup> y, según los autores del prefacio de la edición de 1973, "fue ampliamente difundida, habiéndose

<sup>83</sup> KINGMAN, Eduardo, *Historia del Ecuador*, Ambato, Editorial García, 1973.

agotado al poco tiempo de su aparición". Según explican, no se realizó una segunda edición de inmediato debido a que los originales estuvieron perdidos durante 10 años. La historieta fue dibujada y escrita por Kingman, siendo el texto revisado, modificado ligeramente y aprobado por La academia Nacional de Historia.<sup>84</sup>

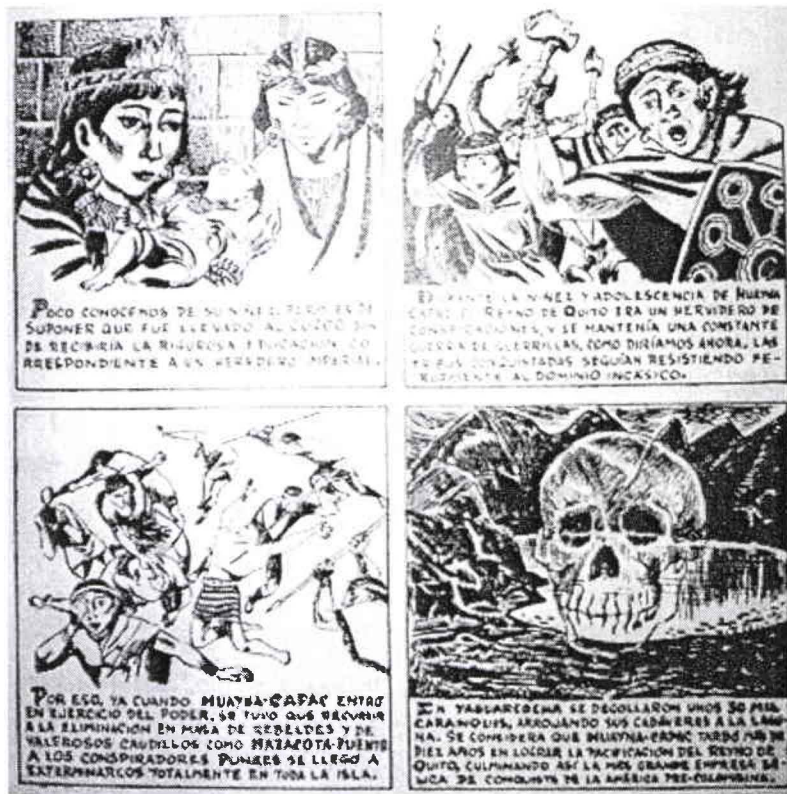


Ilustración 2.24. KINGMAN, Eduardo, *Historia del Ecuador*, 1973, pág. 11

En la década de los sesenta también surge el cómic *Pepe Mayo* que, como señala César Ricaurte, "casi siempre [es mencionado] como el antecedente más ilustre de los comics ecuatorianos (y fue) calificado de pornografía en su tiempo"<sup>85</sup>. Esta historieta circulaba en los estadios Modelo de Guayaquil y Atahualpa de Quito.

En 1966, surge la revista *La Bunga* donde varios artistas gráficos publican sus trabajos hasta 1969, cuando la revista desapareció.

El coleccionista de historietas y dibujante de comics, el chileno Luis Maldonado, señala que en 1972 (año en que llegó a Ecuador), encontrar

<sup>84</sup> KINGMAN, Eduardo, *Historia del Ecuador*, Ambato, Editorial Garcia, 1973.

<sup>85</sup> RICAURTE, César, "El cómic en Ecuador", *Contexto*, Número 3, Julio de 1996, pág. 6, Quito.

historietas de cualquier clase era complicado siendo las de producción nacional imposible. Sin embargo, el coleccionista indica que en los diarios *El Comercio* y *El Universo* se publicaban suplementos dominicales a todo color de historietas extranjeras, como *Pepita*, *El Pato Donald*, etc.

A finales de esta década, comienzan a surgir algunos trabajos nacionales, aunque son muy contados. Uno de ellos es la tira *El Gato*, del artista guayaquileño José Daniel Santibáñez, “que cuenta las aventuras de un arquitecto italiano que, al sufrir un atentado en Guayaquil es dotado accidentalmente de poderes sobre humanos. La tira se desarrolló entre septiembre de 1978 y marzo de 1979”, dice Ostuni. Santibáñez también publicará *Guayaquil de mis temores* y *El Pasquín*, un suplemento del diario *El Tiempo* en 1982. Por su parte, el artista Luis Peñaherrera publica *Cirilo y Bolón y Melloco*.

En cuanto a la situación general del cómic en Ecuador, hasta antes de los años 80, la lectura de este tipo de productos era una actividad generalizada entre los niños ecuatorianos. Quienes vivieron su infancia en las décadas anteriores a 1983, recuerdan con gusto haber leído a personajes como *Superman*, *Superchica*, *Flash Gordon*, *El Hombre Araña*, *Pepita* etc., así como a toda la amalgama de personajes creados por Disney.

Como explica el especialista en historietas, el arq. Alfredo Baquerizo, en su artículo *El cómic, noveno arte*, los títulos de esa época eran traducidos al español por las editoriales Novaro, Oepsa y Epucol y llegaban “semanal o quincenalmente a los puestos de venta de revistas y a la Librería Selecciones [lo que permitía hacer] de la lectura del cómic una práctica asidua entre los ecuatorianos”.

La demanda por leer historietas era tan alta que incluso existían locales especializados en el alquiler de las mismas. Sin embargo, la situación cambió a partir de 1983, cuando “un decreto ministerial declaró a las revistas artículos de lujo, lo que, sumado al cierre de las Editoriales mencionadas, llevó a que los comics en español desaparecieran por completo del mercado ecuatoriano”, explica Baquerizo. A partir de entonces, conseguir historietas extranjeras se convirtió en una tarea casi imposible,

logrando sobrevivir algunos títulos relacionados con la comedia, como *Pepita*, *Tom y Jerry*, *Ásterix*, *Mafalda*, *Condorito*, entre otros.

En cuanto a las historietas de superhéroes, estas desaparecieron prácticamente del mercado y, las pocas que se vendían, tenían altos costos y se publicaban en inglés. Este decreto ministerial produjo la extinción de la costumbre de leer historietas, al menos durante los 20 años siguientes.

En cuanto a la producción nacional, durante la década de los ochenta, el artista guayaquileño Santibáñez continúa su labor en el campo de la historieta y publica en la revista *Meridiano* su *Ecuador Siglo 21*, una aventura futurista. A este cómic le siguieron los tres números de *Ecuador Ninja*, cuyo personaje central era un “justiciero ninja en las calles ecuatorianas,” como explica Ostuni.

En 1989 aparece el primer y único ejemplar de *Secreciones del Mojigato*, una revista de humor negro que trataba diferentes temas, la mayoría controversiales para la época, como el sexo, el uso de drogas, etc. En ella se publicaron las historietas de diferentes artistas ecuatorianos como Hugo Hidrovo, Stefan Cordero (seudónimo del sociólogo-politólogo, Alexei Paez), Marcelo Ferder, Juan Lorenzo Barragán y Xavier Bonilla (Bonil)<sup>86</sup>, un reconocido caricaturista político ecuatoriano.

Por la misma época, como lo señala Ricaurte, apareció la revista *Traffic* que recopilaba reportajes de música e historietas de varios artistas siendo la virtud de esta revista “vivir más de dos años y aglutinar a otros dibujantes en fase de aprendiz, quienes fueron atraídos por la frescura de la revista y del trabajo de [Eduardo] Villacís”. Villacís es un artista secuencial y animador digital, actualmente a cargo de la Escuela de Animación de la Universidad San Francisco de Quito (USFQ), que ha luchado por crear espacios para el arte nacional, jugando un papel importante en la historia del cómic nacional pues ha sido el impulsador de la creación de una especialización de historietas en la USFQ. Su labor no solo se restringe a la de educador, sino que también ha creado algunos personajes de historietas, como *Dock Tirres*

---

<sup>86</sup> RICAURTE, César, “El cómic en Ecuador”, *Contexto*, Número 3, Julio de 1996, pág. 5, Quito.

y la *T Mutante* que aparecieron justamente en la revista *Traffic* de los años 90, como explica Ricaurte.

Durante aquellos años, en cuanto a la producción de historietas para el público infantil, se puede nombrar a la historieta en formato de página que se publicaba en la revista *Pekes*, con los personajes creados por Pedro Gambarotti y guiones escritos por Arcadio Arosemena, desde 1989. La temática principal de las historietas era la ecología así como el mostrar las diferentes regiones ecuatorianas. Los personajes principales eran animales propios de la fauna ecuatoriana pero humanizados. Sin embargo, "debido a un momento de "crisis económica" (no peor que la de 1998) tuvo que suspender su circulación", dice Ostuni.

En la década de 1990 la producción nacional da a luz algunas historietas que comparten una característica muy particular: son creadas en solitario por artistas que cumplen la labor de escritores, dibujantes, entintadores y, muchas veces, de distribuidores. Si bien existen algunas revistas que publican comics ecuatorianos en sus páginas (como la revista *Seseribó*) la mayoría de artistas deben autofinanciar sus publicaciones. Algunos logran recibir apoyo de instituciones gubernamentales, como el artista Wilo que publicó su cómic *La Línea: Bestiario de una guerra* en 1996 con ayuda de la Casa de la Cultura núcleo Tungurahua. Esta historieta estaba compuesta por varias historias donde se retrataba el absurdo de la guerra con un toque de ciencia ficción.

En los noventa Santibáñez continuó con sus creaciones en formato de historieta. Publicó tres números de la revista *Ficciónica* donde se incluyó la historieta *Welcome to Guayaquil* "consiguiendo una buena acogida en el público al presentar una historia ambientada en Guayaquil pero en un futuro cercano", como lo explica Ostuni. Además, publica la historieta *One Shot*, que mezcla dibujos con fotografías.

A finales de los años noventa, aparece la revista *XOX* que publica historietas a blanco y negro de diferentes artistas ecuatorianos. La revista fue creada por Carlos Sánchez, Jorge Gómez, Alen Montalvo y Catalina Ayala, quienes conformaban el consejo editorial y decidían cuáles de las

historietas que recibían de artistas de todo el país publicar. "Queríamos crear una revista comercial dedicada solo a los comics", dice el diseñador gráfico Carlos Sánchez respecto a este proyecto que consistía en recibir y publicar historietas de autores nacionales y extranjeros. Como explica Ostuni, cada edición se agotaba rápidamente pero debieron "cerrar sus puertas al poco tiempo por razones ajenas a la propia publicación". Lo acontecido con la revista *XOX* refleja la típica historia del cómic latinoamericano que ve truncado su desarrollo por situaciones económicas. En este caso, la *XOX* debió cancelarse después de siete números vendidos de manera bimestral por la crisis económica de 1998. "Con el feriado bancario perdimos el dinero para continuar con el proyecto", dice Sánchez. Otro cómic que aparece por estos años y que continúa su vida en formato digital es *Rocko* que relata la vida de un grupo de metaleros.

Con la llegada del nuevo milenio, la historia del cómic ecuatoriano inicia una etapa prometedora en cuanto a la creación, distribución y aceptación social y cultural de las historietas de producción nacional. Aunque esta sigue siendo una actividad de la cual no se puede depender para sobrevivir y los artistas deben dedicarse a otras actividades, en la primera década del 2000 se alcanzan importantes conquistas, tales como la formación de grupos interesados en la difusión y promoción de las historietas (el *Club de Comics Ichiban* en Quito, desde 1999, y el *Cómic Club de Guayaquil*, desde el 2003), la creación de carreras especializadas en varios institutos y universidades y la realización anual de convenciones que reúnen a artistas, coleccionistas, lectores y aficionados. Fue en el 2003 cuando se inauguró esta tradición con la convención organizada por *Toys & Comics*.

Sin embargo, la conquista más importante de estos años ha sido sin duda el hecho de que algunas de las publicaciones nacidas de la imaginación y la pluma de artistas ecuatorianos hayan alcanzado el estatus de periódicas en lugar de esporádicas. Anteriormente, solo podríamos nombrar la historieta *El Gato* como una publicación que mantuvo su espacio periódico en el diario *El Universo* a finales de los setenta y que duró un año.

En el 2000 aparece en las páginas del diario *El Hoy* la tira cómica *Fito* del artista Fernando Barahona. “Retrataba la vida de un grafitero que pintaba en las noches y estudiaba en la universidad durante el día. Era bastante contradictorio, pues era un libre pensador que vivía con su mamá”, dice su creador entre risas. *Fito* apareció de forma periódica durante dos años consecutivos hasta que el artista decidió detener la publicación por un desacuerdo económico con el diario. “Crear una historieta requiere esfuerzo y creatividad para lograr dar forma a todo un universo. Por eso no consideraba justo recibir USD 2 por tira”, comenta Barahona.

### **FITO**



**Ilustración 2.25. Tira cómica Fito, publicada en el diario El Hoy. Cortesía del autor, Fernando Barahona.**

En el 2000 también aparece por primera vez en la página final de la revista ecuatoriana *Tierra Incógnita* de la edición de diciembre, la historieta del artista plástico Guido Chaves que ha logrado sobrevivir hasta el día de hoy, ocho años después. Esta historieta se publica en el formato de ‘página de historieta’ cada dos meses y no posee personajes fijos sino que siempre retrata diferentes situaciones relacionadas con una temática ecológica y social. “Me gusta pensar que mis historietas van más allá del simple entretenimiento y que sirven para educar y hacer pensar a las personas”, comenta este artista que no solo ha logrado publicar un gran número de comics sino que ha sido lo suficientemente afortunado como para plasmar su ideología en ellos y obtener una remuneración económica aceptable.

En el 2002, Chaves también publica su historieta *Don Honorio: crónicas y aventuras*, con el apoyo del Municipio de Guaranda, tras dos años y medio de investigaciones y esfuerzos. “Quise hacer este cómic para plasmar la historia del carnaval y el significado que tenía para Guaranda, donde nació.



Me daba mucha pena que las tradiciones antiguas, que hoy ya prácticamente nadie recuerda, se olvidaran para siempre”, comenta Chaves, quien obtuvo la inspiración para su cómic de las historias que su abuela le contaba. Este artista plástico no se detuvo a ningún momento a pensar si lograría o no publicar su trabajo; simplemente siguió dibujando hasta terminarlo. “Invertir mi tiempo en esta historia era algo que me hacía feliz. Una vez acabado comencé a buscar apoyo pero solo recibía puertazos. Finalmente, el municipio de Riobamba se interesó”.



Ilustración 2.26. CHÁVES, Guido, *Don Honorio: crónicas y aventuras*, 2002.

En el 2006 aparece una tira cómica que continúa publicándose hasta el día de hoy en el diario *El Comercio* a manos del artista secuencial y antropólogo Fabián Patinho: *Ana y Milena*. Lo interesante de este caso no es solo que la

tira haya logrado mantenerse durante dos años seguidos, sino que su autor consiga por ella un reconocimiento económico que, si bien no le alcanzaría para sobrevivir sin dedicarse a otras actividades, sí constituye un buen aporte.



Ilustración 2.28. Tira cómica *Ana y Milena*, publicada en el diario *El Comercio*. Cortesía del autor, Fabián S. Patinho

Por otro lado, cabe recalcar que durante esta década continúan apareciendo historietas de publicación independiente. Un trabajo digno de citarse es la serie *Damasco 2020* del artista Wilo, que aparece en formato de “comic-book” a partir del 2003 y narra una historia futurística basada en el relato bíblico de San Pablo, un soldado romano que se convierte al cristianismo. “Fue un trabajo hecho en las madrugadas, realmente un sacrificio”, cuenta Wilo, quien escribió el guión, dibujó, montó, entintó, etc., la historieta. Se trató, como en la mayoría de los casos ecuatorianos, de un trabajo en solitario.

Esta historieta, compuesta por varios tomos, tuvo gran éxito en el mercado estadounidense entre el público latino y logró vender miles de ejemplares en una feria. “El potencial del proyecto se reveló cuando, en dos días, se vendieron 7 mil ejemplares en una feria de Miami y luego pidieron 30 mil más”, comenta Wilo. Tras el éxito, Wilo decidió buscar la colaboración de otros artistas para sacar una versión en inglés llamada *Redemption*.



Ilustración 2.27. AYLLÓN, Wilo, *Damasco 2020: la persecución*, 2003-

“Yo hacía el boceto, el segundo dibujante lo pasaba a lápiz, el tercero lo entintaba y el cuarto lo coloreaba. Queríamos sacar 12 números pero solo llegamos a cuatro”, comenta Wilo, que actualmente trabaja para publicar una recopilación en formato de novela gráfica de *Damasco 2020*.

Continuando con los trabajos de corte independiente, se pueden nombrar las historietas del artista Ivan Bernal como *El Cuervito Fumandhu* (2005) que como explica el texto del estudioso de historietas Hernán Ostuni, narra la vida de un antisociable, imprudente, metiche y malhumorado cuervo gordo “que solo busca las cosas fáciles y las mujeres bonitas”. Las historietas de este artista pueden leerse en Internet, en una página web de su autoría.

En el 2006 se publica la historieta *Historias Bíblicas*, una revista de 16 páginas con temáticas bíblicas que tuvo “un tiraje de 2000 ejemplares y se

vendieron 1500 con un costo de 50 centavos venta al público”, como lo explica Ostuni.

Esta etapa histórica del cómic ecuatoriano también está caracterizada por una evolución en el proceso creativo, pues tras años de lucha y trabajo los artistas han adquirido experiencia no solo en el arte gráfico sino en la labor narrativa. Los artistas coinciden en que el proceso para crear sus historietas ha variado desde sus primeras publicaciones, fundamentalmente en el aspecto del guión. Varios artistas, como Santibáñez, Wilo, Barahona y Patinho reconocen que al inicio de su carrera como historietistas la creación de sus comics era muy rudimentaria restringiéndose prácticamente a plasmar sus ideas en papel sin darles muchas vueltas. Sin embargo, con el paso del tiempo, fueron desarrollando la práctica y el hábito de crear bocetos de sus historias, trabajar la estructura antes de dibujar el producto final, invertir tiempo en la creación de personajes para definir su historia, su personalidad, etc. Todos reconocen la importancia de trabajar la estructura y el contenido de la historia antes de empezar a dibujarla.

Otra conquista de esta época que cabe destacarse es que si bien la creación sigue siendo en su mayoría la labor de una sola persona, durante esta década se dan los primeros experimentos industriales, esto es, se unen por primera vez escritores con dibujantes y entintadores para producir historietas de corte masivo. En primer lugar, se puede nombrar la serie de historietas publicadas por el diario *El Comercio* en el 2006, cuyas temáticas partían de acontecimientos históricos recientes de corte policial. Se publicaron cuatro series de nueve números cada una: *El Caso Cabrera*; *La madrina*, basada en la historia de la ‘Mama Lucha’; *El Rey*, basada en el caso de Reinaldo Zamora; y *El Capo*, basada en varios casos sobre drogas. Lo particular de estas publicaciones, en lo que se refiere a la producción nacional de historietas, es que se realizaron con un equipo de trabajo. El guionista del proyecto, el licenciado en artes escénicas y periodista Pablo Tates relata que se conformaron tres diferentes equipos. El primero, con un joven dibujante que se retiró al finalizar la publicación de *El Caso Cabrera*, una historieta periodística que relataba todo lo acontecido con este caso



En el 2006 otro proyecto de corte industrial vio la luz en el país con la revista *Leyendas*, que se publica hasta hoy con el apoyo de diferentes artistas. Su creador, Mauricio Gil Gutiérrez, explica que esta revista “se creó con la intención de transmitir las leyendas y tradiciones del Ecuador”. Lo alentador es que el proyecto se ha mantenido con vida hasta el día de hoy. Actualmente, la producción de historietas en el país continúa. La más reciente publicación de corte masivo corresponde al cómic de distribución gratuita *La independencia de Guayaquil* que forma parte de “un programa editorial puesto en marcha por la Biblioteca Municipal”<sup>87</sup> de Guayaquil con el objetivo de dar a conocer la historia de la ciudad a sus habitantes. En palabras del director de Cultura y Promoción Cívica del Municipio de Guayaquil, “esta es una forma gratisima de aprender la rica historia de nuestra urbe”.<sup>88</sup>

Esto es lo que se puede nombrar respecto a la producción nacional. En lo que se refiere a la promoción y apoyo a las historietas de cualquier procedencia se puede anotar que actualmente funcionan diferentes grupos de aficionados que han organizado exposiciones, concursos nacionales de historietas, etc., como el caso del *Club de Cómic Ichibán* (que significa los primeros en japonés) y el *Cómic Club de Guayaquil*.

Por otro lado, el acceso a materiales extranjeros en idioma español se ha vuelto posible nuevamente gracias a la apuesta de librerías y pequeños distribuidores interesados en el mundo de la historieta que empezaron a importar “comic-books”, novelas gráficas, manga, etc., a comienzos del 2000.

“Desde que empezamos en el 2004 con la venta de historietas, el mercado empezó a ampliarse. En el 2006 hubo un gran crecimiento”, comenta Juan Jerónimo Andrade de la importadora y distribuidora *Punto Comic*. Sin embargo, “a partir del 2007 empezó una contracción debido a la crisis económica mundial, lo que ha hecho que no solo nuestros productos bajen las ventas sino muchos otros”, comenta Andrade, añadiendo que los lectores de comics no se han alejado completamente de ellos sino que han

<sup>87</sup> <http://www.comicclub.8m.com/comic%20municipal.htm>

<sup>88</sup> *Ibid.*

restringido sus compras a títulos específicos. Solo cabe esperar que sucederá a futuro con las historietas extranjeras, pues los precios continuarán en aumento.

En cuanto a la producción nacional, el hecho de que las Universidades e Institutos hayan abierto estudios serios sobre el mundo de las historietas no solo augura el nacimiento de historietas ecuatorianas de alta calidad gráfica y literaria sino también un cambio en la mentalidad nacional sobre lo que son las historietas. "Esto es importante, sin embargo, lo principal, es que los artistas tengan la pasión para realizar sus proyectos. Todo es cuestión de organizarse y ponerle ganas", comenta el diseñador Juan Carlos Sánchez, de la desaparecida XOX, que actualmente planea publicar un proyecto similar pero con otro nombre.

Para finalizar, y en palabras de los autores de una web peruana aficionada y especializada en comics, "si bien a diferencia de países como EEUU, México, Argentina o España, el cómic en Ecuador es aún una industria por explotar, no es menos cierto que existe una historia de esfuerzos y logros"

89

---

<sup>89</sup> COMICPERÚ, *El Cómic en el Ecuador*, 27 de marzo del 2008, 16:37, <<http://comicperu.blogspot.com/2007/08/el-cmic-en-el-ecuador.html>>

### 3. Capítulo

#### “UN LENGUAJE COMO NINGÚN OTRO”

##### 3.1. La esencia

Cuando a partir de abril del 2000 las autoridades japonesas decidieron introducir el estudio del manga en las aulas, resaltando la “continuidad ininterrumpida existente entre los históricos pergaminos que contenían dibujos y grabados, hasta el manga actual” (Gravett:18:2004), se concentraron en las características más obvias de este medio de comunicación y olvidaron que una historieta va más allá del simple arte de dibujar. “En esta asignatura de índole más visual que teórica, la representación del manga contemporáneo se limitaba a una secuencia de Tezuka [autor de manga] sin diálogos y una fotografía de *Bola de Dragón*, sin incluir ningún bocadillo de diálogo ni onomatopeya alguna” (Gravett:18:2004), lo que demuestra que incluso en países donde las historietas gozan de gran aceptación [la venta de manga constituye una sexta parte de los de 250 millones de yenes que produce la industria de la revistas (Gravett:14:2004)] se comete el error de considerar a los comics como simples colecciones de dibujos que no se diferencian de las caricaturas, de los dibujos animados e, incluso, de las obras de arte narrativo más antiguas, como las pinturas rupestres, los mosaicos, los pergaminos o las pinturas egipcias.

Nada más lejos de la verdad, pues la historieta es un sistema de signos que funciona con códigos propios y particulares que lo diferencian del resto de obras que poseen como base la narración, las imágenes o la narrativa a través de las imágenes. Hablar de historietas no es lo mismo que hablar de caricaturas, porque las primeras narran historias a través de la concatenación deliberada de imágenes mientras que las segundas transmiten un mensaje a través de una imagen que empieza y termina en sí misma; decir que las historietas son lo mismo que los dibujos animados constituye un grave error, porque las primeras narran una historia a través



de imágenes estáticas que capturan movimientos específicos mientras que los segundos componen el movimiento para que el ojo aprecie una acción ininterrumpida en la pantalla; y, por último, no se puede afirmar que las historietas sean iguales a las obras de arte narrativo porque las primeras usan onomatopeyas y metáforas visuales que no aparecen en las segundas.

Como vemos, asegurar que los comics son lo mismo que las caricaturas, los dibujos animados o el arte narrativo (mosaicos, etc.), es equivalente a asegurar que hablar en español es igual que a hablar en italiano o en latín. Y sabemos que no es lo mismo.

### **3.1.1. Las unidades significativas de la historieta**

El autor de varios libros dedicados al análisis de la historieta, Roman Gubern, expone en su *Lenguaje de los Comics* que, “como cualquier otra estructura narrativa, los comics son divisibles a efectos de análisis lingüístico en cierto número de unidades dotadas de significado. A tal efecto distinguiremos aquí entre ‘macrounidades significativas’, ‘unidades significativas’ y ‘microunidades significativas’” (Gubern:110:1979). Partiremos de esta división para estudiar y entender tanto los elementos de la historieta como sus formatos.

### **3.1.2. Macrounidades Significativas**

Estas se refieren a la estética, al estilo y al formato de las historietas. “Pertencen a esta categoría formas de definición estética global, como son concretamente la estructura de publicación adoptada (página de comics, media página, tira diaria, etc.), el color y los estilemas y grafismos del dibujante” (Gubern:110:1979).

#### **3.1.2.1. Formatos**

##### **3.1.2.1.1. La tira**

Es una hilera de cuatro a cinco viñetas que ocupa el espacio de una página. Su fórmula fue establecida por la serie diaria de *Mutt* en 1907 (Gubern:39:1979) pero no se popularizó sino hasta después de los años 20.

“Las tiras de humor tienen en general un solo autor, mientras que las de aventuras suelen contar con guionista y dibujante por separado” (De Santis:17:1998).

Pueden ser diarias o semanales, a color o blanco y negro, seriadas o narraciones completas y ocupan “un fragmento de página de contenido heterogéneo (otras “daily strips”, chistes, pasatiempos, etc.)” (Gubern:39:1979).

#### **3.1.2.1.2. La página**

Este formato nació a finales de 1800 en los suplementos dominicales que los diarios estadounidenses dedicaron a las historietas – *comics supplement* – y que tenían por lo menos cuatro páginas a color (Gubern:36:1979).

Esta modalidad fue la primera en la que se publicaron las historietas, incluso antes de que apareciera la tira diaria en 1907.

Roman Gubern ha definido a este formato como la “estructura de montaje peculiar de ciertos comics, que se caracteriza por estar concebida y realizada para ser reproducida sobre la integridad de la superficie de una página, para lograr una unidad gráfica con coherencia plástica global” (Gubern:37:1979). No se puede decir que sea una recopilación de tiras porque cada historieta ocupa por lo menos dos hileras y no una sola, como sucede con las tiras.

#### **3.1.2.1.3. “Comic-Book”**

Es una revista de no más de 40 páginas de extensión, tapa blanda, a color, periodicidad mensual y coleccionable. Sus medidas pueden variar dependiendo de la historia que traten. Por lo general, tienen 26cm por 17 cm, pero pueden ser más pequeñas.

“Los ‘comic-books’ son el símbolo de la historieta norteamericana [y] marcaron la independencia de la historieta de los periódicos” (De Santis:19:1998).

La calidad del papel varía dependiendo de la audiencia a la que van dirigidas. Por ejemplo, la mayoría de los “comic-books”

coleccionables de súperhéroes, están impresos en papel couché, mientras que los "comic-books" de humor están fabricados con papel periódico o papel bon.

"Inicialmente, se trataba de recopilaciones de tiras de prensa, pero el éxito del formato hizo que pronto empezaran a publicarse historias inéditas"<sup>1</sup> y se mantienen en el mercado gracias a que destinan unas diez de sus páginas a anuncios publicitarios.

Los "comic-books" se publican con la intención de que la audiencia las colecciona una a una; solo las que se conciben para tener un capítulo final se recopilan luego en formato de novela gráfica, el resto de historias continúan publicándose de manera indefinida. Por ejemplo, las historietas de *Superman*, personaje que nació en 1939, continúan publicándose hasta el día de hoy sin proyecciones de poner final a esta serie.

#### **3.1.2.1.4. El Álbum**

Es una revista mensual, de 48 páginas, tapa dura y coleccionable que recopila historietas de diferentes autores y se vende en librerías. Este formato, característico de la historieta europea<sup>2</sup>, "permite que nuevos autores sean leídos por un público mayor; y que las historietas más populares sostengan a las de los autores nuevos" (De Santis:21:1998).

Sin embargo, cada cómic que llenaba esta revista ocupaba únicamente ocho páginas y "el lector de las historietas de las revistas europeas se quedaba con gusto a poco" (De Santis:21:1998), pues las historias quedaban inconclusas y no continuaban sino hasta el mes próximo en el siguiente álbum. Por lo tanto, sufrió una dura competencia con los "comic-books" estadounidenses.

---

<sup>1</sup> WIKIPEDIA, *Comic book*, 3 de septiembre de 2007, 11:08, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Comic\\_book](http://es.wikipedia.org/wiki/Comic_book)>

<sup>2</sup> WIKIPEDIA, *Graphic Novels*, 3 de septiembre de 2007, 11:08, <[http://en.wikipedia.org/wiki/Graphic\\_novels](http://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_novels)>

#### 3.1.2.1.5. Novela Gráfica

Podríamos decir que es la versión novelística de las historietas, tanto en su extensión, complejidad, contenido y calidad.

Las novelas gráficas “usualmente se publican usando los mismos métodos y materiales para libros, y se venden por lo general, en librerías y tiendas de comics especializadas en lugar de estantes de periódicos y revistas” (De Santis:21:1998).

#### 3.1.2.1.6. Manga

La historieta japonesa se constituye en un punto y aparte respecto al resto de formatos de las historietas.

En primer lugar, las historietas japonesas se publican en revistas recopilatorias que, por su tamaño, han recibido los sobrenombres de ‘biblias’ o guías telefónicas, pues tienen de 200 a 400 páginas y, a veces, sobrepasan las mil. Estas revistas recopilatorias, publicadas a blanco y negro, no son para coleccionarse, y la gente las abandona en el parque, el metro, la oficina, etc., donde otras personas pueden recogerlos y leerlos. “El manga es lo suficientemente barato como para que la gente compre diferentes títulos cada día y se deshaga de ellos al terminar de leerlos” (Gravett:13:2004).

Cuando una de las historietas que aparecen en estas revistas recopilatorias adquiere fama y un gran número de seguidores, se publica en una colección aparte con materiales de mejor calidad. Cada tomo de estas colecciones se constituye en un verdadero libro, pues su extensión sobrepasa las cien páginas y, el total de todos los tomos, puede sobrepasar las mil.

#### 3.1.3. Unidades Significativas

La unidad básica de toda historieta (se trate de una tira, una página, un “comic-book” o una novela gráfica) la encontramos en **la viñeta**, “su célula narrativa básica, ya que yuxtapuesta a otras viñetas vertebró el eje sintagmático de la narración” (Gasca, Gubern:588:2001).

Puede que la gran mayoría de autores utilicen cuadros, rectángulos, círculos, etc., para enmarcar las imágenes de sus historietas, pero no podemos definir a una viñeta como la línea que delimita el espacio que ocupa un dibujo sino, más bien, como la "representación pictográfica del mínimo espacio o/y tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje de un cómic" (Gubern:115:1979).

Innumerables son los autores que han narrado sus historietas sin utilizar un solo cuadro que encierre a sus dibujos. Por ejemplo, uno de los autores más renombrados del mundo del cómic, el estadounidense Will Eisner, llenó páginas y páginas de historietas con imágenes ordenadas secuencialmente pero que no estaban contenidas dentro de ninguna figura geométrica. Es en este tipo de historietas que notamos que una viñeta no es un cuadro sino la representación pictográfica de un tiempo y un espacio (Gubern:115:1979).

En la Ilustración 3.1 vemos cómo el propio dibujo es el que delimita su espacio dentro de la página y no una línea externa que lo bordee. Por eso decimos que la viñeta es el pictograma y no la figura que lo encierra.



Ilustración 3.1. EISNER, Will, *Last day in Vietnam*, 2000, pág. 68

Una de las características de la viñeta es que se constituye en un espacio donde se realizan acciones en tiempo presente. Toda obra de carácter icónico trabaja con situaciones en tiempo presente, y la historieta no es una excepción.

“Una viñeta supone la presentación de un ‘presente inmovilizado’, algo así como una instantánea fotográfica relacionada con otras instantáneas anteriores y posteriores. En el momento de leer una viñeta, la anterior – que fue presente instantáneo al ser leída – se convierte en pasado y la posterior se intuye como futuro” (Rodríguez Diéguez:27:1991).

Pero si, durante la lectura, se vuelven unas viñetas atrás se encuentra nuevamente pictogramas que funcionan en el presente, pues la acción está para siempre congelada en un momento específico.

Las viñetas no solo tienen la característica de retratar acciones en tiempo presente, sino que capturan el momento exacto en que los movimientos cobran significado para el lector. Por ejemplo, cuando un personaje golpea a otro, no vemos el dibujo de un puño sobre un rostro, piel con piel, sino el de un sujeto cayendo, con el labio ensangrentado, frente a otro hombre que tiene el brazo estirado. Y nuestra mente conecta una imagen con la otra.

“Cada viñeta delimita una porción de espacio en el que se representa mediante el dibujo un espacio ficticio, en cuyo interior acontece una acción de duración variable. Como sea que la imagen es fija y la acción representada implica a veces un cierto paso de tiempo, el instante escenificado es, en realidad, un instante durativo” (Gasca, Gubern:16:2001).

Los pictogramas narran acciones dentro del espacio que ocupan y las desarrollan desde el inicio de la viñeta hasta el final (de izquierda a derecha, en los comics occidentales, y de derecha a izquierda en los orientales) con la ayuda de los diferentes elementos que la componen.

### **3.1.4. Microunidades Significativas**

“Son todos los elementos que definen, componen y se integran en la viñeta” (Gubern:110:1979).

#### **3.1.4.1. El encuadre**

Puede “definirse como una ‘delimitación bidimensional de un espacio’ [que] está referida a dos órdenes de espacios distintos: al de la superficie del papel sobre el que se dibuja o imprime la viñeta y al espacio figurativamente representado por el dibujante” (Gubern:123:1979). En otras palabras, es la manera en la que el autor decide enfocar, construir y ordenar su pictograma dentro de una página, ya sea impresa o web. Comprende la composición, los decorados, el vestuario de los personajes, los personajes y las tipologías.

“La elección de uno u otro tipo de encuadre viene determinada en cada momento por la acción del sujeto, la importancia dramática de la misma y su relación con el entorno, así como por otras consideraciones psicológicas o estéticas” (Gubern:125:1979). Los componentes de los que el autor de comics hecha mano para encuadrar una viñeta son los siguientes:

##### **3.1.4.1.1. Planos visuales**

Al igual que en el cine y en la fotografía, las historietas utilizan diferentes planos o encuadres para enmarcar la acción de acuerdo a lo que deseen mostrar, tomando como referencia empírica el cuerpo humano” (Gubern:124:1979). Estos son:

###### **3.1.4.1.1.1. Plano General**

Vemos entera la figura del personaje. Cabe recalcar que esta clase de plano se utilizó por primera vez en el mundo de las historietas antes que en el cinematográfico, específicamente en la historieta *Little Nemo in Slumberland*. “El primer plano general de la historia del cine no aparece hasta 1910, en *Ramona*, de Griffith” (Gubern:101:1979).

**3.1.4.1.1.2. Plano Americano**

Vemos a los personajes desde la cabeza hasta las pantorrillas.

**3.1.4.1.1.3. Plano Medio Largo**

Vemos a los personajes desde la cabeza hasta los muslos.

**3.1.4.1.1.4. Plano Medio**

Vemos al personaje desde la cabeza hasta la cintura.

**3.1.4.1.1.5. Plano Medio Corto**

Vemos al personaje desde la cabeza hasta las costillas.

**3.1.4.1.1.6. Primer Plano**

Vemos al personaje desde la cabeza hasta los hombros

**3.1.4.1.1.7. Primerísimo Primer Plano (Plano Detalle)**

Un acercamiento a un rostro, una mano, una moneda, etc.

**3.1.4.1.2. Profundidad de campo**

Es un espacio virtual dado por “la nitidez del espacio longitudinal representado” (Gasca, Gubern:16:2001). En otras palabras, es la composición visual de los objetos respecto al punto desde donde se los mira. Con la profundidad de campo se da la impresión de que existen tres dimensiones dentro de una imagen bidimensional, como lo son las viñetas de las historietas.

“Relacionados con este espacio virtual están todos los problemas técnicos de la perspectiva lineal y de la perspectiva aérea (...) que son idénticos y no distintos a los que se han estudiado abundantemente en el arte del dibujo y de la pintura” (Guberns:125:1979).

Los elementos dentro de la viñeta se encuadran siguiendo las leyes de la perspectiva, como retratar de mayor tamaño al objeto más cercano e ir reduciendo el tamaño de los objetos a medida que se van alejando. En las historietas no existen cámaras o personas que sirvan de referencia para la perspectiva, por lo que el dibujante debe crear sus puntos de fuga y partir de ellos para crear las tres dimensiones de la imagen. Es como si el ojo del



dibujante fuera la cámara que graba las imágenes y luego nos la transmite.

### **3.1.4.2. Las adjetivaciones**

#### **3.1.4.2.1. La angulación**

Esto corresponde al lugar donde coloquemos la "cámara" imaginaria que utiliza el autor de comics para captar la imagen. Esto "da lugar a encuadres vistos en picado (desde arriba) o en contrapicado (desde abajo)" (Gasca, Gubern:16:2001). El uso de estas angulaciones puede tener usos meramente estéticos (como mostrar una ciudad desde lo alto) o buscar transmitir un significado. Por ejemplo, un contrapicado de un hombre nos da la impresión de que es poderoso y fuerte, mientras que un picado de una persona nos transmite la idea de que está atrapado o es débil e insignificante.

#### **3.1.4.2.2. La Iluminación**

Es la utilidad que se da a las sombras, los claroscuros, los contraluces, etc., dentro de una viñeta para acentuar el dramatismo e impartir realidad a las historietas.

La iluminación es clara y casi sin sombras en aquellas historietas que se basan en el humor, mientras el manejo de la iluminación se complica cuando la historieta es de corte más realista. Cabe recalcar que en una historieta es más fácil jugar con la luz y con la sombra de lo que resulta en el cine o en la televisión, pues un autor de comics solo necesita sus pinceles, lápices y borradores para crear la impresión de claridad (con el exceso de blancos) y oscuridad (con el predominio del color negro), mientras que los medios audiovisuales requieren de equipos (lámparas, rebotadores, etc.) muy costosos.

### **3.1.4.3. Las convenciones gráficas**

Hemos apuntado en páginas anteriores que las historietas poseen elementos exclusivos que no son utilizados por ningún otro medio de comunicación. Estos son las onomatopeyas, los "balloons" o globos

de texto [“que pueden albergar diálogos, sonidos articulados, pensamientos y metáforas visualizadas” (GUBERN:111:1979)] y las figuras cinéticas.

Respecto a estos elementos de la historieta, se debe señalar que son convenciones específicas “en el sentido de ‘exclusivas de los comics, lo que no significa ‘imprescindibles’ para su existencia histórica ni para su expresión” (Gubern:139:1979). Como ya hemos analizado, no es necesario que estos elementos estén presentes en una historieta para que una obra sea calificada como tal. Encontramos:

#### **3.1.4.3.1. Las Onomatopeyas**

Son los sonidos hechos palabra o, más bien, los sonidos representados a través de expresiones icónicas. Son los “fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o un animal” (Guberns:151:1979).

Existe un debate sobre quién ha sido el autor que introdujo las onomatopeyas en el mundo de la historieta, pero lo cierto es que entraron para quedarse. No es indispensable, como ya hemos dicho, su uso en las historietas, pero pueden utilizarse para lograr que el lector capte los sonidos de llamadas telefónicas, pisadas, explosiones, disparos, y, en fin, todo aquello que produzcan sonidos que puedan ser traducidos verbalmente.

Cada país utiliza sus onomatopeyas propias, ya que un fonema puede no tener el mismo significado en un idioma que en otro. Sin embargo, ciertas onomatopeyas de origen inglés se han internacionalizado y son aceptadas en casi todo el mundo. La razón radica en que las onomatopeyas vienen inscritas dentro de los pictogramas y, al exportarse las historietas, estas no pueden ser traducidas a otro idioma como sucede con los diálogos. “De este modo los Sindicatos [americanos], además de exportar con sus comics las fórmulas del *american way of life*, exportaron también sus sustantivos y verbos convertidos en onomatopeyas” (Guberns:154:1979).

### 3.1.4.3.2. Los globos de texto

Llamados bocadillos o “balloons” en inglés, son las figuras, por lo general ovaladas, donde se insertan los diálogos y los pensamientos de los personajes así como las metáforas visuales. “Son los recipientes simbólicos o contenedores de las locuciones de los personajes parlantes, cuya procedencia se indica con un rabo o delta invertido dirigido al emisor de la locución inscrita” (Gasca, Guberns:422:2001).

Los globos están compuestos por dos elementos: su contenido y su contorno, continente o “perigrama” (Gasca, Gubern:422:2001). En cuanto al contenido, pueden encerrar diálogos, pensamientos o, como ya señalamos, las metáforas visuales que no son más que representaciones icónicas de pensamientos o ideas. Es este contenido el que define muchas veces la forma que tendrá el contorno del globo. Así, si encierra un pensamiento, el “balloon” tendrá forma de nube y la delta será reemplazada por una sucesión de círculos; si encierra una expresión de ira o si la frase viene de un altavoz, estará delineado con dientes de sierra; y si encierra una frase de fría indiferencia o una expresión nacida del temor o del frío, el globo tendrá estalactitas colgando de él. Cuando expresan sentimientos como estos, los balones se denominan *sensogramas* (Gasca, Guberns:422:2001).

El “balloon” no es el único recurso que posee el cómic para presentar su contenido literario. Encontramos también los **cartuchos** “cápsulas insertas dentro de la viñeta o entre viñetas consecutivas (...) cuyo texto inscrito cumple la función de aclarar o explicar el contenido de la imagen o de la acción, facilitar la continuidad narrativa, o reproducir el comentario del narrador” (Gasca, Guberns:412:2001).

Tanto los globos como los cartuchos deben leerse, en una viñeta, de izquierda a derecha y de arriba abajo en los comics

occidentales, y de derecha a izquierda y de arriba abajo en los orientales.

#### **3.1.4.3.3. Las Metáforas Visuales**

Son analogías icónicas que suplantán una idea, pensamiento, sentimiento o estado de ánimo con una imagen.

“El lenguaje de los comics ha adoptado el principio sustitutorio de la metaforización (...) hasta llegar a crear verdaderos ideogramas, progresivamente abstractos o conceptuales. Esta sustitución analógica se utiliza sobre todo para expresar vivencias y estados de ánimo” (Gasca, Gubern:312:2001).

El corazón roto (que representa el amor perdido), el bombillo encendido (que simboliza una idea brillante), el corazón flotando (que simboliza un enamoramiento), las estrellas sobre la cabeza (que representan el dolor de un golpe), etc; son todas metáforas provenientes del mundo de las palabras, es decir, “traducciones icónicas de expresiones y estados de ánimo” (Gasca, Gubern:312:2001). Sin embargo, otras metáforas visuales son únicas del mundo de las historietas, como el signo de interrogación sobre la cabeza de un personaje para representar confusión o desconocimiento, las notas musicales flotando en el ambiente para representar el sonido de una melodía, el signo de admiración sobre los personajes para representar sorpresa o asombro, y diferentes “signos icónicos desagradables o confusos” (Gubern:158:1979) para representar insultos.

Estos recursos son de dominio de las historietas humorísticas pues, a medida que el realismo del cómic aumenta, el uso de metáforas visuales disminuye, pues en el mundo real las personas no tienen corazones, focos o estrellas flotando sobre sus cabezas.

#### **3.1.4.3.4. Las Figuras Cinéticas**

Son signos convencionales que sirven para representar movimiento dentro de la estaticidad de una viñeta.

Según el estudioso de comics, Roman Gubern, deben considerarse como metonimias “que a diferencia de las metáforas visualizadas, no proceden del lenguaje verbal, sino de un proceso físico (el desplazamiento), indicado por la señalización del vacío espacial que ha recorrido el cuerpo”.

Las caídas, los golpes, las peleas, los movimientos de cabeza, los mareos, las huidas y demás son movimientos que se representan con líneas entrecortadas o circulares que parten o rodean a los objetos inmóviles que conforman el pictograma. “La simbolización cinética se inventó precisamente para expresar una amplia gama de movimientos físicos de las figuras inmóviles” (Gasca, Guberns:214:2001) y estas simbolizaciones se han convertido en convenciones gráficas de las historietas, principalmente de las que poseen un carácter humorístico.

## **3.2. Los principios básicos**

### **3.2.1. El eterno presente**

Como hemos señalado anteriormente, las historietas son parte del universo icónico y, por lo tanto, son obras que funcionan en tiempo presente. Al leer un cómic, encontramos que cada viñeta se constituye en una imagen congelada donde las acciones suceden en tiempo real. Incluso cuando nos encontramos con secuencias narrativas ambientadas en el pasado de la historia (a través de “flashbacks”) o en el futuro de la misma (con “flashforwards”) las acciones se desarrollan en tiempo presente.

“El tipo de lenguaje predominante en las historietas es el estilo directo. Éste posee una inmediatez desconocida en los textos épicos, por cuanto no necesita ser precedido de frases introductorias tales como: ‘Dijo...’, ‘Preguntó...’, etc.” (Baur:26:1978).

Este principio, básico para la construcción de una historieta, es el que concede a este medio de comunicación su carácter único, pues las

acciones se suceden en el momento mismo en que el lector posa su mirada sobre un cómic, a diferencia de las obras literarias, donde toda la historia acontece en tiempo pasado. Además, el cómic supera en otro aspecto a las obras de carácter literario pues, aunque la lectura de textos, ya sean reales o ficticios, nos conceda la posibilidad de volver atrás para releer un pasaje que no haya quedado claro, no nos permite apreciar con una sola mirada un momento de la historia, sino que nos obliga a leer una serie de descripciones. Ni siquiera el cine y la televisión pueden compararse con la historieta pues, aunque se desarrollan en tiempo presente, como corresponde a las obras icónicas, los momentos se pierden en el pasado y el espectador no tiene la oportunidad de retroceder la cinta para poder volver a verlos.

“En una película, en una novela, los hechos ya leídos o vistos no están, son un pasado borrado que no podemos recuperar con sólo una mirada; pero en la historieta están ahí, flotando, inmediatos” (De Santis:14:1998). Sin embargo, debemos recordar que las viñetas no son simples imágenes congeladas, sino unidades narrativas que captan el desarrollo de acciones, de izquierda a derecha en los comics occidentales y de derecha a izquierda en los comics orientales.



**Ilustración 3.2.** Viñeta tomada de la historieta *V for Vendetta*, del guionista Alan Moore y el dibujante David Lloyd. 1990, pág. 193.

Como vemos en la Ilustración 3.2, el hombre apunta con una pistola a un mujer recién apresada. La imagen es estática, pero nos transmite la

sensación de movimiento y avance narrativo. La acción comienza en el lado izquierdo de la viñeta, con el hombre que sostiene el arma, y se desarrolla hacia la derecha, concluyendo con la mujer que se retuerce. Causa y efecto en una sola viñeta; toda una narración en una sola imagen.

Sin embargo, especialmente en los “comic-books” estadounidenses que no cuentan con mucho espacio para la narrativa, se aprecia la “contradicción lingüística entre la temporalidad del diálogo y la congelada instantaneidad de la expresión icónica (y más precisamente ‘gestual’). Esta contradicción obliga al dibujante a elegir en cada representación el momento gestual más significativo de sus personajes” (Gubern:119:1979).

Muchas veces, los diálogos sobrepasan las acciones narradas en una viñeta. Una mujer puede sacar unas tijeras del cajón, pero su diálogo ya indica que va a entregar esas tijeras a otra persona, aunque no lo veamos.

Esta contradicción es más difícil de apreciar en las novelas gráficas así como en el manga, donde las historietas ocupan cientos de páginas y cada acción puede ocupar una viñeta propia.

### **3.2.2. La elipsis**

Este es el segundo principio básico para la construcción de historietas, pues permite la abreviación de acciones y hechos que, de lo contrario, deberían retratarse segundo a segundo. “Se entiende por ‘elipsis’ la ‘omisión en el habla de un elemento que existe en el pensamiento lógico’ o ‘figura de construcción, que consiste en omitir en la oración una o más palabras, cuyo sentido puede sobreentenderse” (Gubern:117:1979).

En una historieta, la elipsis consiste en la omisión de pictogramas innecesarios para la construcción narrativa, sin los cuales no cambia el mensaje a transmitirse.



Ilustración 3.3. Viñeta tomada de la historieta *V for Vendetta*, del guionista Alan Moore y el dibujante David Lloyd. 1990, pág. 25.

En la Ilustración 3.3, con tan solo tres viñetas comprendemos que el hombre abre la puerta y entra a la habitación. No necesitamos ver cada momento de la acción (el hombre caminando, abriendo la puerta, cerrando la puerta, entrando al cuarto) sino los instantes específicos que nos transmitan la idea de la acción general de entrar a un cuarto.

“La articulación de viñetas permite una supresión de redundancias y de tiempos muertos, a la vez que posibilita al lector la restitución del *continuum* narrativo” (Gubern:117:1979).

Por lo tanto, la elipsis no es más que los saltos temporales de viñeta a viñeta, que se logran con la descomposición de los hechos en momentos específicos que se retratan en las viñetas y cobran sentido al integrarse en la secuencia narrativa.

“Solo la historieta puede dar cuenta del avance progresivo de una historia y a la vez de la simultaneidad de los momentos que la componen” (De Santis:13:1998).

Dentro de un mismo pictograma, se retratan momentos específicos de una acción, que resumen a la misma y transmiten la *idea* de movimiento.





Ilustración 3.4. McCLOUD Scott, *Making Comics*, 2006, pág. 34.

Cada viñeta de la Ilustración 3.4 se constituye en una unidad narrativa, en saltos temporales donde las acciones han sido inmovilizadas pero, aún así, representan movimiento. En la viñeta número 2, no vemos al hombre llevar el sombrero de su cabeza hasta la mesa, pero sí vemos el resultado final de la acción de quitarse el sombrero y bajarlo; de igual manera, en la última viñeta, tampoco vemos al mago sacar al conejo del sombrero, pero sí el resultado de que haya metido la mano en el sombrero y sacado al animalito.

Puestas en conjunto, todas las viñetas construyen una secuencia que nos lleva a la conclusión de que el mago está ejecutando el acto de sacar un conejo de su sombrero. Pero las viñetas no nos muestran cada imagen de la acción, sino un resumen de ella. Lo que el autor hace es captar los momentos específicos de la acción para transmitirnos la idea de que el mago se quitó el sombrero, lo puso sobre la mesa y sacó a un conejo del mismo. Aunque no veamos la acción completa, nuestra mente une la causa (en la primera viñeta vemos al hombre coger su sombrero) con el efecto o resultado (en la segunda viñeta vemos al hombre con el sombrero sobre la mesa y, sin una explicación, entendemos que él lo llevó de su cabeza a la mesa).

“El dibujo de los comics genera imágenes estáticas, que por definición no pueden reproducir miméticamente el movimiento del

mundo real. La dinamicidad narrativa de los comics procede de la continuidad seriada de sus imágenes secuenciales” (Gasca, Gubern:194:2001).

