

UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS

**FACULTAD DE COMUNICACIÓN
DISEÑO GRÁFICO E INDUSTRIAL**

“EL CÓMIC: GENERADOR DE CULTURA Y ENTRETENIMIENTO”

AUTOR:

CEVALLOS ZAMBRANO SANTIAGO XAVIER

DIRECTOR :

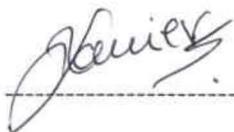
RODRIGO CUVI

QUITO,ENERO 2007

DECLARACIÓN

Yo, Santiago Cevallos declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de autoría propia, que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y que se ha consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en el documento.

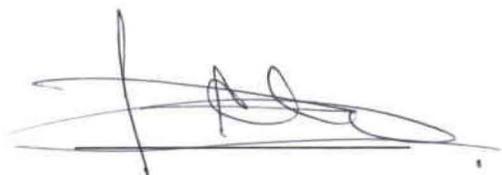
A través de la presente declaración cedo el derecho de propiedad intelectual correspondiente al presente trabajo a la Universidad de las Américas, según lo establecido por la ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normatividad institucional vigente.



Cevallos Zambrano Santiago

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo fue desarrollado por Santiago Cevallos Zambrano, bajo mi supervisión.



RODRIGO CUVI

DIRECTOR DE PROYECTO

AGRADECIMIENTO

A los creadores , guías y protectores del fuego que arde y crece, que lo alimentan diariamente para que no se extinga y el día que lo haga los recordará por la eternidad.

DEDICATORIA

A los caminantes de la noche , guerreros de la vida , generadores de ideas y fantasías

SANTIAGO X.

CONTENIDO	6
INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO 1	10
EL CÓMIC	10
1.1 Historia , origen y evolución.	10
1.2 Elementos del lenguaje del cómic.	25
1.3 Estructura narrativa del cómic.	29
CAPÍTULO 2	41
TEORÍA DEL CAOS	41
CAPÍTULO 3	46
ANÁLISIS DE TIPOLOGÍAS	46
3.1 Masters of the universe.	47
3.2 