Por lo tanto, para lograr transmitir acciones a través de imágenes estáticas, se debe tener un manejo eficaz y efectivo de la elipsis, que no solo la encontramos en el carácter narrativo de la historieta, sino también en los personajes que la componen.

Si bien existen autores que prefieren utilizar un dibujo realista para sus historietas, la gran mayoría utiliza imágenes simplificadas que no presentan todas las características de los seres vivos pero sí sus cualidades más representativas.

“Habría que señalar que los personajes de comics, y más particularmente los personajes humorísticos, considerados en su calidad semiológica del mensaje, son ‘personajes elípticos’, en la medida en que el sistema significant que los representa parte de una simplificación y reducción de la realidad humana, omitiendo muchos rasgos accesorios” (Gubern, 134:1979).



**Ilustración 3.5. El arte de Alex Ross (izquierda) y el arte de Charles Schultz. Aunque se utilicen dibujos realistas o dibujos elípticos, el lector comprende que la imagen corresponde a un ser humano.**

### 3.2.3. Las figuras icónicas

Las imágenes de una historieta no son más que representaciones de objetos que encontramos en la realidad. En otras palabras, son íconos, “signos que en algunos aspectos ofrezcan semejanzas con lo denotado” (Gubern:108:1979). El dibujo de una persona no es una persona, sino la representación gráfica de la misma, compuesta por las características y cualidades más significativas de un ser humano.

Toda historieta está compuesta por íconos, por convencionalidades gráficas y universales que representan a seres y objetos de la realidad. Por lo tanto, no es necesario ser un dibujante profesional para construir un cómic, pues basta con utilizar estos signos convencionales para transmitir mensajes. Una línea horizontal puede ser el suelo, un círculo el sol, y así sucesivamente.

Incluso cuando se construyen historietas con fotografías, nos encontramos con íconos y no con seres reales, pues una foto no es más que la representación visual de un ser u objeto reconocible para la audiencia que lo mire.

### 3.2.4. La diacronía

La historieta es una obra de carácter narrativo que, aunque compuesta por imágenes estáticas y congeladas en el presente, desarrolla una historia a través del tiempo.

Por lo tanto, es una obra de carácter diacrónico que obedece a las leyes de la lectura, funcionando a través del “vector de seguimiento del texto” (Rodríguez Diéguez:28:1991) tanto de occidente (de izquierda a derecha y de arriba abajo) como de oriente (de derecha a izquierda y de arriba abajo).

“La narración misma – es decir, el desarrollo de la acción – transcurre sobre una serie de imágenes” (Baur:26:1978) que, tomando en cuenta el “vector de seguimiento del texto” y la línea temporal de la estructura narrativa, se conjugan para adquirir sentido. Esta conjugación se realiza a través del montaje que, “tanto en los comics como en el cine, está basado en la ‘selección de espacios y de tiempos significativos,

convenientemente articulados entre sí para crear una narración y un ritmo adecuados durante la operación de la lectura” (Gubern:162:179).

La manera en que se ordenan las viñetas que, como ya sabemos, son la célula básica de la historieta, dependerá de la intencionalidad del autor así como de las características de la historia. Se puede realizar un montaje lineal, es decir, ordenar las viñetas de manera cronológica, o un montaje paralelo, “que permite alternar dos o más acciones que ocurren en lugares distintos y se suponen simultáneas” (Gubern:163:1979). Pese a que Gubern habla únicamente de la narración lineal y de la paralela, la historieta puede hacer uso de otras narrativas, como lo es la circular, que consiste en iniciar la historia con un suceso significativo que ocurre en el futuro y luego narrar todos los acontecimientos que llevaron a ese suceso. De igual manera que en el cine experimental, las historietas también pueden carecer de una estructura narrativa lógica y hacer uso de una surrealista y sin sentido lógico aparente.

“El paso de una viñeta a la siguiente puede suponer la visión del mismo espacio desde un punto de vista o en escala distintos, puede suponer un cambio de espacio de la acción, puede suponer un paso de tiempo – consecutivo, posterior tras un lapso (elipsis), anterior (“flash-back”), o anticipación del futuro (“flash-forward”) –, o bien un cambio de espacio y de tiempo a la vez. Los criterios estéticos y narrativos para articular las secuencias de viñetas pueden resultar, en consecuencia, variadísimos” (Gasca, Gubern:606:2001).

Toda la gama de posibilidades para realizar el montaje de viñetas lo analizaremos en capítulos futuros, pero resulta necesario adelantar ciertas de sus características para entender los principios de la construcción de las historietas.

“Una parte considerable de la teoría del montaje cinematográfico es susceptible de ser aplicada a la estética de los comics y, más precisamente, todas las leyes ajenas a la dinamicidad de los signos icónicos” (Gubern:163:1979), por lo que podemos señalar que las

unidades narrativas y dramáticas (Gubern:163) de la historieta, al igual que en el cine, son:

#### **3.2.4.1. El plano y la viñeta**

Unidades narrativas cuya conjugación conforma las escenas.

#### **3.2.4.2. La escena**

Está "definida por su unidad de tiempo y/o lugar" (Gubern:163:1979), por lo tanto, podríamos señalar que la escena es la acción que se realiza en un lugar y tiempo determinados, sin importar cuantas viñetas y planos se utilicen para retratar esa escena.

#### **3.2.4.3. La secuencia**

Es la unión de escenas que, conjugadas, constituyen una acción determinada.

Antes de concluir, cabe recalcar que el montaje de una historieta dependerá del formato y del espacio con el que cuente para narrar una historia.

## 4. Capítulo

### “DE LA MENTE A LA PAGINA”

Si bien la creación de historietas es un proceso que varía de país en país, dependiendo de qué tan desarrollada esté la industria de comics en cada uno de ellos, toda historieta parte de un precepto fundamental, sin importar las herramientas que se utilicen para crearla o sus soportes finales (digital o impreso): transmitir información a través de imágenes secuenciales.

Ya sea en los EE.UU, donde diversos grupos creativos integrados por numerosos artistas se dividen el trabajo entre sí (dibujante, guionista, entintador, rotulador, colorista, etc.) o en Ecuador, donde un solo artista escribe, dibuja, rotula, entinta y colorea su historia, todo autor sabe que antes de tomar un lápiz, esfero o “mouse” para empezar a dibujar una historieta, debe sentarse a pensar, planear y bocetear una historia a base de imágenes secuenciales y palabras. Esto es, debe pensar su historia visualmente.

Por lo tanto, la esencia de la creación de comics no radica en las herramientas que se utilicen, en el género en el que se trabaje ni en el soporte final (digital o impreso); la esencia de la creación, mas bien, recae en saber utilizar el **lenguaje visual** para transmitir información de manera clara y precisa.

“Los comics nos demandan realizar un flujo constante de elecciones respecto a la imagen, el ritmo, el diálogo, la composición, y una tonelada de opciones más” (trad. propia) explica el historietista estadounidense, Scott McCloud, haciendo hincapié en que crear una historieta no consiste en sentarse a dibujar garabatos sobre un papel...tal vez ni siquiera consista en dedicarse a dibujar obras de arte sobre un papel.

No, la creación de una historieta mas bien parte del deseo de alcanzar la meta que toda obra narrativa se plantea y que McCloud lo explica de manera sencilla: que la audiencia entienda lo que se le está contando y que se interese lo suficiente en la historia como para prestarle atención hasta el final.

Y para lograr esta meta, todo autor de historietas necesita planear concienzudamente y de antemano tanto el contenido como la estructura y

forma de la historia que piensa contar. Esta es la razón por la que McCloud señala que dos son las herramientas fundamentales para crear una historieta: la mente y la mano. Existen, obviamente, otras herramientas como los lápices, la tinta, las hojas, la computadora, la mesa de trabajo, etc., pero decir que la mente y la mano son las herramientas fundamentales es una expresión que engloba todo aquello que interviene en la creación de un cómic: el pensar y el trabajar.

“Crear vida a través de las historietas puede ser tan simple como colocar unas cuantas líneas sobre un pedazo de papel o puede ser tan complejo, retador y misterioso como crear vida de verdad. Todo depende de lo que decidas mostrar al ser humano que lee tus historias y de lo que ellos elijan ver” (trad. propia) (McCloud:121:2006).

Pero aunque el artista decida trabajar con un estilo realista o con uno caricaturesco, al decidirse por crear una historieta ya ha elegido de antemano trabajar en base del lenguaje visual, por lo que deberá tener una amplia noción del manejo de la narrativa visual y secuencial pues en las historietas toda historia, ya sea real o ficticia, “necesitará tomar la forma de imágenes en secuencia” (trad. propia) (McCloud:9:2006).

Por esta razón, antes de centrarnos en el estudio de la escritura de guiones, resulta indispensable comprender cómo construir una historia a través de imágenes encadenadas, es decir, resulta indispensable conocer cómo utilizar el lenguaje visual para narrar historias claras y entendibles.

#### **4.1. Narrando con imágenes**

El manejo óptimo del lenguaje visual es la clave para la creación de historietas que transmitan mensajes claros y que atraigan la atención de los lectores que, como vimos, es la finalidad de todo arte narrativo.

En apartados anteriores, ya hemos analizado la esencia de la historieta y cómo la elipsis, la estaticidad y las imágenes secuenciales forman parte de ella. En este presente apartado pretendemos lograr entender cómo trabajar con la estaticidad, la elipsis y la narrativa secuencial para construir historias.

#### 4.1.1. La forma

Construir la estructura de la historieta es tan importante como crear el universo de la historia, con sus personajes, ideologías, etc. No muchos autores prestan atención a la estructura de la historieta cuando realizan manuales para enseñar a otros a crear comics, centrándose más en el arte del dibujo. Sin embargo, de todos los libros investigados para este trabajo, considero que uno de los más útiles es *Making Comics* del historietista Scott McCloud, que se centra en la estructura de los comics así como en el manejo del lenguaje visual. McCloud no se esfuerza por enseñar conceptos anatómicos ni parámetros para realizar dibujos artísticos (aunque no deja de animar a sus lectores para que mejoren cada día su dibujo) sino que más bien se centra en otorgar claves para que sus lectores logren narrar historias exitosamente a través de imágenes.

Como McCloud lo ve, para que la audiencia esté interesada en leer una historieta se requieren dos situaciones:

- Que la historia esté narrada con claridad
- Que la historia contenga elementos con los que la audiencia se identifique.

En este momento nos centraremos en el primero.

##### 4.1.1.1. Las opciones narrativas

Para construir una estructura clara y fluida el autor tiene muchas opciones y recursos visuales y narrativos de los cuales elegir, sin que ninguno sea más válido que otro. Si algo ha quedado claro a lo largo de la investigación de manuales y libros de texto sobre la historieta para realizar el presente trabajo, es que no existe una manera única ni correcta de construir una historieta. Más bien, como lo explica el escritor de historietas Denis O'neil, la manera correcta es la que funcione de manera óptima para cada autor, es decir, la que se convierta en una historieta hecha y derecha.

Sin embargo, existen consejos prácticos que los que recién incursionan en el mundo de la historieta pueden poner en práctica



pues vienen de historietistas con años de experiencia que aprendieron a crear comics de manera autodidacta.

Uno de los mejores consejos para construir la estructura de una historieta la da el autor de comics Scott McCloud, que se reduce en cinco elecciones que los autores deben realizar antes de construir su historia:

#### **4.1.1.1. Elección del momento**

Esta corresponde a decidir “qué momentos incluir en un cómic y cuáles dejar fuera” (McCloud:10:2006). Es decir, elegir qué momentos de la acción inmortalizar sobre las página para lograr que cada imagen, vista en conjunto, narre claramente una historia a través de su encadenamiento.

“Cuando la claridad es tu único propósito, los momentos de tu historia deberían ser como un pasatiempo ‘une los puntos’. Remueves un punto y cambias la forma de la historia. O si ese no es el caso, tal vez ese ‘punto’ en cuestión no era necesario en primer lugar” (McCloud:14:2006).

Cada momento inmortalizado en la página es equivalente a referirnos a cada viñeta de la historieta, pues cada viñeta contiene un momento de la acción narrada. Como es de suponerse, el uso de la elipsis entra en juego en la ‘elección de momento’, pues no es necesario narrar cuadro a cuadro la acción sino simplemente elegir el momento adecuado para que el lector una las imágenes en su cabeza y arme la historia. Sin embargo, no pueden elegirse los momentos de manera inconsciente y despreocupada, sino más bien siguiendo una estrategia comunicativa. Para esto, existen diferentes opciones de transiciones de las que el autor puede elegir para contar su historia. Como indica McCloud, sin embargo, lo mejor es trabajar con una combinación de todas ellas para aumentar el dinamismo de la historia.

#### **4.1.1.1.1. Transiciones**

##### **4.1.1.1.1.1. Momento a momento**

Se presenta una única acción subdivida en varios momentos (como utilizar tres viñetas para mostrar a un hombre llevarse un vaso a la boca, tres viñetas para retratar a un hombre que abre los ojos, etc.) Este tipo de transiciones sería equivalente a utilizar la cámara lenta en una película, pues vemos casi cuadro a cuadro la acción. Como en el cine, esta 'sensación' de cámara lenta sirve para aumentar el suspenso o también para "clarificar la naturaleza de una acción, idea o atmósfera" (trad.propia) (McCloud:18:2006).

##### **4.1.1.1.1.2. Acción a acción**

Se presenta a "un mismo sujeto (persona, objeto, etc.) en una serie de acciones" (trad. propia) (McCloud:15:2006). Es decir, se retrata al personaje realizando diferentes acciones o movimientos en diferentes paneles (una viñeta para mostrar al hombre bebiendo cola, otra para mostrarlo escupiendo lo que bebió y otra para mostrarlo lanzando el refresco a la basura)

##### **4.1.1.1.1.3. Sujeto a sujeto**

Se presenta "una serie de sujetos cambiantes en una misma escena" (trad. propia) (McCloud:15:2006), o, lo que es lo mismo, se cambia el punto de vista desde un sujeto a otro. Esta transición es equivalente a realizar contra planos de los protagonistas como se hace en cine o video.

##### **4.1.1.1.1.4. Escena a escena**

Estas son transiciones de tiempo y/o espacio para realizar cambios de escenarios y épocas. Este tipo de transiciones "ayudan a comprimir la historia a una extensión manejable" (trad.propia) (McCloud:17:2006) pues a través de saltos temporales se pueden narrar en pocas viñetas historias

que acontecen en varios meses o años y que involucran diferentes locaciones.

#### **4.1.1.1.1.5. Porción a porción (“aspect to aspect”)**

Este tipo de transiciones se realizan para capturar los diferentes componentes de un lugar, ambiente, personaje, etc. Sería equivalente a capturar con la cámara los diferentes elementos que conforman un lugar para dejar que la audiencia vea los elementos y deduzca del lugar del que se está hablando. Este tipo de transiciones, al igual que las de ‘momento a momento’, ayudan a clarificar la naturaleza de una acción, idea o atmósfera. Cabe recalcar que este tipo de transiciones, como explica McCloud, son propias de la narrativa del manga y de la narrativa asiática en general y tiene como finalidad “detener el tiempo y dejar que el ojo vague” (trad. propia) (McCloud:17:2006) por la imagen que se presenta, con calma y sin prisa.

#### **4.1.1.1.1.6. “Non sequitur”**

Se presenta “una serie de imágenes y/o palabras aparentemente sin sentido o relación entre sí” (trad. propia) (McCloud:15:2006). Esta sería una técnica del tipo surrealista, donde cada viñeta captura acciones y escenarios que nada tienen que ver entre sí, enviando un mensaje disparatado.

Ningún autor debe verse obligado a utilizar este tipo de transiciones, como lo explica el mismo McCloud, pues no son más que recursos útiles para crear historietas y no normas específicas que se deban seguir al pie de la letra. Pero, sin duda, conocer estas nociones ayudará a comprender el manejo del lenguaje visual.

Cabe recalcar que “cualquiera sea la elección de momento que se realice (...) se debe dejar que estas técnicas operan

silenciosamente en el fondo dejando que el contenido de la obra habla por sí mismo” (trad. propia) (McCloud:18:2006).

Lo ultimo que debe anotarse respecto a ‘la elección de los momentos’ es que cada viñeta está diseñada para “mostrar una acción completa, porque estamos adaptando un plot que está anclado enteramente en acciones” (trad. propia) (McCloud:14:2006). Por lo tanto, no se puede pedir al dibujante que grafique dos o más acciones en una sola viñeta pues, como explica el escritor O’Neil, esto resulta imposible debido a la esencia estática de la historieta que se analizó en apartados anteriores. Recordemos entonces que cada viñeta debe representar una sola acción del sujeto u objeto retratado (o bien retratamos al personaje bebiendo cola o bien lo retratamos comiendo una galleta, pero no haciendo ambas cosas a la vez, pues es imposible).

Elegir con cautela las acciones que se van a retratar resulta fundamental no solo para no desperdiciar viñetas en graficar eventos que bien pueden narrarse con una sola imagen, sino para no aburrir a la audiencia con explicaciones visuales que no llevan a ningún lado. Como explica O’Neil, “nunca escribas una escena, un solo panel, que no contribuya directamente con el plot de la historia” (trad. propia) (O’Neil:53:2001).

#### **4.1.1.1.2. Elección de encuadre**

Esta elección se refiere a escoger con qué planos y ángulos construir las imágenes que se presentan.

“Una vez que has elegido los momentos adecuados para el trabajo, necesitarás mostrar a tus lectores dónde radica el punto de atención de esos momentos. Y es aquí donde elegir el enfoque de ese momento puede ser crucial” (trad propia) (McCloud:18:2006).

McCloud compara la elección del encuadre en las historietas con la elección de los ángulos de cámara en fotografía y video, así

que “pensar en la viñeta como la cámara del lector resulta una metáfora muy útil” (trad propia) (McCloud:24:2006)

De acuerdo a los ángulos y a los planos que se utilicen se indicará a la audiencia en qué fijarse de la historia y por qué. “Aquí decides qué tan cerca enfocar una acción para mostrar todos los detalles pertinentes o que tan lejos alejarse para dejar que el lector sepa dónde se está realizando la acción” (trad. propia) (McCloud:19:2006).

Es durante este proceso en que se hace uso de todos los diferentes planos visuales de los que se ha hecho mención en apartados anteriores.

#### **4.1.1.1.3. Elección de imagen**

Este proceso se refiere a la selección de qué imágenes, locaciones, escenarios, etc., graficar en las viñetas recordando que “la primera y más importante función de las imágenes es comunicarse rápida, clara y convincentemente con el lector” (trad. propia) (McCloud:26:2006).

#### **4.1.1.1.4. Elección de palabra**

Este proceso se refiere a la selección cuidadosa del texto que acompañará las imágenes retratadas en las viñetas de las historietas. Como hemos visto, los cómics son un sistema compuesto tanto por el lenguaje visual como por el lenguaje verbal y si bien es cierto que se puede crear una historieta sin utilizar una sola palabra existen “algunos conceptos específicos y nombres que solo pueden ser claramente expresados a través de las palabras” (trad. propia) (McCloud:30:2006).

Los textos son importantes no solo porque permiten explicar aquello que las imágenes no alcanzan a decir, sino que ayudan a romper el silencio propio de un medio que solo cuenta con imágenes para contar su historia. En palabras del autor de comics estadounidense, Will Eisner, “el texto y las onomatopeyas dan a

los lectores la oportunidad de escuchar con sus ojos” (trad. propia) (McCloud:146:2006).

Pero la importancia de las palabras va más allá del simple hecho de romper el silencio y crear la sensación de bulla, pues ayudan a complementar el sentido de la historia y a contar aquello que la imagen no logra decir. “En las historietas, ambos [el lenguaje visual y el lenguaje escrito] deben trabajar conjuntamente de tal manera que los lectores perciban débilmente cuando se cambia de uno a otro” (trad. propia) (McCloud:31:2006).

En resumen, la ‘elección de palabra’ debe hacerse pensando en que el texto debe venir a complementar la imagen y no a competir con ella, “eligiendo palabras que añadan información valiosa” (trad. propia) (McCloud:10:2006) a las imágenes que las rodean.

Para lograr este equilibrio entre los dos tipos de lenguajes, McCloud señala 7 diferentes maneras de combinarlos:

#### **4.1.1.1.4.1. Palabra-específica**

“Las palabras proveen todo lo que se necesita saber, mientras las imágenes ilustran aspectos de la escena que se describe” (trad. propia) (McCloud:130:2006), es decir, que la palabra por sí sola transmite la información mientras que la imagen solo la refuerza. La ventaja de este tipo de combinación es que “se usa la habilidad de las palabras escritas para reducir grandes porciones de tiempo e información a textos cortos” (McCloud:131:2006).

#### **4.1.1.1.4.2. Imagen-específica**

“Las imágenes proveen todo lo que se necesita saber, mientras que las palabras acentúan aspectos de la escena que se muestra” (trad. propia) (McCloud:130:2006). En otras palabras, las gráficas transmiten toda la información mientras que las palabras refuerzan lo que se muestra.

Este tipo de organización de los lenguajes da prioridad a la imagen, permitiendo que la misma tenga sentido aun si se borra el texto que la acompaña.

#### **4.1.1.1.4.3. Dúo-específico**

“Las palabras y las imágenes envían casi el mismo mensaje” (trad.propia) (McCloud:130:2006), es decir, cuando ambas cuentan la misma historia. Este tipo de redondeo de la información resulta, obviamente, innecesario y aburrido, pues el texto y la imagen no se complementan ni añaden información sino que son exactamente iguales. “Afortunadamente, los escritores modernos de cómics evitan la redundancia la mayoría del tiempo” (trad. propia) (McCloud:135:2006). Sin embargo, este tipo de combinaciones encuentran su razón de ser en historietas educativas o institucionales, donde se usan para indicar la ruta de emergencia, la posición a adquirir en caso de accidente, etc.

#### **4.1.1.1.4.4. Intersección**

“Palabras e imágenes trabajando juntas en cierto sentido mientras también proveen información de manera independiente” (trad. propia) (McCloud:131:2006). En estas combinaciones, ambos lenguajes parten de la misma acción o sentido pero añaden información de manera que si se elimina cualquiera de los dos, el mensaje se vuelve ininteligible.

#### **4.1.1.1.4.5. Interdependientes**

En esta combinación las imágenes y las palabras envían mensajes diferentes pero que se complementan para enviar un mensaje al lector.



Ilustración 3.6. McCLOUD Scott, *Making Comics*, 2006, pág. 137.

Como podemos observar en el ejemplo, la mujer llora (mostrando su estado de ánimo al lector) mientras que sus palabras envían un mensaje totalmente diferente al decir que se esta alegre (lo que muestra al lector que está mintiendo). En este tipo de combinaciones las imágenes no pueden separarse del texto por cuanto enviarían entonces mensajes equivocados al lector.

#### 4.1.1.1.4.6. Paralela

“Las imágenes y las palabras no se conectan de ninguna manera, aunque sus caminos puedan entremezclarse en las viñetas siguientes” (trad. propia) (McCloud:130:2006).

En este tipo de combinaciones las imágenes y las palabras no tienen nada que ver entre sí, contando historias diferentes y separadas. Este es un recurso narrativo que solo se puede utilizar en obras de carácter visual bien para ahorrar tiempo o para crear expectativa en la audiencia. En este tipo de transiciones “el diálogo de una escena corre sobre otra para ahorrar espacio y crear una textura densa, incrustada, o puede usarse para suavizar una transición de una escena a otra” (trad. propia) (McCloud:130:2006).

#### 4.1.1.1.4.7. Montaje

“Cuando las palabras y los textos toman forma pictórica y se combinan más libremente con las imágenes que los rodean”



(trad. propia ) (McCloud:139:2006), esto es, que las palabras dejen sus cualidades caligráficas para convertirse en dibujos. Sin embargo, como explica McCloud, esta es una técnica que permanece inexplorada, por lo tanto, no se ve mucho en cómics.

#### **4.1.1.1.5. Elección de la fluidez**

Este proceso se refiere a la organización de los elementos para lograr “guiar a los lectores a través de las viñetas en una página o pantalla” (McCloud:10:2006) de una manera clara y sin confusiones. Cabe recalcar que en este proceso se debe tomar en cuenta el vector de lectura (de izquierda a derecha y arriba a bajo en occidente, y de derecha a izquierda y de arriba abajo en oriente) para lograr organizar de manera efectiva las viñetas y los elementos dentro de las mismas.

La organización de los elementos y de las viñetas guiaran la vista de los lectores a través de las páginas y debe hacerse correctamente para que la lectura no se interrumpa y el lector no se salte viñetas o detalles importantes. Algunas veces los dibujantes colocan flechas para indicar la dirección de la lectura, pero las historietas más realistas prescinden de estos recursos y hacen uso del vector de lectura para componer la información.

Antes de concluir con este apartado que abarca la estructuración de los diferentes elementos de la historieta para transmitir mensajes claros, cabe recalcar nuevamente que todos estos consejos no son más que opciones de las cuales se puede decidir o no utilizarlas para construir historietas pero que resulta pertinente nombrarlas en especial para aquellos que incursionamos en el mundo de las historietas. Por otra parte, “muchos artistas solo confían en sus instintos” (trad. propia) (McCloud:140:2006) siendo el consejo final de McCloud experimentar, ver que funciona para cada autor y desarrollar sus propios instintos.

#### 4.1.2. El proceso

Una vez analizada la manera de estructurar los diferentes elementos de la historieta para construir una historia clara, fluida e interesante, podemos pasar a analizar la manera de estructurar la información con la que se cuenta para crear la historia.

Los creadores de comics trabajan en diferentes etapas para dar forma a su obra final. Como se dijo anteriormente, no existe una manera única y correcta de crear una historieta, pero sí existen herramientas que facilitan su desarrollo, como el guión, los bocetos, etc.

No podemos afirmar que todos los autores de historietas parten de un guión completo para realizar sus comics, pues algunos parten de bosquejos literarios y artísticos para construir su historia, mientras que otros solo crean la historia luego de recibir el trabajo pictórico final, pero el guión, así como sus versiones más reducidas, se constituyen en herramientas importantes para planificar una historia, tanto en su contenido como en su forma.

Puede que los artistas no utilicen guiones completos, pero la planeación del contenido de la historia parte siempre por lo menos de un boceto literario o de una idea que debe trabajarse arduamente hasta obtener la obra final deseada. Esta evolución de una historia se logra solo a través de la puesta en papel de todas las ideas que el autor tenga de su trabajo, ya sea a través de la palabra escrita o de bocetos gráficos.

Por lo general, aquellos artistas que pueden tanto dibujar como crear su historia, utilizan métodos que combinan tanto la escritura de textos como la realización de bocetos gráficos. Esto es porque solo ellos están encargados de su historia y no necesitan explicar a otros cómo desean que se cuente o vea la historia en cuestión.

Sin embargo, cuando el autor no está en la capacidad de dibujar su historia, debe crear un guión detallado para que otro pueda dibujarlo sin dudas o confusiones. Además, el uso de guiones permite corregir errores de estructura y contenido antes de empezar el arduo trabajo de

dibujar una historieta (obviamente resulta más fácil borrar palabras y reescribirlas que descartar viñetas y redibujarlas).

Los autores y artistas siguen diferentes etapas creativas, como la puesta en papel de la idea, la narración rápida de la historia, la realización de bocetos gráficos donde se incluye la organización de las viñetas, la realización de bocetos de los personajes y sus diferentes posturas, etc.

Todas estas etapas se pueden dividir en dos:

- Las correspondientes al proceso de escritura
- Las correspondientes al proceso del dibujo

#### **4.1.2.1. La escritura**

Como explica el guionista de comics, Dennis O'Neil, no existe manera de enseñar a una persona a escribir, pues la escritura es un arte que parte de la subjetividad de cada individuo y se desarrolla con la práctica y la experiencia. Sin embargo, lo que sí se puede enseñar son las técnicas para lograr estructurar la información y los pensamientos de manera clara y fluida. Una de estas técnicas la encontramos en el proceso de desarrollo de una idea.

##### **4.1.2.1.1. El Guión**

"Hoy en día, muchos escritores entregan a sus artistas tramas de muchas páginas de extensión, con cada detalle importante literalmente descrito" (trad. propia) (O'Neil:26:2001), con descripciones de las páginas e incluso de las viñetas. Este tipo de guiones se asemejan a los guiones de cine y televisión, por su complejidad y su descripción de planos, ambientes, etc. Sin embargo, los guiones largos no son el único formato para presentar una historia de comics. En realidad, existen dos formatos:

##### **4.1.2.1.1.1. "Plot-first" (Trama primero)**

Este formato nació a comienzos de los años 60, en las oficinas de la empresa estadounidense *Marvel Comics*, específicamente a manos de uno de los fundadores de la misma, el escritor de comics Stan Lee. Como explica el

escritor de comics, Dennis O'Neil, Lee estaba tan ocupado con diversos proyectos creativos (*X-Men*, *Spiderman*, etc.) así como entrevistas, reuniones, etc., que no tenía tiempo de sentarse a escribir guiones completos para los dibujantes. En lugar de eso, entregaba a los dibujantes unos cuantos párrafos que contaban brevemente la historia y resaltaban los aspectos principales de la misma. En base a este resumen de la historia, el artista dibujaba la historieta y la enviaba después a Lee "quien entonces escribía los diálogos y los textos y dibujaba los bocadillos, las onomatopeyas y los cartuchos (...) a continuación, la obra se enviaba a los rotuladores y luego al entintador, y, finalmente, al colorista." (trad. propia) (O'Neil:25:2001).

Este método resultaría útil en caso de que el escritor debe entregar más de cinco historias mensuales y en caso de que cuente con la colaboración de un experimentado y talentoso dibujante.

#### **4.1.2.1.1.2. "Full-script" (guión entero)**

Este formato corresponde al de los guiones típicos, a los que se asemejan a los de cine y televisión. Si bien O'Neil afirma no conocer a dos escritores cuyos guiones se vean igual, concluye que pese a las diferencias de forma todos los guiones son básicamente lo mismo: "cada página [del guión] contiene descripciones de los contenidos visuales de las viñetas, seguidas de los cartuchos, rotulados como cartuchos, y luego seguidas por los diálogos o pensamientos del personaje, rotulados con los nombres de los personajes" (trad propia) (O'Neil:27:2001). Cada página, además, debe ir numerada pero en palabras (Primera página, segunda página, etc.). (Revisar Anexo 2). Aunque los guiones de comics de este tipo se asemejan a los de cine y televisión en cuanto a su formato, no lo hacen en su contenido. Por ejemplo, en un

guión de cine o tv jamás leeríamos comentarios del escritor o sugerencias para el director de la obra, lo que sí ocurre en los guiones de historietas. Esto se debe a que el guión no se convierte en una pieza para venderse a un consorcio sino en una herramienta para comunicar las ideas a un artista. Al leer un guión de comics es normal encontrar observaciones personales. Además, mientras que un guión para cine puede construirse únicamente a base de diálogos y descripciones rápidas de los ambientes (Revisar Anexo 3), los guiones de historietas son sumamente minuciosos necesitando incluso describir las posturas de los personajes y las expresiones de sus rostros, pues las historietas no cuentan con la participación de actores que proporcionarán sus sentimientos sino con personajes dibujados que deben expresar humanidad.

La escritura de guiones está compuesta por diferentes etapas. Como expresa el guionista de comics Dennis O'Neil, los escritores experimentados están en la capacidad de redactar sus historietas en el formato final sin mucha preparación previa. Sin embargo, la mayoría de guionistas de comics recurren a la narración por etapas, las cuales se pueden resumir en:

**Trama:** una versión en prosa de la historia que va desde media página hasta tres páginas.

**Boceto:** la descripción de las tramas de cada una de las páginas que constituirán la historieta.

**Guión:** el formato final, que contiene la descripción de planos, escenas, personajes, diálogos, etc.

Por su parte, el guionista Scott Peterson también crea un documento llamado Pensamientos, Ideas o Notas, donde escribe todas las ideas que se le vengan a la mente respecto a la historia que está trabajando. Este documento resulta útil

cuando el proceso de escritura se ve interrumpido por días o semanas, pues gracias a él el guionista recuerda lo que deseaba lograr con su escrito (O'Neil:80:2001).

Cabe recalcar que, cuando el dibujante es el propio guionista, en lugar de realizar un boceto escrito de las páginas, lo construye a través de imágenes.

#### **4.1.2.2. El dibujo**

Una vez que el guión o el boceto de la historia está listo, se pasa a la siguiente etapa: la creación gráfica de la historieta.

Al igual que en la etapa de la escritura, en la del dibujo se siguen diferentes procesos hasta llegar al trabajo final. No existe una manera única de hacerlo, pero por lo general los artistas siguen los siguientes pasos:

- Realizar un boceto a lápiz de cada página de la historieta. En esta etapa se pueden realizar correcciones del guión y de la historia en general, decidiendo si se cambian los planos empleados o si se conservan.
- Crear una hoja modelo (McCloud:74:2006) de los personajes principales que intervienen en la historia, con sus diferentes posturas, con sus expresiones características, su ropa, etc.
- Realizar la versión completa y más detallada de la historieta, aplicando planos, fondos, etc.
- Dibujar la obra final.
- Enviar la obra a los coloristas, rotuladores, entintadores, etc.

## 5. Capítulo

### “EL PERIODISMO Y LAS ARTES NARRATIVAS”

#### 5.1. Capturando la realidad

Para proponer la creación de historietas periodísticas, resulta de vital importancia comprender primero qué es el periodismo, qué es esta actividad a la que algunos definen como un trabajo asalariado, otros como a un oficio y, algunos, como a una misión.

“Percibo mi trabajo como una vocación, como una misión. No me habría expuesto a tantos peligros si no hubiera sentido en el fondo de mi ser que me hallaba ante hechos de gran magnitud, ante algo que atañía a la historia contemporánea, es decir, a nosotros mismos” (Kapusckinski:55:2004).

En pocas palabras, el periodista polaco Ryzard Kapusckinski define al periodismo como una tarea honorable y necesaria que permite documentar a través de la observación, del ‘estar’ frente a los hechos, la historia de la humanidad y la realidad que la rodea.

“Mientras el mundo progresa y se mueve, nosotros [los periodistas] estamos dentro de esos cambios porque la sociedad espera que lleguemos a ella para que contemos qué está pasando, para que interpretemos qué quiere decir la novedad” (Kapusckinski:18: 2003).

Sin embargo, esta noble visión del periodismo no es la única que existe ni, mucho menos, la más popular. No todos los periodistas abandonan sus hogares o países para convertirse en corresponsales de guerra...ni siquiera para convertirse en corresponsales. Muchos permanecen en sus países, trabajando para diversos medios de comunicación en secciones que distan mucho de ser heroicas (lo que no quita que sean difíciles de manejar ni que no merezcan respeto por parte del periodista), como entretenimiento o farándula. No se debe entender por esto que en ellas interfieran menos los conflictos de intereses de las fuentes entrevistadas, pues tratar con personas es tratar con conflictos de intereses Pero, con todo, trabajar para

estas secciones no requiere poner en peligro físico la vida. Esto no significa que en el mundo del entretenimiento no haya temas que investigar, sino más bien que los medios han dictaminado un tratamiento anclado en la diversión de todo lo que se relaciona con la información de la cultura, de la farándula y del espectáculo.

“En la segunda mitad del siglo XX (...) el mundo de los negocios descubre de repente que la verdad no es importante, y que ni siquiera la lucha política es importante: que lo que cuenta, es la información, es el espectáculo. Y, una vez que hemos creado la información-espectáculo, podemos vender esta información en cualquier parte. Cuanto más espectacular es la información, más dinero podemos ganar con ella” (Kapusinski:36:2002).

¿Cómo definir entonces al periodismo, cuando este informa sobre hechos tan opuestos como política y farándula, economía y entretenimiento, conflictos bélicos y deportes?

### **5.1.1. Una misión en tierras empresariales**

“El periodista tiene el mismo objeto que siempre: informar. Hacer bien su trabajo para que el lector pueda entender el mundo que lo rodea, para enterarlo, para enseñarle, para educarlo” explica Kapuscinski, a quien se ha considerado uno de los mejores periodistas del siglo XX. Para él:

“éste es un trabajo que ocupa toda nuestra vida, no hay otro modo de ejercitarlo. O, al menos, de hacerlo de un modo perfecto (...) Hay un nivel, el más bajo, donde es como otro oficio, como jardinero o zapatero (...) pero luego hay un nivel más elevado, que es el más creativo: es aquel en que, en el trabajo, ponemos un poco de nuestra individualidad y de nuestras ambiciones. Y eso requiere verdaderamente toda nuestra alma, nuestra dedicación, nuestro tiempo” (Kapusckinski:32: 2002).

En verdad el periodismo puede llegar a ser algo más que una simple actividad de recolectar información para difundirla a la sociedad, tomando en cuenta que lo que el periodista dice llega a millones de



personas y que influirá en la opinión que estas se formen del mundo, puede convertirse en una herramienta para visibilizar tanto a sectores olvidados de la sociedad (los ancianos, los niños, los mendigos) como a sociedades olvidadas por el mundo.

“Nuestro trabajo consiste en investigar y describir el mundo contemporáneo, que está en un cambio continuo, profundo, dinámico y revolucionario. Día tras día, tenemos que estar pendientes de todo esto y en condiciones de prever el futuro” (Kapuscinski:33: 2002).

Sin embargo, muchas veces el periodismo no pasa de aquel primer nivel en el que es igual a cualquier otro oficio y los que intentan llevarlo al segundo nivel descubren muy pronto, al poco tiempo de dejar la universidad, que los valores éticos del periodismo [respetar la verdad, informar cuidadosa y confiablemente al público, verificando las fuentes de las noticias y corrigiendo la información equivocada (Kunczik:68: 1991)] se contraponen muchas veces con lo que sucede en la realidad, cuando el periodista deja la universidad e ingresa en el mundo laboral donde los medios de comunicación no son más que negocios preocupados, en su gran mayoría, por mantener o incrementar sus ganancias en lugar de querer interpretar el mundo, visibilizar lo olvidado de las sociedades y del mundo. Como lo explica el periodista alemán Michael Kunczik, la ilusión de muchos novatos consiste en creer que:

“el periodista es independiente, dinámico y duro, como un detective privado. Lucha imperturbablemente en una ciénega de soborno, corrupción, crimen y otros vicios humanos y actos fraudulentos. Como un lobo solitario en la selva de maldad del comercio y la política, es valiente, incorruptible, responsable, humanamente probo, y descubre la verdad” (Kunczik:97:1991).

Al poco tiempo de entrar a laborar, sin embargo, chocan con la dura realidad.

“Las organizaciones formales que se establecieron con objetivos específicos, no solamente tienen normas y reglas, sino también

jerarquías formales que delinear claramente la autoridad y los canales de comunicación (...) los superiores ejercen el poder en los medios de comunicación, y por supuesto, pueden sancionar positiva o negativamente, por supuesto pueden impedir los ascensos y alzas de salario, y de esta manera castigar a los subalternos, la mayoría de los cuales trabajan para vivir, que es lo que más les duele” (Kunczik:97:1991).

Puede que el periodismo sea una actividad noble, riesgosa para documentar los hechos de la humanidad, pero no podemos olvidar también que es una actividad remunerada y que los periodistas son personas que deben ganarse la vida de algún modo pues no existe ningún mecenas que los mantenga. De esta manera, y para la gran mayoría, el periodismo se convierte en un oficio asalariado, con horas fijas de entrada y de salida, con bonificaciones, con un número fijo de vacaciones, en fin, con todo lo que implica un trabajo formal. “No necesariamente debe haber una contradicción entre los objetivos personales y los de la organización.” (Kunczik:97:1991), pero si el periodista desea conservar su trabajo deberá acatar de alguna manera las reglas de la empresa que lo ha contratado. Por otro lado, como lo expone Kapuscinski, “hoy no es necesario ser periodista para estar al frente de los medios de comunicación”, siendo los ejecutivos, aquellos con visión empresarial, los encargados de llevar a flote a la empresa cuya materia prima es la información y cuyo interés principal es obtener ganancias económicas. Como lo explica el periodista polaco en su libro *Los cínicos no sirven para este oficio*, antes las cabezas de los diarios eran periodistas experimentados a los cuales se podía recurrir en busca de guía, de consejos sobre la labor periodística. Ahora, las cabezas, son empresarios. “La situación empezó a cambiar en el momento en que el mundo comprendió, no hace mucho tiempo, que la información es un gran negocio” (Kapuscinski:35:2002). Como consecuencia, los periodistas se convierten en trabajadores asalariados cuya ética profesional se contraponen muchas veces con la ética empresarial, que

coloca antes que al público al que se informa los intereses de la empresa.

A la final, el periodismo se constituye en una misión remunerada que se ejecuta bajo el techo de empresas, públicas o privadas, y no de monasterios o recintos sagrados. Sin embargo, se constituye en una misión al fin y al cabo para documentar los hechos trascendentales de la humanidad en el momento en que se suscitan, para luego

“sacar una reflexión generalizadora del constante alud de acontecimientos, intentar dotar de cierta lógica lo que a primera vista parece ilógico y encontrar esas reglas que a pesar de todo rigen lo que a primera vista no parece más que caos y anarquía en estado puro” (Kapusinski:69:2004).

### **5.1.2. El deber de ser objetivos**

Cuando la sociedad, e incluso algunos periodistas, buscan un sinónimo de periodismo, por lo general, recurren a este: objetividad. Sin embargo, hoy en día se ha puesto en tela de juicio su relación con el periodismo y la comunicación en general. Entendiendo que la objetividad es “la representación de la realidad tal como es” (Kunczik:143:1991), cabe preguntarse si un ser humano, que no es eterno ni omnipresente, puede llegar a captar, o siquiera rozar, a la realidad tal como es.

Este es el debate actual que envuelve a los periodistas; sin embargo, esta problemática se ha presentado mucho tiempo atrás.

Como Kunczik lo expone, hace ya 2400 años que el autor de la *Historia de la Guerra Peloponesia*, Thucydides, reconoció que varios testigos al observar un mismo suceso lo recuerdan y describen de manera diferente”. Aparentemente, cada persona capta la realidad desde un punto de vista muy particular.

“La objetividad es sólo una palabra, una invocación, un santo y seña al que encomendarnos, porque eso que llamamos realidad, o bien no existe o no tenemos ninguna posibilidad de aprehenderla por la vía del conocimiento” (Bastienier:25:2001). ¿Por qué, entonces, se insiste tanto

en que el periodista deba ser objetivo en lo que hace? Tal vez porque no se ha encontrado una mejor manera para describir la esencia de su labor para documentar la realidad, o tal vez porque, al refugiarse tras el escudo de la objetividad, los medios de comunicación elevan a sus transmisiones informativas a un nivel irrefutable. Como lo explica Kunczik, "el truco ha sido equiparar objetividad con honestidad y subjetividad con manejo, con trampa". Por lo tanto, mientras menos presente esté el periodista en el texto, mucho mejor pues más objetiva parecerá su visión. Sin embargo, "la subjetividad es ineludible. Simular que no hay alguien detrás de lo escrito es amoral," como lo ha explicado el periodista Martín Caparrós.

La conclusión es que nadie posee la verdad absoluta y nadie puede llegar a abarcarla en su máximo esplendor por cuanto los humanos no son dioses que lo puedan presenciar todo. Lo que sí existe es la labor responsable y el intento por tratar de abarcar todos los puntos que conforman esa realidad. Como lo explica el periodista colombiano José Hernández, "el medio no produce la **verdad**; llega a verdades periodísticas en la investigación en la reconstrucción de hechos", a través de evidencias físicas como documentos, nombres, testimonios, etc., que pueden ser vistos, comprobados y conseguidos por cualquier otra persona que se decida a investigar el hecho. "La objetividad por la que responde un medio debe estar referida a esas evidencias" (Hernández:66:2004).

A la final, el periodismo es una creación humana y, por lo tanto, la percepción de sus funciones y obligaciones está condenada al cambio y sujeta a los requerimientos del momento que atraviese la humanidad. Pero, en cuanto a lo que atañe al presente apartado (definir lo que es el periodismo) se puede concluir que consiste en la actividad de investigar, interpretar, documentar y difundir hechos reales consultando el mayor número de fuentes para tratar de acercarse lo más posible a la realidad. No se lo define a través de la objetividad y la neutralidad pues, como vimos, es

imposible de alcanzar aunque no por ello se debe dejar de perseguirla a través de la recopilación exhaustiva de información y del trato con fuentes variadas y con criterios opuestos; tampoco se lo puede definir únicamente como una misión cuando el periodista es un asalariado y no un mártir de la comunicación (lo que no quita que se deba informar a la sociedad de manera responsable, tomando en cuenta todos los valores y la ética profesional). De lo que sí podemos partir para definir al periodismo es de su carácter no-ficticio. “No hablo de mundos imaginarios ni tampoco del mío propio. Describo el mundo real, el que está ahí, tal como lo he visto” (Kapuscinski:55:2004). Por lo tanto, para la presente investigación, lo importante es que el periodismo investiga y describe hechos reales, con personajes de carne y hueso, con ciudades y países que cualquier otro ser humano puede o pudo haber visitado; el periodismo es narrar historias cuya existencia pueda ser verificable por cualquier ser humano que se proponga investigarla. Bajo esta definición, cualquier recurso narrativo, cualquier medio para narrar esta realidad (siempre y cuando no se violenta su veracidad con la intromisión de cualquier evento, descripción o pensamiento ficcional) resulta válido en el periodismo. Este no es un descubrimiento nuevo, tampoco un descubrimiento de esta investigación, sino uno realizado por varios periodistas en la década de 1960 (Kapuscinski:39:2002) y del que parte la presente investigación: “no fue sólo el descubrimiento de que era posible escribir artículos muy fieles a la realidad empleando técnicas habitualmente propias de la novela y el cuento. Era eso...y más. Era el descubrimiento de que en un artículo, en periodismo, se podía recurrir a cualquier artificio literario, desde los tradicionales dialoguismos del ensayo hasta el monólogo interior y emplear muchos géneros diferentes simultáneamente, o dentro de un espacio relativamente breve...para provocar al lector de forma a la vez intelectual y emotiva” (Wolfe:26:1994) . Este es un descubrimiento que atañe al Nuevo Periodismo, una corriente que propone utilizar los recursos de la ficción (metáfora, descripciones, variación de puntos de vista, etc) para construir narraciones periodísticas. Esta propuesta periodística se constituye de gran importancia para la

presente investigación y será analizada a profundidad en los siguientes apartados.

## **5.2. Los géneros periodísticos**

“El reto de definir los géneros periodísticos acarrea una tarea en realidad inabarcable”, explica el periodista español Alex Grijelmo, ya que, en los últimos años y gracias a las propuestas del Nuevo Periodismo, los límites entre los géneros se han ido difuminando y existen textos periodísticos que reflejan cualidades de diferentes géneros y, por lo tanto, no se sabe bien cómo catalogarlos. “Esa es la riqueza de nuestro oficio: cada uno tiene que desarrollar sus propias maneras de encontrar los temas y las maneras de expresarlos”, explica Kapuscinski, afirmando no tener recetas fijas o técnicas preestablecidas de trabajo, pues cada tema requiere tratamientos diferentes. En conclusión, cada nuevo proyecto periodístico es un mundo nuevo. Lo importante, como lo señala este periodista, es escribir un buen texto.

Sin embargo, todavía existen criterios básicos y generales de los cuales se pueden partir para encasillar a los textos periodísticos. Estas bases, actualmente, no tienen nada que ver con las características literarias de los textos ni con sus estructuras narrativas (cronológica, en pirámide invertida, etc.), sino más bien por la mayor o menor presencia que el periodista tenga en sus textos (con sus visiones, percepciones y opiniones). Para Bastenier, por ejemplo, la forma de clasificar a los textos consiste en analizar el grado de propiedad que el periodista o autor posee sobre los mismos. Por su parte, Grijelmo divide a los géneros en tres grandes grupos de acuerdo a la presencia del informador dentro del texto: informativos, informativos más interpretación, interpretación y opinión.

### **5.2.1. Informativos**

Como explica Grijelmo, un texto periodístico se ubica dentro de este grupo cuando transmite hechos y datos de interés general, no se incluyen opiniones ni juicios personales del periodista y no se redacta

jamás en primera persona. El periodista no se manifiesta como individuo sino como un simple redactor.

#### **5.2.1.1. La noticia**

Es el texto periodístico cuya función consiste en informar de manera rápida, completa y concisa los hechos que afectan de alguna manera a una sociedad y que, además, desconocía el acontecimiento. Responde a las 6 preguntas básicas: ¿**qué** sucedió?, ¿**quién** está involucrado?, ¿**cómo** pasó?, ¿**cuándo** sucedió?, ¿**dónde** pasó?, y ¿**por qué** sucedió?

Por lo general, utiliza la estructura de la pirámide invertida (colocar la esencia del hecho periodístico en el primer párrafo o "lead" de la nota) para que el lector comprenda el acontecimiento con la simple lectura del primer párrafo. Grijelmo indica que esa es una teoría anticuada y que, en ocasiones no está de más romper la línea de la pirámide invertida para introducir explicaciones o documentación que enriquezcan la noticia.

#### **5.2.1.2. La entrevista objetiva**

La entrevista en sí es la actividad que se realiza siempre para obtener información de cualquier persona. Sin embargo, se constituye también en un género periodístico. En este caso, la información se estructura en formato de pregunta respuesta, no se realiza ningún tipo de observación sobre el ambiente en el que se realiza la entrevista ni descripciones sobre el personaje y se encabeza el texto con una entradilla de presentación del entrevistado: su edad, profesión, etc. Como explica Grijelmo, su único objetivo consiste en trasladar información.

#### **5.2.2. Información más interpretación**

Consiste en exponer información (datos, cifras, lugares) cuantificable, verificable y comprobable más los puntos de vista del periodista sin caer en ningún momento en los juicios de valor o en las opiniones explícitas. El periodista debe describir el ambiente, las personas que le rodean, los

aromas, el clima, pero debe hacer todo esto sin recurrir al uso de adjetivos o de adverbios, pues estos no son comprobables y corresponden más a las percepciones subjetivas del autor.

#### **5.2.2.1. El reportaje**

A este género ya se lo ha revisado brevemente en el apartado de los géneros de la historieta. Lo principal que cabe recalcar es que utiliza diferentes fuentes, un gran número de documentos, gran cantidad de datos, etc. para construir el texto.

“Hay que recordar que el reportaje es una obra colectiva, de muchos autores; es imposible escribirlo uno solo, pues se compone de voces y experiencias de mucha gente. Nosotros tan solo describimos situaciones, pero las han creado otros. En este sentido, se trata de una escritura colectiva” (Kapusinski:70:2004).

Además, su tema central “no se trata de algo ocurrido en el día, sino de una serie de hechos acaecidos en distintos momentos, y con un nexo entre ellos, que sirven al autor para establecer una interpretación que los abarca. Igualmente, se añaden opiniones de algunos de los actores principales implicados en lo que se narra”. (Grijelmo:121:2004). De esta manera, el reportaje puede profundizar tanto en una noticia que no se pudo o no se quiso tratar más a fondo en ese momento así como en hechos o costumbres que, sin ser noticia, forman parte de la vida cotidiana, la política, la economía, los espectáculos.

Existen diferentes tipos de reportajes, lo que no significa que no se puedan mezclar las temáticas al momento de escribirlos. Estos son:

- De Interés Humano: normalmente centrados en una persona o en una colectividad.
- Interés Social: en lo que afecte al funcionamiento de los servicios o a la cultura de una comunidad.



- Interés Noticioso: relacionados con un hecho concreto, ya sea ocurrido en el día o en fechas anteriores, ya fuera recogido en su momento como noticia o no.
- De Opiniones: basado en las consideraciones que un hecho merezca a determinadas personas.
- De Interés Didáctico: se explica cómo funciona o cuál es el origen de determinado asunto o cosa.

#### **5.2.2.2. La crónica**

De igual manera, a este género se lo ha analizado previa y rápidamente en el apartado correspondiente a los géneros de la historieta.

Lo que cabe acotar es que la crónica se utiliza para relatar acontecimientos acaecidos en un solo día (a diferencia del reportaje que abarca hechos correspondientes a diferentes días y momentos). Como señala Grijelmo, en este género se buscan antecedentes y consecuencias posibles del hecho y se juega con el tiempo “yendo de adelante hacia atrás y viceversa, aunque se refiera a un hecho ocurrido en el día.” (Grijelmo:119:2004). Este género no necesita presentar las opiniones de los personajes involucrados, bastando solo con la interpretación del periodista.

“Incluye elementos noticiosos pero también de análisis (...) hay que interpretar siempre con fundamento, sin juicios aventurados y (...) de una manera muy vinculada a la información” (Grijelmo:89:2004).

#### **5.2.2.3. Entrevista perfil**

Este tipo de entrevista prescinde del formato pregunta-respuesta para realizar una narración donde no sólo se expresan las opiniones del entrevistado, sino que se describe su personalidad, su vestimenta, sus pensamientos, el mundo en el que se desenvuelve, etc. “Puede asemejarse a un simple perfil (reportaje centrado exclusivamente sobre una persona), pero se distingue de él en que

en este caso lo principal de la información son las declaraciones del entrevistado” (Grijelmo:117:2004).

Además, “su lenguaje y técnica se puede asimilar a las descritas para las crónicas” (Grijelmo:117:2004).

### **5.2.3. Interpretación**

En esta clase de textos, se realiza una conjugación entre interpretación e información con un predominio de las opiniones personales del autor. El análisis pertenece a esta clasificación y en él se explican brevemente los hechos para luego desarrollar ampliamente una reflexión sobre los mismos.

### **5.2.4. Opinión**

En estos textos, el periodista descubre completamente su existencia ante la audiencia, pues construye su narrativa exponiendo explícita y abiertamente su opinión sobre hechos, temas, personas, etc. Por esta razón, estos escritos van firmados ya sea por el autor (artículos de opinión) o por el medio de comunicación (editorial).

Dentro de este género también encontramos la crítica y el ensayo. El primero, “es un artículo de opinión que analiza, disecciona, desmenuza y elogia o censura – parcial o totalmente – una obra artística o cultural” (Grijelmo:132:2004) pero en base a datos, conceptos, etc., que sustenten la opinión. Por su parte, en el ensayo se analizan temas “sobre determinados aspectos de la filosofía o de las ciencias sociales” (Grijelmo:138:2004), ya sea sobre el amor, la amistad, la religión, la poesía, etc.

Estos son los géneros periodísticos base y los que más difundidos están dentro de los periódicos y revistas. Sin embargo, como explica Kapuscinski, en el periodismo a la final lo importante es crear buenos textos; verídicos, interpretativos, comprobables, pero buenos textos. Por lo tanto, no importará si el periodista termina escribiendo un texto que los estudiosos no sabrían dónde

ubicarlo siempre y cuando sea producto de una investigación minuciosa y que en él se refleje la realidad sin ningún tipo de adorno de la ficción. "Siempre la innovación de los periodistas y de los periódicos puede dejar en fuera de juego cualquier planteamiento" (Grijelmo:27:2004).

### 5.3. Una nueva forma de narrar

En nombre de la ilusión llamada objetividad (ilusión porque las personas no son objetos, sino sujetos), se ha mutilado la creatividad de los periodistas al momento de componer los productos periodísticos. Se ha exigido al periodista que informe de manera neutral y precisa, que no se inmiscuya en sus textos de manera evidente al usar la primera persona, que sea serio en su lenguaje, en fin, que borre todo rastro de humanidad de sus palabras.

Sin embargo, como lo explicó Martín Caparrós en un taller de periodismo y literatura, "no es la máquina la que escribe sino cada uno de los que trabajan en ella. No existe objetividad escrita. Lo que existe es la honestidad, la decencia, que consiste en contar lo que se sabe, enterarse todo lo posible, y si uno no sabe algo decir no sé". Como se analizó en el apartado anterior, el humano no es un ser omnipresente ni omnisciente que pueda presenciarlo todo. Además, posee una mente propia que interpreta la realidad desde un punto de vista muy particular que lleva a ordenar la información que recibe, a desechar lo que no funciona en su texto y armar el producto final con lo que ha elegido. Desde el momento de elegir las fuentes que se van a entrevistar hasta el momento en que se escribe la frase final, la subjetividad humana está presente.

"La subjetividad es ineludible. Simular que no hay alguien detrás de lo escrito es amoral. Contra la apariencia de la objetividad, creo que hay que poner en evidencia la subjetividad. La forma más clara de hacerlo es la primera persona"<sup>1</sup>.

Hoy en día, contar un relato en primera persona no es una cuestión muy popular en los medios de comunicación, pero por lo menos se permite

<sup>1</sup> ORTIZ, María Paulina, *Taller de Periodismo y Literatura con Martín Caparrós*, ENPI, 13 de Agosto del 2007, 9:29, <<http://www.nuevoperiodismo.org/biblioteca/relatorias.asp>>

(siempre y cuando el periodista pueda comprobar todo lo que dice con pruebas), pero en el siglo XIX, e incluso hasta mediados del siglo XX, era una práctica mal vista pues, como explica Kunczik, el periodista debía ser un “agente neutralmente distanciado para poder transmitir la información con objetividad y ética profesional”. Incluso hoy, se lo sigue considerando de esta manera. Sin embargo, esta tradición de ocultar la presencia del periodista que vino, como se ha visto, de la teoría liberal, fundamentaba en la capacidad humana de poder llegar a conocer la verdad, llevó a crear textos serios y, por qué no decirlo, aburridos que no tuvo mucho que ofrecer a los espectadores que, a finales del siglo XX, empiezan a disfrutar de la llegada de revistas ilustradas con fotografías donde se da menos espacio a las crónicas y más a las fotografías<sup>2</sup>.

Como lo explica Caparrós, antes de la llegada de los medios visuales y audiovisuales, “la forma más fácil de reproducir una mirada sobre un lugar era la forma escrita, prácticamente la única forma de contar el mundo era la escrita. La fotografía empezó a disputarle ese lugar, luego el cine, luego la televisión”.

¿Cómo podían competir contra el color, la imagen, el sonido, el movimiento, un conjunto de textos impersonalizados donde bastaba leer el inicio de la nota para enterarse de todo?

No solo que se competía con la novedad, sino que el periodismo no tenía para ofrecer nada más que textos fríos, lejanos, muy similares a los comunicados de prensa.

Uno de los precursores del Nuevo Periodismo, Tom Wolfe, reconoce que a los textos de ese entonces les faltaba candidez humana, les faltaba originalidad.

“Eso no tenía nada que ver con la objetividad y la subjetividad, o asumir una postura o un ‘compromiso’: era una cuestión de personalidad, energía, empuje, brillantez...La voz del periodista medio tenía que ser como la voz del locutor medio...un ronroneo, un zumbido...” (Wolfe:30:1994).

<sup>2</sup> ORTIZ, María Paulina, *Taller de Periodismo y Literatura con Martín Caparrós*, FNPI, 13 de Agosto del 2007, 9:29, <<http://www.nuevoperiodismo.org/biblioteca/relatorias.asp>>

Wolfe explica que, al tratar de lucir objetivos ante la sociedad, “la mayoría de los escritores de no-ficción, sin saberlo, lo hacían en una tradición británica vieja (...) según la cual se daba por entendido que el narrador debe asumir una voz tranquila, cultivada y, de hecho, distinguida. La idea era que la voz del narrador debía ser como las paredes blanquecinas o amarillentas (...) un fondo neutral sobre el cual pudieran destacar pequeños toques de color ” (...). Como consecuencia, “los lectores se aburrían hasta las lágrimas sin comprender el porqué. Cuando se topaban con ese tono beige pálido, esto empezaba a señalarles, inconscientemente, que aparecía otra vez un pelmazo familiar, ‘el periodista’, una mente pedestre, un espíritu flemático, una personalidad apagada, y no había forma de desembarazarse de esa rutina desvaída, como no fuera abandonar la lectura” (Wolfe:30:1994).

Tal vez no solo porque los lectores se aburrían y perdían el interés ante estos textos, sino también porque los propios periodistas se aburrían de escribirlos, es que en la década de los sesenta surge un grupo de periodistas (Norman Mailer, Truman Capote, Tom Wolfe, entre otros) que plantean una revolución periodística: utilizar las técnicas literarias para narrar historias no-ficticias.

“Así fue como el Nuevo Periodismo nació de la combinación de dos ámbitos hasta ese momento diferentes: uno, los acontecimientos y las personas reales que nutrían al periodismo tradicional; el otro, las herramientas técnicas de la ficción que enriquecían la descripción de esos acontecimientos y personas” (Kapuscinski:40 cinco:2003).

Estas herramientas incluían las metáforas, la descripción en primera persona, el manejo de los cambios de puntos de vista entre las personas que participaban de los hechos, etc. Sin embargo, no debe entenderse al uso de las herramientas literarias de la ficción como la bandera blanca que permitió a los periodistas inventar escenarios, personajes, diálogos o pensamientos de los actores que participaban en los acontecimientos que se investigaban. Más bien, convirtió a la tarea periodística en una labor más minuciosa, más laboriosa, más detallista.

“La forma de recoger material (...) era más intensa, más detallada, y ciertamente consumía más tiempo del que los reporteros de periódico o de revista, incluyendo los reporteros de investigación, empleaban habitualmente [se tenía] que reunir todo el material que un periodista persigue...y luego ir más allá todavía” (Wolfe:35:1994).

Por ejemplo, para realizar una reportería normal, el periodista visita a la persona unos cuantos minutos, recopila información, regresa y escribe su texto; pero para los periodistas de esta nueva corriente, lo común era pasar días enteros con la gente sobre la que escribían para llegar a conocerlos tan bien como a personajes de ficción creados por sus mentes, para poder conocer y constatar su rutina, su forma de reaccionar ante los problemas, su manera de desenvolverse en el mundo y sus pensamientos acerca de la realidad. “La idea consistía en ofrecer una descripción objetiva completa, más algo que los lectores siempre tenían que buscar en las novelas o los relatos breves: esto es, la vida subjetiva o emocional de los personajes” (Wolfe:35:1994).

Esta nueva manera de ejercer el periodismo atrajo críticas de toda clase por parte de otros periodistas, muchas de las cuales atacaban el hecho de que se alejaran del ‘neutro color beige’ con el que la objetividad mandaba captar la realidad, sin detenerse a pensar que el objetivo primordial de estas nuevas propuestas era pintar esas palabras con colores que no dejaran en estado catatónico a los lectores. Wolfe define la situación en pocas palabras: “Fuimos acusados de ‘meternos en la mente de los personajes’...¡Pero si de eso se trataba!”.

Esta forma de narrar el periodismo sin duda abrió la puerta de la creatividad dentro de los medios de comunicación, siendo el límite la imaginación para obtener, recopilar, ordenar y relatar la información y, obviamente, el no inmiscuir la ficción con la no-ficción. Todo debía ser cierto, comprobable, pero no por eso, aburrido.

“[El objetivo del Nuevo Periodismo] consistía en introducir otro lenguaje y otros medios de expresión (...) El periodismo que deseaban hacer no cabía en la fórmula de la noticia, sino que

quisieron tratar de profundizar nuestro conocimiento del mundo, para hacerlo más rico y pleno” (Kapuscinski:39:2003).

Gracias a esta propuesta periodística es que la humanidad cuenta hoy con textos de no-ficción que retratan sucesos humanos de una manera dinámica y profunda: *A sangre fría*, de Truman Capote; *El Sha*, *El Imperio*, *Ébano*, entre otros, de Ryszard Kapuscinski.

En pocas, el Nuevo Periodismo trajo consigo la posibilidad de relatar la realidad a través de cualquier recurso o medio, siempre y cuando el texto final no fuera una invención del periodista, ni siquiera en los más pequeños detalles.

Y la razón por la que se toma en cuenta las propuestas del Nuevo Periodismo para esta investigación es por cuanto no solo permiten relatar historias periodísticas con recursos y herramientas de los géneros de ficción, sino que están basadas en técnicas de recopilación y estructuración que se pueden (y deben) aplicar al momento de construir una historieta periodística.

“Uno de los grandes peligros de esta profesión es la rutina. Uno aprende a escribir una noticia rápidamente, y a continuación corre el riesgo de estancarse, de quedarse satisfecho con ser capaz de escribir una noticia en un par de horas (...) el periodismo es, al contrario, un acto de creación” (Kapuscinski:73:2003).

## 6. Capítulo

### “GUIONES PARA HISTORIETAS PERIODÍSTICAS”

Crear una historieta periodística involucra realizar todos los pasos previos para escribir un texto periodístico cualquiera (recopilación de información, entrevistas, etc.) más los pasos que involucran la creación de una historieta (redactar un guión, trazar bocetos de la historia, dibujar la historieta, etc.)

Como la presente investigación está enfocada en la labor de los periodistas (de los cuales tal vez muy pocos hayan desarrollado la habilidad del dibujo), este apartado analizará todos los pasos que competen únicamente a la creación del guión periodístico del cual se basará el dibujante para crear el producto visual final.

#### 6.1. Elección del tema

Si una historieta es una narración icónica-visual donde se plasman viñetas o escenas para formar secuencias y contar una historia, se vuelve indispensable elegir temas que puedan constituirse en relatos y no en simples álbumes fotográficos. De esta manera, resulta un tanto obvio que para realizar historietas periodísticas se deben elegir historias que sean capaces de redactarse en formato de crónica, entrevista-perfil o, incluso, de un reportaje, ya que todos estos géneros periodísticos se caracterizan por narrar los hechos así como describir a los personajes, los escenarios y los ambientes.

Existe una serie de parámetros para la elección de los temas de los textos periodísticos (como lo son la novedad, la proximidad, el interés humano, etc.). Estos pilares garantizan que el lector se interesará de alguna manera en el texto que se le ofrece y, por lo tanto, leerá el texto. Sin embargo, como explica el periodista Martín Caparrós, lo que una “crónica debería lograr es que le importe leerla a alguien a quien esa cuestión no le interesa absolutamente nada”. Por lo tanto, el grado de aceptación de la historia no depende en sí de los parámetros que se utilicen para elegir el tema sino de



la capacidad de narrar la historia para volverla interesante. Y esto se logra a través de los géneros de información más interpretación.

Por su parte, relatar notas informativas en formato de historieta resulta un tanto contraproducente debido a que crear una historieta toma tiempo y las notas informativas poseen el carácter de inmediatez.

## **6.2. Recopilar información**

Al ser la historieta un medio de comunicación perteneciente al universo narrativo, resulta conveniente utilizar los postulados del Nuevo Periodismo (que toma técnicas de la literatura de ficción) para redactar sus textos periodísticos. Por ejemplo, el Nuevo Periodismo postula el uso de los diálogos, el manejo de los puntos de vista, la construcción por escenas, la descripción de los pensamientos y apariencia de los personajes, etc. En comparación, la historieta se crea en base de escenas congeladas en viñetas, se fundamentan en la descripción visual de lugares y personajes, etc.

Además la historieta, como todo arte narrativo, necesita estar compuesta por personajes sólidos (conocer lo que piensan y por qué, de dónde vienen, qué anhelan, etc.) para poder mantener el interés del lector.

Por todas estas razones resulta indispensable utilizar las normas del Nuevo Periodismo, del Periodismo Narrativo y del Periodismo Literario para realizar la reportería de los temas que se desean convertir en guión y, posteriormente, en una historieta.

- “Permanecer con la persona sobre la que vas a escribir el tiempo suficiente para que las escenas tengan lugar ante tus propios ojos” (Wolfe:76:1994). En el periodismo, llamémosle normal, se realiza la práctica de visitar un lugar, tomar algunas notas, entrevistar a unas tantas personas y regresar al diario para armar un texto en el que se ha invertido, a la mucho, unas dos horas de trabajo. El Nuevo Periodismo postula, en cambio, pasar una gran cantidad de tiempo con las personas sobre las que se va a escribir para de esta manera llegar a conocerlos a fondo (tan bien como se llegaría a conocer a un personaje ficticio

inventado por el propio autor) y así poder expresar algo más que la realidad palpable: el mundo subjetivo de los personajes.

“La idea consistía en ofrecer una descripción objetiva completa, más algo que los lectores siempre tenían que buscar en las novelas o los relatos breves: esto es, la vida subjetiva o emocional de los personajes.” (Wolfe:35:1994).

De este manera, se exige que el periodista pase días enteros, incluso semanas, con las personas de las que va a escribir. Además, este no es un tipo de reportería que se pueda realizar vía telefónica (práctica institucionalizada en los diarios) sino que requiere la presencia del periodista en el lugar de los hechos.

“Dar fe de lo visto exige nuestra propia participación: no se puede hacer a distancia, mirando lo que ocurre a través de una pared de cristal. Hay que estar allí: es una regla básica de nuestra escritura, un principio tan obvio que no merece la pena insistir en subrayarlo” (Kapusinski:71:2004).

De esta manera, se podrá ser testigo de las “escenas dramáticas, para captar el diálogo, los gestos, las expresiones faciales, los detalles del ambiente” (Wolfe;35:1994). En este tipo de periodismo también se requiere esta gran cantidad de tiempo no solo para llegar a presenciar los hechos sino para poder ser aceptado dentro del núcleo humano del que se desea escribir. “Muchos buenos periodistas que confían en penetrar en un mundo ajeno y permanecer en él por algún tiempo, lo hacen muy suavemente y sin bombardear con preguntas a sus sujetos” (Wolfe:77:1994).

- La manera en que hablan las personas revela mucho sobre su manera de concebir el mundo, por eso resulta importante captar su manera de expresarse (no solo la tonalidad, sino las palabras que usa, los verbos, etc.). “Poner atención a que la gente habla como habla, no como dicen los manuales de estilo que hay que hablar (...) La forma como alguien dice algo es por lo menos tan importante como aquello que dice”, es el consejo que da Jon Lee Anderson.

- Prestar atención no solo a las palabras de los entrevistados, sino a sus expresiones faciales y corporales así como a las características físicas de su hogar, de su oficina, de su automóvil, etc. Esto es, prestar atención al mundo simbólico que el personaje ha creado para sí mismo. El periodista estadounidense Tom Wolfe, considerado uno de los padres del Nuevo Periodismo, explica que la importancia de fijarse en estos detalles recae en el hecho de que a través de la forma de vestir, de hablar, de gesticular de una persona así como del trato que tenga con los niños, con sus compañeros, con sus subalternos, etc., revela la posición que la persona tiene en el mundo. Todos estos comportamientos, expresiones y posesiones se constituyen en “símbolos (...) del *status de la vida* de las personas, empleando este término en el sentido amplio del esquema completo del comportamiento y bienes a través del cual las personas expresan su posición en el mundo” (Wolfe:51:1994). Por lo tanto, el lenguaje corporal resulta de vital importancia y el periodista debe tener los ojos abiertos para notarlo todo y, luego, describirlo en su guión para que el dibujante pueda dibujar la realidad tal cual.
- Como toda esta reportería resulta ser un trabajo muy minucioso, tomar fotografías de los personajes, de los lugares, etc., resulta indispensable para lograr que las escenas, los ambientes, etc., plasmados en la historieta sean reales y no ficticios.

Por último, respecto a esta clase de reportería que se debe emplear para la creación de historietas periodísticas, conviene recordar que “sólo a través del trabajo de preparación más minucioso [es] posible, fuera de la ficción, utilizar escenas completas, diálogos prolongados, puntos de vista y monólogos interiores” (Wolfe:35:1994).

“Como en toda tarea creativa (...) se necesita tiempo. La disponibilidad de tiempo nos permite hablar con más gente, leer más documentos, observar más, pensar más: trabajar en serio. Del otro lado, resolver las cosas en poco tiempo conduce a la

superficialidad y la falsedad, desgraciadamente abundantes en nuestra profesión” (Kapusinski:29:2004).

### 6.3. Creación del guión

El guionista estadounidense Robert McKee define muy bien la situación a la que se enfrenta todo aquel que trata de narrar historias a través de imágenes :

“Compadezcámonos del pobre guionista porque no puede ser un poeta. No puede utilizar la metáfora y el símil, la asonancia y la aliteración, el ritmo y la rima, la sinécdoque y la metonimia, la hipérbole y la meiosis, los grandes recursos. Por el contrario, su obra debe contener toda la sustancia de la literatura sin ser literaria” (McKee:468:2005).

En efecto, aunque para escribir el guión de una historieta periodística se pueda recurrir a los parámetros investigativos y estructurales propuestos por el Nuevo Periodismo, al momento de redactar las historias el periodista se encuentra imposibilitado de utilizar metáforas, símiles, comparaciones, porque “el noventa por ciento de las expresiones verbales no tienen equivalente filmico. ‘Lleva mucho tiempo ahí sentado’ no se puede fotografiar” (McKee:469:2005). Esto en los guiones cinematográficos se vuelve aún más complicado, pues no existe la costumbre de tener a un narrador que diga a la audiencia ‘lleva mucho tiempo ahí sentado’. En una historieta, por otro lado, se pueden utilizar los recursos narrativos para explicar que el personaje “se sentó ahí por horas” (aunque siempre resulta más efectivo mostrarlo que decirlo). Sin embargo, el guionista de historietas se enfrenta al mismo problema del guionista cinematográfico cuando, por ejemplo, debe describir el ambiente. En una historieta no se puede graficar “en el ambiente flotaba el aroma de las rosas”, pues el olor carece de representación gráfica; allí, el guionista deberá ingeniárselas para lograr que el lector sienta lo vívido de los escenarios sin recurrir a las descripciones literarias.

Para lograr construir un guión de una historieta periodística el periodista debe ser en el guión aún más descriptivo de lo que sería en un texto común y corriente pues, el dibujante no ha presenciado los hechos y necesitará todas las descripciones posibles para graficar aquello que solo fue constatado por el periodista. Además, el periodista debe poner atención a los siguientes componentes:

### **6.3.1. Las escenas**

Siguiendo la línea del Nuevo Periodismo y del Periodismo Literario, el periodista Jon Lee Anderson recomienda que se piense a la historia por escenas, es decir, por unidades de tiempo y espacio. "Hablo de escenas porque así es el periodismo narrativo. Hay escenas que no funcionan. Pero si uno piensa en escenas utiliza el pensamiento o el recuerdo visual. Hay que detener los sentidos para recoger los detalles que hacen vivo el sitio", como comentó en su taller periodístico *El silencio hace daño*, el periodista Jon Lee Anderson.

De esta manera, escribir una historieta periodística resultaría similar a editar una película en la cabeza: se divide la historia en imágenes (y no en palabras) y se las va encadenando. Lo mejor sería dibujar en un papel un boceto de cómo se desea que quede el producto final. No narre en palabras, dibuje la imagen en su cabeza.

### **6.3.2. Los diálogos**

Todo guionista sabe que en las artes visuales-narrativas, los diálogos resultan de gran importancia, pues ayudan a mover la historia sin la intromisión de un narrador (que puede sonar falso algunas veces), transmiten información sobre la personalidad del personaje (por su forma de hablar, por su manera de decir las cosas, etc.) y hacen que la historia se mantenga dinámica. Lo malo es que los diálogos entre las personas no resultan interesantes la gran mayoría de veces y, como el periodismo no puede inventar nada, se debe ser muy selectivo en los diálogos que se incluyen.

### 6.3.3. Los personajes

En los guiones de ficción, la creación de personajes resulta de gran importancia. No basta con describir a una persona y su personalidad, sino que los guionistas deben crear todo su universo: dónde nació, dónde creció, etc. A esto, debe sumarle cuáles son sus deseos, aspiraciones, deberes, etc. En una historia periodística, sin embargo, el periodista no puede crear a sus personajes sino que llega a conocerlos. Pero, una vez que consigue toda esta información después de la reportería, deberá lograr transmitirla a sus lectores a través de imágenes visuales y algunas palabras. Como vimos, una forma de lograr transmitir su personalidad es con los diálogos, pero también se puede lograr con su vestimenta, con la forma en que se peina, con la forma en que se para, etc. En este aspecto, los consejos de Anderson, sobre el periodismo narrativo, también resultan útiles:

“el personaje tiene que estar definido para que exista, tener rasgos que lo perfilen. Cómo está vestido, cómo se mueve, cosas que si uno las pone cambian el espesor de lo que es está escribiendo. Lo hacen más verosímil. Cualquier lector va a creer más en un personaje que tiene ciertas características, que es alguien”.

Además, en la historieta resulta mucho mejor este asunto, pues no se usan simples palabras sino imágenes.

### 6.3.4. El lenguaje corporal

Resulta indispensable que al redactar el guión, el periodista describa no solo el vestuario del personaje, sino también su manera de pararse, de mover las manos cuando habla, etc. Como ya se analizó antes, no se puede decir: se sentó tímidamente en la silla, sino que hay que mostrarlo. De esta manera, el periodista deberá decir: con una mano tomó, en silencio y lentamente, el respaldo de la silla mientras mantenía la cabeza gacha. El rubor se pintó en sus mejillas.

Como dice McKee, no lo diga, muéstrelo, y esto se aplica también al periodismo.

En las historietas, sin embargo, no se pueden describir movimientos continuos. Así que, para el ejemplo anterior, podríamos dividir la acción en dos viñetas: la primera, el muchacho tomando la silla; y, la segunda, sentado con las manos cruzadas entrelazadas entre sus piernas abiertas, con la cabeza gacha y el rubor en sus mejillas.

### **6.3.5. La elección de planos**

Al igual que en el cine, el manejo de planos ayuda a dinamizar la historia y a evitar el aburrimiento visual. Por esta razón, Caparrós recomienda:

“Elegir los planos que se van a usar en cada momento. No quedarse lejos mucho tiempo en planos generales sin mostrar nada que llame particularmente la atención. El plano general sirve para usarlo por momentos, para pasar rápido a un primer plano, aun plano medio, a un plano americano, a un primerísimo primer plano”.

Sin embargo, el manejo de planos, a la final, queda en manos del dibujante. Por ejemplo, el guionista de historietas Dennis O’neil coloca una página de un guión escrito junto a la página final de la historieta. Allí se puede notar cómo el escritor describe los planos de la viñeta pero, en la historieta dibujada, no todos fueron usados. Sin embargo, esto no significa que el periodista-guionista no deba ofrecer una descripción de planos. El dibujante verá si funcionan o no.

### **6.3.6. Tener en cuenta la estaticidad y la elipsis**

Como se ha indicado con anterioridad, en la historieta no se pueden realizar dos o más acciones en una misma viñeta. Es imposible, por ejemplo, indicar que el personaje ‘saca un libro del librero y lo abre’. Por lo tanto, el guionista de historietas debe describir una sola acción por viñeta o una acción intermedia que describa a ambas.

## **6.4. Redacción del guión**

Prácticamente, consiste en seguir los pasos especificados en el apartado El Guión del Capítulo Cuatro (la trama, el bosquejo por pasos y el formato final). En cuanto a la redacción final, cabe recalcar que, a diferencia del

guión cinematográfico (en el que no se realizan comentarios al lector), el guión de la historieta concibe las explicaciones por parte del escritor hacia el dibujante. Esto equivale a que el guión de la historieta emule una conversación con el dibujante: se habla en plural y se puedan realizar recomendaciones como: me parece que podríamos usar este color para la ropa, o, un contrapicado sería útil, etc.. Cuando algo tiene que ir tal cual la indicación del guionista, se tiene que especificarlo.



## 7. Capítulo

### “PROPUESTA”

Más allá de transmitir los acontecimientos novedosos del día a día en formato de noticia, el periodismo – al igual que el cine, la literatura y la pintura – tiene la grata capacidad de convertirse en una herramienta para registrar la vida cotidiana de las sociedades y dar a luz a documentos históricos que, lejos de transmitir únicamente cifras o datos fríos, ayuden a las generaciones futuras a comprender la cultura, idiosincracia y motivaciones de los grupos sociales del s. XXI. Como expresó sabiamente el periodista Jon Lee Anderson “de vez en cuando es bueno abandonar lo noticioso y tomar lo humano” con el deseo no solo de retratar a las sociedades en beneficio de los historiadores del futuro, sino para lograr que ellas mismas se reconozcan y se entiendan en su propio tiempo y espacio. Justamente, la intención del presente proyecto consiste en construir relatos periodísticos en formato de historieta que retraten la vida cotidiana de las personas, no solo cumpliendo con el requisito indispensable de ser verídicos – con hechos y lugares comprobables y personajes de carne y hueso – sino que ayuden mejorar el entendimiento dentro de la sociedad ecuatoriana y sus diferentes grupos; esto es, formar un puente entre las ideologías y formas de vida de diferentes grupos humanos para fomentar el respeto y la comprensión mutua. “La información, curiosamente, supone interesar a muchísima gente de lo que pasa con poquita” comentó alguna vez el periodista Martín Caparrós haciendo hincapié en las posibilidades y cualidades del periodismo para cumplir con su labor comunicadora, esto es, poner en común los diferentes pensamientos para conseguir que, aunque no sean asimilados como propios, sí sean respetados por otros.

Con esta intención, se eligió retratar la vida de diferentes ciudadanos quiteños cuyas profesiones podrían resultar extrañas o extravagantes ante la mayoría de las personas pero que, al mismo tiempo, necesitan de la aceptación del público para poder ejercerse: los actores del teatro “Drag”, las cantantes y bailarinas de Tecnocumbia y un zapatero que crea calzado y ropa para bailarinas exóticas, trabajadoras sexuales y cantantes.

## 7.1. El café teatro Dionisios

Hace diez años, este espacio cultural abrió sus puertas para ofrecer un ambiente alternativo y pacífico a la comunidad GLBT (Gays, lesbianas, bisexuales y transexuales). Sin embargo, el impulso creativo de sus dueños llevó a que Dionisios se convirtiera en el primer teatro ecuatoriano en presentar obras de temática Drag (cuya esencia recae en la metamorfosis del actor en un ser del sexo opuesto o, incluso, de diferente género: animal o sobrenatural) en una sociedad conservadora.

En el teatro Drag se realiza una sátira de los roles sociales de las personas para lo cual el actor masculino se transforma en un personaje completamente femenino y la actriz en un personaje masculino. Al vestirse del sexo opuesto y utilizar zapatos de plataforma, ropa llamativa y maquillaje recargado y extravagante, los artistas Drag han sido relacionados muchas veces con el mundo de la perversión, ni siquiera tan solo con el de la homosexualidad.

Tras diez años de supervivencia en un país conservador como el Ecuador, cabe preguntarse cómo Dionisios logró salir adelante.

- **Reportería:** para lograr comprender el universo del Dionisios, la periodista decidió acompañar a los actores a los ensayos, presentaciones y talleres de actuación durante cinco días. Además de entrevistar a los artistas y espectadores de las obras, se mantuvieron conversaciones informales con los integrantes del teatro y se presenciaron conversaciones entre ellos.
- **Archivo Fotográfico:** se tomaron fotografías tanto de los actores y espectadores como de los diferentes salones y habitaciones del café-teatro. Se entregó al dibujante un CD con las fotos seleccionadas y se fueron añadiendo vía e-mail otras fotografías que fueron tomadas después a solicitud del actor.
- **Creación del guión:** en primer lugar, se escribió la trama de la historia (Revisar Anexo 4) y luego un guión carente de diálogos o cualquier clase de texto (Revisar Anexo 5), una especie de boceto pero más detallado, con la intención de poner en práctica la técnica del guionista Stan Lee

“Plot First” (trama primero). Aunque esta técnica consiste en entregar simplemente un resumen de la historia al guionista, en este caso se entregó – sin diálogos o narrativa alguna – un guión compuesto por la descripción de las páginas y de las viñetas (podría decirse que un guión en formato final pero sin los textos) al dibujante. Esto con el objetivo de evitar confusiones en el artista o sobrecargar de trabajo creativo al mismo, pues si se entrega únicamente lo que conocemos como Trama, es el dibujante quien debe decidir qué va en cada viñeta y cómo ordenar estas unidades sobre las páginas. Respecto a este último punto, el artista recibió junto con el esbozo del guión ocho hojas de papel numeradas donde se planteaba el orden y tamaño de cada una de las viñetas dentro de las páginas del cómic (Revisar Anexo 6). Por otro lado, en el esbozo de guión que se entregó al artista, se colocaron junto a las descripciones de cada viñeta y de cada personaje el nombre de las fotografías que el artista recibió en el CD o vía e-mail, para ser usadas como referencias.

Una vez que el artista acabó de dibujar cada página, entregó la historieta al escritor para que este pusiera los diálogos. Cuando los textos fueron añadidos, el periodista reenvió el guión final (Revisar Anexo 7) para que el dibujante colocara los textos.

La historieta final (Revisar Anexo 16) fue leída por varios estudiantes, periodistas profesionales, aficionados del cómic, historietistas profesionales e, incluso, por el director de la Escuela de Comunicación, José Villamarín. Tras las recomendaciones de estos lectores, se decidió realizar cambios en el guión final (Revisar Anexo 8) con la finalidad de redibujar la historieta en el futuro.

## **7.2. Don Bota**

Con un local en el centro, se encarga de fabricar calzado, ropa y accesorios tanto para cantantes reconocidos de tecnocumbia, salsa, etc., como para bailarinas exóticas y trabajadoras sexuales. ‘Don Bota’ (llamado así por sus clientes) ha salido adelante gracias a la labor de personas que, por en su

mayoría, desean mantenerse en el anonimato. “Cliente es cliente, y a todos hay que tratarlos bien”, es la filosofía de este zapatero que, más que eso, se considera un “artista”.

- **Reportería:** se visitó la zapatería de ‘Don Bota’ durante cuatro días, para entrevistar, conversar y observar al zapatero, sus ayudantes y a las costureras. También se conversó con los clientes que visitaron esos días la zapatería, algunos de los cuales dieron su permiso para ser entrevistados, fotografiados y mencionados en la historieta pero sin señalar cuál era su oficio.
- **Archivo Fotográfico:** se tomaron fotografías de los zapateros, costureras y clientes, así como de los cuartos de trabajo del taller. Se fotografiaron una a una las paredes para que el dibujante pudiera recrear el ambiente del lugar.
- **Creación del guión:** se redactó una trama (Revisar Anexo 9), un boceto (Revisar Anexo 10) y un guión final (Revisar Anexo 11). El dibujante recibió el guión completo, el esbozo de la organización de las viñetas sobre cada una de las páginas y un CD con las fotografías de los personajes y del taller. Junto a las viñetas y personajes descritos en el guión final, se colocó el nombre de la fotografía referencial a la que el dibujante debía acudir.

### 7.3. Tierra Canela

Como explica el diario El Comercio, el grupo de cumbia Tierra Canela es uno de los más escuchados por los migrantes ecuatorianos porque su música les ayuda a volar mentalmente de regreso a sus países.

La tecnocumbia se ha vuelto parte de la cultura ecuatoriana, sino latinoamericana, y los grupos musicales dedicados a este género se caracterizan por sus presentaciones con ropa apretada y ligera así como sus álbumes musicales compuestos en su mayoría por “covers” bailables de canciones de autoría extranjera.

Tierra Canela es uno de los grupos ecuatorianos más representativos de este género (aunque también ha incursionado en otros géneros musicales)

y, con sus seis años de trayectoria ha alcanzado diversos premios (Grupo Revelación, Grupo más taquillero, Disco de platino, etc.) al tiempo que ha brindado cientos de conciertos en España, Francia, Italia, los EE.UU y Ecuador. ¿Dónde radica su éxito?

- **Reporteria:** el periodista presenció durante tres días los ensayos coreográficos del grupo. Además, viajó a Guayllabamba en compañía de las integrantes en la furgoneta del grupo para presenciar uno de sus conciertos.
- **Archivo fotográfico:** se tomaron fotografías de cada una de las integrantes del grupo (tanto en los ensayos como en el concierto), de su manager, del chofer de la furgoneta, la mamá de una dos de las bailarinas, así como del público que fue a presenciar el concierto. También se fotografió el estadio de Guayllabamba, la tarima, los puestos de comida, la furgoneta, etc.
- **Creación del guión:** se redactó la trama (Revisar Anexo 12), el boceto (Revisar Anexo 13) y el guión final (Revisar Anexo 14). Además, el artista recibió el esbozo de la organización de las viñetas en cada una de las páginas así como un archivo fotográfico enviado vía e-mail. Para hacer uso de las fotografías, junto a cada descripción se colocó el nombre de la fotografía a la que se podía acudir como referencia.

En esta historieta, se intentó contar una historia mayoritariamente a través de imágenes, recurriendo a pocos diálogos y a ningún narrador en tercera persona.

Sin embargo, después de proporcionar la publicación final a un grupo de estudiantes, periodistas profesionales e, incluso, al Decano de la Facultad de Comunicación, José Villamarín, se encontró que el texto no hablaba por sí solo. Por lo tanto, se creó otra versión del guión (Revisar Anexo 15) que presenta a un narrador en tercera persona y que podría ser dibujado a futuro.

#### **7.4. El Arte final**

El dibujante tuvo cuatro meses (desde febrero hasta junio) para dibujar, entintar y rotular las tres historietas. Cualquier duda por parte del artista se enviaba vía e-mail y se la aclaraba por la misma vía o por teléfono.

Con la intención de otorgar un efecto más realista a las historietas, el artista recurrió a la técnica Rotoscopia (dibujar sobre fotografías).

Las historietas fueron agrupadas bajo el título de 'Tacones Altos' (Revisar Anexo 16) con la intención de formar un solo "comic-book". La idea era crear en el lector la sensación de 'viajar' por estos tres mundos que existen en diferentes lugares de la ciudad de Quito. Por esta razón, las historietas no poseen portadas individuales sino que terminan o comienzan con viñetas generales de la ciudad de Quito.

## Conclusiones

- El análisis de la evolución de la historieta deja en claro que este es un medio de comunicación que ha rozado los bordes de la extinción muchas veces pero que se las ha arreglado para resurgir airoso. Puede que, actualmente, la industria estadounidense y europea sufra una etapa de recesión pero, sin duda, el manga ha entrado a escena no solo para salvar a la historieta sino para catapultarla al éxito. Muchos de los dibujantes estadounidenses y europeos, incluso los latinoamericanos, empiezan a emular no solo la estética del manga, sino también sus características narrativas. No cabe duda: el cómic se mantiene a flote gracias a los esfuerzos y aciertos de las industrias japonesa, europea y estadounidense de historietas.
- Pese a que los comics más populares han sido aquellos cuyas temáticas giraban alrededor del humor, la historieta ha sido un medio útil – casi desde sus inicios – para expresar las preocupaciones de las sociedades. Mientras que en Japón se usó como una manera para desahogar los traumas de la II Guerra Mundial y en los EEUU se usó como un medio para educar a las masas migrantes sobre las costumbres y el idioma, en los países de habla hispana se usó como una manera de expresar la realidad social, económica y política que envolvía y aquejaba a los ciudadanos.
- La historia del cómic de habla hispana está escrita y posee representantes sobresalientes que han marcado hitos con su labor y con sus historias. Existen tanto países que cuentan en su pasado con una ‘era dorada de la historieta’ (Argentina, Cuba, México, España), como países que ni siquiera han llegado a la edad de piedra de la misma, tal sea el caso del Ecuador, donde existen producciones esporádicas y casos contados de producción seriada y continuada (como la tira cómica Ana y Milena del historietista Fabián Patinho o las páginas de historietas que el artista Guido Chávez publica cada dos meses en la revista Tierra Incógnita).

- Pese a que la producción latinoamericana de historietas es menor a la japonesa y estadounidense en cuanto al número de ejemplares vendidos, los artistas latinos poseen un gran talento que, en muchos casos, es aprovechado por editoriales extranjeras. No se puede señalar que la falta de creatividad o habilidad sean las causantes de la reducida producción sino, más bien, las diferentes crisis económicas, políticas y sociales en las que se han visto inmersos los diferentes países de habla hispana.  
Esto demostraría que la historieta – un medio denigrado por los intelectuales de las sociedades – solo puede florecer en un ambiente económica y políticamente estable.
- El constante y rápido surgimiento de nuevas tecnologías relacionadas con el ámbito informativo, ha puesto a los medios de comunicación impresa en el dilema de renovarse o desaparecer. De esta manera, la competencia entre la prensa escrita y los medios audiovisuales-multimedia ha abierto el camino dentro de los medios tradicionales para la innovación y renovación de las estrategias de recopilación de información así como de la difusión.  
No existe, por lo tanto, mejor momento que este para plantear el uso de las historietas como medios de comunicación para relatar historias periodísticas.
- La esencia icónica-narrativa de la historieta combina lo mejor del mundo impreso (el registro físico de datos) con lo mejor del mundo audiovisual (las imágenes). Esto ayudaría a atraer hacia el mundo de las palabras a las audiencias que dan prioridad a lo visual al tiempo que se entrega información contextualizada que puede ser leída y releída.
- El periodismo es una invención humana y, por lo tanto, está sujeta al cambio de sus preceptos y a la evolución de sus técnicas. Sin embargo, aquello que se mantendrá hasta el fin de los tiempos de manera inalterable es su esencia 'no-ficticia', es decir, el periodismo siempre hablará de historias, personajes y acontecimientos reales. Esto se aplica también para



las historietas periodísticas, donde no se pueden inventar ni personajes, ni diálogos ni acontecimientos para hacer más ameno al cómic. Cada viñeta del cómic debe retratar la realidad y no simplemente basarse en ella.

- El periodismo es al mismo tiempo una profesión, un oficio y una misión, pero no una misión consistente solamente en arriesgar la vida en guerras o conflictos bélicos extranjeros, sino, como señala el periodista ecuatoriano Rubén Darío Buitrón, en una misión para retratar la realidad de la manera más equilibrada y democrática, presentando a todos los personajes involucrados en un hecho. Sin importar el género que se utilice – o, en este caso, el formato – el periodismo debe dar siempre voz a todas las partes.
- El periodismo no solo ofrece una posibilidad para dar a conocer los hechos noticiosos o novedosos, sino que también posee la capacidad de documentar la vida cotidiana de las personas y, así, a toda una sociedad. Por ello, las historietas periodísticas deberían enfocarse en realizar crónicas y reportajes que retraten la vida diaria de los ciudadanos – pues para transmitir noticias y hechos de manera instantánea ya está el Internet o, en el peor de los casos, la televisión. La historieta tiene la fortaleza de reconstruir de una manera dinámica para el lector el mundo en el que se desarrolló el periodista.
- Si el éxito de una obra de ficción depende del desarrollo de los personajes (mostrando sus motivaciones, sus emociones y sus sentimientos a la audiencia para lograr una empatía o identificación) en la no ficción la presentación de las personas involucradas también jugará un papel importante. Sin embargo, en el caso periodístico el conocimiento de los personajes viene dado por una investigación exhaustiva de la persona, por la información que consigamos a través las entrevistas, por el vínculo que formemos con los protagonistas. Por esta razón, resulta recomendable (sino indispensable) utilizar los preceptos del Nuevo Periodismo en cuanto a la recolección del material informativo e invertir días e incluso semanas con

las personas para conocer sus pensamientos, sentimientos, formas de reaccionar, etc.

- La creación de historietas es todo un arte que implica el manejo correcto de la elipsis narrativa, del lenguaje corporal, de la composición de los elementos visuales (encuadre, luz y sombra, angulación, etc.) y de los componentes del cómic (onomatopeyas, metáforas visuales, etc.). No es cuestión simplemente de dibujar garabatos u obras de arte. Por lo tanto, si se desea realizar un proyecto innovador, atractivo y rentable, los periodistas y dibujantes involucrados deben ser expertos en el manejo del lenguaje de las historietas – si no los dos, al menos uno – pues, ¿quién entregaría a un bombero un bisturí para realizar una operación de corazón abierto? El oficio del historietista debe ser respetado y no creer que porque se puede escribir literariamente en un medio impreso se posee de por sí el conocimiento para crear guiones de historietas.
- Lo más recomendable es que el artista gráfico acompañe al periodista durante la cobertura, para que conozca los lugares y a las personas involucradas en los hechos. De no ser posible esto, resulta indispensable crear un archivo fotográfico de los personajes, lugares, etc., para entregárselo al dibujante junto con el guión.
- De implementarse un proyecto de historietas periodísticas, lo recomendable sería recurrir a los “comic-books” mensuales o, tal vez, quincenales, al menos hasta que el periodista y el dibujante comprendan cómo funciona el ritmo del trabajo. Un tiempo menor no sería sugerido, ya que la reportería para este tipo de historietas (que trabajan con el género informativo-interpretativo) requiere, por lo menos, unos tres días para llegar a conocer a los personajes y realizar archivos fotográficos.
- Los géneros más apropiados serían la crónica o la entrevista perfil. Un reportaje necesitaría más tiempo para ser construido de una manera

completa y amena, pues aunque en un texto periodístico se puedan introducir las declaraciones de fuentes académicas (como psicólogos, abogados, etc.) sin alterar la estructura narrativa de la nota, en un cómic no se pueden introducir viñetas de sujetos brindando sus declaraciones sin lograr de esta manera aburrir al lector y, probablemente, alejarlo del texto. Un reportaje bien realizado debería recurrir al formato de novela gráfica (con un sinnúmero de páginas) para exponer todos los puntos de vista y jugar con la narrativa, tomando en cuenta que las novelas gráficas no son mensuales sino el resultado de, al menos, seis o 12 meses de trabajo.

- Pese a su similitud con el guión de las historietas, el guión de cine o de televisión no es el formato más apropiado para narrar historietas periodísticas. Más bien, si se desea recurrir a la experiencia audiovisual, resulta recomendable el uso del 'guión técnico' del director, donde se describen uno a uno los planos a emplearse, con sus respectivos ángulos de cámara a utilizarse. A esto, habría que aumentarle una descripción de los escenarios así como de los personajes (sus expresiones corporales, su manera de vestir, etc.)
- En un guión de historietas no se pueden utilizar los recursos naturales de la literatura, como la metáfora, el símil, etc., para construir un relato. El guionista no puede decir (recurriendo a un cliché): "sintió una puñalada en el corazón". El dibujante no puede graficar esta expresión metafórica; lo que sí puede graficar es al hombre con la mano en el corazón, arrodillado, llorando de dolor. En un guión no debe narrarse literariamente, sino descriptivamente.
- El dibujante de las historietas debe recibir no solamente el formato final del guión, sino también la trama y el boceto, pues así conocerá cuáles son todas las ideas e intenciones del dibujante. Por otro lado, el dibujante no debe entregar al escritor únicamente la versión final del cómic, sino también

bocetos previos de baja calidad artística para decidir si las páginas conservan o cambian de estructura.

- No existe necesidad de amontonar viñetas ni texto sobre una página. Lo mejor es utilizar las páginas que sean necesarias para representar máximo seis o siete viñetas en cada una de ellas.
- Ecuador es un país con una tradición del cómic poco arraigada. En la última década ha aumentado la venta de historietas importadas y algunas revistas y diarios han incorporado producciones nacionales a sus páginas (como la tira cómica Ana y Milena en el diario *El Comercio*, o la página de 'humor ecológico' en la revista *Tierra Incógnita*). Sin embargo, el mercado todavía es muy reducido para la producción masiva por lo que no resultaría aconsejable iniciar un proyecto a gran escala para la producción y difusión de historietas periodísticas dentro del Ecuador, al menos si se pretende colocar un precio a los comics. La producción podría ser masiva si se realizara una difusión gratuita. Además, sería recomendable que, en primer lugar, se iniciara un proyecto 'culturizador' para familiarizar a los ecuatorianos con los comics, a través de introducir poco a poco comics de una página en revistas y diarios.
- Los autores ecuatorianos pueden poner en práctica las técnicas del manga para atraer lectores, pero deben recordar que el éxito de los comics japoneses no viene de los rasgos estéticos de los personajes, sino de la construcción narrativa y de las estrategias de montaje.
- En Ecuador, es necesario que el escritor y el dibujante se reúnan para conversar, debatir y analizar el progreso del cómic en persona, pues la falta de experiencia que otros países han alcanzado evita que, solo a través del guión, el artista capte todas las ideas del escritor.

## Bibliografía

- “Los globos tienen la palabra”. *Enciclopedia Salvat del Estudiante*, Tomo V, Pamplona, Salvat S.A. de E., 1978.
- ALTMAN, Rick, *Los géneros cinematográficos*, Barcelona, Editorial Paidós, 2000.
- AMANO, Shiro, *Kingdom Hearts*, Volumen 1, Los Angeles, Tokyo Pop, 2005.
- *Archivos DC Desclasificados: El Rey*, Capítulo 3: La masacre, Quito, Últimas Noticias, 2006.
- AYLLON, Wilo, *Damasco 2020*, Volumen 1: La Persecución, Quito, DW Comics, 2003.
- BADRÁN, Pedro, *El Blanco Móvil: taller de periodismo con Miguel Ángel Bastenier*, 16 al 20 de Diciembre 2003, FNPI, 13 de Agosto del 2007, 09:10, <<http://www.nuevoperiodismo.org/biblioteca/relatorias.asp>>
- BADRÁN, Pedro, *El Silencio Hace Daño. Narración Periodística De Historias De Guerra. Taller dictado por Jon Lee Anderson*, febrero 4 al 8 de 2002, FNPI, 13 de Agosto del 2007, 09:15, <http://www.nuevoperiodismo.org/biblioteca/relatorias.asp>>
- BASTENIER, Miguel Ángel, *El blanco móvil*, Madrid, Grupo Santillana de Editores, 2001.
- BAUR, Elisabeth K., *La historieta*, México D.F., Editorial Nueva Imagen, 1978.
- BOULESIS, *Del proyecto de la Teoría crítica al desengaño de la razón*, 3 de Octubre de 2007 12:00, <<http://www.boulesis.com/especial/escueladefrankfurt/pensamiento/>>
- BOYANO, Ubaldo, *La Edad De Oro Del Cómic: Sus Pioneros Estadounidenses*, Tebeosfera, 19 de Noviembre de 2007, 10:40, <<http://www.tebeosfera.com/Documento/Articulo/Clasicos/Pioneros/estadounidenses.htm>>
- BROOKS, Brad; PILCHER, Tim, *The Essential Guide to World Comics*, Londres, Collins & Brown, 2005.

- BUSIEK; Kurt, ROSS, Alex, *Marvels*, New York, Marvel Comics, 2001.
- CHAVES, Guido, *Don Honorio, crónicas y aventuras*, Guaranda, Ilustre Municipio del Cantón Guaranda, 2002.
- CLAMP, *Chobits*, Volumen 1, Barcelona, Norma Editorial, 2005.
- CLAMP, *Chobits*, Volumen 2, Barcelona, Norma Editorial, 2003.
- COLON, Ernie; JACOBSON, Sid, *El Informe 11-S*, Girona, Panini España, 2007.
- COMIC CLUB GUAYAQUIL, *La independencia de Guayaquil en un cómic*, 28 de Marzo del 2008, 15:49, <<http://www.comicclub.8m.com/comic%20municipal.htm>>
- COMICPERÚ, *El Cómic en el Ecuador*, 27 de Marzo del 2008, 16:37, <<http://comicperu.blogspot.com/2007/08/el-cmic-en-el-ecuador.html>>
- *Con 'Cuentos legales' la Vicepresidencia promueve la transparencia entre niños y jóvenes*, 28 de Agosto del 2007, SP Noticias, 18 de Septiembre de 2007, 14:27, <<http://web.presidencia.gov.co/sp/2007/agosto/28/09282007.html> >
- CONTRERAS, José Gregorio, *Comics o Historietas, ¿Noveno arte?*, 28 de marzo de 2007, Adultos Contemporáneos, 28 de Marzo de 2007, 11:20, <<http://inversiontotal.blogspot.com>>
- CONTRERAS, José Gregorio, *Comics o Historietas, ¿Noveno arte?*, 28 de marzo de 2007, Adultos Contemporáneos, 28 de Marzo de 2007, 11:20, <<http://inversiontotal.blogspot.com>>
- DAVID, Peter, *Writing for Comics for Peter David*, Cincinnati, Impact Books, 2006.
- DE SANTIS, Pablo, *La historieta en la edad de la razón*, Buenos Aires, Editorial Paidós, 1998.
- ECO, Umberto, *Apocalípticos e Integrados*, Barcelona, DeBolsillo, 2004.
- EISNER Will, *Last Day in Vietnam*, Milwaukee, Dark Horse comics, 2000.
- EISNER, Will, *Comics and Sequential Art*, Paramus, Poorhouse Press, 2006.
- EISNER, Will, *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, Paramus, Poorhouse Press, 2006.

- EISNER, Will, *Will Eisner's New York: Life in the Big City*, New York, W.W. Norton. 2006.
- FABREGAT, Esperanza, "Cómo divertirse leyendo", *Curso Avanzado de Literatura infantil y juvenil*, Tema 12 ©, Escuela de escritores, 2008.
- GASCA, Luis; GUBERN, Roman, *El Discurso del Comic*, Madrid, Ediciones Cátedra, 2001.
- GRAVETT, Paul, *Manga, la era del nuevo cómic*, Madrid, H. Kliczkowski, 2004.
- GRIJELMO, Alex, *El estilo del periodista*, Bogotá, Taurus, 2004.
- GUBER, Roman, *La mirada opulenta*, Barcelona, Editorial Gustavo Gilli, 1987.
- GUBERN, Roman, *El lenguaje de los comics*, Barcelona, Ediciones Península, 1979.
- HERNÁNDEZ, José, *Periodismo: ¿oficio imposible?*, Quito, Editorial "Quipus" CIESPAL, 2004.
- KAPUSCINSKI, Ryszard, *El mundo de hoy*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2004.
- KAPUSCINSKI, Ryszard, *Encuentro con el otro Yo*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2007.
- KAPUSCINSKI, Ryszard, *Los cinco sentidos del periodista*, México, Fundación para un Nuevo Periodismo Iberoamericano, 2003.
- KAPUSCINSKI, Ryszard, *Los cínicos no sirven para este oficio*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2002.
- KAPUSCINSKI, Ryszard, *Un día más con vida*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2005.
- KINGMAN, Eduardo, *Historia del Ecuador*, Ambato, Editorial García, 1973.
- KUNCZIK, Michael, *Conceptos del periodismo*, Norte y Sur, Bonn, Friedrich-Ebert-Stiftung, 1991.
- *La difusión mundial de periódicos crece un 2,5%*, 3 de Junio del 2008, [elpaís.com](http://elpaís.com), 2 de Julio del 2008,

- <[http://www.elpais.com/articulo/sociedad/difusion/mundial/periodicos/crece/25/elpepisoc/20080603elpepisoc\\_10/Tes/](http://www.elpais.com/articulo/sociedad/difusion/mundial/periodicos/crece/25/elpepisoc/20080603elpepisoc_10/Tes/)>
- *La difusión mundial de periódicos crece un 2,5%*, 3 de Junio del 2008, El País, 2 de Julio del 2008,  
<[http://www.elpais.com/articulo/sociedad/difusion/mundial/periodicos/crece/25/elpepisoc/20080603elpepisoc\\_10/Tes/](http://www.elpais.com/articulo/sociedad/difusion/mundial/periodicos/crece/25/elpepisoc/20080603elpepisoc_10/Tes/)>
  - LLOYD, David; MOORE, Alan, *V for Vendetta*, New York, DC Comics, 1990.
  - *Mandela, un héroe de cómic*, 27 de Octubre de 2005, BBC Mundo, 5 de Abril del 2008,  
<[http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/misc/newsid\\_4381000/4381650.stm](http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/misc/newsid_4381000/4381650.stm)>
  - MATTELART, Armand; MATTELART, Michele, *Historia de las Teorías de la Comunicación*, Barcelona, Paidós, 1997.
  - MCCLOUD, Scott, *Making Comics*, New York, HarperCollins, 2006.
  - MCCLOUD, Scott, *Reinventing Comics*, New York, Perennial, 2000.
  - MCCLOUD, Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, HarperPerennial, 1994.
  - MCKEE, Robert, *El Guión*, Barcelona, Alba Editorial, 2005.
  - MENSES, Pablo, *Taller de Periodismo Narrativo, con Tomás Eloy Martínez*, 10 al 13 de agosto de 2004, FNPI, 13 de Agosto del 2007, 09:28, <http://www.nuevoperiodismo.org/biblioteca/relatorias.asp>>
  - MERINO, Ana, *El Cómic Hispánico*, Madrid, Ediciones Cátedra, 2003.
  - *NTP 312: Comunicación interpersonal: el efecto Palo Alto*, 3 de Octubre, 12:00, <[http://www.mtas.es/insht/ntp/ntp\\_312.htm](http://www.mtas.es/insht/ntp/ntp_312.htm) >
  - O'NEIL, Dennis, *The DC Comics Guide to Writing Comics*, New York, DC Comics, 2001.
  - ORTIZ, María Paulina, *Taller de Periodismo y Literatura con Martín Caparrós*, FNPI, 13 de Agosto del 2007, 09:29, <http://www.nuevoperiodismo.org/biblioteca/relatorias.asp>>
  - PALESTINEONLINESTORE, *Palestine*, 13 de Abril de 2008, 09:36, <<http://www.palestineonlinestore.com/books/palestine.htm>>



- PARKER, Philip, *Arte y Ciencia del Guión*, Barcelona, Ediciones Robinbook, 2003.
- *Podrían explicar la vida de Hitler en comics*, Diario Jornada Mendoza, 13 de Abril de 2008, 09:49,  
<<http://www.jornadaonline.com/LeerNoticia.asp?Tabla=Noticias&Seccion=Tiempo%20libre&id=8530>>
- *Presentan cómic sobre prevención de VIH en jóvenes gays*, 10 de octubre del 2007, Anodis, 12 de Octubre de 2007, 09:25,  
<<http://anodis.com/nota/10374.asp>>
- Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta, 18 de Mayo, 10:00 <[http://www.geocities.com/soho/studios/6715/files/num\\_1-12.html](http://www.geocities.com/soho/studios/6715/files/num_1-12.html)>
- Revista Leyendas, 28 de Marzo del 2008, 15:49,  
<<http://www.revistaleyendas.8m.com/el%20comic.htm>>
- RICAURTE, César, "El cómic en Ecuador", *Contexto*, Número 3, Julio de 1996, pág. 5, Quito.
- RIZO, Marta, *El Camino Hacia la "Nueva Comunicación". Breve Apunte Sobre las Aportaciones de la Escuela de Palo Alto*, Número 40, Razón y Palabra, 18 de Octubre de 2007,  
<<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n40/mrizo.html>>
- RIZO, Marta, *Reseña del libro: "Teoría de la Comunicación Humana"*, Razón y Palabra, 3 de Octubre, 12:00,  
<<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n40/mrizo2.html>>
- RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, José Luis, *El comic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza*, México, Editorial Gustavo Gilli, 1991.
- SARTORI, Giovanni, *Homo Videns. La sociedad teledirigida*, Madrid, Suma de Letras, 2005.
- SCHULZ, Charles M., *Snoopy Stars: El gran farsante*, Barcelona, Hurope, 1991.

- VARONA, J.M, *Entrevista A Un Historiador*, Junio de 2005, Tebeosfera, 30 de Septiembre de 2007, 18:39, <<http://www.tebeosfera.com/Documento/Entrevista/TadeoJuan/Francisco.htm>>
- VAZQUEZ, Laura, *Argentina en Cuadritos*, Tebeosfera, 30 de Septiembre de 2007, 19:07, <<http://www.tebeosfera.com/Seccion/AEC/06/Revistas.htm>>
- WATSUKI, Nobuhiro, *Ruroni Kenshin*, Volumen 16: Providence, San Francisco, Viz, 2005.
- WIKIPEDIA, *Academy of Comic Book Arts*, 22 de Septiembre de 2007, 16:41, <[http://en.wikipedia.org/wiki/Academy\\_of\\_Comic\\_Book\\_Arts](http://en.wikipedia.org/wiki/Academy_of_Comic_Book_Arts)>
- WIKIPEDIA, *Alternative Comics*, 13 de Abril de 2008, 09:49, <[http://en.wikipedia.org/wiki/Alternative\\_comics](http://en.wikipedia.org/wiki/Alternative_comics)>
- WIKIPEDIA, *American comic book*, 22 de Septiembre de 2007, 16:47, <[http://en.wikipedia.org/wiki/American\\_comic\\_book](http://en.wikipedia.org/wiki/American_comic_book)>
- WIKIPEDIA, *Anexo:Premio Eisner*, 22 de Septiembre de 2007, 16:07, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Premios\\_Eisner](http://es.wikipedia.org/wiki/Premios_Eisner)>
- WIKIPEDIA, *Autobiografía*, 3 de Mayo de 2008, 11:10, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Autobiograf%C3%ADa>>
- WIKIPEDIA, *Autobiographical comics*, 14 de Junio de 2007, 17:00, <[http://en.wikipedia.org/wiki/Autobiographical\\_comics](http://en.wikipedia.org/wiki/Autobiographical_comics)>
- WIKIPEDIA, *Bayeux Tapestry*, 22 de Septiembre de 2007, 17:17, <[http://en.wikipedia.org/wiki/Bayeux\\_Tapestry](http://en.wikipedia.org/wiki/Bayeux_Tapestry)>
- WIKIPEDIA, *Biografía*, 3 de Mayo de 2008, 10:30, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Biograf%C3%ADa>>
- WIKIPEDIA, *Caras y Caretas*, 28 Marzo 2008, 13:50, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Caras\\_y\\_Caretas](http://es.wikipedia.org/wiki/Caras_y_Caretas)>
- WIKIPEDIA, *Caricatura*, 5 de Octubre de 2007, 10:35, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Caricatura>>
- WIKIPEDIA, *Ciencia ficción*, 3 de Mayo de 2008, 08:43, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia\\_ficci%C3%B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficci%C3%B3n)>

- WIKIPEDIA, *Cine de Terror*, 3 de Mayo de 2008, 09:06,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Cine\\_de\\_terror](http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_terror)>
- WIKIPEDIA, *Comedia harem*, 3 de Mayo de 2008, 8:00,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Harem\\_manga](http://es.wikipedia.org/wiki/Harem_manga)>
- WIKIPEDIA, *Comedia*, 3 de Mayo de 2008, 08:37,  
<<http://es.wikipedia.org/wiki/Comedia>>
- WIKIPEDIA, *Comic book*, 3 de Septiembre de 2007, 11:08,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Comic\\_book](http://es.wikipedia.org/wiki/Comic_book)>
- WIKIPEDIA, *Comics Code Authority*, 22 de Septiembre de 2007, 16:37,  
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Comics\\_Code\\_Authority](http://en.wikipedia.org/wiki/Comics_Code_Authority)>
- WIKIPEDIA, *Comics*, 14 de Junio de 2007, 17:00,  
<<http://en.wikipedia.org/wiki/Comics>>
- WIKIPEDIA, *Comiket*, 3 de Septiembre de 2007, 11:10,  
<<http://es.wikipedia.org/wiki/Comiket>>
- WIKIPEDIA, *Cyberpunk*, 3 de Mayo de 2008, 08:43,  
<<http://es.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>>
- WIKIPEDIA, *DC Comics*, 22 de Septiembre de 2007, 16:07,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/DC\\_Comics](http://es.wikipedia.org/wiki/DC_Comics)>
- WIKIPEDIA, *EC Comics*, 22 de Septiembre de 2007, 16:41,  
<[http://en.wikipedia.org/wiki/EC\\_Comics](http://en.wikipedia.org/wiki/EC_Comics)>
- WIKIPEDIA, *EC Comics*, 22 de septiembre de 2007, 16:35,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/EC\\_Comics](http://es.wikipedia.org/wiki/EC_Comics)>
- WIKIPEDIA, *Editorial Novaro*, 22 de Septiembre de 2007, 16:10,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Editorial\\_Novaro](http://es.wikipedia.org/wiki/Editorial_Novaro)>
- WIKIPEDIA, *Enrique Breccia*, 28 Marzo 2008, 15:38,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Enrique\\_Breccia](http://es.wikipedia.org/wiki/Enrique_Breccia)>
- WIKIPEDIA, *Ero-guro*, 12 julio 2008 17:24,  
<<http://es.wikipedia.org/wiki/Ero-guro>>
- WIKIPEDIA, *Factores de la comunicación*, 3 de Octubre, 12:30,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Factores\\_de\\_la\\_comunicaci%C3%B3n](http://es.wikipedia.org/wiki/Factores_de_la_comunicaci%C3%B3n)>
- WIKIPEDIA, *Fantasia heroica*, 3 de Mayo de 2008, 08:43,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Fantas%C3%ADa\\_heroica](http://es.wikipedia.org/wiki/Fantas%C3%ADa_heroica)>

- WIKIPEDIA, *Ficción*, 3 de Mayo de 2008, 08:40,  
<<http://es.wikipedia.org/wiki/Ficci%C3%B3n>>
- WIKIPEDIA, *Fierro (revista)*, 28 Marzo 2008, 15:39,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Fierro\\_%28revista%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Fierro_%28revista%29)>
- WIKIPEDIA, *Filacteria*, 8 de Diciembre de 2007, 12:56,  
<<http://es.wikipedia.org/wiki/Filacteria>>
- WIKIPEDIA, *Fredric Wertham*, 21 de Octubre de 2007, 18:12,  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Fredric\\_Wertham](http://es.wikipedia.org/wiki/Fredric_Wertham)>
- WIKIPEDIA, *Free Comic Book Day*, 22 de Septiembre de 2007, 16:47,  
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Free\\_Comic\\_Book\\_Day](http://en.wikipedia.org/wiki/Free_Comic_Book_Day)>
- WIKIPEDIA, *Graphic Novels*, 3 de Septiembre de 2007, 11:08,  
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Graphic\\_novels](http://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_novels)>
- WIKIPEDIA, *Grupo Editorial Vid*, 22 de Septiembre de 2007, 16:18,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Grupo\\_Editorial\\_Vid](http://es.wikipedia.org/wiki/Grupo_Editorial_Vid) >
- WIKIPEDIA, *Héctor Germán Oesterheld*, 28 Marzo 2008, 15:36,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/H%C3%A9ctor\\_Germ%C3%A1n\\_Oesterheld](http://es.wikipedia.org/wiki/H%C3%A9ctor_Germ%C3%A1n_Oesterheld)>
- WIKIPEDIA, *Hentai*, 3 de Mayo de 2008 08:56,  
<<http://es.wikipedia.org/wiki/Hentai>>
- WIKIPEDIA, *Historieta Argentina*, 28 Marzo 2008, 13:45,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta\\_argentina\\_28\\_marzo\\_2008\\_13:45](http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_argentina_28_marzo_2008_13:45)>
- WIKIPEDIA, *Historieta de Colombia*, 28 Marzo 2008, 15:37,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta\\_de\\_Colombia](http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_de_Colombia)>
- WIKIPEDIA, *Historieta en Cuba*, 28 Marzo 2008, 13:50,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta\\_en\\_Cuba](http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_en_Cuba)>
- WIKIPEDIA, *Historieta en España*, 28 Marzo 2008, 15:39,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta\\_en\\_Espa%C3%B1a](http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_en_Espa%C3%B1a)>
- WIKIPEDIA, *Historieta erótica y pornográfica*, 12 julio 2008, 17:30,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta\\_er%C3%B3tica\\_y\\_pornogr%C3%A1fica](http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_er%C3%B3tica_y_pornogr%C3%A1fica)>

- WIKIPEDIA, *Historieta Policial*, 3 de Mayo de 2008, 09:00, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta\\_policial](http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta_policial)>
- WIKIPEDIA, *Historieta*, 3 de Septiembre de 2007, 11:01, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta>>
- WIKIPEDIA, *Imperialismo cultural*, 18 de Octubre de 2007, 10:07, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Imperialismo\\_cultural](http://es.wikipedia.org/wiki/Imperialismo_cultural)>
- WIKIPEDIA, *Indian comics*, 22 de Septiembre de 2007, 16:47, <[http://en.wikipedia.org/wiki/Indian\\_comics](http://en.wikipedia.org/wiki/Indian_comics)>
- WIKIPEDIA, *Jidaimono*, 3 de Mayo de 2008, 08:56, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Jidaimono>>
- WIKIPEDIA, *Josei*, 3 de Mayo de 2008, 08:56, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Josei\\_manga](http://es.wikipedia.org/wiki/Josei_manga)>
- WIKIPEDIA, *Marvel Comics*, 22 de Septiembre de 2007, 16:09, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Marvel\\_Comics](http://es.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics)>
- WIKIPEDIA, *Maus*, 14 de Junio de 2007, 17:00, <<http://en.wikipedia.org/wiki/Maus>>
- WIKIPEDIA, *Mecha (robot)* 3 de Mayo de 2008 08:56, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Mecha\\_%28robot%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Mecha_%28robot%29)>
- WIKIPEDIA, *Narración*, 3 de Mayo de 2008, 08:40, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Narraci%C3%B3n>>
- WIKIPEDIA, *Novela de aventuras*, 3 de Mayo de 2008, 09:00, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Novela\\_de\\_aventuras](http://es.wikipedia.org/wiki/Novela_de_aventuras)>
- WIKIPEDIA, *Novela del oeste*, 3 de Mayo de 2008, 08:50, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Novela\\_del\\_Oeste](http://es.wikipedia.org/wiki/Novela_del_Oeste)>
- WIKIPEDIA, *Palestine (Sacco comic)*, 13 de Abril de 2008, 09:49, <[http://en.wikipedia.org/wiki/Palestine\\_\(Sacco\\_comic\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Palestine_(Sacco_comic))>
- WIKIPEDIA, *Pepín (revista)*, 28 Marzo 2008, 15:34, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Pep%C3%ADn\\_%28revista%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Pep%C3%ADn_%28revista%29)>
- WIKIPEDIA, *Postcyberpunk*, 3 de Mayo de 2008, 08:43, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Postcyberpunk>>
- WIKIPEDIA, *Pulgarcito (revista)*, 28 Marzo 2008, 15:39, <[http://es.wikipedia.org/wiki/Pulgarcito\\_%28revista%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Pulgarcito_%28revista%29)>

- WIKIPEDIA, *Seinen*, 3 de Mayo de 2008, 08:56,  
<<http://es.wikipedia.org/wiki/Seinen>>
- WIKIPEDIA, *Space opera*, 3 de Mayo de 2008, 08:43,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Space\\_opera](http://es.wikipedia.org/wiki/Space_opera)>
- WIKIPEDIA, *Speech Ballon*, 8 de Diciembre de 2007, 12:56,  
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Speech\\_balloon](http://en.wikipedia.org/wiki/Speech_balloon)>
- WIKIPEDIA, *Speech Scroll*, 8 de Diciembre de 2007, 12:56,  
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Speech\\_scroll](http://en.wikipedia.org/wiki/Speech_scroll)>
- WIKIPEDIA, *Steampunk*, 3 de Mayo de 2008, 08:43,  
<<http://es.wikipedia.org/wiki/Steampunk>>
- WIKIPEDIA, *Superhéroe*, 3 de Mayo de 2008, 08:43,  
<<http://es.wikipedia.org/wiki/Superh%C3%A9roe>>
- WIKIPEDIA, *Tapiz de Bayeux*, 18 de Octubre de 2007, 12:08,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Tapiz\\_de\\_Bayeux#\\_note-6](http://es.wikipedia.org/wiki/Tapiz_de_Bayeux#_note-6)>
- WIKIPEDIA, *Tira Cómica*, 3 de Septiembre de 2007, 11:08,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Tira\\_c%C3%B3mica](http://es.wikipedia.org/wiki/Tira_c%C3%B3mica)>
- WIKIPEDIA, *Underground comix*, 13 de Abril de 2008, 09:49,  
<[http://en.wikipedia.org/wiki/Underground\\_comix](http://en.wikipedia.org/wiki/Underground_comix)>
- WIKIPEDIA, *Vertigo Comics*, 22 de Septiembre de 2007, 16:07,  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Vertigo\\_Comics](http://es.wikipedia.org/wiki/Vertigo_Comics)>
- WIKIPEDIA, *Western*, 3 de Mayo de 2008, 08:45,  
<<http://es.wikipedia.org/wiki/Western>>
- WOLFE, Tom, *El Nuevo Periodismo*, Barcelona, Editorial Anagrama, 1994.
- ZECCHETTO, Vitorino, *La Danza de los Signos: nociones de semiótica general*, Quito, Abya Yala, 2002.

**Anexos**

## ANEXO 1

### The Comics Code Authority (CCA)

#### 1954 Code highlights

- Crimes shall never be presented in such a way as to create sympathy for the criminal, to promote distrust of the forces of law and justice, or to inspire others with a desire to imitate criminals.
- If crime is depicted it shall be as a sordid and unpleasant activity.
- Criminals shall not be presented so as to be rendered glamorous or to occupy a position which creates a desire for emulation.
- In every instance good shall triumph over evil and the criminal punished for his misdeeds.
- Scenes of excessive violence shall be prohibited. Scenes of brutal torture, excessive and unnecessary knife and gunplay, physical agony, gory and gruesome crime shall be eliminated.
- No comic magazine shall use the word horror or terror in its title.
- All scenes of horror, excessive bloodshed, gory or gruesome crimes, depravity, lust, sadism, masochism shall not be permitted.
- All lurid, unsavory, gruesome illustrations shall be eliminated.
- Inclusion of stories dealing with evil shall be used or shall be published only where the intent is to illustrate a moral issue and in no case shall evil be presented alluringly, nor so as to injure the sensibilities of the reader.
- Scenes dealing with, or instruments associated with walking dead, torture, vampires and vampirism, ghouls, cannibalism, and werewolfism are prohibited.
- Profanity, obscenity, smut, vulgarity, or words or symbols which have acquired undesirable meanings are forbidden.
- Nudity in any form is prohibited, as is indecent or undue exposure.
- Suggestive and salacious illustration or suggestive posture is unacceptable.





- Females shall be drawn realistically without exaggeration of any physical qualities.
- Illicit sex relations are neither to be hinted at nor portrayed. Violent love scenes as well as sexual abnormalities are unacceptable.
- Seduction and rape shall never be shown or suggested.
- Sex perversion or any inference to same is strictly forbidden.
- Nudity with meretricious purpose and salacious postures shall not be permitted in the advertising of any product; clothed figures shall never be presented in such a way as to be offensive or contrary to good taste or morals.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> WIKIPEDIA, Comics Code Authority, 22 de Septiembre de 2007, 16:37, <[http://en.wikipedia.org/wiki/Comics\\_Code\\_Authority](http://en.wikipedia.org/wiki/Comics_Code_Authority)>

## ANEXO 2

GREEN LANTERN #1

"Airborne"

Geoff Johns

2/16/05

**PAGE FOUR.**

**PANEL ONE.**

Large panel. A reveal of ABIN SUR, near death but struggling to hang on.

The Power

Battery is in one hand, his other is outstretched to us - the power ring glowing and

floating above his palm.

A great honor is offered to us.

Check out the various origins in SHOWCASE #22, EMERALD DAWN and DC: THE NEW FRONTIER.

1. ABIN SUR: Do you ACCEPT this DUTY?

**PANEL TWO.**

Hal Jordan looks at the green ring glowing in front of him, hovering in the air.

[NO DIALOGUE.]

**PANEL THREE.**

Same as above.

2. HAL: Buddy.

3. HAL: If I'm NOT dreaming --

**PANEL FOUR.**

Same exact panel as above, but Hal half-smiles. An excitement growing inside him. The

intensity of the green grows.

4. HAL: -- ABSOLUTELY.

**PANEL FIVE.**

Small panel. Closer on Abin Sur as he gives out his last breath. If it wasn't so alien,

we'd see a strange ironic smile across his face.

5. ABIN SUR (WEAK): An EARTHMAN...

6. ABIN SUR (WEAK): I never thought I'd LIVE to see the d --

**PANEL SIX.**

Stat panel above. Abin Sur has passed on.

[NO DIALOGUE.]<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> COMICBOOKSCRIPTS, *Green Lantern #1 "Airborne"*, 13 julio 2008, 15:57,  
<<http://comicbookscripts.googlepages.com/>>

## ANEXO 3

Reservoir Dogs  
Quentin Tarantino

### INT. GETAWAY CAR (MOVING) - DAY

The Somebody screaming is Mr. Orange. He lies in the backseat. He's been SHOT in the stomach. BLOOD covers both him and the backseat.

Mr. White is the Somebody Else. He's behind the wheel of the getaway car. He's easily doing 80 mph, dodging in and out of traffic. Though he's driving for his life, he keeps talking to his wounded passenger in the backseat.

They are the only two in the car.

#### MR. WHITE

Hey, just cancel that shit right now! You're hurt. You're hurt really fucking bad, but you ain't dying.

#### MR. ORANGE

(crying)  
All this blood is scaring the shit outta me. I'm gonna die, I know it.

#### MR. WHITE

Oh excuse me, I didn't realize you had a degree in medicine. Are you a doctor? Are you a doctor? Answer me please, are you a doctor?

#### MR. ORANGE

No, I'm not!

#### MR. WHITE

Ahhhh, so you admit you don't know what you're talking about. So if you're through giving me your amateur opinion, lie back and listen to the news. I'm taking you back to the rendezvous, Joe's gonna get you a doctor, the doctor's gonna fix you up, and you're gonna be okay. Now say it: you're gonna be okay. Say it: you're gonna be okay!

Mr. Orange doesn't respond. Mr. White starts pounding on the steering wheel.

#### MR. WHITE

Say-the-goddamn-words: you're gonna be okay!

#### MR. ORANGE

I'm okay.

MR. WHITE

(softly)  
Correct.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> IMSDB, Reservoir Dogs Script, 13 de Julio, 16:00, <<http://www.imsdb.com/scripts/Reservoir-Dogs.html>>

## ANEXO 4

### TRAMA "DIONISIOS"

El lector inicia la historia como si él fuera parte del Dionisios. La primera página está en negro y solo se escucha la voz de Daniel indicando que su mamá murió. Se produce un sollozo y la voz pide que se abran los ojos. Al hacerlo, con una toma subjetiva de tal manera que se de la impresión al lector que es él el que abre los ojos, nos encontramos por primera vez con el rostro de Daniel y con el Dionisios. Luego, con un cambio de cámara, descubrimos que era Dani quien tenía los ojos cerrados y que estaba realizando el ejercicio de actuación para sentir tristeza. Mientras Daniel explica cómo nació el teatro y hace cuántos años, la cámara viaja fuera del Dionisios, presentándonos la casa donde funciona, el letrero del teatro, la ventana (cada cosa en una viñeta diferente) y, nuevamente, el interior del Dionisios. Esto para crear la sensación de que el lector es un pájaro que vuela hacia el dentro. Allí, vemos a Daniel junto con los tres muchachos que colaboran, estudian y actúan en el Dionisios (incluido Dani), limpiar las mesas, cambiar los focos, barrer los pisos, etc. Mientras Daniel va explicando cómo funciona el trabajo dentro del café-teatro, se realiza la introducción de los personajes y junto a cada uno de ellos se coloca una imagen del personaje Drag que interpretan. Al terminar de arreglar, Daniel entra al camerino para prepararse para la presentación. Vemos cómo se maquilla y viste mientras explica qué es el teatro Drag, dónde lo estudió, etc. Mientras tanto, los ayudantes atienden las mesas, alistan el sonido de la música y apagan las luces. Vemos a los ayudantes realizar las mismas actividades para crear la sensación de que colaboran en diferentes días. Los actores salen a escena con la obra 'Divas', vestidos de diablos y se presentan ante un público que, a veces, superan los 40, otras no llegan a los diez y, en algunos casos, es solo uno. Daniel explica que el público heterosexual es el que más ha apoyado la propuesta del Dionisios. Mientras vemos la imagen de un hombre que mira la actuación con recelo, Daniel cuenta que, al comienzo, los heterosexuales entran un poco asustados a mirar el show. Al final de esta secuencia, el espectador receloso termina riendo y participando de la presentación. Al acabar el espectáculo, los actores salen vestidos de gala para conversar con la audiencia. Un hombre se acerca a Daniel para pedirle una cita a lo que él se niega. "Este no es un lugar para ligar, sino un teatro". Vemos al Dionisios a la luz del día y a Daniel saliendo de compras mientras explica que lleva una vida normal. Acabamos con un plano de las calles donde funciona el Dionisios y luego con un picado de la ciudad.

## ANEXO 5

### 'PLOT FIRST' DE "DIONISIOS"

#### PÁGINA 1

Las primeras tres viñetas corresponden a la mirada subjetiva de Dani (que es hombre, por cierto, en el CD están sus fotos), como si el lector estuviera dentro de su cuerpo.

#### Viñeta 1

Todo en negro.

Caps 1 (de color amarillo, aunque si consideras que estéticamente se ve mejor otro color, lo usas nomás): Dani....

Caps 2 (de color amarillo): Dani...

Caps 3: mi mama se murió...

Caps 4 [de color amarillo] (¿hay cómo darle al recuadro algún efecto acuoso o quebrado?): ¡Mi mamá se murió, Dani!

Caps 5: [de color amarillo] (con letras quebradas, entrecortadas):...nunca más la volveré a ver.

Caps 6 [en la mitad de la viñeta] (de otro color, pues pertenece a Dani, y también con un efecto acuso, que se note que la persona está llorando): ¡sob!

Caps 7[de color amarillo]: ...

Caps 8: [de color amarillo]:...

Caps 9: [de color amarillo] Calma...abre los ojos.

Caps 10: [de color amarillo] tranquilo.

#### Viñeta 2

Es una imagen subjetiva, como si el lector fuera el que abre los ojos. Vemos la imagen borrosa de Daniel (con el saco azul, el cabello recogido en colita), con el brazo estirado y la mano puesta sobre el hombro de Dani (no vemos el hombro de Dani, no vemos nada de su cuerpo para crear la sensación de que es el lector el que ha abierto los ojos).

#### Viñeta 3 (Puerta 01, Puerta 02)

La misma imagen anterior pero esta vez completamente clara. Vemos a Daniel con una sonrisa tranquila, paternalista.

Detrás de él, la pared de Dionisios donde está la puerta principal a la derecha cerrada (con las caritas del teatro) y a la izquierda la cabina de sonido. Lo importante es que se vea la puerta cerrada.

Daniel: ¿Estás bien?

#### **Viñeta 4**

Contra plano de Dani desde Daniel. Vemos el perfil de Daniel sobándole el hombro a Dani. Dani se está secando una lágrima con la mano.

Dani: Me estaba aguantando para no llorar, pero cuando dijiste que tu mamá había muerto, pues...

#### **Viñeta 5**

Desde fuera del edificio donde está el teatro, vemos a Daniel abriendo la puerta del teatro mientras conversa con Dani, que sigue en el fondo, de pie.

Daniel: Como actor tienes que conocer todas tus emociones. Estos ejercicios son muy útiles al momento de actuar.

#### **Viñeta 6** (más alargada que las dos anteriores)

En primer plano, vemos la ventana donde está escrito 'Dionisios'. En segundo plano, Daniel levantando esa especie de ventana metálica que cae sobre la puerta; tiene una mano sosteniendo en alto la ventana metálica y con la otra acomodada la varilla metálica debajo de la misma colocando el otro extremo contra la baranda de las gradas para sostenerla. (ver fotos Dionisios 050 a 057 y Dionisios 080 a 088).

Daniel en off: este es el Café Teatro Dionisios.



## **PÁGINA 2**

### **Viñeta 1**

Un plano general de la casa donde funciona el dionisios. Vemos la ventana de la derecha con la ventana abierta y la cortina de color azul oscuro levantándose por el viento.

**Viñeta 2** (sobrepuesta a la viñeta anterior, un poco sobre donde estaba la ventana)

Un acercamiento a la ventana. La cortina está levantada hacia fuera de tal modo que podemos ver un poco del interior del piso donde funciona el dionisios, vemos solo unas mesas, todo oscuro.

### **Viñeta 3**

Nos ubicamos dentro del Dionisios, detrás de la ventana donde ondulea la cortina. Daniel está sobre una silla de madera arreglando la boquilla del foco, junto a él, Cayetana, quien sostiene en alto el foco.

### **Viñeta 4**

Dani barriendo el piso del escenario. (Ver escenario 01).

### **Viñeta 5**

Majo lavando los platos.

### **Viñeta 6**

En primer plano, la silueta de Dani encendiendo una vela de la mesa. En segundo plano, vemos a Cayetana sentada en la mesa más cercana al escenario, con cuaderno en mano, anotando las indicaciones de Daniel. Daniel, en el escenario, cargando una banca donde descansa una corona.

### **Viñeta 7 (Ver Cayetana 01)**

Plano medio largo de Cayetana mirando a Daniel, con la libreta en una mano y con la otra mano levantada y abierta, como si comprobara lo que acaba de anotar.

### **Viñeta 8 (delgada)**

Un plano medio de Cayetana interpretando a Urbanus. (Dionisios 008) (Dionisios 007).

### **Viñeta 9 (Ver Barra 01)**

Ya ha oscurecido. Dani detrás de la barra pone atención a lo que dice Daniel. Junto a él, vemos la pecera iluminada con el color amarillo que sale de debajo de los focos de la barra (que tiene cubierta de vidrio). Vemos la silueta de Daniel señalando la puerta.

Daniel: aquí recibes al público y luego entras a la cabina.

### **Viñeta 10 (delgada)**

Vemos un plano medio de Dani interpretando a Salomé.  
(Dionisios 009).

**Viñeta 11**

Daniel de pie junto a la fotografía del personaje Drag Queen que él interpreta y que está colgada en la pared.

Daniel: bueno, muchachos, yo ya entro a camerino. Ustedes se encargan de todo por acá.

**Viñeta 12 (muy pequeña)**

Un close up del rostro de la fotografía.

### **PÁGINA 3**

#### **Viñeta 1**

Daniel frente al espejo afeitándose, puesto su saco azul; vemos las repisas que tienen la corona plateada, las plumas tomates saliendo detrás de la corona, el maquillaje (pintalabios, brillos, etc.), como en la foto 'cómic 217'. El ángulo es como si estuviéramos parados a su derecha.

Daniel caps 1: La vida del hombre es bastante de joda, verás.

#### **Viñeta 2**

Vemos la repisa de abajo, donde está la caja de maquillaje, pero alcanzamos a ver la pared de fondo y el filo de la repisa de arriba (para que se entienda que la caja está abajo de la primera donde está la corona y demás cosas). La mano de Daniel sujeta la afeitadora cerca de la caja, como si estuviera listo para soltarla allí. (Ver foto cómic 246).

#### **Viñeta 3**

Plano medio de Daniel a medio camino de retirarse el saco.

#### **Viñeta 4**

Como si estuviéramos a la derecha de la habitación, vemos a Daniel y a Xavier frente al espejo, ambos con el pecho descubierto. Daniel pasa la esponja de la base sobre su mejilla izquierda. Xavier pasa la barra de pega por su ceja derecha, con el pecho descubierto. Vemos el rostro de Daniel sobre el espejo pero no vemos el espejo frente a Xavier. (Ver fotos 298, 345, 2301, 2308, 2299).

#### **Viñeta 5**

Un close up de la mano de Daniel delineándole el ojo (ver foto 336).

#### **Viñeta 6**

Close up de de la mano de Daniel delineando la forma de una boca femenina por fuera de su propia boca (ver foto 311 para que entiendes la idea) Que sea la parte del rostro contraria a la de la viñeta 5 (si en la 4 dibujaste su ojo o perfil izquierdo, acá dibuja su lado derecho, o viceversa).

#### **Viñeta 7**

Un primer plano de Daniel maquillando de rojo su labio inferior. (foto cómic 311).

#### **Viñeta 8**

Daniel poniendo brillo sobre sus cejas (foto cómic 408).

**Viñeta 9**

Daniel poniendo pega sobre la pestaña postiza (igual que en la foto 410).

**Viñeta 10 (debajo de la viñeta 9)**

El reflejo de Daniel colocándose la pestaña en el ojo izquierdo. Tiene los ojos y la boca cerrados (foto cómic 411 y 412 - están borrosas, pero se entiende la idea).

**Viñeta 11**

Vemos a Daniel de las rodillas para abajo. Su pie izq. está sobre el suelo mientras que el derecho está levantado, pues Daniel, con sus dos manos, se está poniendo la media nylon. Vemos la parte izquierda de la media nylon colgar. Detrás de Daniel vemos a Xavier de pie, con medias Nylon y una blusa blanca otavaleña que le llega hasta los muslos. (Ver foto 381 y 382 como referencia de la posición y del encuadre).

**Viñeta 12**

Daniel poniéndose el corsé. Tiene su brazo izquierdo levantado mientras su mano derecha empuja la tira del corsé hasta su hombro izquierdo.

**Viñeta 13**

Daniel se mira el espejo y oprime el corsé para levantarse el pecho (la misma imagen que la foto 365).

#### **PÁGINA 4**

**Viñeta 1** (En el centro izquierdo de la página, es un rectángulo delgado).

Como si viéramos de lejos la puerta del vestuario (ver foto para referencia cómic 255, con la diferencia de que el espejo estaría hacia el lado izquierdo de la página y los vestidos colgados hacia el lado derecho, como en la foto 367). Daniel, usando solo el corsé y las medias nylon, descuelga un traje tomate brillante.

#### **Viñeta 2**

Daniel y Xavier interpretando a las comadronas. Están sentadas frente a una mesa. Delante de Xavier hay una canasta llena de frutas; delante de Daniel una canasta de flores.

Ambos llevan blusas blancas de otavaleñas. Xavier lleva un sombrero blanco en la cabeza.

#### **Viñeta 3**

Plano medio corto del rostro de Xavier interpretando a la comadrona, haciendo muecas. Tiene los ojos cerrados y la boca fruncida (ver foto 'obras 2380' para referencia mueca).

#### **Viñeta 4**

Un plano medio corto de Daniel interpretando a la reinita. Lleva una cola de caballo, una blusa azul de tiritas y escote cuadrado pronunciado, minifalda negra, medias nylon. Daniel se muerde el dedo índice de su mano derecha mientras sus ojos miran hacia el techo. Sus ojos miran hacia la derecha y su rostro está inclinado hacia la izquierda.

#### **Viñeta 5**

Un close up de los tacones de la reinita.

#### **Viñeta 6**

El mismo personaje de la reinita visto de cuerpo entero, bailando.

#### **Viñeta 7**

Daniel interpretando a Bandomero. Está de pie, con el sombrero amarillo. Detrás, Xavier sentado en el banco interpretando a Félix (igual que en la foto 2409).

#### **Viñeta 8**

Close up de Daniel interpretando a Bandomero y Xavier interpretando a Félix. (igual a la foto cómic 2426 o la cómic 2429).

## **PÁGINA 5**

### **Viñeta 1**

Daniel se pone el traje de seda tomate. Tiene el brazo estirado y mira hacia abajo (igual que en la foto cómic 373). Vemos el brazo estirado de Xavier atrás, colocándose igualmente la blusa tomate.

### **Viñeta 2**

En primer plano, como si estuviéramos a la derecha de Daniel, vemos s antebrazo izquierdo estirado mientras su mano derecha le acomoda la manga dorada, jalándola. En segundo plano, en el rincón de la repisa inferior, vemos la máscara del diablo (ver foto cómic 225 para referencia del diablo) No vemos el rostro de Daniel, solo sus brazos.

### **Viñeta 3**

Un plano donde vemos los trajes colgados (ver fotos cómic 103 y 106). Vemos la máscara del diablo (hay dos en total, una para Xavier y otra para Daniel).

### **Viñeta 4**

María José asoma por la puerta del lado de Xavier. Se sostiene del el filo derecho del marco de la entrada y se estira para pasarle un cigarro a Daniel. Ella lleva un saco gris de cierre cerrado hasta el cuello, un jean negro, el cabello negro hasta los hombros con la parte de arriba sujeta con una bincha (ver foto María José 216 y 217, es la muchacha que está junto a Daniel).

Vemos a Xavier de puntillas descolgando los pantalones rojos de entre toda la ropa. Mira hacia arriba, hacia la ropa.

### **Viñeta 5(en redondo, en el interior de la viñeta 4)**

Close up del cigarro que María José le pasa a Daniel.

### **Viñeta 6**

Como si estuviéramos a la izquierda de Daniel, lo vemos con el cigarrillo en su mano derecha y botando humo con la boca ligeramente abierta. Detrás vemos a Xavier retocándose el pinta labios. (ver foto cómic 417).

### **Viñeta 7**

La vemos de frente (como si nosotros fuéramos el espejo) viéndose en el espejo. Es un plano medio o medio corto. Daniel se mira abre exageradamente los ojos y la boca, como si hubiera visto algo que le asombrara, para practicar el papel de Saraí (igual que en a foto 310 pero con todo el maquillaje - ver foto 451 para referencia del maquillaje final).

**Viñeta 8 (dentro de la 7)**

Close up de la parte superior izquierda del rostro (frente, cejas, ojos).

**Viñeta 9(dentro de la 7)**

Close up de la parte derecha inferior del rostro de Daniel (nariz, boca).

**Viñeta 10 (delgado)**

Close up del cigarrillo en su boca.

**Viñeta 11**

Plano corto de Daniel viendo hacia su derecha. Tiene la boca abierta (pues está hablando).

## **PÁGINA 6**

### **Viñeta 1**

María José sacando dos cervezas de la refrigeradora. Con la mano izquierda sostiene las cervezas y con la derecha sujeta la puerta de la refri. Su vista está hacia la parte de atrás de la cocina, hacia la ventana, donde está la entrada del vestuario (ver cocina 147 y 2116 para referencias).

### **Viñeta 2**

Vemos a María José de frente caminando hacia la puerta. Lleva las cervezas en su mano izquierda.

### **Viñeta 3**

Close up de la mano sobre el picaporte, la puerta está semi abierta.

### **Viñeta 4**

Vemos salir de la cocina a Dani, (como si viniera hacia donde el lector) llevando dos cervezas en la mano izquierda. Lleva un saco blanco de cierre cerrado hasta el cuello, pantalones grises (Dani 176). Se dirige a una mesa donde solo vemos las manos de los clientes, no vemos nada de la ropa de los clientes, ni joyas, ni nada. Sobre la mesa hay una vela encendida dentro de una taza café de cerámica que descansa sobre un pequeño plato que hace juego. Dentro de las tazas hay canicas y todas las mesas tienen el mismo centro de mesa.

### **Viñeta 5**

En primer plano, una mano pone sobre la mesa una de las cervezas. No vemos nada de quien sirve las cervezas excepto sus manos. Los clientes sonríen y agradecen. Son dos personas: una mujer de cabello corto con un cintillo y un hombre de barba (ver foto 2425).

### **Viñeta 6**

Vemos a Cayetana colocando la otra cerveza sobre la mesa. Ella lleva una camiseta azul con líneas blancas en el pecho, pantalón de calentador azul oscuro (ver fotos 'Cayetana 2082 y 2116).

Cayetana: ¿Desean algo más?

### **Viñeta 7**

De espaldas, vemos a Cayetana abriendo la puerta del cuarto de sonido. No vemos su rostro pues está virado hacia el público. Vemos la mesa de la izquierda con tres personas y la del medio, que es donde sirvieron las cervezas. Del interior del cuarto de sonido sale una fuerte luz.



**Viñeta 8**

María José dentro del cuarto de sonido con la mano en el picaporte de la puerta semi abierta, en actitud de cerrarla. Tiene el rostro hacia abajo, viendo el picaporte. En la puerta está pegado el póster de una estatua griega (ver foto 'cabina de sonidos 2159 para referencias).

**Viñeta 9**

María José pone con la mano derecha un CD en el toca CDs (ver foto 'cabina de sonidos 2162') y con la mano izquierda jala la cortina de izquierda a derecha para tapar la ventana de la cabina (ver fotos de 'cabina de sonidos 2182-2188').

**Viñeta 10**

Vemos la cabina desde fuera, con las cortinas ya cerradas, como si estuviéramos a la derecha de la cabina. En primer plano, tres personas sentadas en los sillones a la derecha de la cabina: una muchacha de cabello ondulado negro largo hasta los hombros, chompa negra; un joven delgado, cabello corto, buzo de cuello alto negro; un joven de cabello negro largo hecho cola, chompa y camisa negra.

Los dos jóvenes están conversando entre sí, mientras la joven está agachada junto a la vela de las mesas, con los cachetes hinchados, lista para soplar a la vela.

**Viñeta 11**

La joven de la viñeta anterior, con los cachetes desinflados soplando a la vela, cuya llama se esparce hacia la derecha de la viñeta.

**Viñeta 12**

Oscuridad total.

## **PÁGINA 7**

### **Viñeta 1**

Todo en negro.

### **Viñeta 2 (en el interior de la 1, a la derecha)**

Plano medio de Daniel vestido de diablo, agachado, arrimado sobre el bastón de lazos multicolores. Está detrás del telón, listo para salir a escena. Solo vemos su silueta, pues solo está encendida una luz pálida roja.

Daniel: Salir a escena es un reto doble: enfrentarse al público y a uno mismo.

### **Viñeta 3**

Como si estuviéramos parados detrás de Daniel, vemos a medio abrirse, de tal manera que se alcanzan a ver las tres personas del fondo del fondo, un hombre de cabello de cabello estrafalario (ver foto 347-348) sentado en la mesa delantera a la derecha de la viñeta, y un muchacho de gorra sentado en la mesa delantera a la izquierda de la viñeta (público 257).

### **Viñeta 4**

Un plano medio largo donde vemos claramente a Daniel vestido de Diablo. Está con las dos manos arrimadas sobre el bastón y la mirada hacia el frente.

### **Viñetas 5,6,7,8**

Todas estas viñetas están unidas, aunque representan diferentes tiempos corresponden al mismo espacio. Es un plano general, como si fuéramos una mosca que mira todo desde arriba y desde lejos:

### **Viñeta 5**

Vemos en el escenario a Daniel y Xavier vestidos de diablos (ver fotos 'obras 434-435'). Xavier, a la izq. de la viñeta, levanta en alto con su mano izquierda un huevo dorado. Su torso está notoriamente inclinado la izquierda de la viñeta, su pierna derecha está hacia el frente y la izquierda hacia atrás. Mientras Daniel, a la derecha de la viñeta, sostiene una canasta de mimbre en alto, hasta la altura de su quijada. Tiene la boca abierta como diciendo ¡ahhh! de asombro.

### **Viñeta 6**

Vemos cuatro de las mesas del Dionisios, todas llenas. En cada mesa hay cuatro asientos, así que habría 16 personas. Además, en banquillos están sentadas cuatro personas más, una en cada espacio que sobre entre las mesas. No hay que ser detallista con las ropas ni nada por el estilo, pero

necesito que dibujes a las personas de los filos de la viñeta incompletos, como si el reto de sus hombros o de sus brazos fueran a continuar en la viñeta 7.

A veces tenemos hasta 35 personas y tenemos que sacar bancos para sentarlos.

#### **Viñeta 7**

Como si la cámara se moviera hacia la derecha del salón, vemos la parte media del Dionisios. Aquí debería continuar el cuerpo de las personas de la viñeta 6, pero no es así. Vemos que sus sillas aquí están vacías.

Vemos gente sentada en la parte media de la viñeta así como en el lado derecho. Igual, las personas que estén sentadas al filo derecho deben verse como si fueran a continuar en la viñeta 8.

En total, hay dos personas sentadas hacia la parte inferior de la viñeta y tres personas hacia el filo derecho.

#### **Viñeta 8**

Como si la cámara se moviera hacia la derecha del salón, vemos el lado extremo derecho del Dionisios. Las personas que debían continuar en esta viñeta han desaparecido. Solo vemos a dos personas sentadas en la mesa de la derecha.

## **PÁGINA 8**

Las viñetas 1, 3, 5 y 7 van una debajo de la otra, como si se tratara de una hilera de fotografías, como si fuera un rollo de fotos.

Lo mismo con las viñetas 2, 4, 6 y 8.

### **Viñeta 1**

Plano medio de Aníbal viendo el show. Tiene el cabello castaño lacio que le llega hasta un poco más abajo de las orejas, cerquillo y barba. Está sentado cruzado de brazos, con el ceño fruncido, la nariz arrugada y la boca ligeramente abierta (cómo diciendo, uy, qué asco, o algo así). Alcanzamos a ver detrás de él dos personas sentadas (una a su izquierda y otra a su derecha) La de la izquierda es una muchacha de cabello castaño lacio hasta la cintura y buzo negro que bebe cerveza de la botella. La de la derecha es un hombre de buzo rojo y la cabeza rapada. Mira al frente con una pequeña sonrisa.

### **Viñeta 2**

Plano medio largo de las comadronas. Xavier tiene la palma de la mano arrimada sobre la frente, los ojos cerrados, la boca abierta graciosamente en dolor.

### **Viñeta 3**

Mismo encuadre y personajes que la viñeta 1. Aquí Aníbal tiene el rostro virado hacia a su izquierda, como tratando de ver las caras que ponen los demás. Continúa con el ceño fruncido, la nariz arrugada y los brazos cruzados. La muchacha de atrás tiene el izq. arrimado en la mesa y el dedo índice arrimado contra su mejilla. El hombre rapado tiene el rostro virado hacia su derecha, con la boca abierta como si conversara con alguien.

### **Viñeta 4 (Ver fotos de las presentaciones para referencia)**

Comadronas cantando.

### **Viñeta 5**

Mismo encuadre y personajes que la viñeta 1. Aquí Aníbal mira hacia el frente. Ya no tiene los brazos cruzados tan apretados, sino que los ha soltado un poco. Tiene el ceño ligeramente fruncido pero la comisura derecha de su labio está levantada, como tratando de sonreír. Detrás de él, la muchacha sonríe de oreja a oreja, con las manos sobre sus piernas. El hombre sonríe mientras coge una galleta.

### **Viñeta 6**

Comadronas siguen cantando.

**Viñeta 7**

Mismo encuadre y personajes que la viñeta 1. Aníbal tiene la cabeza lanzada hacia atrás, los ojos cerrados, la boca abierta de una carcajada, la mano izquierda levantada hasta la altura de su pecho y con la otra se sostiene de la silla.

La muchacha de atrás se abraza el estómago, tiene los ojos cerrados y la boca abierta por la risa. El hombre rapado mira hacia su derecha, tiene la mano sobre la mesa, los ojos entrecerrados y la boca abierta y sonreída.

**Viñeta 8**

Comadronas cantando.

**Viñeta 9**

El escenario visto desde arriba y de lejos, como si fuéramos una mosca. En el escenario vemos a las comadronas, en el público está todo de color negro y encima escrito:  
¡JA JA JA JA JA!

## PÁGINA 9

### Viñeta 1

Vemos un plano general del Dionisios (del salón) de noche luego de que el show a terminado. Al fondo, Xavier está de pie junto a la barra conversando con el hombre rapado (para traje de Xavier ver foto Xavier 452). Xavier tiene su mano sobre el hombro del hombre rapado, este tiene su codo arrimado en la barra y sonríe.

En primer plano, a la derecha de la viñeta, vemos a Dani sentado conversando con Daniel (para el traje de Daniel ver foto maquillaje 451). Dani tiene la cabeza para atrás y la boca abierta (se ríe a carcajadas), las manos sobre sus piernas cruzadas. Daniel mira hacia su izquierda y tiene la mano derecha en alto como si explicara algo.

### Viñeta 2

Vemos la silueta de un hombre de espaldas que se acerca a Daniel. Daniel lo regresa a ver sorprendido.

Daniel caps: A mí me han dicho muchas veces: m'hijita linda, eres hermosa, ¿no quieres acompañarme?

### Viñeta 3

Daniel con los brazos cruzados, el ceño ligeramente fruncido.

Daniel: lo que miras es un personaje, no soy yo. Además, esto es un teatro no un lugar de citas.

### Viñeta 4

En primer plano, Daniel continúa conversando con Dani. En el fondo, vemos a la silueta del hombre desaparecer por la puerta.

### Viñeta 5

Daniel abriendo la puerta de madera de la casa, se sujeta de la baranda y grita hacia arriba. Lleva en una mano una canasta de compras y está puesto un buzo gris con las mangas dobladas hasta los codos, pantalones grises (ver foto clases 007 del CD para su ropa). Un dálmata está parado junta él moviendo la cola, el otro perrito sube las escaleras.

Daniel: mi amor, ya vuelvo.

### Viñeta 6

Un plano general en picado de la casa de Daniel (que es el mismo teatro Dionisios). Está cerrando la puerta de hierro y lleva una canastita. (ver fotos 089 a 091)

**Viñeta 7**

Camina en dirección sur con la canasta. Detrás de él, vemos una mujer regordeta, con delantal azul, cabello corto negro esponjado, llevando unos ramos de manzanilla en cada mano. (ver fotos Dionisios 077 a 080 para referencia de la calle)

**Viñeta 8**

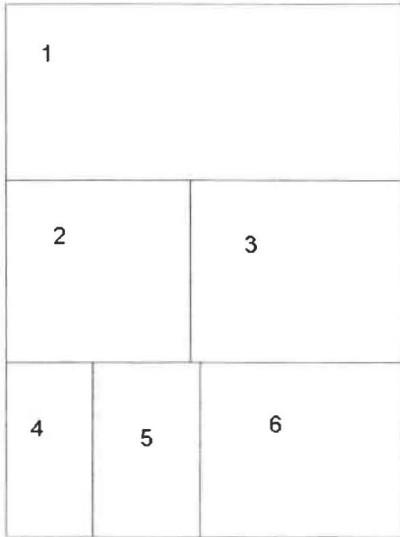
Daniel cruza la calle en la esquina de las calles Manuel Larrea y Checa. (ver fotos Dionisios 068 a 072)

**Viñeta 9**

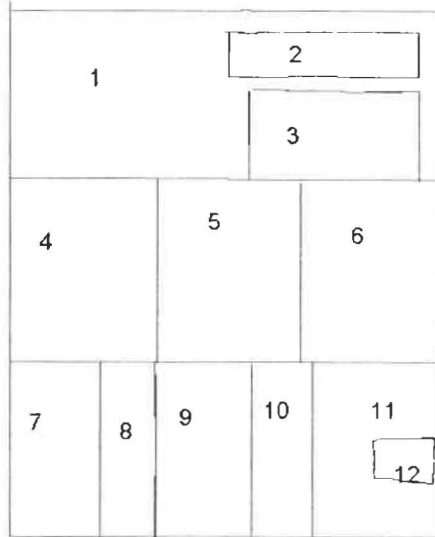
Vemos la ciudad desde las alturas, distinguiéndose claramente la virgen del panecillo

# ANEXO 6

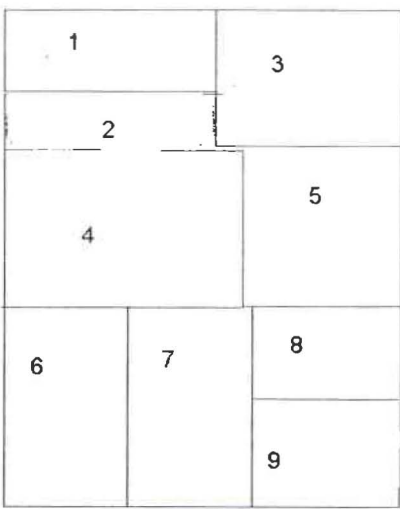
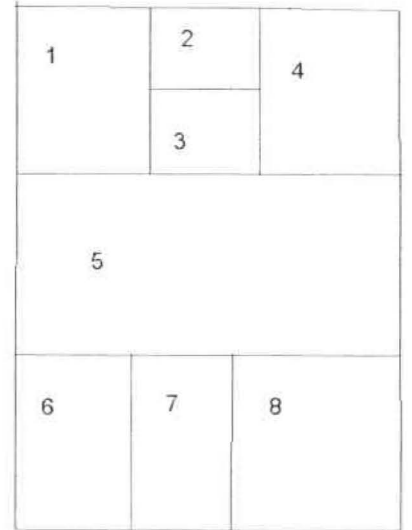
Página 1



Página 2



Página 9





## ANEXO 7

### TEXTOS Y DIÁLOGOS DE "DIONISIOS"

#### PÁGINA 1

##### Viñeta 1

Daniel caps 1 (de color amarillo, aunque si consideras que estéticamente se ve mejor otro color, lo usas nomás):  
Dani....

Daniel Caps 2 (de color amarillo): Dani...

Daniel Caps 3: mi mama se murió...

Daniel caps 4 [de color amarillo] (¿hay cómo darle al recuadro del caption algún efecto acuoso o quebrado?): ¡Mi mamá se murió, Dani!

Daniel caps 5: [de color amarillo] (con letras quebradas, entrecortadas):...nunca más la volveré a ver.

Daniel caps 6 [en la mitad de la viñeta] (de otro color, pues pertenece a Dani, y también con un efecto acuso, que se note que la persona está llorando): ¡sob!

Daniel caps 7[de color amarillo]: ...

Daniel caps 8: [de color amarillo]:...

Daniel caps 9: [de color amarillo] Calma...ya pasó...tranquilo...

Daniel caps 10: [de color amarillo] abre los ojos.

##### Viñeta 2

Sin diálogos.

##### Viñeta 3

Daniel 1: El ejercicio ya terminó. Respira. Despierta tranquilo, Dani, pero no olvides este momento, no olvides lo que sentiste.

Daniel 2: Recuerda cómo funcionó tu organismo, cómo reaccionó tu cuerpo ante la tristeza. Para eso son estos ejercicios, porque en la actuación no existen teorías sobre cómo llorar.

Daniel caps 1 (de color amarillo o del color que hayas usado para las caps de la primera viñeta): He sido actor casi toda mi vida.

#### **Viñeta 4**

Dani: ¡Ay, Daniel! Se me quedó el pecho oprimido. No quería llorar, pero la manera en que dijiste que tu mamá había muerto, pues...

Daniel en off: No tienes que reprimirte...

#### **Viñeta 5**

Daniel 1: ...tienes que conocer tu cuerpo y cómo reacciona ante las sensaciones y los sentimientos.

Daniel caps 2: Soy el primero de mi familia que se ha dedicado cien por ciento al teatro.

Daniel 2: Bueno, por hoy ya acabamos con las clases. Hay que alistar todo rapidito para empezar con el ensayo.

Daniel caps 3: Claro que en Ecuador el arte no se considera un trabajo y a mi mamá siempre le decían: "¡qué bonito lo que hace el Daniel! Pero, ¿de qué va a vivir el guagua? ¡No me digas que se va a quedar en tu casa toda la vida!"

Daniel caps 4: Pero para nada que me quedé con mi mamá toda la vida.

Daniel caps 5: Gracias a mi trabajo, la actuación, ahora soy dueño de la casa donde funciona mi propio teatro.

## **PÁGINA 2**

### **Viñeta 1**

Daniel caps 1: Este es el Café-teatro Dionisios, un espacio para el arte que abrió sus puertas oficialmente en 1999.

Daniel caps 2: Al comienzo, Manuel (mi pareja) y yo queríamos crear un lugar para la comunidad GLBT donde pudieran conversar tranquilamente y las parejas pudieran tomarse de la mano sin ningún problema.

Daniel caps 3: Pronto surgió la propuesta cultural y en el Dionisios se presentaron conciertos en vivo, luego exposiciones de fotografía y, finalmente, obras de teatro.

Daniels caps 4: Al poco tiempo, se inició con el estilo de teatro Drag Queen, un arte que aprendí en España con una beca en la academia de cineastas de Radio Televisión Española.

### **Viñeta 2 (junto a Cayetana, un letrerito que diga "Cayetana" - sin las comillas, claro)**

Daniel caps 1: Muchos decían que a nadie le interesaría la propuesta del Dionisios y que cerraría, máximo, en un mes.

Daniel caps 2: Pero al mes seguía funcionando.

Daniel 1: No, este foco no me sirve, Cayetana. Pásame otro.

Daniel caps 3: Luego decían que cerraría al cabo de un año, ¡pero sigue en pie 10 años después de su inauguración!

### **Viñeta 3(junto a Dani pones un letrerito que diga "Dani")**

Daniel caps 1: Como dueño, me enorgullece que el Dionisios se haya convertido en una casa para muchas personas.

Daniel caps 2: Es un sitio de reunión, de risas, de llanto, de esfuerzos.

### **Viñeta 4 (junto a María José un letrerito que diga "María José")**

Daniel caps 1: Abrimos de jueves a domingo, de 19:00 a 02:00, pero siempre estamos desde las 15:00 para arreglar, limpiar, barrer, lavar, y, en fin, tener todo listo.

Daniel caps 2: También se dan clases de teatro Drag los lunes, miércoles, viernes y sábados.

#### **Viñeta 5**

Daniel caps 1: Los cursos no tienen costo pero se pide a los estudiantes que ayuden con la limpieza y el cuidado "del Dionisios".

Daniel caps 2: Aquí no me sirven las niñas bonitas que vienen solo a usar trajes.

Cayetana: Entonces, apago todas las luces excepto la roja.

Daniel caps 3: Ser Drag requiere dedicación y esfuerzo. No solo es cuestión de vestirse de mujer o de hombre. Eso sería ser un travesti.

#### **Viñeta 6**

Daniel caps 1: El Drag es teatro y se debe saber sobre vestuario, maquillaje, luces, escenografía y todo lo que implica el teatro.

Daniel 1: ...entonces, mientras dejas que corra un poco la música, bajas las luces.

Cayetana: ¿Y empiezo a subir la música?

Daniel 2: Claro.

Daniel caps 2: El Drag es un arte complejo y completo donde los actores se transforman en personajes del sexo opuesto. La palabra Drag significa justamente *transformarse en*.

#### **Viñeta 7 (un letrero que diga "Urbanus (Cayetana)")**

Daniel caps 1: Un Drag King\* es una mujer que interpreta a un hombre.

Daniel caps 2: No solo debe verse como uno o actuar como uno. Debe ser uno.

Daniel caps 3: Por eso, se estudia la psicología de los hombres y el papel que la sociedad les da: ser el sustento del hogar, ser fuertes y masculinos. Por eso no pueden llorar en público.

\* Transformado en Rey (lo pones al final de la página).

#### **Viñeta 8**

Dani: Deberíamos tener uniformes, trajes especiales, para recibir a las personas.

Daniel: Pues sí, pero sería muy difícil servir las mesas con zapatos de plataforma. Ustedes tienen que estar cómodos. Eso se hace solo en ocasiones especiales.

#### **Viñeta 9 [un letrero que diga "Salomé (Dani)"]**

Daniel caps 1: Un Drag Queen\*, por otro lado, es un personaje femenino interpretado por un hombre.

Daniel caps 2: En este caso, se estudia la psicología femenina. Tienen que hablar, moverse y pensar como mujeres mientras estén interpretando su personaje.

Daniel caps 3: De cualquier forma, un Drag es una caricatura del sexo opuesto, una exageración de la masculinidad y la feminidad.

\* Transformado en Reina (en el margen de la página).

#### **Viñeta 10**

Daniel caps 1: Por eso, ser un Drag no es lo mismo que ser un travesti.

Daniel caps 2: Un Drag no es un hombre atrapado en el cuerpo de una mujer; tampoco es una mujer atrapada en el cuerpo de un hombre. Un Drag es un actor, no el producto de factores psicológicos.

Daniel caps 3: Fuera del escenario, yo soy Daniel Moreno, director de teatro, guionista y actor. No me visto de mujer ni nada por el estilo.

Daniel: Bueno, muchachos, ya voy a entrar al camerino. Les encargo todo por acá.

Daniel caps 4: Pero cuando subo al escenario como Drag Queen, soy Saray Basó, una mujer, una actriz, que interpreta diferentes papeles.

### **PÁGINA 3**

#### **Viñeta 1**

Daniel caps 1: La primera vez que escuché la palabra Drag Queen fue en España, cuando nos entregaron el pénsum de estudios de vestuario y maquillaje.

Daniel caps 2: Entre todos los apartados encontré uno que decía *Drag* y le pregunté al profesor qué quería decir esa palabra. Toda la clase se mató de risa.

#### **Viñeta 2 y 3**

Daniel caps 1: "¿Nunca has visto un drag?".

Daniel caps 2: "¿Seguro eres homosexual?", me preguntaban mis compañeros y yo no entendía qué tenía que ver lo uno con lo otro.

#### **Viñeta 4 (debajo de Xavier pon un cartel que diga: Xavier Sánchez)**

Daniel caps 1: Me explicaron que los Drag Queen eran parte de los íconos y de la idiosincrasia homosexual. Que son hombres que se transforman en mujeres.

Daniel caps 2: Yo pensé que hablaban de travestis y no me interesé para nada en el asunto.

Daniel caps 3: Tampoco entendía por qué un tema así estaba en un pénsum de estudios.

#### **Viñeta 5**

Daniel caps 1: Pero cuando empezamos a estudiar la parte Drag, comprendí que esto era algo más que vestirse de mujer.

Daniel caps 2: Este es el arte de la transformación. No se trata simplemente de maquillarse o disfrazarse.

Daniel caps 3: Es un trabajo que exige mucho de los actores, pues deben transformar un cuerpo masculino en un cuerpo femenino o viceversa

#### **Viñeta 6**

Daniel caps: Cada Drag Queen tiene sus características propias.

### **Viñeta 7**

Daniel caps: Saray Basó utiliza la forma de los labios al estilo francés

### **Viñeta 8**

Daniel caps: El delineado y el sombreado de los ojos es al estilo de la ópera china.

### **Viñeta 9**

Daniel caps 1: La forma de las cejas es del estilo hindú

Daniel caps 2: He combinado muchas corrientes para darle un estilo único a mi personaje.

Daniel caps 3: Cada Drag debe hacer lo mismo y no ser una copia de nadie.

### **Viñeta 10**

Daniel caps 1: Como el Drag Queen es una caricatura de lo femenino, se exagera el maquillaje y la vestimenta.

Daniel caps 2: Por eso usamos desde medias nailon hasta corsés y zapatos de plataforma que son incómodas y dolorosas, por eso algunas mujeres las han dejado de usar.

Daniel caps 3: Uno puede pensar "qué payasas que se ven las mujeres usando todo eso" pero, en realidad, allí existe una fortaleza que les lleva a soportar los tacones y las medias nailon todo el día solo para cumplir con un rol social.

Daniel caps 4: Y el Drag Queen debe a comprender esa idiosincrasia femenina para ser un personaje femenino.

### **Viñeta 11**

Daniel caps 1: Esta expresión artística es tan compleja y enrevesada que yo diría que es una de las artes más íntegras.

Daniel caps 2: Hay que saber bailar con zapatos de plataforma, saber de fonomímica\* para interpretar canciones, saber modular la voz y controlar la respiración para hablar sin micrófonos.

Daniel caps 3: También se necesita una gran capacidad histriónica para verse y actuar como mujer.

Daniel caps 4: No solo se transforma el rostro en femenino sino también el cuerpo.

Subes la piel del tórax de un lado y de otro, aprietas con el corsé... y ya tienes busto.

\* Fonomímica: Arte que consiste en fingir que se habla o se canta, mientras suena un sonido previamente grabado.



#### **PÁGINA 4**

##### **Viñeta 1 (arriba, en el espacio negro)**

Daniel caps: El Drag nació en Europa después de la I Guerra Mundial, como una manera de burlarse de la clase alta. Entonces había mucha desigualdad económica y los actores se reunían para ridiculizar a las mujeres y a los hombres de dinero.

**Entre la viñeta 2 y la viñeta 3 (puede ir encima, entre las esquinas) Debajo de Xavier pon un letrero que diga: Simoné Bernardette (Xavier)**

Daniel caps: ¿Se imaginan a un hombre grande, con las piernas velludas, interpretando a una mujer fina y acaudalada?, o ¿a una mujer pequeña y delgadita personalizando a un hombre rico y poderoso?

##### **Viñeta 2 (Al lado izquierdo de la viñeta)**

Daniel caps: Después, el teatro Drag se esparció por el resto del mundo. Hoy en día está de moda el Drag *Fashion*, donde las Drag Queen tienen la figura de modelos y los shows son espectaculares.

**Entre las viñetas 3 y 4 (en la parte negra del lado derecho de las dos viñetas)**

Daniel caps: Pero yo no sigo modas. No creo que el Drag deba tener un estilo europeo o a lo Broadway.

##### **Sobre la viñeta 5, en la esquina derecha de la viñeta**

Daniel caps: A mí me encanta tener un estilo ochentero y que, además, retrate la idiosincrasia ecuatoriana.

##### **Sobre la parte inferior de la viñeta 6**

Daniel caps: Esto es algo que siempre ha hecho único al Dionisios: presentar obras de temática Drag con tintes nacionales.

##### **Al lado izquierdo de la viñeta 7, en el espacio en negro**

Daniel caps 1: Tampoco presentamos shows espectaculares al estilo de las Vegas. Lo que presentamos son obras de teatro con diferentes temáticas.

Daniel caps 2: Puede que el Drag Queen sea una caricatura de lo femenino, pero esto no significa que todas las obras deban ser cómicas

Daniel caps 3: La verdad, existe de todo, y, en una misma obra, se pueden conjugar momentos cómicos con situaciones trágicas.

Daniel caps 4: En el Dionisios hemos explorado todas las facetas de la actuación, porque el Drag es justamente eso: actuación.

## **PÁGINA 5**

### **Viñeta 1**

Daniel caps 1: Al principio, muchas personas menosprecian al arte Drag porque lo consideran un asunto de la sexualidad. Lo ven como algo de homosexuales, de travestis.

Daniel caps 2: Pero, cuando entienden que es teatro y que se necesitan actores y no vedettes, empiezan a respetarlo.

Daniel caps 3: Otro error es creer que es un arte solo para homosexuales. Mi profesor, por ejemplo, era Drag Queen y era heterosexual.

Daniel: Majo, ¿cómo va todo afuera?

### **Viñeta 2**

Daniel caps 1: Mi profesor me contó que incluso llegó a dudar sobre su sexualidad.

Daniel caps 2: "No entendía por qué me gustaba ser un Drag Queen. Hasta intenté acostarme con un hombre para saber qué me pasaba pero me di cuenta que eso no era lo mío, que a mí me gustaban las mujeres", me contó.

Majo: La gente está empezando a llegar.  
Aquí tienes tu cigarrillo.

### **Viñeta 3**

Daniel caps: Mi profesor llegó a casarse y con su esposa e hijos viajaba por toda España en un teatro móvil para hacer sus presentaciones.

### **Viñeta 4**

Daniel caps 1: Mi profesor entendió que le gustaba hacer teatro Drag no porque fuera gay, sino porque le gustaba actuar. Además, comprendió que no era él, el hombre, el que bailaba o hacía fonomímica de la Pantoja o de la Yuri, sino el personaje Drag Queen que él había creado.

Daniel caps 2: Cuando nos transformamos en nuestros personajes, dejamos de ser actores que interpretan a un personaje. Más bien, nos convertimos en ese personaje, en otra persona.

Daniel caps 3: En mi caso, no es Daniel Moreno interpretando a una comadrona, sino que es Saray Bazó interpretando a una comadrona.

Daniel caps 4: Por eso, antes de salir a escena debo concentrarme y "llamar" a mi personaje.

#### **Viñeta 5**

Daniel caps 1: Me miro al espejo y practico sus expresiones.

Daniel caps 2: Poco a poco, me voy metiendo en el personaje; o, más bien, el personaje se va apoderando de mí.

#### **Viñeta 6**

Daniel: Majo, haz la tercera llamada y apaga las luces. Vamos a comenzar.

## **PÁGINA 6**

### **Viñeta 1**

Daniel caps 1: El Dionisios se mantiene con el capital que entra los fines de semana.

Daniel caps 2: El total de ganancias se divide en partes iguales entre los actores, el Dionisios y los chicos que atienden al público y ayudan con el soporte técnico.

### **Viñeta 2**

Daniel caps: Los chicos se turnan para ayudar.

### **Viñeta 3**

Daniel caps: Unas veces viene la Majo para encargarse de las ventas y de la comida.

### **Viñeta 4**

Daniel caps 1: Otros días viene Cayetana

Daniel caps 2: Otros días, Dani.

### **Viñeta 5**

Daniel caps 1: Las ganancias se reparten entre todas las personas que hayan ayudado ese día.

Daniel caps 2: Los chicos, a veces, caen por casualidad y se quedan a ayudar de manera voluntaria. En ese caso, también se les reconoce con un porcentaje

### **Viñeta 6**

Daniel caps: Así sea un centavo, ese centavo se reparte entre todos y eso sirve para comer.

### **Viñeta 7**

Daniel caps: Una vez intenté hacer el chistesito de recopilar el dinero y repartirlo a fin de mes, pero si no se tiene una entrada extra de dinero, es imposible.

### **Bajo la viñeta 7**

Daniel caps: Aquí se vive el día a día, de lo que entra el fin de semana.

## **PÁGINA 7**

### **Viñeta 1**

Daniel caps 1: Salir a escena es siempre un reto doble.

Daniel caps 2: El actor debe enfrentarse al público y a sí mismo.

### **Viñeta 2**

Daniel caps 1(en la parte superior): ¿Nervios?

Daniel caps 2: Siempre

Daniel caps 3 (en la parte inferior): El actor que ha perdido sus nervios ha perdido su alma.

Daniel caps 4: Por eso, los nervios son una buena señal.

### **Viñeta 3**

Daniel caps 1: Para los actores, el público lo es todo.

Daniel caps 2: Hay noches que tenemos hasta 35 personas (o más) entre el público y tenemos que sacar bancos para sentarlos.

Daniel caps 3: Algunas veces, hasta se sientan en el piso.

### **Viñeta 4**

Daniel caps 1: Otras veces tenemos 10 personas...

### **Viñeta 5**

Daniel caps 1: ...y a veces tenemos solo dos.

Daniel caps 2: Pero siempre presentamos la obra: el público es público y hay que respetarlo, aunque sean solo dos personas...o incluso solo una.

## **PÁGINA 8**

### **Viñeta 1**

Daniel caps 1: Originalmente, el Dionisios se abrió como un espacio para la comunidad GLBT.

Daniel caps 2: Pero, en realidad, ha sido la gente heterosexual la que más nos ha apoyado.

Daniel caps 3: Cuando vienen por primera vez, se ven tensos, incómodos; les miran a sus amigos con cara de "¿por qué me trajeron aquí?"

### **Viñeta 2**

Daniel: Como que está media baja la venta, ¿no comadre?

Xavier: Bajísima, comadre.

Daniel: Oiga, hablando de cosas bajísimas, ¿ya se enteró en lo que anda la enana esa de la María Consuelo?

Xavier: ¿En qué anda, pues, la verduga esa?

### **Viñeta 3**

Daniel caps 1: Al principio, son medio parquitos. Miran a su alrededor sin saber qué esperar

### **Viñeta 4**

Daniel: Pues que anda consolándole al viejo ese del don Asno-raldo, el que se quedó viudo.

### **Viñeta 5**

Daniel caps 1: Pero entienden rápido que no se trata solo de un espectáculo para ir a ver hombres vestidos de mujeres.

Daniel caps 2: También entienden que tienen nada malo adentro solo por ir a ver teatro Drag.

### **Viñeta 6**

Xavier: Claro pues. No ve que la verduga esa siempre anda consolándose con pollos, gallinas, vacas, burros...Con lo que se aparezca se consuela ella.

### **Viñeta 7**

Daniel caps 1: Cuando ya comprenden que son actores haciendo una caricatura de su lado femenino...

Daniel caps 2: ...es una gozadera sobre gozadera.

Daniel caps 3: Se dejan llevar por el teatro Drag y se divierten.

**Viñeta 8**

Daniel: Si hasta le han puesto un apodo verá, comadre.

Xavier: ¿Y cuál, pues comadre?

Daniel: Le han puesto 'monstruo de Tasmania', comadre. No ve que animal que aparece animal que se come.

**Viñeta 9**

Daniel caps 1: La gente heterosexual aprecia mucho más el teatro Drag.

Daniel caps 2: Creo que les resulta un mundo nuevo y fascinante. Lo cierto es que, la gente heterosexual, aprecia mucho más el teatro Drag;

Daniel caps 3: Ellos aprecian y apoyan más al Dionisios de lo que lo hace la comunidad GLBT.



## **PÁGINA 9**

### **Viñeta 1**

Daniel caps 1: El Dionisios ya no es un lugar solo para la comunidad GLBT. Ahora es un lugar que da la bienvenida a quien quiera ir a visitarlo.

Daniel caps 2: Ya me cansé de tratar de crear un espacio para gente que prefiere mantenerse en el gueto, en el clóset. Son muy pocas las personas homosexuales que vienen frecuentemente. Los que vienen son amigos que aprecian el arte Drag.

### **Viñeta 2**

Daniel caps 1: Si el Dionisios fuera un centro de encuentros gays, juro que esto estaría lleno todos los días.

Pero esa no es, ni fue nunca, la intención del Dionisios.

Daniel caps 2: Después de las obras, algunas veces se me han acercado para hacerme insinuaciones.

### **Viñeta 3**

Daniel caps: Este es un teatro, no una excusa para ligar.

### **Viñeta 4**

Daniel caps 1: Yo respeto mucho mi trabajo.

Daniel caps 2: Si no me tomara en serio lo que hago ¿cómo podría exigirle al resto que respete al arte Drag?

### **Viñeta 5**

Daniel caps 1: Ser artista en este país equivale a ser un idealista, un soñador.

Daniel caps 2: Por otro lado, también equivale a pedir caridad. He ido muchas veces a pedir auspicios pero no han querido apoyarme.

Daniel: Mi amor, voy a hacer unas compras y vuelvo.

Daniel caps 3: Por eso, sigo diseñando los vestuarios y sigo cosiendo los vestidos.

## Viñeta 6

Daniel caps 1: Ahora que han pasado 10 años de logros artísticos, creo que volveré a intentar pedir auspicios.

Daniel caps 2: Tengo una carpeta llena de los reportajes que nos han hecho. Incluso, me entrevistó Jorge Ortiz.

Daniel caps 3: Supongo que eso nos podrá ayudar en algo.

Daniel caps 4: Pero si no es así, no habrá problema.

Daniel caps 5: Igual podremos salir adelante solos, como siempre lo hemos hecho.

## ANEXO 8

### HISTORIETA "DIONISIOS"

#### **PÁGINA 1**

Todo en negro.

#### **Viñeta 1**

Daniel caps 1 (de color amarillo, aunque si consideras que estéticamente se ve mejor otro color, lo usas nomás):

Dani....

Daniel caps 2 (de color amarillo): Dani...

#### **Viñeta 2**

Daniel caps: mi mama se murió...

#### **Viñeta 3**

Daniel caps [de color amarillo]: (¿hay cómo darle a caps algún efecto acuoso o quebrado?): ¡Mi mamá se murió, Dani!

#### **Viñeta 4**

Daniel caps 1: [de color amarillo y ubicado entre la tercer y la cuarta viñeta] (con letras quebradas, entrecortadas):...nunca más la volveré a ver.

Daniel caps 2 [en el lado izquierdo de la viñeta] (de otro color, pues pertenece a Dani, y también con un efecto acuso, que se note que la persona está llorando): ¡Sob!

#### **Viñeta 5**

Daniel caps 1[de color amarillo]: ...

Daniel caps 2: [de color amarillo]:...

#### **Viñeta 6**

Daniel caps 1: [de color amarillo] Calma...abre los ojos.

Daniel caps 2: [de color amarillo] tranquilo.

## **PÁGINA 2**

Las primeras tres viñetas corresponden a la mirada subjetiva de Dani (que es hombre, por cierto, en el CD están sus fotos), como si el lector estuviera dentro de su cuerpo.

### **Viñeta 1**

Es una imagen subjetiva, como si el lector fuera el que abre los ojos. Vemos la imagen borrosa de Daniel (con el saco azul, el cabello recogido en colita), con el brazo estirado y la mano puesta sobre el hombro de Dani (no vemos el hombro de Dani, no vemos nada de su cuerpo para crear la sensación de que es el lector el que ha abierto los ojos).

### **Viñeta 2 (Puerta 01, Puerta 02)**

La misma imagen anterior pero esta vez completamente clara. Vemos a Daniel con una sonrisa tranquila, paternalista. Detrás de él, la pared de Dionisios donde está la puerta principal a la derecha cerrada (con las caritas del teatro) y a la izquierda la cabina de sonido. Lo importante es que se vea la puerta cerrada.

Daniel 1: El ejercicio ya terminó. Respira. Despierta tranquilo, Dani, pero no olvides este momento, no olvides lo que sentiste.

Daniel 2: Recuerda cómo funcionó tu organismo, cómo reaccionó tu cuerpo ante la tristeza. Para eso son estos ejercicios, porque en la actuación no existen teorías sobre cómo llorar.

Daniel caps 1 (de color amarillo o del color que hayas usado para las caps de la primera viñeta): He sido actor casi toda mi vida.

### **Viñeta 3**

Contra plano de Dani desde Daniel. Vemos el perfil de Daniel sobándole el hombro a Dani. Dani se está secando una lágrima con la mano.

Dani: ¡Ay, Daniel! Se me quedó el pecho oprimido. No quería llorar, pero la manera en que dijiste que tu mamá había muerto, pues...

Daniel en off: No tienes que reprimirte...

#### **Viñeta 4**

Desde fuera del edificio donde está el teatro, vemos a Daniel abriendo la puerta del teatro mientras conversa con Dani, que sigue en el fondo, de pie. Lo vemos como si estuviéramos parados frente a él, en las escaleras.

Daniel: ...tienes que conocer tu cuerpo y cómo reacciona ante las sensaciones y los sentimientos.

Daniel caps 1: Soy el primero de mi familia que se ha dedicado cien por ciento al teatro.

Daniel caps 2: Claro que en Ecuador el arte no se considera un trabajo y a mi mamá siempre le decían: "¡qué bonito lo que hace el Daniel! Pero, ¿de qué va a vivir el guagua? ¡No me digas que se va a quedar en tu casa toda la vida!"

#### **Viñeta 5 (más alargada que las dos anteriores)**

En primer plano, vemos la ventana donde está escrito 'Dionisios'. En segundo plano, Daniel levantando esa especie de ventana metálica que cae sobre la puerta; tiene una mano sosteniendo en alto la ventana metálica y con la otra acomoda la varilla metálica debajo de la misma colocando el otro extremo contra la baranda de las gradas para sostenerla. (ver fotos Dionisios 050 a 057 y Dionisios 080 a 088.)

Daniel caps 1: Pero para nada que me quedé con mi mamá toda la vida.

Daniel caps 2: Gracias a mi trabajo, la actuación, ahora soy dueño de la casa donde funciona mi propio teatro.

### **PÁGINA 3**

#### **Viñeta 1**

Un plano general de la casa donde funciona el dionisios. Vemos la ventana de la derecha con la ventana abierta y la cortina de color azul oscuro levantándose por el viento.

Daniel caps 1: Este es el Café-teatro Dionisios, un espacio para el arte que abrió sus puertas oficialmente en 1999.

Daniel caps 2: Al comienzo, Manuel (mi pareja) y yo, queríamos crear un lugar para la comunidad GLBT donde pudieran conversar tranquilamente y las parejas pudieran tomarse de la mano sin ningún problema.

#### **Viñeta 2 (sobrepuesta a la viñeta anterior, un poco sobre la ventana de la casa de la primera viñeta)**

Un acercamiento a la ventana. La cortina está levantada hacia fuera de tal modo que podemos ver un poco del interior del departamento donde funciona el Dionisios. Vemos solo unas mesas, todo oscuro.

Daniel caps 1: Pronto surgió la propuesta cultural y en el Dionisios se presentaron conciertos en vivo, luego exposiciones de fotografía y, finalmente, obras de teatro.

Daniels caps 2: Al poco tiempo, se inició con el estilo de teatro Drag Queen, un arte que aprendí en España con una beca en la academia de cineastas de Radio Televisión Española.

#### **Viñeta 3**

Nos ubicamos dentro del Dionisios, detrás de la ventana donde ondula la cortina. Daniel está sobre una silla de madera arreglando la boquilla del foco, junto a él, Cayetana, quien sostiene en alto el foco.

Daniel caps 1: Muchos decían que a nadie le interesaría la propuesta del Dionisios y que cerraría, máximo, en un mes.

Daniel caps 2: Pero al mes seguía funcionando.

Daniel 1: No, este foco no me sirve, Cayetana. Pásame otro.

Daniel caps 3: Luego decían que cerraría al cabo de un año, ¡pero sigue en pie 10 años después de su inauguración!

#### **Viñeta 4**

Dani barriendo el piso del escenario. (Ver escenario 01).

Daniel caps 1: Como dueño, me enorgullece que el Dionisios se haya convertido en una casa para muchas personas.

Daniel caps 2: Es un sitio de reunión, de risas, de llanto, de esfuerzos.

#### **Viñeta 5**

Majo lavando los platos.

Daniel caps 1: Abrimos de jueves a domingo, de 19:00 a 02:00, pero siempre estamos desde las 15:00 para arreglar, limpiar, barrer, lavar, y, en fin, tener todo listo.

Daniel caps 2: También se dan clases de teatro Drag los lunes, miércoles, viernes y sábados.

#### **Viñeta 6**

En primer plano, la silueta de Dani encendiendo una vela de la mesa. En segundo plano, vemos a Cayetana sentada en la mesa más cercana al escenario, con cuaderno en mano, anotando las indicaciones de Daniel. Daniel, en el escenario, cargando una banca donde descansa una corona.

Daniel caps 1: Los cursos no tienen costo pero se pide a los estudiantes que ayuden con la limpieza y el cuidado "del Dionisios".

Daniel caps 2: Aquí no me sirven las niñas bonitas que vienen solo a usar trajes.

Cayetana: Entonces, apago todas las luces excepto la roja.

Daniel caps 3: Ser Drag requiere dedicación y esfuerzo. No solo es cuestión de vestirse de mujer o de hombre. Eso sería ser un travesti.

**PÁGINA 4**

**Viñeta 1 (Ver Cayetana 01)**

Plano medio largo de Cayetana mirando a Daniel, con la libreta en una mano y con la otra mano levantada y abierta, como si comprobara lo que acaba de anotar.

Daniel caps 1: El Drag es teatro y se debe saber sobre vestuario, maquillaje, luces, escenografía y todo lo que implica el teatro.

Daniel: ...entonces, mientras dejas que corra un poco la música, bajas las luces.

Cayetana: ¿Y empiezo a subir la música?

Daniel 1: Claro.

Daniel caps 2: El Drag es un arte complejo y completo donde los actores se transforman en personajes del sexo opuesto. La palabra Drag significa justamente *transformarse en*.

**Viñeta 2 (delgada)**

Un plano medio de Cayetana interpretando a Urbanus.  
(Dionisios 008) (Dionisios 007).

Daniel caps 1: Un Drag King\* es una mujer que interpreta a un hombre.

\* (al final de la página) Transformado en Rey (lo pones al final de la página).

**Viñeta 3 (Ver Barra 01)**

Ya ha obscurecido. Dani detrás de la barra pone atención a lo que dice Daniel. Junto a él, vemos la pecera iluminada con el color amarillo que sale de debajo de los focos de la barra (que tiene cubierta de vidrio). Vemos la silueta de Daniel señalando la puerta.

Dani: Deberíamos tener uniformes, trajes especiales, para recibir a las personas.

Daniel: Pues sí, pero sería muy difícil servir las mesas con zapatos de plataforma. Ustedes tienen que estar cómodos. Eso se hace solo en ocasiones especiales.

Daniel caps 1: No solo debe verse como uno o actuar como uno. Debe ser uno.



Daniel caps 2: Por eso, se estudia la psicología de los hombres y el papel que la sociedad les da: ser el sustento del hogar, ser fuertes y masculinos. Por eso no pueden llorar en público.

**Viñeta 4 (delgada)**

Vemos un plano medio de Dani interpretando a Salomé. (Dionisios 009).

Daniel caps 1: Un Drag Queen\*, por otro lado, es un personaje femenino interpretado por un hombre.

Daniel caps 2: En este caso, se estudia la psicología femenina. Tienen que hablar, moverse y pensar como mujeres mientras estén interpretando su personaje.

\* Transformado en Reina (en el margen de la página).

**Viñeta 5**

Daniel de pie junto a la fotografía del personaje Drag Queen que el interpreta y que está colgada en la pared.

Daniel: Bueno, muchachos, ya voy a entrar al camerino. Les encargo todo por acá.

Daniel caps 1: De cualquier forma, un Drag es una caricatura del sexo opuesto, una exageración de la masculinidad y la feminidad.

Daniel caps 2: Ser un Drag no es lo mismo que ser un travesti.

**Viñeta 6**

Un close up del rostro de la fotografía.

Daniel caps 1: Un Drag es un actor, no el producto de factores psicológicos. No busca ser hombre ni mujer.

## **PÁGINA 5**

### **Viñeta 1**

Daniel frente al espejo afeitándose, puesto su saco azul; vemos las repisas que tienen la corona plateada, las plumas tomates saliendo detrás de la corona, el maquillaje (pintalabios, brillos, etc.), como en la foto 'comic 217'. El ángulo es como si estuviéramos parados a su derecha.

Daniel caps 1: Fuera del escenario, yo soy Daniel Moreno, director de teatro, guionista y actor. No me visto de mujer ni nada por el estilo.

Daniel caps 2: Pero cuando subo al escenario como Drag Queen, soy Saray Basó, una mujer, una actriz, que interpreta diferentes papeles.

### **Viñeta 2**

Vemos la repisa de abajo, donde está la caja de maquillaje, pero alcanzamos a ver la pared de fondo y el filo de la repisa de arriba (para que se entienda que la caja está abajo de la primera donde está la corona y demás cosas). La mano de Daniel sujeta la afeitadora cerca de la caja, como si estuviera listo para soltarla allí. (Ver foto cómic 246).

### **Viñeta 3**

Plano medio de Daniel a medio camino de retirarse el saco.

### **Viñeta 4**

Como si estuviéramos a la derecha de la habitación, vemos a Daniel y a Xavier frente al espejo, ambos con el pecho descubierto. Daniel pasa la esponja de la base sobre su mejilla izquierda. Xavier pasa la barra de pega por su ceja derecha, con el pecho descubierto. Vemos el rostro de Daniel sobre el espejo pero no vemos el espejo frente a Xavier. (Ver fotos 298, 345, 2301, 2308, 2299).

### **Viñeta 5**

Un close up de la mano de Daniel delineándose el ojo (ver foto 336).

### **Viñeta 6**

Close up de de la mano de Daniel delineando la forma de una boca femenina por fuera de su propia boca (ver foto 311 para que entiendes la idea) Que sea la parte del rostro contraria a la de la viñeta 5 (si en la 4 dibujaste su ojo o perfil izquierdo, acá dibuja su lado derecho, o viceversa).

Daniel caps: Cada Drag Queen tiene sus características propias.

#### **Viñeta 7**

Un primer plano de Daniel maquillando de rojo su labio inferior. (foto cómic 311).

Daniel caps: Saray Basó utiliza la forma de los labios al estilo francés.

#### **Viñeta 8**

Daniel poniendo brillo sobre sus cejas (foto cómic 408)

Daniel caps: El delineado y el sombreado de los ojos es al estilo de la ópera china.

#### **Viñeta 9**

Daniel poniendo pega sobre la pestaña postiza (igual que en la foto 410).

Daniel caps: La forma de las cejas es del estilo hindú

#### **Viñeta 10 (debajo de la viñeta 9)**

El reflejo de Daniel colocándose la pestaña en el ojo izquierdo. Tiene los ojos y la boca cerrados (foto cómic 411 y 412 - están borrosas, pero se entiende la idea)

Daniel caps 1: He combinado muchas corrientes para darle un estilo único a mi personaje.

Daniel caps 2: Cada Drag debe hacer lo mismo y no ser una copia de nadie.

#### **Viñeta 11**

Vemos a Daniel de las rodillas para abajo. Su pie izq. está sobre el suelo mientras que el derecho está levantado, pues Daniel, con sus dos manos, se está poniendo la media nylon. Vemos la parte izquierda de la media nylon colgar.

Detrás de Daniel vemos a Xavier de pie, con medias Nylon y una blusa blanca otavaleña que le llega hasta los muslos. (Ver foto 381 y 382 como referencia de la posición y del encuadre)

Daniel caps 1: Al ser una caricatura del sexo opuesto, se exagera el maquillaje y la vestimenta.

Daniel caps 2: Por eso usamos desde medias nylon hasta corsés y zapatos de plataforma que son incómodas y dolorosas, por eso algunas mujeres las han dejado de usar.

## **PÁGINA 6**

### **Viñeta 1**

**Debajo de Xavier, pon un letrero que diga: Simoné Bernardette (Xavier)**

Como si viéramos de lejos la puerta del vestuario (ver foto para referencia cómic 255, con la diferencia de que el espejo estaría hacia el lado izquierdo de la página y los vestidos colgados hacia el lado derecho, como en la foto 367). Daniel, usando solo el corsé y las medias nylon, descuelga un traje tomate brillante. Lo vemos de cuerpo entero.

Daniel caps: El Drag nació en Europa después de la I Guerra Mundial, como una manera de burlarse de la clase alta. Entonces había mucha desigualdad económica y los actores se reunían para ridiculizar a las mujeres y a los hombres de dinero.

### **Viñeta 2**

Daniel y Xavier interpretando a las comadronas. Están sentadas frente a una mesa. Delante de Xavier hay una canasta llena de frutas; delante de Daniel una canasta de flores.

Ambos llevan blusas blancas de otavaleñas. Xavier lleva un sombrero blanco en la cabeza.

Daniel caps: **(entre la viñeta 2 y la viñeta 3, puede ir encima, entre las esquinas)**

¿Se imaginan a un hombre grande, con las piernas velludas, interpretando a una mujer fina y acaudalada?, o ¿a una mujer pequeña y delgadita personalizando a un hombre rico y poderoso?

### **Viñeta 3**

Plano medio corto del rostro de Xavier interpretando a la comadrona, haciendo muecas. Tiene los ojos cerrados y la boca fruncida (ver foto 'obras 2380' para referencia mueca)

Daniel caps: Después, el teatro Drag se esparció por el resto del mundo.

Hoy en día está de moda el Drag *Fashion*, donde las Drag Queen tienen la figura de modelos y los shows son espectaculares.

### **Viñeta 4**

Un plano medio corto de Daniel interpretando a la reinita. Lleva una cola de caballo, una blusa azul de tiritas y escote cuadrado pronunciado, minifalda negra, medias nylon.

**Viñeta 12**

Daniel poniéndose el corsé. Tiene su brazo izquierdo levantado mientras su mano derecha empuja la tira del corsé hasta su hombro izquierdo.

Daniel caps 1: Uno puede pensar "qué payasas que se ven las mujeres usando todo eso" pero, en realidad, allí existe una fortaleza que les lleva a soportar los tacones y las medias nailon todo el día solo para cumplir con un rol social.

Daniel caps 2: Y el Drag Queen debe a comprender esa idiosincrasia femenina para ser un personaje femenino.

**Viñeta 13**

Daniel se mira el espejo y oprime el corsé para levantarse el pecho (la misma imagen que la foto 365).

Daniel caps: No solo se transforma el rostro en femenino sino también el cuerpo.

Subes la piel del tórax de un lado y de otro, aprietas con el corsé... y ya tienes busto.

Daniel se muerde el dedo índice de su mano derecha mientras sus ojos miran hacia el techo. Sus ojos miran hacia la derecha y su rostro está inclinado hacia la izquierda.

Daniel caps: Pero yo no sigo modas. No creo que el Drag deba tener un estilo europeo o a lo Broadway.

**Viñeta 5**

Un close up de los tacones de la reinita.

**Viñeta 6**

El mismo personaje de la reinita visto de cuerpo entero, bailando.

Daniel caps 1: A mí me encanta tener un estilo ochentero y que, además, retrate la idiosincrasia ecuatoriana.

Daniel caps 2: Esto es algo que siempre ha hecho único al Dionisios: presentar obras de temática Drag con tintes nacionales.

**Viñeta 7**

Daniel interpretando a Bandomero. Está de pie, con el sombrero amarillo. Detrás, Xavier sentado en el banco interpretando a Félix (igual que en la foto 2409).

Daniel caps: En el Dionisios hemos explorado todas las facetas de la actuación, porque el Drag es justamente eso: actuación.

**Viñeta 8**

Close up de Daniel interpretando a Bandomero y Xavier interpretando a Félix. (igual a la foto cómic 2426 o la cómic 2429).

Daniel: La verdad, existe de todo, y, en una misma obra, se pueden conjugar momentos cómicos con situaciones trágicas.

## **PÁGINA 7**

### **Viñeta 1**

Daniel se pone el traje de seda tomate. Tiene el brazo estirado y mira hacia abajo (igual que en la foto cómic 373). Vemos el brazo estirado de Xavier atrás, colocándose igualmente la blusa tomate.

Daniel caps 1: Escuché la palabra Drag por primera vez en España, cuando nos entregaron el pénsum de estudios de vestuario y maquillaje.

Daniel caps 2: Le pregunté al profesor qué quería decir esa palabra y toda la clase se mató de risa.

### **Viñeta 2**

En primer plano, como si estuviéramos a la derecha de Daniel, vemos s antebrazo izquierdo estirado mientras su mano derecha le acomoda la manga dorada, jalándola. En segundo plano, en el rincón de la repisa inferior, vemos la máscara del diablo (ver foto cómic 225 para referencia del diablo) No vemos el rostro de Daniel, solo sus brazos.

Daniel caps 1: "¿Nunca has visto un drag?".

Daniel caps 2: "¿Seguro eres homosexual?", y yo no entendía qué tenía que ver lo uno con lo otro.

### **Viñeta 3**

Un plano donde vemos los trajes colgados (ver fotos cómic 103 y 106). Vemos la máscara del diablo (hay dos en total, una para Xavier y otra para Daniel)

Daniel caps 1: Me explicaron que los Drag Queen eran parte de los íconos y de la idiosincrasia homosexual. Sin embargo..

Daniel: Majo, ¿cómo va todo afuera?

Daniel caps 2: ...es un grave error creer que este es un arte solo para homosexuales. Mi profesor, por ejemplo, era Drag Queen y era heterosexual.

### **Viñeta 4**

María José asoma por la puerta del lado de Xavier. Se sostiene del el filo derecho del marco de la entrada y se estira para pasarle un cigarro a Daniel. Ella lleva un saco gris de cierre cerrado hasta el cuello, un jean negro, el cabello negro hasta los hombros con la parte de arriba sujeta con una bincha (ver foto María José 216 y 217, es la muchacha que está junto a Daniel).

Vemos a Xavier de puntillas descolgando los pantalones rojos de entre toda la ropa. Mira hacia arriba, hacia la ropa.

Daniel caps 1: "No entendía por qué me gustaba el teatro Drag", me dijo un día.

Majo: La gente está empezando a llegar, Daniel.

Daniel caps 2: "Hasta intenté acostarme con un hombre para saber qué me pasaba pero me di cuenta que eso no era lo mío, que a mí me gustaban las mujeres".

**Viñeta 5 (en redondo, en el interior de la viñeta 4)**

Close up del cigarro que María José le pasa a Daniel.

Majo: Aquí tienes tu cigarrillo.



## **PÁGINA 8**

### **Viñeta 1**

Como si estuviéramos a la izquierda de Daniel, lo vemos con el cigarrillo en su mano derecha y botando humo con la boca ligeramente abierta. Detrás vemos a Xavier retocándose el pinta labios. (ver foto cómic 417).

Daniel caps 1: Mi profesor entendió que le gustaba hacer teatro Drag no porque fuera gay, sino porque le gustaba actuar.

Daniel caps 2: Comprendió que no era él, el hombre, el que bailaba o hacía fonomímica de la Pantoja o de la Yuri, sino el personaje Drag Queen que él había creado.

Daniel caps 3: Con el tiempo llegó a casarse y con su esposa e hijos viajaba por toda España en un teatro móvil para hacer sus presentaciones.

### **Viñeta 2**

La vemos de frente (como si nosotros fuéramos el espejo) viéndose en el espejo. Es un plano medio o medio corto. Daniel se mira abre exageradamente los ojos y la boca, como si hubiera visto algo que le asombrara, para practicar el papel de Saraí (igual que en a foto 310 pero con todo el maquillaje - ver foto 451 para referencia del maquillaje final).

Daniel caps 1: Cuando nos transformamos en nuestros personajes, dejamos de ser actores que interpretan a un personaje. Más bien, nos convertimos en ese personaje, en otra persona.

Daniel caps 2: En mi caso, no es Daniel Moreno interpretando a una comadrona, sino que es Saray Bazó interpretando a una comadrona.

### **Viñeta 3 (dentro de la 2)**

Close up de la parte superior izquierda del rostro (frente, cejas, ojos).

Daniel caps : Por eso, antes de salir a escena debo concentrarme y "llamar" a mi personaje.

### **Viñeta 4(dentro de la 2)**

Close up de la parte derecha inferior del rostro de Daniel (nariz, boca).

Daniel caps : Poco a poco, me voy metiendo en el personaje;  
o, más bien, el personaje se va apoderando de mí.

**Viñeta 5**

Plano corto de Daniel viendo hacia su derecha. Tiene la boca abierta (pues está hablando).

Daniel: Majo, haz la tercera llamada y apaga las luces.  
Vamos a comenzar.

**PÁGINA 9**

**Viñeta 1**

María José sacando dos cervezas de la refrigeradora. Con la mano izquierda sostiene las cervezas y con la derecha sujeta la puerta de la refri. Su vista está hacia la parte de atrás de la cocina, hacia la ventana, donde está la entrada del vestuario (ver cocina 147 y 2116 para referencias).

Daniel caps: El Dionisios se mantiene con el capital que entra los fines de semana.

**Viñeta 2**

Vemos a María José de frente caminando hacia la puerta. Lleva las cervezas en su mano izquierda.

Daniel caps: El total de ganancias se divide en partes iguales entre los actores, el Dionisios y los chicos que atienden al público y ayudan con el soporte técnico.

**Viñeta 3**

Close up de la mano sobre el picaporte, la puerta está semi abierta.

**Viñeta 4**

Vemos salir de la cocina a Dani, (como si viniera hacia donde el lector) llevando dos cervezas en la mano izquierda. Lleva un saco blanco de cierre cerrado hasta el cuello, pantalones grises (Dani 176). Se dirige a una mesa donde solo vemos las manos de los clientes, no vemos nada de la ropa de los clientes, ni joyas, ni nada. Sobre la mesa hay una vela encendida dentro de una taza café de cerámica que descansa sobre un pequeño plato que hace juego. Dentro de las tazas hay canicas y todas las mesas tienen el mismo centro de mesa.

Daniel caps 1: Los chicos se turnan para ayudar con las ventas y la comida.

Daniel caps 2: Unos días viene Majo, otros Dani...

**Viñeta 5**

En primer plano, una mano pone sobre las mesa una de las cervezas. No vemos nada de quien sirve las cervezas excepto sus manos. Los clientes sonríen y agradecen. Son dos personas: una mujer de cabello corto con un cintillo y un hombre de barba (ver foto 2425).

### **Viñeta 6**

Vemos a Cayetana colocando la otra cerveza sobre la mesa. Ella lleva una camiseta azul con líneas blancas en el pecho, pantalón de calentador azul oscuro (ver fotos 'Cayetana 2082 y 2116')

Daniel caps: ...otros días Cayetana

Cayetana: ¿Desean algo más?

### **Viñeta 7**

De espaldas, vemos a Cayetana abriendo la puerta del cuarto de sonido. No vemos su rostro pues está virado hacia el público. Vemos la mesa de la izquierda con tres personas y la del medio, que es donde sirvieron las cervezas. Del interior del cuarto de sonido sale una fuerte luz.

Daniel caps 1: Los chicos, a veces, caen por casualidad y se quedan a ayudar de manera voluntaria. En ese caso, también se les reconoce con un porcentaje.

Daniel caps 2: Así sea un centavo, ese centavo se reparte entre todos y eso sirve para comer.

### **Viñeta 8**

María José dentro del cuarto de sonido con la mano en el picaporte de la puerta semi abierta, en actitud de cerrarla. Tiene el rostro hacia abajo, viendo el picaporte. En la puerta está pegado el póster de una estatua griega (ver foto 'cabina de sonidos 2159 para referencias')

### **Viñeta 9**

María José pone con la mano derecha un CD en el toca CDs (ver foto 'cabina de sonidos 2162') y con la mano izquierda jala la cortina de izquierda a derecha para tapar la ventana de la cabina (ver fotos de 'cabina de sonidos 2182-2188')

Daniel caps: Una vez intenté hacer el chistesito de recopilar el dinero y repartirlo a fin de mes, pero si no se tiene una entrada extra de dinero, es imposible.

### **Viñeta 10**

Vemos la cabina desde fuera, con las cortinas ya cerradas, como si estuviéramos a la derecha de la cabina. En primer plano, tres personas sentadas en los sillones a la derecha de la cabina: una muchacha de cabello ondulado negro largo hasta los hombros, chompa negra; un joven delgado, cabello corto, buzo de cuello alto negro; un joven de cabello negro largo hecho cola, chompa y camisa negra.

Los dos jóvenes están conversando entre sí, mientras la joven está agachada junto a la vela de las mesas, con los cachetes hinchados, lista para soplar a la vela.

**Viñeta 11**

La joven de la viñeta anterior, con los cachetes desinflados soplando a la vela, cuya llama se esparce hacia la derecha de la viñeta.

Daniel caps: Aquí se vive el día a día, de lo que entra el fin de semana.

**Viñeta 12**

Oscuridad total

## **PÁGINA 10**

### **Viñeta 1**

Todo en negro

### **Viñeta 2 (en el interior de la 1, a la derecha)**

Plano medio de Daniel vestido de diablo, agachado, arrimado sobre el bastón de lazos multicolores. Está detrás del telón, listo para salir a escena. Solo vemos su silueta, pues solo está encendida una luz pálida roja.

Daniel caps 1: Salir a escena es siempre un reto doble.

Daniel caps 2: El actor debe enfrentarse al público y a sí mismo.

### **Viñeta 3**

Como si estuviéramos parados detrás de Daniel, vemos a medio abrirse, de tal manera que se alcanzan a ver las tres personas del fondo del fondo, un hombre de cabello de cabello estrafalario (ver foto 347-348) sentado en la mesa delantera a la derecha de la viñeta, y un muchacho de gorra sentado en la mesa delantera a la izquierda de la viñeta (público 257).

Daniel caps 1(en la parte superior): ¿Nervios?

Daniel caps 2: Siempre

Daniel caps 3 (en la parte inferior): El actor que ha perdido sus nervios ha perdido su alma.

Daniel caps 4: Por eso, los nervios son una buena señal.

### **Viñeta 4**

Un plano medio largo donde vemos claramente a Daniel vestido de Diablo. Está con las dos manos arrimadas sobre el bastón y la mirada hacia el frente.

### **Viñetas 5,6,7,8**

Todas estas viñetas están unidas, aunque representan diferentes tiempos corresponden al mismo espacio. Es un plano general, como si fuéramos una mosca que mira todo desde arriba y desde lejos:

### **Viñeta 5**

Vemos en el escenario a Daniel y Xavier vestidos de diablos (ver fotos 'obras 434-435'). Xavier, a la izq. de la viñeta, levanta en alto con su mano izquierda un huevo dorado. Su torso está notoriamente inclinado la izquierda de la viñeta, su pierna derecha está hacia el frente y la

izquierda hacia atrás. Mientras Daniel, a la derecha de la viñeta, sostiene una canasta de mimbre en alto, hasta la altura de su quijada Tiene la boca abierta como diciendo ¡ahhh! de asombro.

Daniel caps: Para los actores, el público lo es todo.

#### **Viñeta 6**

Vemos cuatro de las mesas del Dionisios, todas llenas. En cada mesa hay cuatro asientos, así que habría 16 personas. Además, en banquillos están sentadas cuatro personas más, una en cada espacio que sobre entre las mesas. No hay que ser detallista con las ropas ni nada por el estilo, pero necesito que dibujes a las personas de los filos de la viñeta incompletos, como si el reto de sus hombros o de sus brazos fueran a continuar en la viñeta 7.

Daniel caps 1: Hay noches que tenemos hasta 35 personas (o más) entre el público y tenemos que sacar bancos para sentarlos.

Daniel caps 2: Algunas veces, hasta se sientan en el piso.

#### **Viñeta 7**

Como si la cámara se moviera hacia la derecha del salón, vemos la parte media del Dionisios. Aquí debería continuar el cuerpo de las personas de la viñeta 6, pero no es así. Vemos que sus sillas aquí están vacías.

Vemos gente sentada en la parte media de la viñeta así como en el lado derecho. Igual, las personas que estén sentadas al filo derecho deben verse como si fueran a continuar en la viñeta 8.

En total, hay dos personas sentadas hacia la parte inferior de la viñeta y tres personas hacia el filo derecho.

Daniel caps: Otras veces tenemos 10 personas...

#### **Viñeta 8**

Como si la cámara se moviera hacia la derecha del salón, vemos el lado extremo derecho del Dionisios. Las personas que debían continuar en esta viñeta han desaparecido. Solo vemos a dos personas sentadas en la mesa de la derecha.

Daniel caps 1: ...y a veces tenemos solo dos.

Daniel caps 2: Pero siempre presentamos la obra: el público es público y hay que respetarlo, aunque sean solo dos personas...o incluso solo una.

## **PÁGINA 11**

Las viñetas 1, 3, 5 y 7 van una debajo de la otra, como si se tratara de una hilera de fotografías, como si fuera un rollo de fotos.

Lo mismo con las viñetas 2, 4, 6 y 8. (Ver fotos de las presentaciones para referencia de los gestos).

### **Viñeta 1**

Plano medio de Aníbal viendo el show. Tiene el cabello castaño lacio que le llega hasta un poco más abajo de las orejas, cerquillo y barba. Está sentado cruzado de brazos, con el ceño fruncido, la nariz arrugada y la boca ligeramente abierta (cómo diciendo, uy, qué asco, o algo así)

Alcanzamos a ver detrás de él dos personas sentadas (una a su izquierda y otra a su derecha) La de la izquierda es una muchacha de cabello castaño lacio hasta la cintura y buzo negro que bebe cerveza de la botella. La de la derecha es un hombre de buzo rojo y la cabeza rapada. Mira al frente con una pequeña sonrisa.

Daniel caps 1: Originalmente, el Dionisios se abrió como un espacio para la comunidad GLBT.

Daniel caps 2: Pero, en realidad, ha sido la gente heterosexual la que más nos ha apoyado.

Daniel caps 3: Cuando vienen por primera vez, se ven tensos, incómodos; les miran a sus amigos con cara de "¿por qué me trajeron aquí?"

### **Viñeta 2**

Las dos comadronas conversando

Daniel: Como que está media baja la venta, ¿no comadre?

Xavier: Bajísima, comadre.

Daniel: Oiga, hablando de cosas bajísimas, ¿ya se enteró en lo que anda la enana esa de la María Consuelo?

Xavier: ¿En qué anda, pues, la verduga esa?

### **Viñeta 3**

Mismo encuadre y personajes que la viñeta 1. Aquí Aníbal tiene el rostro virado hacia a su izquierda, como tratando de ver las caras que ponen los demás. Continúa con el ceño fruncido, la nariz arrugada y los brazos cruzados.

La muchacha de atrás tiene el izq. arrimado en la mesa y el dedo índice arrimado contra su mejilla. El hombre rapado tiene el rostro virado hacia su derecha, con la boca abierta como si conversara con alguien



Daniel caps: Al principio, son medio parquitos. Miran a su alrededor sin saber qué esperar.

#### **Viñeta 4**

Comadronas actuando.

Daniel: Pues que anda consolándole al viejo ese del don Asno-raldo, el que se quedó viudo.

#### **Viñeta 5**

Mismo encuadre y personajes que la viñeta 1. Aquí Aníbal mira hacia el frente. Ya no tiene los brazos cruzados tan apretados, sino que los ha soltado un poco. Tiene el ceño ligeramente fruncido pero la comisura derecha de su labio está levantada, como tratando de sonreír.

Detrás de él, la muchacha sonríe de oreja a oreja, con las manos sobre sus piernas. El hombre sonríe mientras coge una galleta.

Daniel caps 1: Pero entienden rápido que no se trata solo de un espectáculo para ir a ver hombres vestidos de mujeres.

Daniel caps 2: También entienden que no hay nada de malo en ellos por ver una obra Drag.

#### **Viñeta 6**

Comadronas actuando.

Xavier: Claro pues. No ve que la verduga esa siempre anda consolándose con pollos, gallinas, vacas, burros...Con lo que se aparezca se consuela ella.

#### **Viñeta 7**

Mismo encuadre y personajes que la viñeta 1. Aníbal tiene la cabeza lanzada hacia atrás, los ojos cerrados, la boca abierta de una carcajada, la mano izquierda levantada hasta la altura de su pecho y con la otra se sostiene de la silla.

La muchacha de atrás se abraza el estómago, tiene los ojos cerrados y la boca abierta por la risa. El hombre rapado mira hacia su derecha, tiene la mano sobre la mesa, los ojos entrecerrados y la boca abierta y sonreída.

#### **Viñeta 8**

Comadronas actuando.

Daniel: Si hasta le han puesto un apodo verá, comadre.

Xavier: ¿Y cuál, pues comadre?

Daniel: Le han puesto 'monstruo de Tasmania', comadre. No ve que animal que aparece animal que se come.

#### **Viñeta 9**

El escenario visto desde arriba y de lejos, como si fuéramos una mosca. En el escenario vemos a las comadronas, en el público está todo de color negro y encima escrito: ¡JA JA JA JA JA!

Daniel caps 1: Cuando ya comprenden que son actores haciendo una caricatura de su lado femenino...

Daniel caps 2: ...es una gozadera sobre gozadera.

Daniel caps 3: Se dejan llevar por el teatro Drag y se divierten.

#### **Viñeta 10**

Comadronas actuando.

Daniel: Si hasta le han puesto un apodo verá, comadre.

Xavier: ¿Y cuál, pues comadre?

Daniel: Le han puesto 'monstruo de Tasmania', comadre. No ve que animal que aparece, animal que se come.

#### **Viñeta 11**

Un plano general del escenario, como si estuviéramos sentados entre el público, en la parte de atrás. Las comadronas siguen actuando.

Daniel caps 1: La gente heterosexual aprecia mucho más el teatro Drag.

Daniel caps 2: Creo que les resulta un mundo nuevo y fascinante.

Daniel caps 3: Lo cierto es que, la gente heterosexual, aprecia mucho más el teatro Drag, incluso más que la comunidad GLBT.

**Viñeta 1**

Vemos un plano general del Dionisios (del salón) de noche luego de que el show a terminado. Al fondo, Xavier está de pie junto a la barra conversando con el hombre rapado (para traje de Xavier ver foto Xavier 452). Xavier tiene su mano sobre el hombro del hombre rapado, este tiene su codo arrimado en la barra y sonríe.

En primer plano, a la derecha de la viñeta, vemos a Dani sentado conversando con Daniel (para el traje de Daniel ver foto maquillaje 451). Dani tiene la cabeza para atrás y la boca abierta (se ríe a carcajadas), las manos sobre sus piernas cruzadas. Daniel mira hacia su izquierda y tiene la mano derecha en alto como si explicara algo.

Daniel caps 1: El Dionisios ya no es un lugar solo para la comunidad GLBT. Ahora es un lugar que da la bienvenida a quien quiera ir a visitarlo.

Daniel caps 2: Ya me cansé de tratar de crear un espacio para gente que prefiere mantenerse en el gueto, en el clóset. Son muy pocas las personas homosexuales que vienen frecuentemente. Los que vienen son amigos que aprecian el arte Drag.

**Viñeta 2**

Vemos la silueta de un hombre de espaldas que se acerca a Daniel. Daniel lo regresa a ver sorprendido.

Daniel caps 1: Si el Dionisios fuera un centro de encuentros gays, juro que esto estaría lleno todos los días.

Pero esa no es, ni fue nunca, la intención del Dionisios.

Daniel caps 2: Después de las obras, algunas veces se me han acercado para hacerme insinuaciones.

**Viñeta 3**

Daniel con los brazos cruzados, el ceño ligeramente fruncido.

Daniel caps: Este es un teatro, no una excusa para ligar.

**Viñeta 4**

En primer plano, Daniel continúa conversando con Dani. En el fondo, vemos a la silueta del hombre desaparecer por la puerta.

Daniel caps 1: Yo respeto mucho mi trabajo.

Daniel caps 2: Si no me tomara en serio lo que hago ¿cómo podría exigirle al resto que respete al arte Drag?

#### **Viñeta 5**

Daniel abriendo la puerta de madera de la casa, se sujeta de la baranda y grita hacia arriba. Lleva en una mano una canasta de compras y está puesto un buzo gris con las mangas dobladas hasta los codos, pantalones grises (ver foto clases 007 del CD para su ropa). Un dálmata está parado junta él moviendo la cola, el otro perrito sube las escaleras.

Daniel caps 1: Ser artista en este país equivale a ser un idealista, un soñador.

Daniel caps 2: Por otro lado, también equivale a pedir caridad. He ido muchas veces a pedir auspicios pero no han querido apoyarme.

Daniel: Mi amor, voy a hacer unas compras y vuelvo.

Daniel caps 3: Por eso, sigo diseñando los vestuarios y sigo cosiendo los vestidos.

#### **Viñeta 6**

Un plano general en picado de la casa de Daniel (que es el mismo teatro Dionisios). Está cerrando la puerta de hierro y lleva una canastita. (ver fotos 089 a 091).

Daniel caps 1: Ahora que han pasado 10 años de logros artísticos, creo que volveré a intentar pedir auspicios.

Daniel caps 2: Tengo una carpeta llena de los reportajes que nos han hecho. Incluso, me entrevistó Jorge Ortiz.

#### **Viñeta 7**

Camina en dirección sur con la canasta. Detrás de él, vemos una mujer regordeta, con delantal azul, cabello corto negro esponjado, llevando unos ramos de manzanilla en cada mano. (ver fotos Dionisios 077 a 080 para referencia de la calle).

Daniel caps 1: Supongo que eso nos podrá ayudar en algo.

Daniel caps 2: Pero si no es así, no habrá problema.

Daniel caps 3: Igual podremos salir adelante solos, como siempre lo hemos hecho.

**Viñeta 8**

Daniel cruza la calle en la esquina de las calles Manuel Larrea y Checa. (ver fotos Dionisios 068 a 072).

**Viñeta 9**

Vemos la ciudad desde las alturas, distinguiéndose claramente la virgen del panecillo.

## ANEXO 9

### TRAMA "DON BOTA"

Un día típico en la zapatería de Don Bota. Los carros pasan y señalan las botas de la entrada. En este caso, pasa un taxi con dos señoras que se admiran de las botas.

Escuchamos a Eduardo contar su historia: primero indica cuándo vino aquí, luego que las personas miran sus botas como algo nuevo, no saben para qué son.

El taxi pasa rápido, la señora de el frente señala las botas y regresa a ver a la señora de atrás que lleva al bebé. La señora de atrás sonríe. Vemos las botas desde afuera del local y nos vamos acercando hacia el interior del mismo. Allí, Eduardo Cando trabaja, trazando bocetos de trajes sobre la funda de cemento.

Vemos un acercamiento al molde que realiza, a sus ojos concentrados.

Un cenital de toda la habitación

Vemos a las Teresa sacando los moldes para el busto de los sostenes y pasándoselas a Anita para que las cosa. Vemos a Byron y JC trabajando. Eduardo se presenta, dice hace cuánto tiempo tiene el negocio, a lo que se dedica. Anita se acerca a Eduardo y él le muestra el modelo que hace, se lo coloca abajo para mostrarlo.

Un acercamiento a la mochila de Eduardo y él cuenta que sale todas las noches a repartir su mercancía en prostíbulos, night clubs, etc. Vemos una secuencia de dos o tres paneles de él repartiendo y mostrando a las chicas su ropa y nos cuenta a qué horas regresa a la casa.

Luego regresamos al local. Eduardo no está y narra que duerme para estar bien descansado y hacer bien las cosas. Eduardo explica que ahora que tiene la ayuda de Juan Carlos y que por eso puede salir. Durante esta secuencia no vemos a Eduardo sino a todos sus trabajadores atendiendo clientes, creando ropa, reparando zapatos, etc.

Eduardo baja de su habitación y reinicia el trabajo. Da su conclusión de que este es un trabajo duro pero que vale la pena ser el propio jefe.

## ANEXO 10

### BOCETO "DON BOTA"

#### **PRIMERA PÁGINA**

Se realiza la ubicación del taller de Don Bota. Vemos un taxi pasar frente a la puerta de la zapatería y a las dos pasajeras asombrarse de las botas extravagantes. El taxi se aleja y vemos a una mujer que viste jeans, buzo negro, y una boina caminar hacia el taller. En el fondo, vemos a Don Bota.

Mientras vemos estas imágenes, Don Bota narra cómo llegó a Quito y nos cuenta a qué se dedica. Sin embargo, todavía no vemos al personaje que está narrando la historia.

#### **SEGUNDA PÁGINA**

La mujer de la página anterior entra al taller y pide sus botas. Don Bota le pide el recibo pero ella no se lo quiere dar y no le da importancia a ese papel. Mientras ambos discuten sobre el recibo, vemos a Teresa y Anita confeccionar las botas.

El monólogo de Don Bota nos deja saber que se llama Eduardo. Además, nos cuenta cómo funciona su trabajo y su relación con los clientes.

#### **TERCERA PÁGINA**

La mujer encuentra el recibo y se lo entrega de mala gana. Don Bota va a recoger el pedido de la cliente en el cuarto de atrás, donde vemos a Juan Carlos y Byron arreglar zapatos, colocar plataformas a las botas, lustrar, etc. Ahí comprendemos que Byron es un principiante que todavía pide consejos a Juan Carlos. Luego, cuando Don Bota sale con el pedido, la mujer le pide un traje parecido al de las muchachas de los pósters. Vemos un recorrido de los pósters y Don Bota nos cuenta qué artistas han pasado por su taller. Hace hincapié en que no sabía nada de los trajes pero se lanzó igual a fabricarlos y hasta ahora los hace, con una gran demanda.

#### **CUARTA PÁGINA**

La cliente deja el taller y promete regresar. Don Bota continúa con sus diseños. En esta ocasión, trabaja en un traje exótico para bailarinas. En su monólogo, nos cuenta que todas las noches sale a vender su mercancía por los nightclubs, prostíbulos, etc., de la ciudad. Toma el trole y, con Dios y su mochila, recorre la ciudad.

Regresa al amanecer y deja que sus trabajadores se encarguen del negocio mientras él duerme hasta las diez de la mañana. Antes de que se levante, llega un joven en busca de unas botas.

#### **QUINTA PÁGINA**

Vemos a los ayudantes de Don Bota encargarse del negocio. Anita atiende al joven mientras Byron trae el pedido a una nueva cliente para luego diseñar el molde de una nueva bota. En el monólogo, Don Bota nos habla de sus trabajadores y explica que en este negocio se necesita cariño al oficio, responsabilidad y ganas de aprender. Además, sin importar quién sea el cliente, siempre debe ser tratado con respeto.

#### **SEXTA PÁGINA**

Byron entra al cuarto de atrás en busca de un molde que le calce a la bota. Le pide nuevos consejos a JuanCarlos mientras Don Bota baja del piso superior para empezar a trabajar. Continúa diseñando, cortando cuero, etc., mientras con su monólogo nos habla de sus sueños, de sus futuros planes y de las preocupaciones que acarrea ser el dueño de un negocio. Sin embargo, todo sacrificio se ve recompensado.

La cámara se va alejando del local. Vemos a una pareja que ríe viendo las botas extravagantes mientras caminan por la calle. La cámara continúa alejándose hasta ver un plano general de la ciudad.



## ANEXO 11

### GUIÓN "DON BOTA"

Página 1

**Viñeta 1 (ocupa toda la parte superior, puede usar casi la mitad de la página?)**

Estamos en la esquina de las calles 5 de junio, vemos los letreros de las dos calles. Al fondo, avanza un taxi y lo vemos de frente, como si vinieran hacia nosotros. En la vereda a la izquierda del taxi vemos a una muchacha con falda, zapatillas, el cabello negro recogido y un saco verde agua de pie, con un una mesita de madera que le llega hasta la cintura, vendiendo espumilla. La espumilla está dentro de una caja de madera sin tapa que descansa sobre la mesa.

Detrás de la vendedora, vemos la silueta de una mujer de cabello largo lacio acercarse por la vereda, como si viniera hacia donde está el lector. Tiene una gorra negra de cuero de taxista, zapatos negros de plataforma y taco alto, jeans azules, buzo negro, chaleco de jean.

En la otra vereda, frente a la zapatería, vemos la entrada de la pastelería y la casa del balcón donde un señor se arrima y ve hacia la calle. En este vereda pasa una perrito y un señor.

Eduardo caps 1: Hace siete años, tomé mi máquina de coser, mi cama, mi televisión, y me vine para Quito sin rumbo fijo.

Eduardo caps 2: Recién me había separado de mi mujer y encontrarme con ella, o tan solo verla, me dejaba hecho pedazos. Así que, decidido a olvidarla, dejé mi taller, mi casa y me marché de Esmeraldas. Aunque soy de Píllaro, había vivido allí desde que tenía 17 años.

Eduardo caps 3: Me fue bien y, con el tiempo, pude comprar esta casa. Aquí vivo y trabajo en el oficio que aprendí a mis 12 años, cuando entré de aprendiz a una zapatería en Ambato.

Eduardo caps 4: Pero yo no soy solo un zapatero, soy un diseñador.

**Viñeta 2 (ver foto 'cómic entrada taller')**

Como si estuviéramos dentro del local, vemos pasar al taxi con dirección a la derecha de la viñeta. Lleva tres pasajeros, que miran todos hacia el frente: en el asiento delantero, una muchacha delgada, de cabello negro, saco

negro y camisa blanca; en el asiento trasero, una mujer de contextura gruesa, cabello suelto negro hasta un poco más abajo de los hombros, saco verde de lana, cargando un bebé sobre su regazo. El bebé lleva un gorro amarillo de lana y un saco que hace juego.

Desde el interior del local, se dibuja la silueta de las botas colgadas a contra luz, pero no las vemos completamente, sino solo un pedazo de tal manera que el lector no distinga bien qué son.

Eduardo caps 1: Mi mujer regresó conmigo y vivimos juntos varios años, pero no funcionó. Estaba a full y no me quedaba tiempo para ella. Además, se ponía celosa de **las** clientes; a la final, nos separamos. Ahora somos amigos.

Eduardo caps 2: Ella era el amor de mi vida, pero así como se ama se olvida. Ahora me concentro solo en el trabajo pero no me siento solo, siempre hay clientes para charlar.

**Viñeta 3 (redonda, insertada dentro de la viñeta anterior)**

P. medio corto de la muchacha del asiento delantero, con la boca abierta y con los ojos redondos y abiertos como platos viendo hacia el interior del local.

Eduardo caps : Cuando la gente pasa por mi taller, esto resulta algo nueva para ellos.

**Viñeta 4 (redonda, dentro de la viñeta 2 pero al lado izquierdo)**

Plano medio de la misma muchacha pero esta vez virada hacia el asiento trasero, señalando hacia el local con su mano izquierda, con los ojos abiertos, la boca abierta, como si dijera "mira eso", y sonreída.

Eduardo caps 1: Dicen: 'mira eso'

Eduardo caps 2: Y bromean entre sí diciendo 'ponte para ver cómo te quedan' o 'llévaselas a tu mujer'.

**Viñeta 5**

Vemos de frente las botas colgadas a la entrada del local (ver foto 'cómic entrada taller').

Eduardo caps 6: Algunos también dicen: 'mira esas botas más feas', ¡y me dan unas ganas de salir y...!

Eduardo caps 7: Pero, bueno, simplemente me digo que ellos no saben que esas botas son para bailarinas y artistas y que por eso son extravagantes.

#### **Viñeta 6**

La señora del bebé sonriente, con hombros encogidos, una sonrisa tímida, ojos entrecerrados, expresión sonriente pero calmada.

#### **Viñeta 7**

La entrada del local desde el exterior. Vemos el filo posterior del taxi y a Eduardo frente a su mesa, con la cabeza gacha revisando un cuaderno. Lleva una camiseta gris.

Una mujer de cabello negro lacio hasta la espalda, buzo negro de cuello corto, chaleco de jean azul, jean azul, botines negros de cuero con plataforma y una boina de taxista de cuero negra.

Eduardo caps 1: El primer par de botas que hice fue para una chica de night club. Un cliente me preguntó si le podía hacer un par de botas a una amiga suya y yo le dije 'claro, flaco, no hay problema, yo las hago'.

Eduardo caps 2: Pero yo no sabía hacer botas.

#### **Viñeta 8 (dentro de la viñeta anterior, al filo derecho, sin que tape a la mujer que camina en la calle)**

Una mano de mujer, blanca, uñas no tan largas pintadas de negro brillante, sostienen el filo del letrero de metal.

## **Página 2**

### **Viñeta 1**

Un contraplano en contrapicado desde las piernas de Eduardo hasta la mujer de la viñeta anterior. La mujer tiene levantado el cartel de metal que sirve de puerta de tal manera que ha abierto una abertura por donde entrar. Pone una pierna dentro del local. Alcanzamos a ver (aunque solo su lado izquierdo) a Teresa cosiendo las botas en la máquina de coser de la entrada, sentada de espaldas hacia el lector. Lleva un saco amarillo abierto, camiseta blanca (ver foto 'Teresa 1809'; 'cómic Teresa cose botas 4') A la izquierda de la mujer, están las dos motos, la televisión colgada de la pared, las plantas (ver fotos 'taller 1141-1145-1146-1148-1364-1371')

Eduardo caps 1: Yo hacía zapatos casuales, sandalias y arreglaba calzado. No sabía nada de botas.

Mujer 1: Buenas, maestro. Vengo a retirar mis botas.

Eduardo caps 2: No sabía qué material usar ni dónde conseguirlo; me demoré toda una semana en hacer esas primeras botas, dañando y usando material equivocado. Pero a la final aprendí.

Eduardo caps 3: Eso fue hace cinco años.

### **Viñeta 2**

El contraplano de la viñeta anterior desde los hombros de la mujer, que ya ha entrado y está frente al escaparate de Eduardo. Eduardo lleva una camiseta gris, jeans negros. Arranca la página del cuaderno abierto que está sobre la mesa. Una funda de cemento está a su lado izquierdo (derecha de la viñeta) así como un toca CDs. (ver fotos 'cómic radio taller' y 'cómic 1707') Sobre la mesa hay tijeras, estilete, y un cubo de piedra (ver foto 'cómic 1361'). El radio está encendido y de él sale un pentagrama donde se lee: "Nuestro amor es prohibido, no me busques por favor. Cuando te conocí, ya tenías otro amor, tarde te conocí."

Detrás de Eduardo vemos a Anita con una pila de pieles de bota sobre la mesa y escribiendo algo sobre la bota.

Eduardo caps 1: Luego de eso, las peladas empezaron a llegar, a llegar y a llegar.

Eduardo 1: Buenas, señora.

Eduardo 2: Ya están listas sus botas. ¿Tiene el recibo?

Eduardo caps 2: Un día, llegaron 'Tierra Canela', mis primeros clientes famosos. Después de eso, vinieron más artistas.

Eduardo caps 3: Fui cogiendo clientela de toda clase y, hoy en día, ya no me conocen como Eduardo Cando, sino como *Don Bota*.

### **Viñeta 3**

La mujer frunciendo el ceño, entrecerrando los ojos, moviendo la boca hacia su izquierda y aplastando el aire con la mano, como si le dijeran algo ridículo.

Mujer 2: ¡Ay!, ¿pero qué importa el recibo?

Eduardo caps 1: Este es un negocio en el que, más que todo, se necesita paciencia.

### **Viñeta 4**

Plano medio largo de Eduardo y la mujer conversando. Eduardo arrima las manos sobre la mesa de cristal de tal manera que sus brazos quedan estirados y su cuerpo se empuja hacia atrás. Con el ceño ligeramente fruncido conversa con la cabeza inclinada hacia su izquierda. La mujer lo mira con los ojos ligeramente abiertos, las cejas en redondo para arriba. Arrima la cartera en la mesa y descansa sus manos sobre ella.

Eduardo 1: ¡Claro que importa!

Eduardo 2: ¿Supóngase que yo me hago el loco y le digo que nunca me ha pagado?

Eduardo caps 1: Paciencia porque los clientes quieren que les ajuste por aquí, que les afloje por acá, que les cambie alguna cosa; en fin, toca estar ahí, pendiente, todo el tiempo.

Eduardo caps 2: Pero lo importante es que el cliente quede satisfecho con el trabajo. Si él está satisfecho, yo también lo estoy, porque entonces tal vez vaya y me haga propaganda.

### **Viñeta 5**

Anita en primer plano escribiendo 'Jennifer' en la piel de la bota. Vemos la pared de atrás llena de pósters de artistas, así como la cortina roja que sirve de puerta para el cuarto de atrás. (Ver 'cómic Anita escribe sobre bota')

Mujer 1 en off: ¿Pero para qué se va a hacer el loco?

Eduardo 1 en off: Para nada, pero imagínese que eso pasara.

Eduardo 2 en off: Y, sin recibo, ¿cómo me comprueba que ya me pagó?

Eduardo caps 1: Tengo bastante demanda porque no compito casi con nadie. No hay mucha gente con experiencia en botas, especialmente en botas largas.

Eduardo caps 2: Mi trabajo es único, tal vez otros puedan imitarlo, pero no lo sacan igual.

### **Viñeta 6**

Anita entregándole las pieles de la bota a Teresa. Teresa, sentada, virada hacia donde Anita, con el brazo estirado recogiendo las botas.

Anita 1: Ten, Teresa.

Teresa: Gracias, Anita.

Mujer 1 en off: ¡Ay!, pero no me haga problema por un papelito.

Eduardo 1 en off: Ese papelito es importante, pues señora.

Eduardo caps 1: Cualquier clase de botas que me pidan yo las hago: con suela de madera, con tacones de más 20 cm de altura, que les lleguen hasta los muslos..

Eduardo caps 2: ...en fin, cualquier cosa que me pidan.

### **Viñeta 7**

Teresa sentada cosiendo el filo de las botas. En segundo plano, Anita de pie con la bota estirada frente a ella, revisándola.

Onomatopeya: tic, tic, tic, tic, tic,

Mujer 1 en off (esta frase va en medio de este y la siguiente viñeta): bueno, bueno, déjeme que lo busco.

Eduardo caps: Los clientes solo tienen que traer el dinero y sus ideas. Aquí ponemos los materiales, la creatividad y el esfuerzo.

### **Viñeta 8**

Close up del filo de la bota siendo cosido

Onomatopeya: tic, tic, tic, tic, tic

## **PÁGINA 3**

### **Viñeta 1**

Plano medio de la mujer con la boca fruncida, una ceja arqueada y la otra recta, los ojos entrecerrados, con su brazo izquierdo arrimado sobre la mesa, abrazando la cartera, y con su otra mano levantada y abierta, con los dedos estirados, soltando el recibo arrugado que está a medio camino de caer sobre la mesa.

### **Viñeta 2**

Un cenital de la habitación. Eduardo caminando hacia el cuarto de atrás, de espaldas a la mujer pero con el rostro hacia ella. Hacemos de cuenta que el cuarto de atrás está hacia el extremo superior de la página. (taller 1292)

Eduardo 1: Ya se las traigo.

Eduardo caps: Lo que más me gusta es hacer botas largas porque se gana más (cobro 80 dólares por cada par). Si hubiera una docena de botas semanales, me dedicaría a hacer solo las botas.

### **Viñeta 3**

Eduardo en el cuarto de atrás, tomando las botas blancas largas de cuero del aparador de madera. Byron, sentado en el banquillo redondo, sostiene una bota de cuero en su regazo y estira su mano para recoger el destornillador, mientras Juan está sentado junto a él, con una tabla de madera en su regazo, raspando la suela contra una botella de vidrio (ver fotos 'cómic cuarto atrás 1,2,3', 'cuarto atrás 1905')

Byron: Le quito la suela, ¿no, Juan?

Juan: Sí, Byron. Sí, Byron.

Eduardo caps: pero algunas veces no tengo pedidos y no entra suficiente para la comida, así que toca arreglar calzado.

### **Viñeta 4**

Desde el cuarto de atrás vemos en primer plano la mano de Byron con el destornillador levantando la suela de la bota. En el fondo Eduardo, de espaldas al lector, entrega las botas a la mujer, esta tiene la mano derecha estirada para recogerlas y con la mano izquierda señala un póster en la pared. La mujer sonríe.

Eduardo caps 1: Al comienzo, solo hacía botas...

Eduardo: Aquí tiene, señora

Mujer 1: Gracias

Mujer 2: ¿Será que me puede hacer un traje como este?

Eduardo: ¿Cómo el transparente? Claro, yo le hago

Mujer 3: ¿Cuánto se demora?

Eduardo: Para mañana ya le tengo hecho.

Eduardo caps 2: ...pero, con el tiempo, empecé a hacer trajes.

#### **Viñeta 5**

La pared de la derecha del local, llena de póster. Vemos la mano de la mujer señalando el póster de Sangre Caliente, tres muchachas modelan unas faldas y chalecos transparentes (ver foto 'cómic pared pósters 1'). Vemos el dedo de la mujer señalando el traje. ¿Usamos un plano medio largo.

Mujer en off: Pero no me hará para una barbie, que yo soy gordita.

Eduardo en off: No se preocupe. La señorita le toma las medidas.

Eduardo caps: Hace años, una cantante famosa me preguntó si podía hacerle un traje. Yo le dije que sí, pero no sabía nada de trajes.

#### **Viñeta 6 (dentro de la viñeta anterior, cerca del póster que señala la mujer, porque es el mismo pero en close up)**

El póster de de Sangre caliente, casi encima del póster que señala la mujer. (ver fotos 'cómic póster 1,1.1)

Eduardo caps 1: Pero me lancé de una. Empecé a practicar hasta que me salió bien y las chicas empezaron a pedirme trajes. 'Sangre Caliente' y 'Yadira' son mis clientes más fieles; siempre vienen acá para hacer sus trajes y sus botas.

#### **Viñeta 7 (dentro de la viñeta 5, junto a la viñeta 6)**

El póster de Mónica, resaltando el autógrafo: 'Con mucho cariño para Don Botas Internacional'. (Ver foto 'cómic póster 2)

Eduardo caps 2: Muchos artistas han pasado por aquí: María de los Ángeles, Tierra Canela, Coco y Son, Lexar, y otros más.



**Viñeta 8 (dentro de la viñeta 5, junto a la viñeta 7, al filo de la viñeta 5)**

El póster de Ángel Guaraca, haciendo énfasis en el pantalón. (ver foto 'cómic 1797)

Eduardo caps 1: De todos, Ángel Guaraca es al que más recuerdo, por lo difícil de su encargo.

Eduardo caps 2: Tenía que reparar este pantalón y hacer los dobleces de cuero a mano. Me demoré más de lo planeado pero el señor me reconoció el esfuerzo con 10 dólares más. Gané en total \$150

**Viñeta 9**

Una viñeta delgada donde vemos una tijera verde recortando el filo del dibujo sobre la hoja a cuadros arrancada del cuaderno.

Mujer en off 1: Gracias,

Mujer en off 2: Vengo mañana, entonces.

**Viñeta 10**

Plano medio de Eduardo viendo a la mujer y recortando el dibujo de la hoja del cuaderno que arrancó. Estoza una media sonrisa y entrecierra los ojos. La mujer levanta la mano y se despide.

Eduardo 1: Hasta mañana.

Eduardo caps: Me gusta crear trajes que sean diferentes a los que ya he hecho. Algunos los tengo en la mente...

**Viñeta 11**

Un plano medio corto de Eduardo que regresa a ver a la derecha de la viñeta, hacia abajo, hacia el cuaderno abierto que tiene junto a él. No vemos el cuaderno,

Eduardo caps: ...pero otros los saco de revistas, de los escaparates de los centros comerciales, del Internet...

**Viñeta 12**

Vemos dos cuadernos abiertos: uno, de cuadros, donde está un dibujo; y el otro, un cuaderno-revista con fotos pegadas en las páginas.

Eduardo caps: A los trajes que me llaman la atención les tomo fotos o les dibujo. Si los saco de revistas, arranco las páginas y las pongo en mi revista-cuaderno. Eso es muy útil para sacar modelos nuevos.

### **Viñeta 13**

Las manos de Eduardo sosteniendo en el aire la funda de cemento, listo para acomodarla sobre la mesa.

Eduardo caps: Yo saco moldes para los trajes, aunque también hago trajes exclusivos, especialmente para los artistas.

### **Viñeta 14 (largo y delgado)**

Un cenital de Eduardo dibujando el filo del molde de la hoja del cuaderno sobre la funda de cemento.

Eduardo caps 1: Diría que diseñar es lo que más me gusta hacer, ya sean trajes o botas.

Eduardo caps 2: Me gusta probar diferentes cosas: poner un broche por aquí, una cadenita por acá, en fin.

#### **PÁGINA 4**

##### **Viñeta 1**

En primer plano, vemos la mano de Eduardo sosteniendo la tijera verde y recortando el molde recién dibujado en la funda de cemento. En segundo plano, Teresa de pie entregándole las botas cosidas a Anita. Teresa mira hacia Eduardo, Anita mira hacia las botas que sostiene.

Teresa (en off): ¿Y eso?, maestro

Eduardo caps: Mientras uno pueda inventar más modelos, habrá más demanda.

##### **Viñeta 2**

Eduardo sostiene en alto el molde de cemento y lo mira. Teresa está parada junto a él y mira también el molde de la tanga. De la radio salen varios pentagramas de música, donde se ven notas musicales, unas maracas chiquitas y se lee: 'Se llama Lola y tiene historia aunque más que historia, sea un poema...'

Eduardo 1: Es un modelo nuevo que vi ayer, Teresa, y una chica quiere que le haga.

Eduardo caps 1: A las chicas de los *night club* les gusta vestir bien extravagante.

Eduardo 2: Es de dos piezas, con la tanga y el sostén.

##### **Viñeta 3**

Vemos el cuerpo del ombligo para abajo de Eduardo así como las piernas de Teresa. Eduardo tiene el molde de la tanga puesto sobre su cintura, enseñando cómo se vería. Detrás de él, en el suelo, vemos su mochila verde con la que hace las ventas.

También vemos el pentagrama de música: "...su vida entera pasó buscando noches de gloria ¡Cómo alma en pena!

Eduardo caps 1: Cuando las chicas vienen acá les muestro mis trajes. Si son clientes nuevos, no se los ofrezco, no vaya a ser que sean artistas. Es un poquito delicado.

Eduardo: Va más o menos así, con la tela que viene por atrás.

Eduardo caps 2: Algunas peladas son bien reservadas, no les gusta que nadie sepa; dicen que quieren botitas para el frío, que no sé qué.

Eduardo caps 3: Pero a las que ya les conozco, o a las que me dicen de una que necesitan las botas para hacer show, les muestro los trajes.

#### **Viñeta 4**

Close up de la mochila. El pentagrama continúa: "pero qué manera de caminar, qué soberbia en su mirar"

Eduardo caps 1: Pero muchas chicas no conocen mi trabajo, así que, por las noches, salgo con mi mochila llena de trajes y recorro los *night clubs* de la ciudad.

#### **Viñeta 5**

Plano americano de Don bota caminando en la noche, con la estación de trole detrás

Eduardo caps 1: Antes no tenía que planificar mi recorrido; con mi carro iba a cualquier lado. Ahora, que tuve que venderlo, tengo que planear mis salidas porque tengo que coger trole y buses.

#### **Viñeta 6 (rectangular, delgada, sobre la viñeta anterior)**

La mano de Eduardo empujando una moneda de 25 centavos en la máquina del trole.

Eduardo caps 1: Eso es lo único malo de no tener carro; de ahí, gasto lo mismo en pasajes que en gasolina. Da igual.

#### **Viñeta 7**

Eduardo sujeto de la barra del trole, con la mochila sobre el hombro y viendo hacia el suelo.

Eduardo caps 1: Sé que es peligroso salir de noche, pero no tengo miedo. Yo voy con mi dios.

Eduardo caps 2: También están los compañeros de trabajo, los que salen a vender ropa.

#### **Viñeta 8**

Un primer plano de Eduardo, viendo hacia la derecha de la viñeta, con los ojos abiertos, en alerta.

Eduardo caps 3: Nos cuidamos unos a otros de los malandrines que andan por ahí.

Eduardo caps 4: También me llevo con los guardias, con los dueños, y ellos siempre tratan de cuidarme.

#### **Viñeta 9**

Eduardo frente a una muchacha, semi agachado, mira a la muchacha mientras le pasa una prenda y tiene la otra mano

dentro de la mochila. La joven, de espaldas al lector, lleva solo un sostén, una falda corta y botas hasta más arriba de las rodillas. Tiene el cabello lacio, no es ni muy gorda ni muy delgada, pero se le forman llantitas al filo de la falda, en la cintura.

Eduardo caps 1: Vendo los trajes y también recojo pedidos.

Eduardo caps 2: Me pueden comprar solo las piezas, por \$3 o \$5, o el traje completo por \$35: brasier, falda, hilo, chaleco, guantes y gorra.

#### **Viñeta 10**

Una exhibición del traje completo: brasier, falda, hilo, chaleco, guantes y gorra de cuero como de taxista.

#### **Viñeta 11**

Los pies de Eduardo caminando en dirección a la izquierda de la viñeta.

Eduardo caps 1: No tengo horario para dormir. Después de cerrar el taller a las cinco de la tarde, duermo hasta las siete, las ocho o, incluso, hasta las 10 de la noche.

Eduardo caps 2: Luego salgo a los *night clubs* y regreso a casa en la madrugada. Anoche, por ejemplo, llegué a la 1 de la mañana.

#### **Viñeta 12**

Anita sentada frente a la máquina donde se cosen los fillos de la ropa (ver foto 'cómico 1537'). Tiene el rostro virado hacia la entrada y lleva un saco rosa cerrado sobre una camisa blanca de la que vemos el filo, y jeans celestes. En segundo plano, Teresa, de pie frente al escritorio (ver foto 'taller 1666'), con las manos estiradas sobre el escritorio, con los hombros agachados pero la cabeza viendo al frente, como alguien que acaba de levantarse. Sostiene con la mano izquierda el molde de cartón sobre la tela y con la otra un lápiz. Viste un saco cerrado azul con tiras celestes en las mangas, jean celeste y tiene el pelo recogido con una bincha de araña.

En primer plano vemos la puerta-cartel de metal abierta, la mano de un joven sosteniéndola.

Eduardo caps 1: Por las mañanas descanso hasta las 9 o 10, porque si no estoy fresco no me puedo concentrar bien.

Joven: Buenas, ¿Está el maestro?

Teresa: No llega todavía. ¿Le puedo ayudar en algo?

Eduardo caps 2: Mis trabajadores entran a las ocho de la mañana. Ayudan a terminar los pedidos y a atender a los clientes.

**Viñeta 13**

Un plano medio del joven frente a la mesa de vidrio señalando hacia la pared de su derecha, a las botas que se exhiben colgadas. Lleva camisa negra, anteojos de filo negro y pies blancos, con headphones blancos, pantalones holgados grises tipo saltacharcos, zapatos puma negros con suela y filo tomates.

Teresa camina hacia él, de espaldas al lector.

Joven 1: Sí, quisiera mandar a hacer unas botas para mi esposa, unas como esas, con plataforma.

Eduardo caps 1: Mis trabajadores sí que me apoyan. Cuando hay que acabar un pedido, se quedan hasta tarde, incluso los sábados.

**Viñeta 14**

Plano medio de Teresa tomando las botas de la pared. Tiene el brazo estirado y el cuerpo tenso, porque debe pararse en puntillas.

Eduardo caps 1: Así tiene que ser un trabajador, estar ahí en las buenas y en las malas.

Eduardo caps 2: No solo cuando hay que cobrar.

**Viñeta 15**

Primer plano de las manos del joven sosteniendo las botas, de tal manera que vemos su punta cuadrada. Sobre la mesa, la otra bota nos deja ver el tacón de cuero, no más de 5 cm. Vemos la mano de Teresa arrimada sobre la mesa.

## **PÁGINA 5**

### **Viñeta 1**

El joven revisando las botas. Por la puerta vemos entrar a una mujer morena, de cabello concha de vino y lacio, chompa de cuero café oscuro, jeans y zapatos de tacón alto (no tenemos que ver necesariamente sus pies, solo te lo digo por si acaso)

Joven 1 (bajito, con letras más pequeñas de lo normal): Sí, algo así, pero con el filo en punta.

Mujer 1: Buenas, vengo a retirar mis zapatos.

### **Viñeta 2 (dentro de la 1)**

Plano medio corto de Teresa virando la cabeza hacia atrás

Teresa (en negrillas): ¡Byron! ¡Los zapatos de la señora!

### **Viñeta 3**

Un plano medio largo (o americano) donde vemos salir a Byron del cuarto de atrás, con dirección a la mesa de vidrio. Lo vemos dos pasos delante de la cortina, la cual ondula como si la hubieran empujado, con su pie derecho delante y el izq. detrás. Con una mano lleva los zapatos de tacón (de 20 cm).

Vemos a Teresa conversando con el joven pero no vemos al joven. Teresa tiene la mitad de su mano derecha dentro del bolsillo y el brazo así < como quien está sacando algo del bolsillo.

Joven 2: ¿Cuánto costarían?

Eduardo caps: A veces me hacen enojar cuando tengo que explicarles lo mismo dos o tres veces. Pero mejor que pregunten a que me hagan mal ¿no?

Teresa: Eso tendría que preguntarle al maestro

Joven en off: Entonces vengo otro día para conversar.

### **Viñeta 4**

Close up de la mano de Byron sosteniendo los zapatos de la mujer a centímetros de la mesa, listo para colocarlos en cima, junto a las botas que estaba viendo el joven, dejándonos ver la diferencia de los tacones: las botas de 5 y los zapatos de 20 cm. (zapatos foto 'cómic 1375', con tacones más altos)

### **Viñeta 5**

Teresa estira la mano hacia el joven entregándole una tarjeta. A su derecha, la mujer sostiene los zapatos en algo, revisándolos. El joven, de espaldas al lector, tiene la mano levantada como para tomar la tarjeta. A la izq. de Teresa (derecha en la viñeta) Byron está de pie frente a la mesa; con la mano derecha sostiene la suela de tacones sobre la mesa, mientras que con la izquierda sostiene en alto el molde, como si lo fuera a poner en la mesa también. Su mirada es hacia la mesa.

Teresa: Mejor le doy una tarjeta, así habla con el maestro y sabe todo antes de venir.

Joven: ¡Ah! Muchas gracias.

Eduardo caps 1: Pero todos son cumplidos y ponen empeño.

Eduardo caps 2: Eso necesito en los trabajadores: puntualidad, compromiso y creatividad.

Eduardo caps 3: Este no es solo un oficio, es un arte, y los trabajadores deben entender eso.

Eduardo caps 4: Deben ser detallistas y trabajar duro para poder cumplir bien con el cliente, sea quien sea.

### **Viñeta 6**

Close up de la tarjeta donde dos muchachas modelan unas botas. Vemos una parte del dedo del joven sosteniendo la tarjeta. La tarjeta está inclinada, pero el texto está recto, para diferenciar la tarjeta del caps.

Eduardo caps (dentro de la tarjeta, como sobrepuesto, pero no es el contenido):

No importa si vienen artistas, bailarinas de *night club* o solo gente que quiere botas para sus familiares. Yo atiendo a todos por igual. Mi trabajo es complacer y ganar dinero, no andar averiguando nada.

### **Viñeta 7**

Plano medio del joven con la mano alzada, sonriente, despidiéndose

Joven 1: Yo le llamo entonces.

Joven 2: ¡Hasta luego!

### **Viñeta 8**

La mujer, plano medio corto, con una funda colgada del brazo, sonriente. Detrás (si es que entra) vemos la silueta del joven marchándose.



Mujer 1: Muchas gracias.

**Viñeta 9**

Contrapicado de Byron cubriendo la suela con el molde. Con la mano derecha sostiene el molde sobre el tacón y con la izquierda estira el molde sobre la punta de la suela, cubriéndola. ('repisa cuarto atrás', el tacón transparente, sin el empeine verde, es lo que Byron envuelve con el molde).

Mujer en off: me saludan al maestro.

Eduardo caps 1: Como ahora tengo a los señores que me ayudan con la plantada, puedo salir a las ventas en los night club.

Eduardo caps 2: La plantada es armar la bota, mientras que la parada es sacar los moldes.

**Viñeta 10**

Picado de Byron viendo la bota rodeada del molde. Notamos claramente que el molde es más grande que la suela de tacón

Eduardo caps: Así como saco moldes para trajes, los saco para las botas.

Tengo diferentes moldes guardados y, cuando llega una suela nueva, buscamos el molde que le calce.

**Viñeta 11**

Contrapicado de Byron con la mano derecha rascándose la barbilla, con la comisura derecha de la boca levantada y toda la boca fruncida hacia la derecha (como quien trata de resolver un problema).

## PÁGINA 6

### Viñeta 1

Byron abre la cortina con su mano derecha mientras con la izquierda sostiene el molde y el tacón. Tiene la pierna izquierda adelante y la derecha atrás. Juan, sentado, con una tabla sobre sus piernas, sostiene con su mano derecha un peine de madera verde. Con la izquierda señala hacia el mueble de atrás.

Eduardo caps 1 (del lado de Byron): Byron es todavía aprendiz, pero le pone mucho empeño y aprende rápido.

Byron: Este molde está muy grande.

Juan 1: Búscales otro, entonces.

Eduardo caps 2: El maestro Juan trabajaba antes en una fábrica y ya tiene experiencia.

Eduardo caps 3: Hay cosas que yo aprendo de él y otras que él aprende de mí.

Así es este oficio, uno siempre aprende algo nuevo, del día a día y de otros maestros.

Juan 3: Y si no hay uno que le calce, le dice al maestro para sacar uno.

Eduardo caps 4: Por eso aquí, lo que cuenta, es la experiencia, porque hay cosas que no se aprenden en un aula.

Eduardo caps 5: Pero tener un título profesional ayuda mucho.

### Viñeta 2

En el plano Juan, de espaldas al lector, pone dentro de la piel de la bota el peine de madera verde. Byron, frente a él, revisa los moldes del mueble (ver 'cómic mueble moldes'). Primero está de perfil viendo el molde, luego voltea la cabeza hacia su derecha (con la técnica típica de los cómics donde se dibujan las dos caras borrosas y una línea curva para simular el movimiento del rostro), donde Eduardo está bajando las gradas. Lleva una camiseta roja, jeans negros.

Juan 1: No te olvidarás de rasparle bien para que coja la pega.

Byron 2: Sí...

Eduardo caps 1: Yo no tengo título pero planeo sacarlo en el SECAP. Primero quiero salir de las deudas que tengo y luego dedicarme a eso.

Eduardo 1: Buenos días.

Juan y Byron: Buenos días

Eduardo 2: ¿Novedades?

Juan: La pelada de los zapatos vino a recogerlos. También nos dejaron otras botas para reparar.

Eduardo caps 2: Hace poco trabajé con un chulquero y acabé perdiendo plata. Por suerte me puedo recuperar, poco a poco; pero otras personas se fueron a la quiebra.

Eduardo caps 3: Ahora, si decido endeudarme, será con el banco. Por lo demás, pienso pagar todo al contado.

### **Viñeta 3**

Eduardo sale del cuarto de atrás llevando cuerina enrollada, como si fuera cartulina enrollada. El interior es rojo brillante y el exterior es blanco.

Eduardo caps 1: Cuando tenga suficiente plata, en unos años, voy a poner mi fábrica con maquinaria moderna y muchos trabajadores. También voy a tener mi publicidad en RTU, para que la gente de todo el país sepa de mi negocio.

Eduardo caps 2: Por ahora, y cuando me libre de las deudas, me conformo con pasar el taller atrás para tener aquí solo el almacén.

### **Viñeta 4**

OS de Eduardo frente a la mesa viendo hacia las motos

Eduardo caps: Ya quiero que saquen esas motos de aquí para poder instalar por completo el cambiador.

### **Viñeta 5**

Close up de las manos estirando la cuerina en la mesa. Su mano izq. sostiene la piedra sobre el filo de la cuerina, y la derecha sostiene el lado enrollado, dejando cuerina estirada en el medio. (ver fotos 'cómic del 1 al 16')

### **Viñeta 6**

Picado recortando con estilete el molde de la cuerina roja.

Eduardo caps: A veces me pongo cabezón pensando en todo lo que toca hacer y me preocupa que no haya trabajo suficiente

para pagar las deudas, las cuentas, el sueldo de los trabajadores...

**Viñeta 7 (Dentro de la 5 y delgada)**

Onomatopeya: shhrruuu, shrruuu

Raspando el estilete contra la piedra

**Viñeta 8 (dentro de la 5, abajo y a la derecha de la 6)**

Close up del estilete cortando

**9 viñeta**

Plano medio corto de Eduardo viendo hacia el horizonte, con la comisura derecha de la boca hacia abajo, las cejas como paréntesis (está preocupado)

Eduardo caps 1: Algunas veces pienso que sería mejor ser el obrero de alguien más, para no preocuparme tanto...

Eduardo caps 2: ...pero, al mismo tiempo...

**Viñeta 10**

Vemos la parte inferior del rostro de Eduardo (desde la nariz para abajo) hasta la mesa, donde sigue recortando con el estilete. Eduardo tiene una sonrisa de oreja a oreja.

Eduardo caps 1: ...no quiero ser peón de nadie.

Eduardo caps 2: Tal vez ser el dueño de un negocio traiga muchas preocupaciones, pero poder ser el propio jefe de uno las vale.

**Viñeta 11**

Vemos de fuera al taller. Alcanzamos a ver a Eduardo entregando el molde del muslo de cuerina a Anita. Fuera, en primer plano, una pareja de jóvenes camina (el muchacho lleva un saco rojo holgado, una gorra negra, pantalones camuflage; la muchacha lleva jeans negros, un saco celeste, y el cabello negro recogido con un chunchi blanco lleva una funda negra) El joven señala las botas, la muchacha las ve sonrojada, con los hombros ligeramente levantados

Joven: Eso para vos

Muchacha: ¡Ji, ji, ji, ji!

**12 viñeta 66**

Vemos a la pareja alejarse.

**13 viñeta 67**

El sol ocultándose tras alguna de las casas del barrio.

## ANEXO 12

### TRAMA "TIERRA CANELA"

Vemos a la ciudad de noche. La furgoneta viaja por la carretera hacia Guayllabamba. La camioneta entra en el estadio, donde hay gente sentada en la tribuna y gente de pie frente a la tarima viendo a una cantante cantar. Otras personas compran comida, otras conversan.

El público está apático, nadie canta, pocas personas bailan. La cantante trata de animarlos diciendo dónde está el grupo más animado para regalarle un disco? Pero nadie levanta la mano.

La furgoneta se estaciona en el fondo del estadio. Salen Aníbal y la mamá de dos de las cantantes. Les indican que tienen media hora para salir y empiezan a prepararse para salir. Se cambian, se maquillan, quieren ponerse los corsés, los cierres se traban, no asoman las botas. Las muchachas miran hacia fuera, con nervios.

- Y qué hacemos con esa tarima? Cómo vamos a bailar, si está clavada con unos cuantos clavos.

Por fin les llega el momento. Se desean buena suerte y salen. Suben a la tarima, la gente toma fotografías de ellas. La tarima se mueve con cada paso, como si se pisara sobre gelatina. Prueban los micrófonos, saludan a la gente, pero los micrófonos fallan. Las muchachas no se rinden, se ponen a bailar. Mientras bailan, se van presentando.

Intentan animar al público. Dicen dónde está el grupo más animado, pero no pasa nada, la gente no dice nada.

Empiezan a hacer bromas: dónde están los hombres (algunos contestan acá) dónde están los hombres (acá) mandarinas (sigue el acá. El grupo de los vírgenes, etc.

Invitan a gente al escenario para que bailen.

Termina el concierto. Las muchachas suben a la furgoneta, seguida de una veintena de personas que piden autógrafos y fotos.

La camioneta se marcha.

## ANEXO 13

### BOCETO "TIERRA CANELA"

#### **Primera Página**

Vemos la ciudad de noche. La furgoneta viaja por la carretera hasta llegar al estadio de Guayllabamba. En el estadio se realiza un concierto; hay una tarima con tablas flojas, parlantes, una pantalla, luces prendidas. La gente está sentada en la tribuna mientras otras están de pie frente a la tarima. Hay gente que compra comida. La cantante quiere animar al público, pero este está apático. Dice que regalará un CD al grupo más animado, pero nadie levanta la mano.

#### **Segunda Página**

Las muchachas están dentro de la furgoneta y se alistan para salir. Comentan que el público está apático mientras se maquillan y se visten: las botas no asoman, los cierres se traban. Conversan sobre lo apático que está el público, sobre la tarima que se ve floja.

Una niña se acerca a pedirles su autógrafo. No las conoce pero quiere el autógrafo.

Andrés sube a la camioneta para acercarlas a la tarima  
Ya es hora.

#### **Tercera Página**

Suben al escenario, donde la tarima se mueve como gelatina. (close up de taco hundido en un tablón y el otro tablón levantado). Los micrófonos fallan. Dicen dónde está el grupo más animado y nadie contesta. Las chicas se miran entre sí nerviosas, pero se dan fuerzas.

#### **Cuarta Página**

Invitan a las personas al escenario, bromean, levantan el ánimo del público. La gente corea las canciones.

#### **Quinta Página**

Se suben a la furgoneta, las personas las siguen, piden autógrafos. La camioneta se va. La gente sonríe y las despide.

## ANEXO 14

### GUIÓN "TIERRA CANELA"

#### **PÁGINA 1**

##### **Viñeta 1 (ver la foto nueva que te envío)**

Un Plano General de la ciudad de noche. La luna en lo alto, las montañas a lo lejos y varias casas con las luces encendidas.

Caps: 09:00pm

##### **Viñeta 2**

La furgoneta de la Herencia Musical viajando por la avenida con dirección hacia el norte. Vemos en la puerta de la furgoneta el grillito símbolo de la empresa y dentro de la furgoneta solo distinguimos siluetas. (Ver fotos Canela 106, 109, 111, 112, 122).

##### **Viñeta 3**

Over Shoulder desde el conductor. Como si estuviéramos detrás del conductor, vemos el cartel verde con letras blancas de la carretera que señala la dirección de Guayllabamba con una flecha hacia la derecha.

##### **Viñeta 4 (ver dibujo)**

Un plano general del estadio de Guayllabamba, como si lo viéramos desde arriba. La tarima, la tribuna. Que se note que estamos en un estadio (es un plano de ubicación).

##### **Viñeta 5 (muy delgada, solo para dar ambiente) Fotos Canela 042, Canela 044**

La señora preparando tortillas de papá y chorizos.

##### **Viñeta 6**

Dos niñas correteándose entre la multitud. La una lleva un poncho rosa, tiene el cabello corto con una diadema rosa, usa jean celeste. La otra niña tiene pantalón verde, camisa blanca y tiene el cabello recogido en una cola de caballo. Tras ellas vemos unas dos o tres personas sentadas en la primera grada de la tribuna.

##### **Viñeta 7 (muy delgada, solo para dar ambiente) Canela 038**

Los técnicos revisando el panel de control, en el fondo, la tarima, donde vemos los tobillos de la cantante.

##### **Viñeta 8 (Fotos desde Canela 18 hasta Canela 34, todas sirven de referencia)**

Un plano americano de la cantante con la mano en alto, sosteniendo un CD, sonreída. (No tengo foto de la cantante,

solo se le ve de lejos en las que te puse arriba, pero era de pelo corto tinturado de concha de vino, con un traje plateado y las típicas botas plateadas tecnocumbieras y una blusa que no deja nada a la imaginación)

Cantante 1: ¿Dónde está el grupo más animado?

Cantante 2: El grupo más animado se lleva el CD.

**Viñeta 9 (Ver foto Canela 051 para referencia).**

El público que mira el espectáculo, de pie frente a la tarima. Tras ellos, alcanzamos a ver la tribuna (las personas aquí no tienen que estar claramente dibujadas, solo sus siluetas, sentadas, con los brazos cruzados, conversando entre sí, sin hacer caso a la cantante).

El público que está de pie no presta atención a la cantante. Amigos y amigas conversan entre sí, los papás hablan con sus hijos, solo dos parejas entre todo el público están bailando al ritmo de la música.

Nadie levanta la mano en busca del CD.

**Viñeta 10**

La cantante frunce el ceño y sostiene la mano a la altura de la cintura. Luce decepcionada por el poco apoyo que recibe

**Viñeta 11**

Vemos la furgoneta entrar al estadio, por la izquierda de la viñeta. Vemos un poco de la tribuna y de la gente de pie que conversa. También vemos el filo de la tarima, como si viéramos la escena desde atrás de la tarima.



## **Página 2**

Antes que nada, te describo cómo están sentados todos en la camioneta: El conductor: Andrés; el copiloto, Aníbal; detrás, en la primera fila de asientos (de derecha a izquierda de la viñeta): está Evelyn, Lesly, y su hermano; en la segunda fila de asientos (de derecha a izquierda de la viñeta) Betty, Tania y la mamá de Evelyn y Lesly.

Te indico en fotos quién es quién:

Evelyn: Canela 80, Canela 81, Canela 888.

Lesly: Canela 72 Tesis 2636.

Betty: Canela 77, Canela 84 Tesis 2638.

Tania: Canela 083 Tesis 2624 Tesis 2658.

### **Viñeta 1**

Desde el interior de la camioneta. Vemos la mano de Evelyn sobre la ventana (usa una chompa de jean azul), pero no la vemos a ella. Tras el vidrio, una muchacha de unos dieciséis años, con el cabello recogido en una cola de caballo, saluda con una expresión de sorpresa y alegría (la boca ligeramente abierta, la mano levantada, las cejas para arriba) a los ocupantes de la camioneta.

### **Viñeta 2**

Como si la cámara estuviera frente a Evelyn, de tal manera que la vemos a ella, a Lesly y a la mamá de ambas sentada en el asiento de atrás (junto a la ventana de la izquierda de la viñeta)

Evelyn sigue con la mano sobre la ventana, viendo hacia fuera (hacia la derecha de la viñeta). Lleva una chaqueta de jean azul, una camisa amarilla debajo. Lesly sostiene una coqueta abierta en la mano y mira hacia fuera (derecha de la tarima) con una expresión un tanto asustada al notar la inseguridad de la tarima. Lleva un buzo negro de manga larga y cuello en v. La mamá tiene las manos cruzadas sobre su falda (no sé si eso se alcance a ver con este encuadre, pero es la pose que tiene la señora). Lleva chompa azul (ver foto Canela 186)

Evelyn 1: ¡Qué coraje!, el público está bien apagado.

Mamá: Debe ser por el frío, m'hija.

Evelyn 2: Tal vez sí, mami...o tal vez solo les gusta ver y no participar

Lesly: ¿En esa tarima tenemos que bailar?...

**Viñeta 3** (ver foto Canela027, Canela 53, Canela054, Canela 056 para referencia - la furgoneta estaría al lado izquierdo de la foto, donde está un arco de fútbol o algo así, al fondo).

En primer plano, un extremo de la tarima de madera, compuesta por tablas delgadas que se hunden al pisarlas y que están cubiertas por una alfombra (no sé si todo eso entre en la imagen, pero te lo describo para que tengas una idea - mira la foto Canela 036 para tener una idea). En segundo plano, a lo lejos, la camioneta parqueada en un rincón del estadio, a la izquierda de la tarima y de la viñeta. Aníbal sostiene la puerta del conductor y está inclinado hablando con las muchachas que están en el interior. El conductor Andrés camina hacia la derecha de la viñeta, al encuentro de la mamá, que viene del lado izquierdo. El muchacho camina hacia la tarima.

Caps: 10:00 pm

Aníbal: Les dejamos para que se cambien. Son las diez y solo tienen media hora, así que no se demoren.

Todas las muchachas (sale un globo con cuatro rabillos del techo de la camioneta): Bueeeno, Aníííbal.

#### **Viñeta 4**

(mira la foto Canela067 para que veas cómo están sentadas en la camioneta) Vemos a Lesly, Betty y Evelyn. Lesly esparce crema sobre su brazo izquierdo, mientras su mano izquierda sostiene el frasco blanco. Mira hacia atrás, conversando con las otras muchachas (foto Canela 072, Canela 073). Desde su asiento, Betty trata de subirle el cierre a Evelyn, pero está atorado. Si dibujas a Evelyn de espaldas, ella tiene un tatuaje (foto Tesis 881 Evelyn)

Lesly: Oigan, esa tarima está mal hecha. ¿Cómo vamos a bailar?

Evelyn: Betty, súbele el cierre, porfa.

Betty: Pues... pues te diré que este cierre ni sube ni baja, ni hace ninguna gracia, Evelyn.

Lesly 2: ¿O qué tal si nos caemos?...

#### **Viñeta 5**

Tania maquillándose (foto Canela 088).

Betty: Espera...!ya!, ya subió.

Evelyn: ¡Gracias a dios!

Lesly: Oigan, creo que no traje una bota...

Evelyn y Betty: Uuuyyy

**Viñeta 6**

La pierna de Lesly levantada, mientras se coloca la bota, estirándola hacia su rodilla.

Lesly 1: Ah, no, aquí está.

Lesly 2: Pero, en serio, no sé cómo vamos a bailar en esa tarima.

Tania en off: Todo va a salir bien, Lesly. No te preocupes.

Lesly 3: ...tienes razón, Tania.

**Viñeta 7**

Andrés sube al asiento del conductor. Pone una mano sobre el volante y con la otra sostiene la puerta. Mira hacia atrás, hacia el grupo. (ver foto Canela 101, Canela 102).

Capss: 11:30 pm

Andrés 1: Ya les toca, chicas

Grupo: ¡Al fin!

Andrés 2: Les cuento que solo hay dos pedestales para micrófono.

Betty en off: Ahí nos arreglamos, no te preocupes.

### **Página 3**

#### **Viñeta 1 (muy delgada) (Ver fotos Canela 127, Canela 128)**

La camioneta acercándose a la tarima.

#### **Viñeta 2**

Desde afuera vemos, a las muchachas sentadas dentro de la camioneta. Lesly se coloca el abrigo. Betty mira hacia fuera sonreída, colocándose la gorra (ver fotos Canela 104, Canela 126 para referencias de posiciones y cómo son las gorras)

Tania: Bueno, amigas, suerte. Que dios las bendiga

Betty: Suerte, muchachas. Y a ver cómo se las arreglan sin los pedestales, je je je je.

#### **Viñeta 3**

En primer plano, Lesly subiendo las gradas de la tarima. Vemos claramente su nombre en la gorra. Tras ella, Evelyn, que se arregla su abrigo. Saliendo de la camioneta, Tania. Las muchachas están rodeadas por varias personas y la policía (como en la foto Canela 134, Canela 135.)

#### **Viñeta 4**

Close up del tacón de una de las muchachas hundiendo un tablón mientras los tabloncillos de alado se mantienen firmes. No se rompe ni nada, solo para mostrar que la tarima se movía como gelatina. (Canela 206).

#### **Viñeta 5**

Lesly, al extremo derecho de la tarima y la viñeta, arrodillada, golpeando hacia delante con un puño (no creo que existe esta foto, ¿te puedes guiar por la descripción) Mira a Evelyn con el rostro un poco descompuesto: sonríe para el público, pero frunce un poco el ceño, temerosa por la tarima.

#### **Viñeta 6**

OS desde el público. Tania, en el centro de la tarima, levanta en alto el CD con su mano derecha mientras con la izquierda sostiene el micrófono. Detrás de ella, Evelyn y Leslie están arrodilladas, con la mano derecha sobre la tarima y la izquierda levantada. Tienen el cuerpo un poco arqueado y están en dirección hacia la derecha de la tarima.

Betty está a la izquierda de la viñeta: con la mano derecha sostiene el micrófono y con la izquierda hace un ademán de que no funciona (la mano abierta hacia arriba, con los dedos estirados, como si virara el picaporte de una puerta)

Tiene la boca fruncida y está mirando hacia la izquierda de la viñeta.

Tania 1: Hola mis amigos de Guayllabamba. Es un placer para Tierra Canela estar aquí esta noche, con todos ustedes.

Tania 2: Esta noche nos vamos a divertir, ¿cierto?

Tania 3: A ver, ¿dónde está el grupo más animado?

**Viñeta 7**

OS desde Betty, a quien le entregan otro micrófono. Nadie levanta la mano, las personas siguen conversando entre ellos.

**Viñeta 8**

Primer plano de Tania, sosteniendo el micrófono, con el ceño fruncido viendo hacia Betty.

Tania: ¿Cómo? ¿Es que en Guayllabamba no hay gente arriesgada?

Público (atravesando la viñeta): ¡uuuuuuuuuuu!

**Viñeta 9**

Betty sostiene el micrófono y con la otra mano hace puño, como diciendo ¡vamos!. Tiene la cabeza un tanto agachada y sonríe (con la boca cerrada).

**Página 4**

**Viñeta 1 (ver fotos Canela 143, Canela 138 para referencias)**

Tania, Evelyn y Lesly se quitan los abrigos mientras bailan. Primero, vemos a Evelyn, agachada, desabrochando los botones del abrigo, en segundo lugar (en la mitad de Evelyn y Lesly), Tania, a medio levantarse, tiene los hombros descubiertos y el abrigo a medio safar le llega hasta la espalda. Por último, Lesly, de pie, ya sin abrigo, estira la mano hacia atrás para entregarle el abrigo a su mamá, que está al extremo de la tarima.

Beti ya no está puesta el abrigo.

Betti: A ver, a ver. Que levanten la manito todos los hombres sinceros

**Viñeta 2**

En primer plano, cuatro muchachos que se miran entre sí. El del extremo izquierdo levanta la mano derecha mientras alza el brazo derecho hasta el pecho y estira la mano (diciendo por qué no), mientras mira a sus amigos y frunce la boca. El tercer joven (de izq. a derecha) levanta la mano tímidamente.

Detrás, unas siluetas de otros dos hombres con la mano levantada.

**Viñeta 3**

Plano medio de Tania con la mano levantada, saludando, sonreída

Tania: que levanten la mano los hombres...

**Viñeta 4**

Dos jóvenes levantan la mano

Tania en off: (al extremo derecho de la viñeta)...vírgenes.

**Viñeta 5**

Os desde los que levantaron la mano hacia el escenario. Tania señala a los muchachos. Los muchachos se miran entre sí y ríen. Uno se coge el estómago de la risa mientras baja la mano. El otro ríe abiertamente mientras baja la mano.

Tania: Y encima lo reconocen. ¡Qué bien! ¡Qué bien!

Tania 2: Bueno, ahora necesito dos voluntarios.

**Viñeta 6**

Betty pone la mano sobre el hombre de un señor bajo, gordo de bigote, sonreído. Frente a ellos, Evelyn hace el movimiento de Tierra Canela (de perfil, con la mano derecha levantada, la espalda arqueada, el trasero ligeramente

salido, la pierna izquierda hacia delante y la pierna derecha hacia atrás). Tras ellos, otro hombre de cabello negro corto, camisa abierta abana, jeans azules. (ver fotos Canela198, Canela 202).

Betty: A ver, uno por uno, ustedes tienen que hacer lo mismo que Evelyn y, el que mejor lo haga, se lleva un CD.

Evelyn: (este texto rodeado por notas musicales) Tierra..

#### **Viñeta 7**

El hombre completando el movimiento (los dos brazos hacia delante, como si empujara algo, la espalda estirada y el trasero completamente hacia fuera, hacia el extremo contrario de sus brazos). Abajo de la viñeta, de un extremo al otro: ¡JA JA JA JA JA JA!

Hombre de bigote: (este texto rodeado por notas musicales)  
...Canela

#### **Viñeta 8**

En primer plano, el hombre de bigote con el CD, enseñandoselo a un amigo. En segundo plano, Betty y Tania en la tarima.

Tania 1: Muy bien, muy bien. Les dijimos que hicieran igualito pero no tanto.

Un aplauso para mis dos amigos. Y ahora..

Betty 2: ¿Para dónde se va el otro CD?

Betty 3: ¿Dónde está el grupo más animado?

## **Página 5**

### **Viñeta 1**

Vemos parte del público y de la tribuna. En la tribuna, vemos siluetas de personas de pie, alzando las manos. Entre el público, al extremo izquierdo de la viñeta, una familia de cinco personas (papá de bigote que abraza a su mujer, dos muchachas y un joven) levantan las manos, un joven salta y alza la mano. En el centro, varios hombres levantan las manos, En el extremo derecho, una mamá con sus dos hijas (ver Canela 165, Canela 183, Canela 177) todas levantan las manos.

### **Viñeta 2**

Las muchachas cantando y bailando. (ver fotos Canela 171, Canela 212, Canela 213, Canela 220, Canela 234).

Betty y Tania (texto rodeado por notas musicales): Mi joven profesor de amooooooooor  
mi experto en saberme amaaaaaaaaaaaar

### **Viñeta 3**

Las personas coreando la canción. (Ver fotos Canela 190, Canela 204, Canela 211).

Público (texto rodeado por notas musicales): contigo todo es especiaaaaaaaaaal  
lo más extraño y naturaaaaaaaaaal

### **Viñeta 4**

En primer plano, una niña de chaqueta de jean azul, pantalón azul de jean, cabello negro (ver foto Canela 128 - para que veas como es la niña- y la foto Canela 190 para que veas su pose) cantando la canción.

Niña (texto rodeado por notas musicales): por tu cuerpo me dejo llevar  
hasta el finaaaaaaaaaal

### **Viñeta 5**

Tania se arrodilla y le da el CD a la niña que cantaba, que lo toma emocionada. (ver foto Canela 154 - Betty podría verse así, agachada, más la niña recibiendo el CD.)

Tania: A ver, el CD va para la fan chiquita de Tierra Canela.

### **Viñeta 6**

En primer plano, el público aplaudiendo, levantan las manos, silban. En segundo plano, Betty a la izquierda de la viñeta y Tania a la derecha de la viñeta, con las manos



levantadas, despidiéndose. Detrás de ellas, Evelyn baja las gradas de la tarima y Lesly la sigue. (ver Canela 248 para una idea)

Caps: 12:30 am

Betty: Muchas gracias Guayllabamba

Tania: Será hasta la próxima vez.

**Viñeta 7**

En la camioneta firmando autógrafos. (ver fotos Canela 262, 263, 268, 270, 272, 275, 279)

**Viñeta 8**

Gente desde afuera tomando fotos (Canela 254, Canela 280)

Caps: 01:00 am

**Viñeta 9**

La camioneta se va. Gente las despide desde afuera (Canela 252)

**Viñeta 10**

La camioneta se marcha en medio de la noche, vemos la parte posterior. En primer plano, a la izquierda de la viñeta, un letrero verde con letras blancas con una flecha que señala hacia delante y dice: Quito. (Canela 060)

Caps: 02:00 am

Aníbal en off: Muy bien, muchachas. Las felicito.

Aníbal en off 2: No se olviden que tienen que estar en la estación a las seis de la mañana, porque hace hora sale el bus para Ambato.

Todas en off: Anííííbal.

## ANEXO 15

### GUIÓN "TIERRA CANELA"

#### PÁGINA 1

##### **Viñeta 1 (ver la foto nueva que te envío)**

Un Plano General de la ciudad de noche. La luna en lo alto, las montañas a lo lejos y varias casas con las luces encendidas.

Caption: Quito. Sábado, 21:00.

Narrador caps 1: Mientras la mayoría de quiteños se prepara para una noche de farra y diversión,...

Narrador caps 2: ...el grupo ecuatoriano de tecnocumbia, Tierra Canela, viaja bajo la luz de la luna para cumplir con su trabajo.

Narrador caps 3: Llevar alegría con su música y su baile.

Betty en off: ¿A qué horas nos presentamos?

##### **Viñeta 2**

La furgoneta de la Herencia Musical viajando por la avenida con dirección hacia el norte. Vemos en la puerta de la furgoneta el grillito símbolo de la empresa y dentro de la furgoneta solo distinguimos siluetas. (Ver fotos Canela 106, 109, 111, 112, 122).

Aníbal: A las 22:30. Estamos con el tiempo justo, pero bien.

Narrador Caps: Este trabajo puede llevar a las 4 integrantes a lugares remotos, (España, Francia, Italia, EEUU)...

##### **Viñeta 3**

Over Shoulder desde el conductor. Como si estuviéramos detrás del conductor, vemos el cartel verde con letras blancas de la carretera que señala la dirección de Guayllabamba con una flecha hacia la derecha.

Narrador caps: ...o un poco más cercanos.

##### **Viñeta 4 (ver dibujo)**

Un plano general del estadio de Guayllabamba, como si lo viéramos desde arriba. La tarima, la tribuna. Que se note que estamos en un estadio (es un plano de ubicación).

Caption: Estadio de Guayllabamba

**Viñeta 5 (muy delgada, solo para dar ambiente) Fotos Canela 042, Canela 044**

La señora preparando tortillas de papá y chorizos.

**Viñeta 6 (muy delgada, solo para dar ambiente) Canela 038**

Los técnicos revisando el panel de control, en el fondo, la tarima, donde vemos los tobillos de la cantante.

**Viñeta 7**

Dos niñas correteándose entre la multitud. La una lleva un poncho rosa, tiene el cabello corto con una diadema rosa, usa jean celeste. La otra niña tiene pantalón verde, camisa blanca y tiene el cabello recogido en una cola de caballo. Tras ellas vemos unas dos o tres personas sentadas en la primera grada de la tribuna.

**Viñeta 8 (Fotos desde Canela 18 hasta Canela 34, todas sirven de referencia)**

Un PG del Estadio. Vemos la punta de la camioneta ingresar (sin que nadie se percate de ella) en primer plano y, en segundo, la tarima donde está una cantante de tecnocumbia (No tengo foto de la cantante, solo se le ve de lejos en las que te puse arriba, pero era de pelo corto tinturado de concha de vino, con un traje plateado y las típicas botas plateadas tecnocumbieras y una blusa que no deja nada a la imaginación)

Lesly en off: ¿Vamos luego de ella?

Aníbal en off: No. Dos grupos más y salen.

**Viñeta 9**

Un plano americano de la cantante con la mano en alto, sosteniendo un CD, sonreída

Cantante 1: ¿Dónde está el grupo más animado?

Cantante 2: El grupo más animado se lleva el CD.

## **PÁGINA 2**

### **Viñeta 1 (Ver foto Canela 051 para referencia).**

El público que mira el espectáculo, de pie frente a la tarima. Tras ellos, alcanzamos a ver la tribuna (las personas aquí no tienen que estar claramente dibujadas, solo sus siluetas, sentadas, con los brazos cruzados, conversando entre sí, sin hacer caso a la cantante). El público que está de pie no presta atención a la cantante. Amigos y amigas conversan entre sí, los papás hablan con sus hijos, solo dos parejas entre todo el público están bailando al ritmo de la música. Nadie levanta la mano en busca del CD.

### **Viñeta 2**

La cantante frunce el ceño y sostiene la mano a la altura de la cintura. Luce decepcionada por el poco apoyo que recibe

### **Viñeta 3**

La furgoneta entrar completamente al estadio, por la izquierda de la viñeta. Vemos un poco de la tribuna y de la gente de pie que conversa. También vemos el filo de la tarima, como si viéramos la escena desde atrás de la tarima.

Lesly en off: ...el público se ve desanimado...

Narrador caps: Han recorrido casi todo el Ecuador.

### **Viñeta 4**

Antes que nada, te describo cómo están sentados todos en la camioneta: El conductor: Andrés; el copiloto, Aníbal; detrás, en la primera fila de asientos (de derecha a izquierda de la viñeta): está Evelyn, Lesly, y su hermano; en la segunda fila de asientos (de derecha a izquierda de la viñeta) Betty, Tania y la mamá de Evelyn y Lesly.

Te indico en fotos quién es quién:

Evelyn: Canela 80, Canela 81, Canela 888.

Lesly: Canela 72 Tesis 2636.

Betty: Canela 77, Canela 84 Tesis 2638.

Tania: Canela 083 Tesis 2624 Tesis 2658.

### **Viñeta 5**

Desde el interior de la camioneta. Vemos la mano de Evelyn sobre la ventana (usa una chompa de jean azul), pero no la vemos a ella. Tras el vidrio, una muchacha de unos dieciséis años, con el cabello recogido en una cola de caballo, saluda con una expresión de sorpresa y alegría (la

boca ligeramente abierta, la mano levantada, las cejas para arriba) a los ocupantes de la camioneta.

Narrador caps: En seis años de carrera, han conseguido Disco de Platino en cada una de sus cuatro producciones.

#### **Viñeta 6**

Como si la cámara estuviera frente a Evelyn, de tal manera que la vemos a ella, a Lesly y a la mamá de ambas sentada en el asiento de atrás (junto a la ventana de la izquierda de la viñeta)

Evelyn sigue con la mano sobre la ventana, viendo hacia fuera (hacia la derecha de la viñeta). Lleva una chaqueta de jean azul, una camisa amarilla debajo. Lesly sostiene una coqueta abierta en la mano y mira hacia fuera (derecha de la tarima) con una expresión un tanto asustada al notar la inseguridad de la tarima. Lleva un buzo negro de manga larga y cuello en v. La mamá tiene las manos cruzadas sobre su falda (no sé si eso se alcance a ver con este encuadre, pero es la pose que tiene la señora). Lleva chompa azul (ver foto Canela 186)

Evelyn 1: ¡Qué coraje!, el público está bien apagado.

Mamá: Debe ser por el frío, m'hija.

Evelyn 2: Tal vez sí, mami...o tal vez solo les gusta ver y no participar

Lesly: ¿En esa tarima tenemos que bailar?...

#### **Viñeta 7**

Vemos un picado de todos los ocupantes de la camioneta. Lesly, Evelyn y su mamá siguen viendo hacia la izquierda, hacia la tarima. Betty se arrima en el asiento y mira hacia el techo. Andrés está concentrado en manejar y Aníbal mira hacia el frente. (Debajo de cada persona colocamos un caps con sus nombres).

Narrador caps: Desde su segunda producción musical (Diosas de la Cumbia)

Lesly, Evelyn, Betty y Tania han realizado más de 150 conciertos al año.

Betty: Nos toca cambiarnos en la camioneta, ¿cierto?... Bueno, ni modo.

**PÁGINA 3**

**Viñeta 1 (ver foto Canela027, Canela 53, Canela054, Canela 056 para referencia - la furgoneta estaría al lado izquierdo de la foto, donde está un arco de fútbol o algo así, al fondo).**

En primer plano, un extremo de la tarima de madera, compuesta por tablas delgadas que se hunden al pisarlas y que están cubiertas por una alfombra (no sé si todo eso entre en la imagen, pero te lo describo para que tengas una idea - mira la foto Canela 036 para tener una idea). En segundo plano, a lo lejos, la camioneta parqueada en un rincón del estadio, a la izquierda de la tarima y de la viñeta. Aníbal sostiene la puerta del conductor y está inclinado hablando con las muchachas que están en el interior. El conductor Andrés camina hacia la derecha de la viñeta, al encuentro de la mamá, que viene del lado izquierdo. El muchacho camina hacia la tarima.

Caps: 21:00

Aníbal: Les dejamos para que se cambien. Solo tienen media hora, así que no se demoren.

Todas las muchachas (sale un globo con cuatro rabillos del techo de la camioneta): Bueeno, Anííbal.

Narrador caps: Pese a haber ganado numerosos premios y nominaciones (Grupo Revelación, Mejor Coreografía, Grupo Más Taquillero)...

**Viñeta 2**

(mira la foto Canela067 para que veas cómo están sentadas en la camioneta) Vemos a Lesly, Betty y Evelyn. Lesly esparce crema sobre su brazo izquierdo, mientras su mano izquierda sostiene el frasco blanco. Mira hacia atrás, conversando con las otras muchachas (foto Canela 072, Canela 073). Desde su asiento, Betty trata de subirle el cierre a Evelyn, pero está atorado. Si dibujas a Evelyn de espaldas, ella tiene un tatuaje (foto Tesis 881 Evelyn)

Narrador caps: ...Todavía tienen que adaptarse a las incomodidades

Lesly: Oigan, esa tarima está mal hecha. ¿Cómo vamos a bailar?

Evelyn: Betty, súbele el cierre, porfa.

Betty: Pues... pues te diré que este cierre ni sube ni baja, ni hace ninguna gracia.

Lesly 2: ¿O, qué tal si nos caemos?...

**Viñeta 3**

Tania maquillándose (foto Canela 088).

Betty: Espera...!ya!, ya subió.

Evelyn: ¡Gracias a dios!

Lesly: Oigan, creo que no traje una bota...

Evelyn y Betty: !Uuuyyy, noo!

**Viñeta 4**

La pierna de Lesly levantada, mientras se coloca la bota, estirándola hacia su rodilla.

Lesly 1: Ah, no, aquí está.

Lesly 2: Pero, en serio, no sé cómo vamos a bailar en esa tarima.

Tania en off: Todo va a salir bien, Lesly. No te preocupes.

Lesly 3: ...tienes razón.

**Viñeta 5**

Andrés sube al asiento del conductor. Pone una mano sobre el volante y con la otra sostiene la puerta. Mira hacia atrás, hacia el grupo. (ver foto Canela 101, Canela 102).

Caption: 23:30

Andrés 1: Ya les toca, chicas

Grupo: ¡Al fin!

Andrés 2: Les cuento que solo hay dos pedestales para micrófono.

Betty en off: Ahí nos arreglamos, no te preocupes.

## **PÁGINA 4**

### **Viñeta 1 (muy delgada) (Ver fotos Canela 127, Canela 128)**

La camioneta acercándose a la tarima.

### **Viñeta 2**

Desde afuera vemos, a las muchachas sentadas dentro de la camioneta. Lesly se coloca el abrigo. Betty mira hacia fuera sonreída, colocándose la gorra (ver fotos Canela 104, Canela 126 para referencias de posiciones y cómo son las gorras)

Antes de subir al escenario...

Tania: Bueno, amigas, suerte. Que dios las bendiga

Betty: Suerte, muchachas. Y a ver cómo se las arreglan sin los pedestales, je je je je.

Narrador caps: Se dan ánimos. Son amigas que comparten los problemas y los sueños.

### **Viñeta 3**

En primer plano, Lesly subiendo las gradas de la tarima. Vemos claramente su nombre en la gorra. Tras ella, Evelyn, que se arregla su abrigo. Saliendo de la camioneta, Tania. Las muchachas están rodeadas por varias personas y la policía (como en la foto Canela 134, Canela 135.)

Narrador caps: Mujeres que entienden lo que es dejar atrás a sus amigos, familias, hijos y esposos.

### **Viñeta 4**

Close up del tacón de una de las muchachas hundiéndose un tablón mientras los tabloncillos de alado se mantienen firmes. No se rompe ni nada, solo para mostrar que la tarima se movía como gelatina. (Canela 206).

### **Viñeta 5**

Lesly, al extremo derecho de la tarima y la viñeta, arrodillada, golpeando hacia delante con un puño (no creo que exista esta foto, ¿te puedes guiar por la descripción?) Mira a Evelyn con el rostro un poco descompuesto: sonríe para el público, pero frunce un poco el ceño, temerosa por la tarima.

### **Viñeta 6**

OS desde el público. Tania, en el centro de la tarima, levanta en alto el CD con su mano derecha mientras con la izquierda sostiene el micrófono. Detrás de ella, Evelyn y Leslie están arrodilladas, con la mano derecha sobre la



tarima y la izquierda levantada. Tienen el cuerpo un poco arqueado y están en dirección hacia la derecha de la tarima.

Betty está a la izquierda de la viñeta: con la mano derecha sostiene el micrófono y con la izquierda hace un ademán de que no funciona (la mano abierta hacia arriba, con los dedos estirados, como si virara el picaporte de una puerta) Tiene la boca fruncida y está mirando hacia la izquierda de la viñeta.

Betty (en susurro al técnico): \*este micrófono no funciona\*

Tania 1: Hola mis amigos de Guayllabamba. Es un placer para Tierra Canela estar aquí esta noche, con todos ustedes.

Tania 2: Esta noche nos vamos a divertir, ¿cierto?

Tania 3: A ver, ¿dónde está el grupo más animado?

#### **Viñeta 7**

OS desde Betty, a quien le entregan otro micrófono. Nadie levanta la mano, las personas siguen conversando entre ellos.

#### **Viñeta 8**

Primer plano de Tania, sosteniendo el micrófono, con el ceño fruncido viendo hacia Betty.

Tania: ¿Cómo? ¿Es que en Guayllabamba no hay gente arriesgada?

Público (atravesando la viñeta): ¡uuuuyyyyy!

#### **Viñeta 9**

Betty sostiene el micrófono y con la otra mano hace puño, como diciendo ¡vamos!. Tiene la cabeza un tanto agachada y sonríe (con la boca cerrada).

## **PÁGINA 5**

### **Viñeta 1 (ver fotos Canela 143, Canela 138 para referencias)**

Tania, Evelyn y Lesly se quitan los abrigos mientras bailan. Primero, vemos a Evelyn, agachada, desabrochando los botones del abrigo, en segundo lugar (en la mitad de Evelyn y Lesly), Tania, a medio levantarse, tiene los hombros descubiertos y el abrigo a medio safar le llega hasta la espalda. Por último, Lesly, de pie, ya sin abrigo, estira la mano hacia atrás para entregarle el abrigo a su mamá, que está al extremo de la tarima.

Beti ya no está puesta el abrigo.

Betti: A ver, a ver. Que levanten la manito todos los hombres sinceros

### **Viñeta 2**

En primer plano, cuatro muchachos que se miran entre sí. El del extremo izquierdo levanta la mano derecha mientras alza el brazo derecho hasta el pecho y estira la mano (diciendo por qué no), mientras mira a sus amigos y frunce la boca. El tercer joven (de izq. a derecha) levanta la mano tímidamente.

Detrás, unas siluetas de otros dos hombres con la mano levantada.

### **Viñeta 3**

Plano medio de Tania con la mano levantada, saludando, sonreída

Tania: que levanten la mano los hombres...

### **Viñeta 4**

Dos jóvenes levantan la mano

Tania en off: (al extremo derecho de la viñeta)...vírgenes.

### **Viñeta 5**

Os desde los que levantaron la mano hacia el escenario. Tania señala a los muchachos. Los muchachos se miran entre sí y ríen. Uno se coge el estómago de la risa mientras baja la mano. El otro ríe abiertamente mientras baja la mano.

Tania: Y encima lo reconocen. ¡Qué bien! ¡Qué bien!

Tania 2: Bueno, ahora necesito dos voluntarios.

### **Viñeta 6**

Betty pone la mano sobre el hombre de un señor bajo, gordo de bigote, sonreído. Frente a ellos, Evelyn hace el movimiento de Tierra Canela (de perfil, con la mano derecha levantada, la espalda arqueada, el trasero ligeramente

salido, la pierna izquierda hacia delante y la pierna derecha hacia atrás). Tras ellos, otro hombre de cabello negro corto, camisa abierta abana, jeans azules. (ver fotos Canela198, Canela 202).

Betty: A ver, uno por uno, ustedes tienen que hacer lo mismo que Evelyn y, el que mejor lo haga, se lleva un CD.

Evelyn: (este texto rodeado por notas musicales) Tierra...

#### **Viñeta 7**

El hombre completando el movimiento (los dos brazos hacia delante, como si empujara algo, la espalda estirada y el trasero completamente hacia fuera, hacia el extremo contrario de sus brazos). Abajo de la viñeta, de un extremo al otro: ¡JA JA JA JA JA JA!

Hombre de bigote: (este texto rodeado por notas musicales)  
...Canela

#### **Viñeta 8**

En primer plano, el hombre de bigote con el CD, enseñandoselo a un amigo. En segundo plano, Betty y Tania en la tarima.

Tania 1: Muy bien, muy bien. Les dijimos que hicieran igualito pero no tanto.

Un aplauso para mis dos amigos. Y ahora...

Betty 2: ¿Para dónde se va el otro CD?

Betty 3: ¿Dónde está el grupo más animado?

## PÁGINA 6

### Viñeta 1

Vemos parte del público y de la tribuna. En la tribuna, vemos siluetas de personas de pie, alzando las manos. Entre el público, al extremo izquierdo de la viñeta, una familia de cinco personas (papá de bigote que abraza a su mujer, dos muchachas y un joven) levantan las manos, un joven salta y alza la mano. En el centro, varios hombres levantan las manos, En el extremo derecho, una mamá con sus dos hijas (ver Canela 165, Canela 183, Canela 177) todas levantan las manos.

### Viñeta 2

Las muchachas cantando y bailando. (ver fotos Canela 171, Canela 212, Canela 213, Canela 220, Canela 234).

Betty y Tania (texto rodeado por notas musicales): Mi joven profesor de amooooooooor  
mi experto en saberme amaaaaaaaaaaaar

### Viñeta 3

Las personas coreando la canción. (Ver fotos Canela 190, Canela 204, Canela 211).

Público (texto rodeado por notas musicales): contigo todo es especiaaaaaaaaaal  
lo más extraño y naturaaaaaaaaaal

### Viñeta 4

En primer plano, una niña de chaqueta de jean azul, pantalón azul de jean, cabello negro (ver foto Canela 128 - para que veas como es la niña- y la foto Canela 190 para que veas su pose) cantando la canción.

Niña (texto rodeado por notas musicales): por tu cuerpo me dejo llevar  
hasta el finaaaaaaaaaal

### Viñeta 5

Tania se arrodilla y le da el CD a la niña que cantaba, que lo toma emocionada. (ver foto Canela 154 - Betty podría verse así, agachada, más la niña recibiendo el CD.)

Tania: A ver, el CD va para la fan chiquita de Tierra Canela.

### Viñeta 6

En primer plano, el público aplaudiendo, levantan las manos, silban. En segundo plano, Betty a la izquierda de la viñeta y Tania a la derecha de la viñeta, con las manos

levantadas, despidiéndose. Detrás de ellas, Evelyn baja las gradas de la tarima y Lesly la sigue. (ver Canela 248 para una idea)

Caps: 12:30 am

Betty: Muchas gracias Guayllabamba

Tania: Será hasta la próxima vez.

#### **Viñeta 7**

En la camioneta firmando autógrafos. (ver fotos Canela 262, 263, 268, 270, 272, 275, 279)

#### **Viñeta 8**

Gente desde afuera tomando fotos (Canela 254, Canela 280)

Caption: 01:00 am

#### **Viñeta 9**

La camioneta se va. Gente las despide desde afuera (Canela 252).

Caption 02:00 am

Narrador caps: A la madrugada, quienes quedan atrás pueden continuar la diversión o volver a casa...

#### **Viñeta 10**

La camioneta se marcha en medio de la noche, vemos la parte posterior. En primer plano, a la izquierda de la viñeta, un letrero verde con letras blancas con una flecha que señala hacia delante y dice: Quito. (Canela 060)

Aníbal en off: Muy bien, muchachas. Las felicito.

Narrador caps: Pero las muchachas...

Aníbal en off 2: No se olviden que tienen que estar en la estación a las seis de la mañana, porque hace hora sale el bus para Ambato.

Todas en off: ¡¡¡Aníbal!!!

ANEXO 16

ARTE FINAL

# Tacones Altos



HISTORIA: GABRIELA LOAYZA  
ARTISTA, ENTINTADOR Y ROTULADOR: JUAN DAHIK  
ARCHIVO FOTOGRÁFICO POR: ANDRÉS CENTENO  
JOSÉ ESCOBAR  
GABRIELA LOAYZA

DANI---

DANI---

¡MI MAMÁ SE MURIÓ, DANI!

NUNCA MÁS LA VOLVERÉ A VER...

...SOB...

CALMA... YA PASÓ... TRANQUILO...

... ABRE LOS OJOS.

EL EJERCICIO YA TERMINÓ.  
RESPIRA. DESPIERTA  
TRANQUILO, DANI, PERO NO  
OLVIDES ESTE MOMENTO, NO  
OLVIDES LO QUE SENTISTE.

RECUERDA CÓMO FUNCIONÓ TU  
ORGANISMO, CÓMO REACCIONÓ TU  
CUERPO ANTE LA TRISTEZA. PARA  
ESO SON ESTOS EJERCICIOS,  
PORQUE EN LA ACTUACIÓN NO  
EXISTEN TEORÍAS SOBRE CÓMO  
LLORAR.

HE SIDO ACTOR CASI TODA MI VIDA

¡AY, DANIEL! SE ME  
QUEDÓ EL PECHO  
OPRIMIDO. NO QUERÍA  
LLORAR, PERO LA  
MANERA EN QUE DIJISTE  
QUE TU MAMÁ HABÍA  
MUERTO, PUES...

...TIENES QUE CONOCER  
TU CUERPO Y CÓMO  
REACCIONA ANTE LAS  
SENSACIONES Y LOS  
SENTIMIENTOS.

SOY EL PRIMERO DE MI FAMILIA QUE  
SE HA DEDICADO CIENTO POR CIENTO AL  
TEATRO.

BUENO, POR HOY YA  
ACABAMOS CON LAS  
CLASES. HAY QUE  
ALISTAR TODO RAPIDITO  
PARA EMPEZAR CON EL  
ENSAYO.

CLARO QUE EN ECUADOR EL ARTE NO SE  
CONSIDERA UN TRABAJO Y A MI MAMÁ  
SIEMPRE LE DECÍAN: "¡QUÉ BONITO LO QUE  
HACE EL DANIEL! PERO, ¿DE QUÉ VA A VIVIR  
EL GUAGUA? ¡NO ME DIGAS QUE SE VA A  
QUEDAR EN TU CASA TODA LA VIDA!"

NO TIENES QUE  
REPRIMIRTE...

PERO PARA NADA QUE ME QUEDÉ CON MI MAMÁ TODA LA VIDA.  
GRACIAS A MI TRABAJO, LA ACTUACIÓN, AHORA SOY DUEÑO  
DE LA CASA DONDE FUNCIONA MI PROPIO TEATRO.



ESTE ES EL CAFÉ-TEATRO DIONISIOS, UN ESPACIO PARA EL ARTE QUE ABRIÓ SUS PUERTAS OFICIALMENTE EN 1999.

AL COMIENZO, MANUEL (MI PAREJA) Y YO QUERÍAMOS CREAR UN LUGAR PARA LA COMUNIDAD GLBT DONDE PUDIERAN CONVERSAR TRANQUILAMENTE Y LAS PAREJAS PUDIERAN TOMARSE DE LA MANO SIN NINGÚN PROBLEMA.

PRONTO SURGIÓ LA PROPUESTA CULTURAL Y EN EL DIONISIOS SE PRESENTARON CONCIERTOS EN VIVO, LUEGO EXPOSICIONES DE FOTOGRAFÍA Y, FINALMENTE, OBRAS DE TEATRO.

AL POCO TIEMPO, SE INICIÓ CON EL ESTILO DE TEATRO DRAG QUEEN, UN ARTE QUE APRENDÍ EN ESPAÑA CON UNA BECA EN LA ACADEMIA DE CINEASTAS DE RADIO TELEVISIÓN ESPAÑOLA

PERO AL MES SEGUÍA FUNCIONANDO.

NO, ESTE FOCO NO ME SIRVE, CAYETANA. PÁSAME OTRO.

LUEGO DECÍAN QUE CERRARÍA AL CABO DE UN AÑO, PERO SIGUE EN PIE 10 AÑOS DESPUÉS DE SU INAUGURACIÓN!

MUCHOS DECÍAN QUE A NADIE LE INTERESARÍA LA PROPUESTA DEL DIONISIOS Y QUE CERRARÍA, MÁXIMO, EN UN MES.

CAYETANA

LOS CURSOS NO TIENEN COSTO PERO SE PIDE A LOS ESTUDIANTES QUE AYUDEN CON LA LIMPIEZA Y EL CUIDADO "DEL DIONISIOS".

ENTONCES, APAGO TODAS LAS LUCES EXCEPTO LA ROJA.

AQUÍ NO ME SIRVEN LAS NIÑAS BONITAS QUE VIENEN SOLO A USAR TRAJES. SER DRAG REQUIERE DEDICACIÓN Y ESFUERZO. NO SOLO ES CUESTIÓN DE VESTIRSE DE MUJER O DE HOMBRE. ESO SERÍA SER UN TRAVESTI.

TAMBIÉN SE DAN CLASES DE TEATRO DRAG LOS LUNES, MIÉRCOLES, VIERNES Y SÁBADOS.

DEBERÍAMOS TENER UNIFORMES, TRAJES ESPECIALES, PARA RECIBIR A LAS PERSONAS.

PUES SÍ, PERO SERÍA MUY DIFÍCIL SERVIR LAS MESAS CON ZAPATOS DE PLATAFORMA. USTEDES TIENEN QUE ESTAR CÓMODOS. ESO SE HACE SOLO EN OCASIONES

BUENO, MUCHACHOS, YA VOY A ENTRAR AL CAMERINO. LES ENCARGO TODO POR ACA.

UN DRAG NO ES UN HOMBRE ATRAPADO EN EL CUERPO DE UNA MUJER; TAMPOCO ES UNA MUJER ATRAPADA EN EL CUERPO DE UN HOMBRE. UN DRAG ES UN ACTOR, NO EL PRODUCTO DE FACTORES PSICOLÓGICOS.

COMO DUEÑO, ME ENORGULLECE QUE EL DIONISIOS SE HAYA CONVERTIDO EN UNA CASA PARA MUCHAS PERSONAS.

ES UN SITIO DE REUNIÓN, DE RISAS, DE LLANTO, DE ESFUERZOS.

ABRIMOS DE JUEVES A DOMINGO, DE 19:00 A 02:00, PERO SIEMPRE ESTAMOS DESDE LAS 15:00 PARA ARREGLAR, LIMPIAR, BARRER, LAVAR, Y, EN FIN, TENER TODO LISTO.

EL DRAG ES TEATRO Y SE DEBE SABER SOBRE VESTUARIO, MAQUILLAJE, LUCES, ESCENOGRAFÍA Y TODO LO QUE IMPLICA EL TEATRO.

EL DRAG ES UN ARTE COMPLEJO Y COMPLETO DONDE LOS ACTORES SE TRANSFORMAN EN PERSONAJES DEL SEXO OPUESTO. LA PALABRA DRAG SIGNIFICA JUSTAMENTE TRANSFORMARSE EN.

¿Y EMPIEZO A SUBIR LA MÚSICA?

...ENTONCES, MIENTRAS DEJAS QUE CORRA UN POCO LA MÚSICA, BAJAS LAS LUCES.

UN DRAG KING ES UNA MUJER QUE INTERPRETA A UN HOMBRE. NO SOLO DEBE VERSE COMO UNO O ACTUAR COMO UNO. DEBE SER UNO.

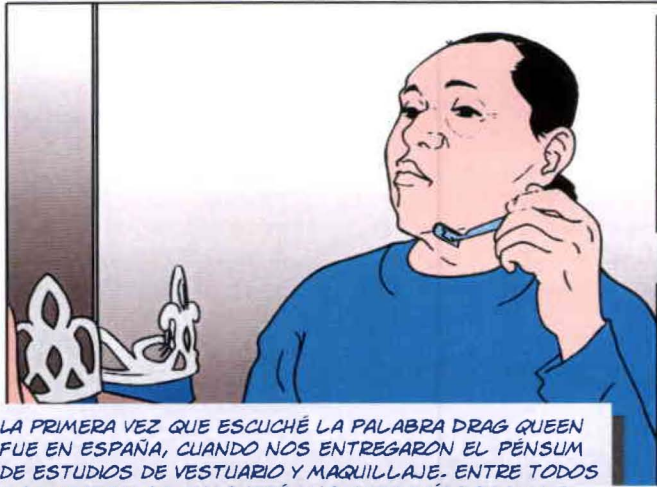
SALOME

DE CUALQUIER FORMA, UN DRAG ES UNA CARICATURA DEL SEXO OPUESTO, UNA EXAGERACIÓN DE LA MASCULINIDAD Y LA FEMINIDAD.

FUERA DEL ESCENARIO, YO SOY DANIEL MORENO, DIRECTOR DE TEATRO, GUIONISTA Y ACTOR. NO ME VISTO DE MUJER NI NADA POR EL ESTILO

PERO CUANDO SUBO AL ESCENARIO COMO DRAG QUEEN, SOY SARAY BASÓ, UNA MUJER, UNA ACTRIZ, QUE INTERPRETA DIFERENTES PAPELES.

UN DRAG QUEEN, POR OTRO LADO, ES UN PERSONAJE FEMENINO INTERPRETADO POR UN HOMBRE.



LA PRIMERA VEZ QUE ESCUCHÉ LA PALABRA DRAG QUEEN FUE EN ESPAÑA, CUANDO NOS ENTREGARON EL PENSUM DE ESTUDIOS DE VESTUARIO Y MAQUILLAJE. ENTRE TODOS LOS APARTADOS ENCONTRÉ UNO QUE DECÍA DRAG Y LE PREGUNTÉ AL PROFESOR QUÉ QUERÍA DECIR ESA PALABRA. TODA LA CLASE SE MATÓ DE RISA.



"¿ENUNCA HAS VISTO UN DRAG?"



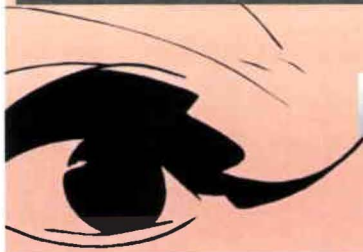
ME EXPLICARON QUE LOS DRAG QUEEN ERAN PARTE DE LOS ICONOS Y DE LA IDIOSINCRASIA HOMOSEXUAL. QUE SON HOMBRES QUE SE TRANSFORMAN EN MUJERES.

"¿SEGURO ERES HOMOSEXUAL?", ME PREGUNTABAN MIS COMPAÑEROS Y YO NO ENTENDÍA QUE TENÍA QUE VER LO UNO CON LO OTRO.

YO PENSÉ QUE HABLABAN DE TRAVESTIS Y NO ME INTERESÉ PARA NADA EN EL ASUNTO. TAMPOCO ENTENDÍA POR QUÉ UN TEMA ASÍ ESTABA EN UN PENSUM DE ESTUDIOS.

PERO CUANDO EMPEZAMOS A ESTUDIAR LA PARTE DRAG, COMPRENDÍ QUE ESTO ERA ALGO MÁS QUE VESTIRSE DE MUJER.

EL DELINEADO Y EL SOMBREADO DE LOS OJOS ES AL ESTILO DE LA ÓPERA CHINA.



CADA DRAG QUEEN TIENE SUS CARACTERÍSTICAS PROPIAS.



ESTE ES EL ARTE DE LA TRANSFORMACIÓN. NO SE TRATA SIMPLEMENTE DE MAQUILLARSE O DISFRAZARSE ES UN TRABAJO QUE EXIGE MUCHO DE LOS ACTORES, PUES DEBEN TRANSFORMAR UN CUERPO MASCULINO EN UN CUERPO FEMENINO O VICEVERSA

SARAY BASÓ UTILIZA LA FORMA DE LOS LABIOS AL ESTILO FRANCÉS



HE COMBINADO MUCHAS CORRIENTES PARA DARLE UN ESTILO ÚNICO A MI PERSONAJE.



COMO EL DRAG QUEEN ES UNA CARICATURA DE LO FEMENINO, SE EXAGERA EL MAQUILLAJE Y LA VESTIMENTA.

POR ESO USAMOS DESDE MEDIAS NYLON HASTA CORSÉS Y ZAPATOS DE PLATAFORMA QUE SON INCÓMODAS Y DOLOROSAS, POR ESO ALGUNAS MUJERES LAS HAN DEJADO DE USAR.

HAY QUE SABER BAILAR CON ZAPATOS DE PLATAFORMA, SABER DE FONOMÍMICA\* PARA INTERPRETAR CANCIONES, SABER MODULAR LA VOZ Y CONTROLAR LA RESPIRACIÓN PARA HABLAR SIN MICROFONOS.



ESTA EXPRESIÓN ARTÍSTICA ES TAN COMPLEJA Y ENREVESADA QUE YO DIRÍA QUE ES UNA DE LAS ARTES MÁS INTEGRAS.

UNO PUEDE PENSAR "¿QUÉ PAYASAS QUE SE VEN LAS MUJERES USANDO TODO ESO?" PERO, EN REALIDAD, ALLÍ EXISTE UNA FORTALEZA QUE LES LLEVA A SOPORTAR LOS TACONES Y LAS MEDIAS NYLON TODO EL DÍA SOLO PARA CUMPLIR CON UN ROL SOCIAL

NO SOLO SE TRANSFORMA EL ROSTRO EN FEMENINO SINO TAMBIÉN EL CUERPO. SUBES LA PIEL DEL TÓRAX DE UN LADO Y DE OTRO, APRIETAS CON EL CORSÉ... Y YA TIENES BUSTO.



\* FONOMÍMICA: ARTE QUE CONSISTE EN FINGIR QUE SE HABLA O SE CANTA, MIENTRAS SUENA UN SONIDO PREVIAMENTE GRABADO.

EL DRAG NACIÓ EN EUROPA DESPUÉS DE LA I GUERRA MUNDIAL, COMO UNA MANERA DE BURLARSE DE LA CLASE ALTA. ENTONCES HABÍA MUCHA DESIGUALDAD ECONÓMICA Y LOS ACTORES SE RELINIAN PARA RIDICULIZAR A LAS MUJERES Y A LOS HOMBRES DE DINERO.



¿SE IMAGINAN A UN HOMBRE GRANDE, CON LAS PIERNAS VELLUDAS, INTERPRETANDO A UNA MUJER FINA Y ACAUDALADA?, O ¿A UNA MUJER PEQUEÑA Y DELGADITA PERSONALIZANDO A UN HOMBRE RICO Y PODEROSO?

SIMONÉ BERNARDETTE

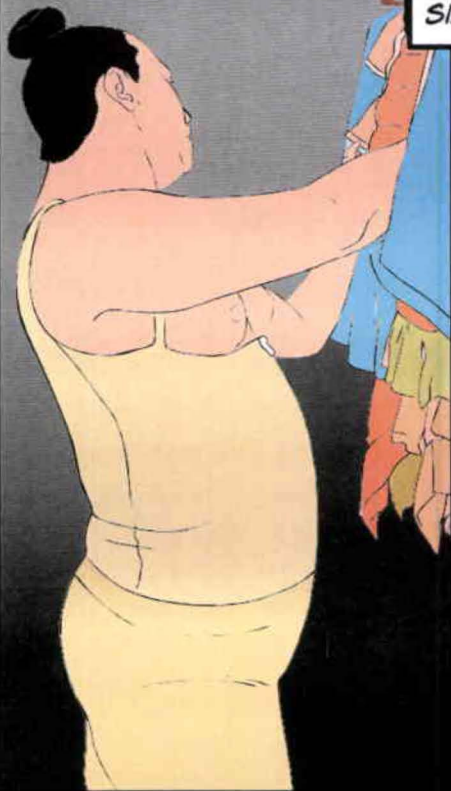


DESPUÉS, EL TEATRO DRAG SE ESPARCÍO POR EL RESTO DEL MUNDO. HOY EN DÍA ESTÁ DE MODA EL DRAG FASHION, DONDE LAS DRAG QUEEN TIENEN LA FIGURA DE MODELOS Y LOS SHOWS SON ESPECTACULARES.



PERO YO NO SIGO MODAS. NO CREO QUE EL DRAG DEBA TENER UN ESTILO EUROPEO O A LO BROADWAY.

A MÍ ME ENCANTA TENER UN ESTILO OCHENTERO Y QUE, ADEMÁS, RETRATE LA IDIOSINCRASIA ECUATORIANA.



ESTO ES ALGO QUE SIEMPRE HA HECHO ÚNICO AL DIONISIOS: PRESENTAR OBRAS DE TEMÁTICA DRAG CON TINTES NACIONALES.



TAMPOCO PRESENTAMOS SHOWS ESPECTACULARES AL ESTILO DE LAS VEGAS. LO QUE PRESENTAMOS SON OBRAS DE TEATRO CON DIFERENTES TEMÁTICAS.

PUEDE QUE EL DRAG QUEEN SEA UNA CARICATURA DE LO FEMENINO, PERO ESTO NO SIGNIFICA QUE TODAS LAS OBRAS DEBAN SER CÓMICAS

LA VERDAD, EXISTE DE TODO, Y, EN UNA MISMA OBRA, SE PUEDEN CONJUGAR MOMENTOS CÓMICOS CON SITUACIONES TRÁGICAS.



EN EL DIONISIOS HEMOS EXPLORADO TODAS LAS FACETAS DE LA ACTUACIÓN, PORQUE EL DRAG ES JUSTAMENTE ESO: ACTUACIÓN.

AL PRINCIPIO, MUCHAS PERSONAS MENSOPRECIAN AL ARTE DRAG PORQUE LO CONSIDERAN UN ASUNTO DE LA SEXUALIDAD. LO VEN COMO ALGO DE HOMOSEXUALES, DE TRAVESTIS

MI PROFESOR ME CONTÓ QUE INCLUSO LLEGÓ A DUDAR SOBRE SU SEXUALIDAD.

MAJO, ¿CÓMO VA TODO AFUERA?

LA GENTE ESTÁ EMPEZANDO A LLEGAR. AQUÍ TIENES TU CIGARRILLO.

"NO ENTENDÍA POR QUÉ ME GUSTABA SER UN DRAG QUEEN. HASTA INTENTÉ ACOSTARME CON UN HOMBRE PARA SABER QUE ME PASABA PERO ME DI CUENTA QUE ESO NO ERA LO MÍO, QUE A MÍ ME GUSTABAN LAS MUJERES", ME CONTÓ.

PERO, CUANDO ENTIENDEN QUE ES TEATRO Y QUE SE NECESITAN ACTORES Y NO VEDETTES, EMPIEZAN A RESPETARLO.

OTRO ERROR ES CREEER QUE ES UN ARTE SOLO PARA HOMOSEXUALES. MI PROFESOR, POR EJEMPLO, ERA DRAG QUEEN Y ERA HETEROSEXUAL

MI PROFESOR ENTENDIÓ QUE LE GUSTABA HACER TEATRO DRAG NO PORQUE FUERA GAY, SINO PORQUE LE GUSTABA ACTUAR. ADEMÁS, COMPRENDIÓ QUE NO ERA ÉL, EL HOMBRE, EL QUE BAILABA O HACÍA FONOMÍMICA DE LA PANTOJA O DE LA YURI, SINO EL PERSONAJE DRAG QUEEN QUE ÉL HABÍA CREADO.

CUANDO NOS TRANSFORMAMOS EN NUESTROS PERSONAJES, DEJAMOS DE SER ACTORES QUE INTERPRETAN A UN PERSONAJE. MÁS BIEN, NOS CONVERTIMOS EN ESE PERSONAJE, EN OTRA PERSONA.

MI PROFESOR LLEGÓ A CASARSE Y CON SU ESPOSA E HIJOS VIAJABA POR TODA ESPAÑA EN UN TEATRO MÓVIL PARA HACER SUS PRESENTACIONES.

ME MIRO AL ESPEJO Y PRACTICO SUS EXPRESIONES.

EN MI CASO, NO ES DANIEL MORENO INTERPRETANDO A UNA COMADRONA, SINO QUE ES SARAY BAZÓ INTERPRETANDO A UNA COMADRONA.

POR ESO, ANTES DE SALIR A ESCENA DEBO CONCENTRARME Y "LLAMAR" A MI PERSONAJE.

POCO A POCO, ME VOY METIENDO EN EL PERSONAJE; O, MÁS BIEN, EL PERSONAJE SE VA APODERANDO DE MÍ.

MAJO, HAZ LA TERCERA LLAMADA Y APAGA LAS LUCES. VAMOS A COMENZAR.

EL DIONISIOS SE MANTIENE CON EL CAPITAL QUE ENTRA LOS FINES DE SEMANA.



EL TOTAL DE GANANCIAS SE DIVIDE EN PARTES IGUALES ENTRE LOS ACTORES, EL DIONISIOS Y LOS CHICOS QUE ATIENDEN AL PÚBLICO Y AYUDAN CON EL SOPORTE TÉCNICO.

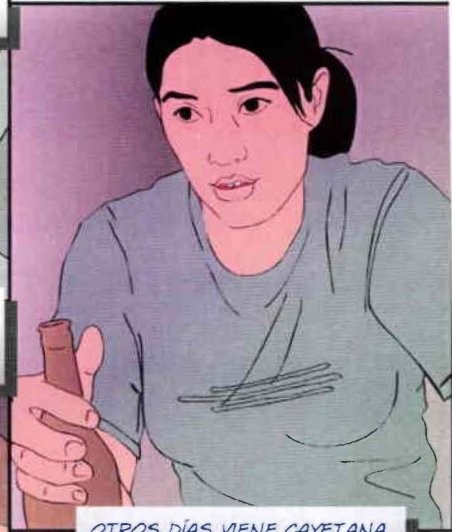
LOS CHICOS SE TURNAN PARA AYUDAR.



UNAS VECES VIENE LA MAJO PARA ENCARGARSE DE LAS VENTAS Y DE LA COMIDA.



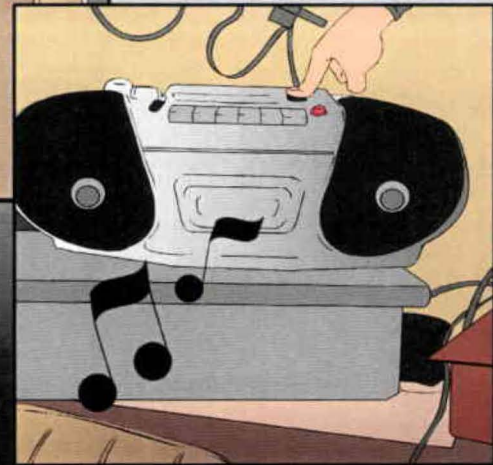
OTROS DÍAS VIENE CAYETANA OTROS DÍAS, DANI.



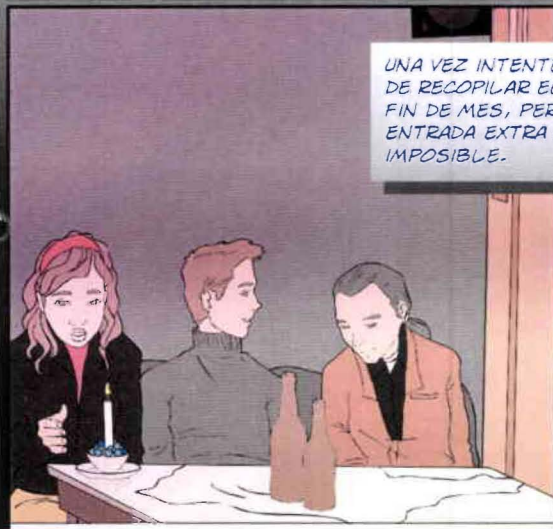
LAS GANANCIAS SE REPARTEN ENTRE TODAS LAS PERSONAS QUE HAYAN AYUDADO ESE DÍA. LOS CHICOS, A VECES, CAEN POR CASUALIDAD Y SE QUEDAN A AYUDAR DE MANERA VOLUNTARIA. EN ESE CASO, TAMBIÉN SE LES RECONOCE CON UN PORCENTAJE



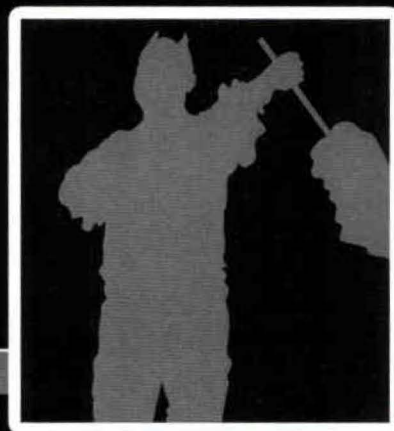
ASÍ SEA UN CENTAVO, ESE CENTAVO SE REPARTE ENTRE TODOS Y ESO SIRVE PARA COMER.



UNA VEZ INTENTÉ HACER EL CHISTESITO DE RECOPIRAR EL DINERO Y REPARTIRLO A FIN DE MES, PERO SI NO SE TIENE UNA ENTRADA EXTRA DE DINERO, ES IMPOSIBLE.



AQUÍ SE VIVE EL DÍA A DÍA, DE LO QUE ENTRA EL FIN DE SEMANA.



SALIR A ESCENA ES SIEMPRE UN RETO DOBLE.

¿NERVIOS?

SIEMPRE

EL ACTOR QUE HA PERDIDO SUS NERVIOS HA PERDIDO SU ALMA.

EL ACTOR DEBE ENFRENTARSE AL PÚBLICO Y A SÍ MISMO.

POR ESO, LOS NERVIOS SON UNA BUENA SEÑAL.

PARA LOS ACTORES, EL PÚBLICO LO ES TODO.

HAY NOCHES QUE TENEMOS HASTA 35 PERSONAS (O MÁS) ENTRE EL PÚBLICO Y TENEMOS QUE SACAR BANCOS PARA SENTARLOS.

ALGUNAS VECES, HASTA SE SIENTAN EN EL PISO.

OTRAS VECES TENEMOS 10 PERSONAS...

...Y A VECES TENEMOS SOLO DOS.

PERO SIEMPRE PRESENTAMOS LA OBRA: EL PÚBLICO ES PÚBLICO Y HAY QUE RESPETARLO, AUNQUE SEAN SOLO DOS PERSONAS...O INCLUSO SOLO UNA.

ORIGINALMENTE, EL DIONISIOS SE ABRIÓ COMO UN ESPACIO PARA LA COMUNIDAD GLBT.



PERO, EN REALIDAD, HA SIDO LA GENTE HETEROSEXUAL LA QUE MÁS NOS HA APOYADO.



AL PRINCIPIO, SON MEDIO PARQUITOS. MIRAN A SU ALREDEDOR SIN SABER QUÉ ESPERAR

PERO ENTIENDEN RÁPIDO QUE NO SE TRATA SOLO DE UN ESPECTÁCULO PARA IR A VER HOMBRES VESTIDOS DE MUJERES.



TAMBIÉN ENTIENDEN QUE NO TIENEN NADA MALO ADENTRO SOLO POR IR A VER TEATRO DRAG.

CUANDO YA COMPRENDEN QUE SON ACTORES HACIENDO UNA CARICATURA DE SU LADO FEMENINO....



...ES UNA GOZADERA SOBRE GOZADERA.

LA GENTE HETEROSEXUAL APRECIA MUCHO MÁS EL TEATRO DRAG.

CREO QUE LES RESULTA UN MUNDO NUEVO Y FASCINANTE. LO CIERTO ES QUE, LA GENTE HETEROSEXUAL, APRECIA MUCHO MÁS EL TEATRO DRAG;



BAJÍSIMA, COMADRE.

COMO QUE ESTA MEDIA BAJA LA VENTA, ¿NO COMADRE?

¿EN QUÉ ANDA, PUES, LA VERDUGA ESA?

OIGA, HABLANDO DE COSAS BAJÍSIMAS, ¿YA SE ENTERÓ EN LO QUE ANDA LA ENANA ESA DE LA MARÍA CONSUELO?



PUES QUE ANDA CONSOLÁNDOLE AL VIEJO ESE DEL DON ASNO-RALDO, EL QUE SE QUEDÓ VIUDO.



CLARO PUES. NO VE QUE LA VERDUGA ESA SIEMPRE ANDA CONSOLÁNDOSE CON POLLOS, GALLINAS, VACAS, BURROS...CON LO QUE SE APAREZCA SE CONSUELA ELLA

SI HASTA LE HAN PUESTO UN APODO VERÁ, COMADRE.



¿Y CUÁL, PUES COMADRE?

LE HAN PUESTO 'MONSTRUO DE TASMANIA', COMADRE. NO VE QUE ANIMAL QUE APARECE ANIMAL QUE SE COME.



ELLOS APRECIAN Y APOYAN MÁS AL DIONISIOS DE LO QUE LO HACE LA COMUNIDAD GLBT.

EL DIONISIOS YA NO ES UN LUGAR SOLO PARA LA COMUNIDAD GLBT. AHORA ES UN LUGAR QUE DA LA BIENVENIDA A QUIEN QUIERA IR A VISITARLO.



YA ME CANSÉ DE TRATAR DE CREAR UN ESPACIO PARA GENTE QUE PREFIERE MANTENERSE EN EL GUETO, EN EL CLÓSET. SON MUY POCAS LAS PERSONAS HOMOSEXUALES QUE VIENEN FRECUENTEMENTE. LOS QUE VIENEN SON AMIGOS QUE APRECIAN EL ARTE DRAG.

SI EL DIONISIOS FUERA UN CENTRO DE ENCUENTROS GAYS, JURO QUE ESTO ESTARÍA LLENO TODOS LOS DÍAS. PERO ESA NO ES, NI FUE NUNCA, LA INTENCIÓN DEL DIONISIOS.



DESPUÉS DE LAS OBRAS, ALGUNAS VECES SE ME HAN ACERCADO PARA HACERME INSINUACIONES.

YO RESPETO MUCHO MI TRABAJO.



SI NO ME TOMARA EN SERIO LO QUE HAGO ¿CÓMO PODRÍA EXIGIRLE AL RESTO QUE RESPETE AL ARTE DRAG?

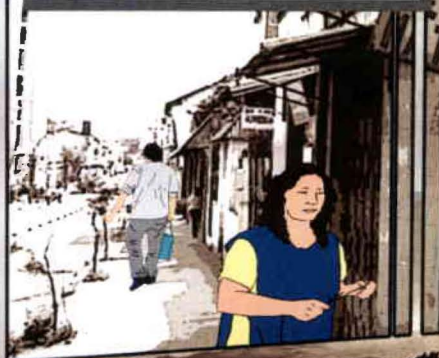
SER ARTISTA EN ESTE PAÍS EQUIVALE A SER UN IDEALISTA, UN SOÑADOR.



POR OTRO LADO, TAMBIÉN EQUIVALE A PEDIR CARIDAD. HE IDO MUCHAS VECES A PEDIR AUSPICIOS PERO NO HAN QUERIDO APOYARME.

ESTE ES UN TEATRO, NO UNA EXCUSA PARA LIGAR.

SUPONGO QUE ESO NOS PODRÁ AYUDAR EN ALGO. PERO SI NO ES ASÍ, NO HABRÁ PROBLEMA.



POR ESO, SIGO DISEÑANDO LOS VESTUARIOS Y SIGO COSIENDO LOS VESTIDOS.

AHORA QUE HAN PASADO 10 AÑOS DE LOGROS ARTÍSTICOS, CREO QUE VOLVERÉ A INTENTAR PEDIR AUSPICIOS.

TENGO UNA CARPETA LLENA DE LOS REPORTAJES QUE NOS HAN HECHO. INCLUSO, ME ENTREVISTÓ JORGE ORTIZ.

IGUAL PODREMOS SALIR ADELANTE SOLOS, COMO SIEMPRE LO HEMOS HECHO.



HACE SIETE AÑOS, TOMÉ MI MÁQUINA DE COSER, MI CAMA, MI TELEVISIÓN, Y ME VINE PARA QUITO SIN RUMBO FIJO.



RECIÉN ME HABÍA SEPARADO DE MI MUJER Y ENCONTRARME CON ELLA, O TAN SOLO VERLA, ME DEJABA HECHO PEDAZOS. ASÍ QUE, DECIDIDO A OLVIDARLA, DEJÉ MI TALLER, MI CASA Y ME MARCHÉ DE ESMERALDAS. AUNQUE SOY DE PÍLLARO, HABÍA VIVIDO ALLÍ DESDE QUE TENÍA 17 AÑOS.



ME FUE BIEN Y, CON EL TIEMPO, PUDE COMPRAR ESTA CASA. AQUÍ VIVO Y TRABAJO EN EL OFICIO QUE APRENDÍ A MIS 12 AÑOS, CUANDO ENTRÉ DE APRENDIZ A UNA ZAPATERÍA EN AMBATO.

PERO YO NO SOY SOLO UN ZAPATERO, SOY UN DISEÑADOR.

MI MUJER REGRESÓ CONMIGO Y VIVIMOS JUNTOS VARIOS AÑOS, PERO NO FUNCIONÓ. ESTABA A FULL Y NO ME QUEDABA TIEMPO PARA ELLA. ADEMÁS, SE PONÍA CELOSOSA DE LAS CLIENTES; A LA FINAL, NOS SEPARAMOS. AHORA SOMOS AMIGOS.

DICEN: 'MIRA ESO'



Y BROMEAN ENTRE SÍ, DICENDO 'PONTE PARA VER CÓMO TE QUEDAN' O 'LLEVASELAS A TU MUJER'.

ELLA ERA EL AMOR DE MI VIDA, PERO ASÍ COMO SE AMA SE OLVIDA. AHORA ME CONCENTRO SOLO EN EL TRABAJO PERO NO ME SIENTO SOLO, SIEMPRE HAY CLIENTES PARA CHARLAR.

CUANDO LA GENTE PASA POR MI TALLER, ESTO RESULTA ALGO NUEVA PARA ELLOS.



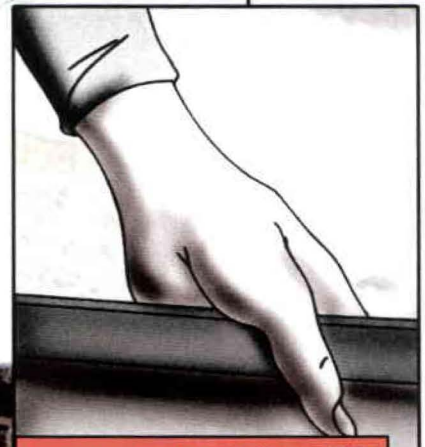
ALGUNOS TAMBIÉN DICEN: 'MIRA ESAS BOTAS MÁS FEAS', ¡Y ME DAN UNAS GANAS DE SALIR Y...!

# "DON BOTA" Internacional

PERO BUENO, SIMPLEMENTE ME DIGO QUE ELLOS NO SABEN QUE ESAS BOTAS SON PARA BAILARINAS Y ARTISTAS Y QUE POR ESO SON EXTRAVAGANTES.



EL PRIMER PAR DE BOTAS QUE HICE FUE PARA UNA CHICA DE NIGHT CLUB. UN CLIENTE ME FREGUNTÓ SI LE PODÍA HACER UN PAR DE BOTAS A UNA AMIGA SUYA Y YO LE DIJE 'CLARO, FLACO, NO HAY PROBLEMA, YO LAS HAGO'.



PERO YO NO SABÍA HACER BOTAS.

YO HACÍA ZAPATOS CASUALES, SANDALIAS Y ARREGLABA CALZADO. NO SABÍA NADA DE BOTAS.



BUENAS, MAESTRO. VENGO A RETIRAR MIS BOTAS.

NO SABÍA QUÉ MATERIAL USAR NI DÓNDE CONSEGUIRLO; ME DEMORÉ TODA UNA SEMANA EN HACER ESAS PRIMERAS BOTAS, DAÑANDO Y USANDO MATERIAL EQUIVOCADO. PERO A LA FINAL APRENDÍ.

ESO FUE HACE CINCO AÑOS.



BUENAS, SEÑORA. YA ESTÁN LISTAS SUS BOTAS. ¿TIENE EL RECIBO?

LUEGO DE ESO, LAS PELADAS EMPEZARON A LLEGAR, A LLEGAR Y A LLEGAR.



¡AY!, ¿PERO QUE IMPORTA EL RECIBO?

ESTE ES UN NEGOCIO EN EL QUE, MÁS QUE TODO, SE NECESITA PACIENCIA.



¡CLARO QUE IMPORTA! ¿SUPONGASE QUE YO ME HAGO EL LOCO Y LE DIGO QUE NUNCA ME HA PAGADO?

PACIENCIA PORQUE LOS CLIENTES QUIEREN QUE LES AJUSTE POR AQUÍ, QUE LES AFLOJE POR ACÁ, QUE LES CAMBIE ALGUNA COSA; EN FIN, TOCA ESTAR AHÍ, PENDIENTE, TODO EL TIEMPO.

PERO LO IMPORTANTE ES QUE EL CLIENTE QUEDE SATISFECHO CON EL TRABAJO. SI ÉL ESTÁ SATISFECHO, YO TAMBIÉN LO ESTOY, PORQUE ENTONCES TAL VEZ VAYA Y ME HAGA PROPAGANDA.



¿PERO PARA QUÉ SE VA A HACER EL LOCO?

PARA NADA, PERO IMAGÍNESE QUE ESO PASARA.

Y, SIN RECIBO, ¿CÓMO ME COMPRUEBA QUE YA ME PAGO?

TENGO BASTANTE DEMANDA PORQUE NO COMPITO CASI CON NADIE. NO HAY MUCHA GENTE CON EXPERIENCIA EN BOTAS, ESPECIALMENTE EN BOTAS LARGAS.

MI TRABAJO ES ÚNICO, TAL VEZ OTROS PUEDAN IMITARLO, PERO NO LO SACAN IGUAL.



TEN, TERESA.

GRACIAS, ANITA.

¡AY!, PERO NO ME HAGA PROBLEMA POR UN PAPELITO.



ESE PAPELITO ES IMPORTANTE, PUES SEÑORA.

CUALQUIER CLASE DE BOTAS QUE ME PIDAN YO LAS HAGO: CON SUELA DE MADERA, CON TACONES DE MÁS 20 CM DE ALTURA, QUE LES LLEGUEN HASTA LOS MUSLOS...

BUENO, BUENO, DÉJEME QUE LO BUSCO.

...EN FIN, CUALQUIER COSA QUE ME PIDAN.



YA SE LAS TRAIGO.



LE QUITO LA SUELA, ¿NO, JUAN?



AQUÍ TIENE, SEÑORA

LO QUE MÁS ME GUSTA ES HACER BOTAS LARGAS PORQUE SE GANA MÁS (COBRO 80 DÓLARES POR CADA PAR). SI HUBIERA UNA DOCENA DE BOTAS SEMANALES, ME DEDICARÍA A HACER SOLO LAS BOTAS.

PERO ALGUNAS VECES NO TENGO PEDIDOS Y NO ENTRA SUFICIENTE PARA LA COMIDA, ASÍ QUE TOCA ARREGLAR CALZADO.



GRACIAS ¿SERÁ QUE ME PUEDE HACER UN TRAJE COMO ESTE?

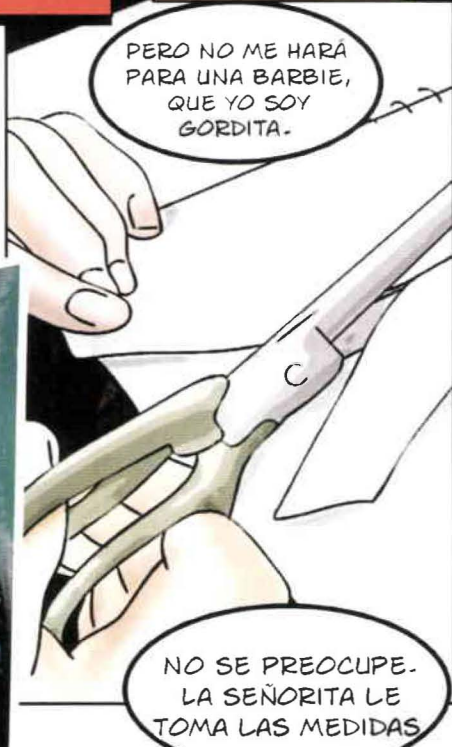


¿CÓMO EL TRANSPARENTE? CLARO, YO LE HAGO

¿CUÁNTO SE DEMORA?

PARA MAÑANA YA LE TENGO HECHO.

CON EL TIEMPO, EMPECÉ A HACER TRAJES.

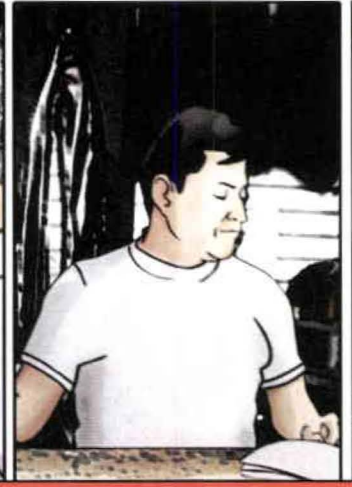


PERO NO ME HARA PARA UNA BARBIE, QUE YO SOY GORDITA.

NO SE PREOCUPE. LA SEÑORITA LE TOMA LAS MEDIDAS



GRACIAS, VENGO MAÑANA ENTONCES



HACE AÑOS, UNA CANTANTE FAMOSA ME PREGUNTÓ SI PODÍA HACERLE UN TRAJE. YO LE DIJE QUE SÍ, PERO NO SABÍA NADA DE TRAJES.



DIRÍA QUE DISEÑAR ES LO QUE MÁS ME GUSTA HACER, YA SEAN TRAJES O BOTAS. ME GUSTA PROBAR DIFERENTES COSAS: PONER UN BROCHE POR AQUÍ, UNA CADENITA POR ACÁ, EN FIN.

PERO ME LANCÉ DE UNA. EMPECÉ A PRACTICAR HASTA QUE ME SALIÓ BIEN Y LAS CHICAS EMPEZARON A PEDIRME TRAJES. 'SANGRE CALIENTE' Y 'YADIRA' SON MIS CLIENTES MÁS FIELES; SIEMPRE VIENEN ACÁ PARA HACER SUS TRAJES Y SUS BOTAS.

¿Y ESO, MAESTRO?

MIENTRAS UNO PUEDA INVENTAR MÁS MODELOS, HABRÁ MÁS DEMANDA.

PERO MUCHAS CHICAS NO CONOCEN MI TRABAJO, ASÍ QUE, POR LAS NOCHES, SALGO CON MI MOCHILA LLENA DE TRAJES Y RECORRO LOS NIGHT CLUBS DE LA CIUDAD.

NOS CUIDAMOS UNOS A OTROS DE LOS MALANDRINES QUE ANDAN POR AHI. TAMBIÉN ME LLEVO CON LOS GUARDIAS, CON LOS DUEÑOS, Y ELLOS SIEMPRE TRATAN DE CUIDARME.

¿POR LAS MAÑANAS DESCANSO HASTA LAS 9 O 10, PORQUE SI NO ESTOY FRESCO NO ME PUEDO CONCENTRAR BIEN.

QUISIERA MANDAR A HACER UNAS BOTAS COMO ESAS, CON PLATAFORMA



ES UN MODELO NUEVO QUE VI AYER, TERESA, Y UNA CHICA QUIERE QUE LE HAGA.



ES DE DOS PIEZAS, CON LA TANGA Y EL SOSTÉN.

A LAS CHICAS DE LOS NIGHT CLUB LES GUSTA VESTIR BIEN EXTRAAGANTE.



ANTES NO TENÍA QUE PLANIFICAR MI RECORRIDO; CON MI CARRO IBA A CUALQUIER LADO. AHORA, QUE TUVE QUE VENDERLO, TENGO QUE PLANEAR MIS SALIDAS PORQUE TENGO QUE COGER TROLE Y BUSES.



VENDO LOS TRAJES Y TAMBIÉN RECOJO PEDIDOS. ME PUEDEN COMPRAR SOLO LAS PIEZAS, POR \$3 O \$5, O EL TRAJE COMPLETO POR \$35: BRASIER, FALDA, HILO, CHALECO, GUAJANTES Y GORRA.



MIS TRABAJADORES ENTRAN A LAS OCHO DE LA MAÑANA. AYUDAN A TERMINAR LOS PEDIDOS Y A ATENDER A LOS CLIENTES.

CUANDO LAS CHICAS VIENEN ACÁ LES MUESTRO MIS TRAJES. SI SON CLIENTES NUEVOS, NO SE LOS OFREZCO, NO VAYA A SER QUE SEAN ARTISTAS. ES UN POCO DELICADO.



ES PELIGROSO SALIR DE NOCHE, PERO NO TENGO MIEDO. YO VOY CON MI DIOS. TAMBIÉN ESTÁN LOS COMPAÑEROS DE TRABAJO, LOS QUE SALEN A VENDER ROPA.



NO TENGO HORARIO PARA DORMIR. DESPUÉS DE CERRAR EL TALLER A LAS CINCO DE LA TARDE, DUERMO HASTA LAS SIETE, LAS OCHO O, INCLUSO, HASTA LAS 10 DE LA NOCHE. LUEGO SALGO A LOS NIGHT CLUBS Y REGRESO A CASA EN LA MADRUGADA.



MIS TRABAJADORES SÍ QUE ME APOYAN. CUANDO HAY QUE ACABAR UN PEDIDO, SE QUEDAN HASTA TARDE, INCLUSO LOS SÁBADOS.

ASI TIENE QUE SER UN TRABAJADOR, ESTAR AHI EN LAS BUENAS Y EN LAS MALAS.



SI, ALGO ASI, PERO CON EL FILO EN PUNTA.

BUENAS, VENGO A RETIRAR MIS ZAPATOS.



¡BYRON! ¡LOS ZAPATOS DE LA SEÑORA!



¿CUÁNTO COSTARÍAN?

A VECES ME HACEN ENOJAR CUANDO TENGO QUE EXPLICARLES LO MISMO DOS O TRES VECES. PERO MEJOR QUE PREGUNTEN A QUE ME HAGAN MAL ENO?



ESO TENDRÍA QUE PREGUNTARLE AL MAESTRO

MEJOR LE DOY UNA TARJETA, ASÍ HABLA CON EL MAESTRO Y SABE TODO ANTES DE VENIR.



¡AHÍ MUCHAS GRACIAS.



YO LE LLAMO ENTONCES. ¡HASTA LUEGO!



MUCHAS GRACIAS, ME SALUDAN AL MAESTRO

COMO AHORA TENGO A LOS SEÑORES QUE ME AYUDAN CON LA PLANTADA, PUEDO SALIR A LAS VENTAS EN LOS NIGHT CLUB.



PERO TODOS SON CUMPLIDOS Y PONEN EMPENO. ESO NECESITO EN LOS TRABAJADORES: PUNTUALIDAD, COMPROMISO Y CREATIVIDAD. ESTE NO ES SOLO UN OFICIO, ES UN ARTE, Y LOS TRABAJADORES DEBEN ENTENDER ESO. DEBEN SER DETALLISTAS Y TRABAJAR DURO PARA PODER CUMPLIR BIEN CON EL CLIENTE, SEA QUIEN SEA.



LA PLANTADA ES ARMAR LA BOTA, MIENTRAS QUE LA PARADA ES SACAR LOS MOLDES. ASI COMO SACO MOLDES PARA TRAJES, LOS SACO PARA LAS BOTAS. TENGO DIFERENTES MOLDES GUARDADOS Y, CUANDO LLEGA UNA SUELA NUEVA, BUSCAMOS EL MOLDE QUE LE CALCE.

BYRON ES TODAVÍA APRENDIZ, PERO LE PONE MUCHO EMPÑO Y APRENDE RÁPIDO.

EL MAESTRO JUAN TRABAJABA ANTES EN UNA FÁBRICA Y YA TIENE EXPERIENCIA.

POR ESO AQUÍ, LO QUE CUENTA, ES LA EXPERIENCIA, PORQUE HAY COSAS QUE NO SE APRENDEN EN UN AULA. PERO TENER UN TÍTULO PROFESIONAL AYUDA MUCHO.



ESTE MOLDE ESTÁ MUY GRANDE.



Y SI NO HAY UNO QUE LE CALCE, LE DICE AL MAESTRO PARA SACAR UNO.

BUENOS DÍAS



¿NOVEDADES?



BÚSCALE OTRO ENTONCES.

YO NO TENGO TÍTULO PERO PLANEÓ SACARLO EN EL SECAP. PRIMERO QUIERO SALIR DE LAS DEUDAS QUE TENGO Y LUEGO DEDICARME A ESO.



YA QUIERO QUE SAQUEN ESAS MOTOS DE AQUÍ PARA PODER INSTALAR POR COMPLETO EL CAMBIADOR.

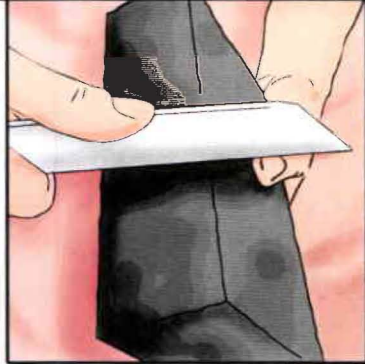


A VECES ME PONGO CABEZÓN PENSANDO EN TODO LO QUE TOCA HACER Y ME PREOCUPA QUE NO HAYA TRABAJO SUFICIENTE PARA PAGAR LAS DEUDAS, LAS CUENTAS, EL SUELDO DE LOS TRABAJADORES...



...PERO, AL MISMO TIEMPO...

...NO QUIERO SER PEÓN DE NADIE.



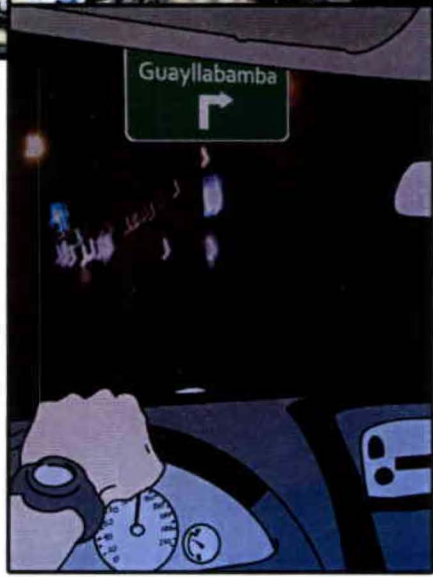
ESO ES PARA VOS

¡JI, JI, JI, JI!

TAL VEZ SER EL DUEÑO DE UN NEGOCIO TRAIGA MUCHAS PREOCUPACIONES, PERO PODER SER EL PROPIO JEFE DE UNO LAS VALE.



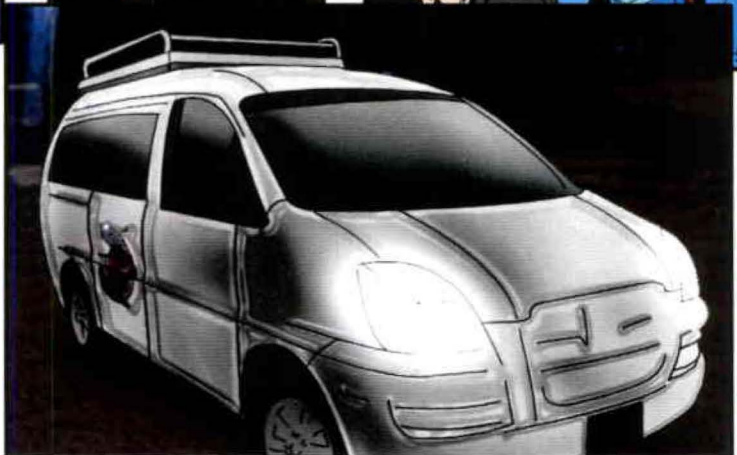
9:00 PM



¿DONDE ESTÁ EL GRUPO MÁS ANIMADO?



EL GRUPO MÁS ANIMADO SE LLEVA EL CD





¡QUÉ CORAJE!, EL PÚBLICO ESTA BIEN APAGADO...

DEBE SER POR EL FRIO, M'HUJA.

...TAL VEZ SI, MAMI...O TAL VEZ SOLO LES GUSTA VER Y NO PARTICIPAR

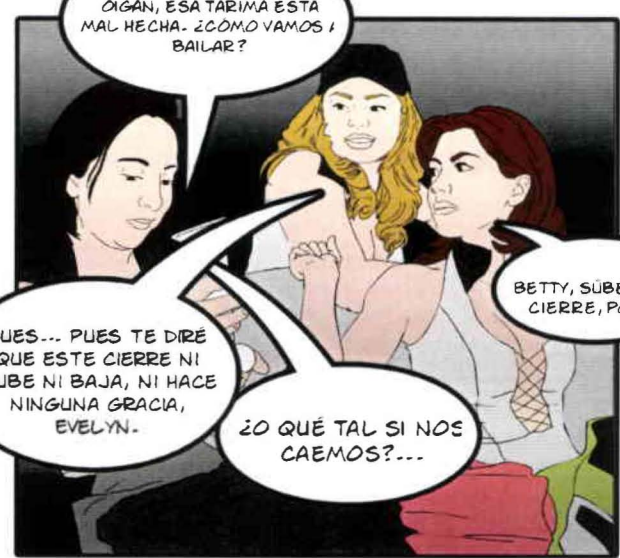
¿EN ESA TARIMA TENEMOS QUE BAILAR?...



10:00 PM

LES DEJAMOS PARA QUE SE CAMBIEN. SON LAS DIEZ Y SOLO TIENEN MEDIA HORA, ASI QUE NO SE DEMOREN.

BUEEENO, ANIIBAL.



OIGAN, ESA TARIMA ESTA MAL HECHA. ¿COMO VAMOS A BAILAR?

PUES... PUES TE DIRE QUE ESTE CIERRE NI SUBE NI BAJA, NI HACE NINGUNA GRACIA, EVELYN.

¿O QUE TAL SI NOS CAEMOS?...

BETTY, SUBELE EL CIERRE, PORFA.



ESPERA...!YA!, YA SUBIO.

¡GRACIAS A DIOS!

OIGAN, CREO QUE NO TRAJE UNA BOTA...

UYYYYYYYYY!!!



AH, NO, AQUÍ ESTA. PERO, EN SERIO, NO SE COMO VAMOS A BAILAR EN ESA TARIMA.

TODO VA A SALIR BIEN. NO TE PREOCUPES.



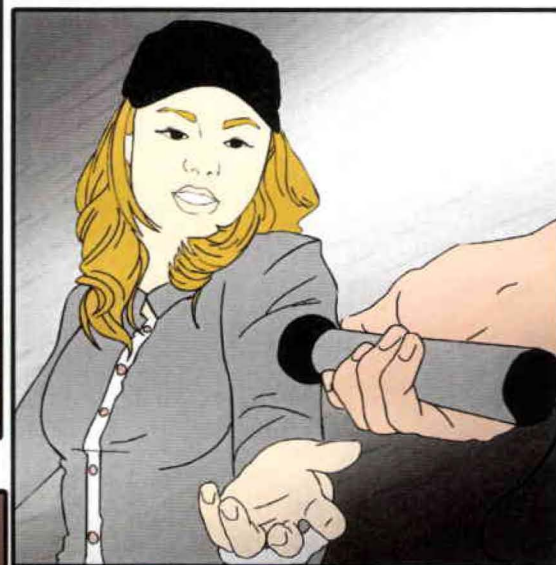
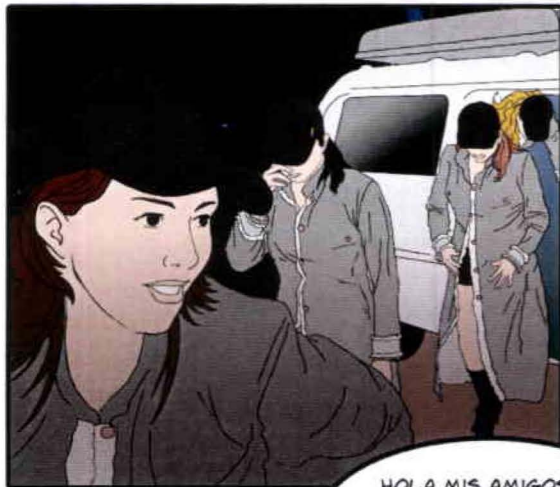
YA LES TOCA, CHICAS.

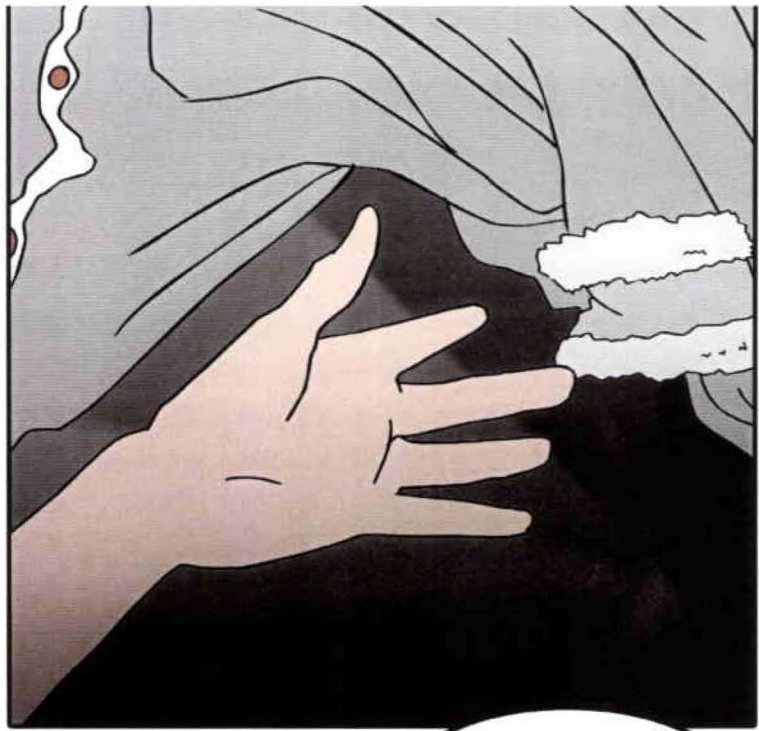
¡AL FIN!

LES CUENTO QUE SOLO HAY DOS PEDESTALES PARA MICROFONO.

AHÍ NOS ARREGLAMOS, NO TE PREOCUPES.







A VER, A VER. QUE LEVANTEN LA MANITO TODOS LOS HOMBRES SINCEROS



QUE LEVANTEN LA MANO LOS HOMBRES...

A VER, UNO POR UNO, USTEDES TIENEN QUE HACER LO MISMO QUE EVELYN Y, EL QUE MEJOR LO HAGA, SE LLEVA UN CD.



...VIRGENES.



Y ENCIMA LO RECONOCEN. ¡QUE BIEN! ¡QUE BIEN! BUENO, AHORA NECESITO DOS VOLUNTARIOS.



TIERRA...



MUY BIEN. LES DIJIMOS QUE HICIERAN IGUALITO PERO NO TANTO. UN APLAUSO PARA MIS DOS AMIGOS. Y AHORA...

¿PARA DÓNDE SE VA EL OTRO CD? ¿DÓNDE ESTÁ EL GRUPO MÁS ANIMADO?



MI JOVEN PROFESOR DE AMOOOOOOOR MI EXPERTO EN SABERME AMAAAAAAAAAAAR



CONTIGO TODO ES ESPECIAAAAAAAL LO MS EXTRAO Y NATURAAAAAAL

POR TU CUERPO ME DEJO LLEVAR HASTA EL FINAAAAAAL



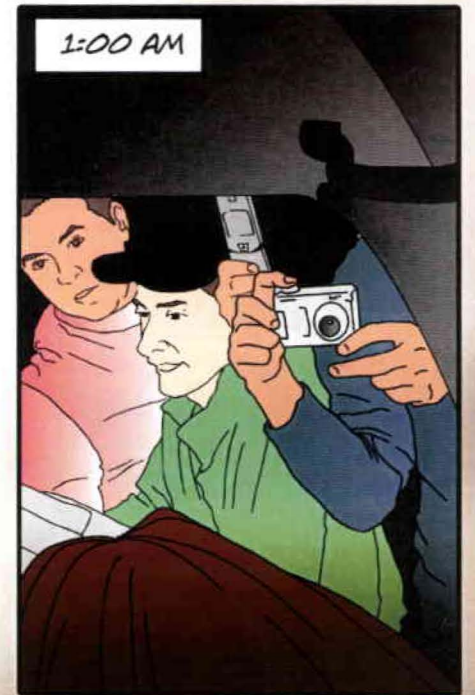
A VER, EL CD VA PARA LA FAN CHIQUITA DE TIERRA CANELA.



12:30 PM

MUCHAS GRACIAS GUAYLLABAMBA

SER HASTA LA PRXIMA VEZ.



1:00 AM

2:00 AM Quito

MUCHACHAS LAS FELICITO. NO SE OLVIDEN QUE TIENEN QUE ESTAR EN LA ESTACIN A LAS SEIS DE LA MAANA, PORQUE A ESA HORA SALE EL BUS PARA AMBATO.



ANIIIIIBAAAALLL!!!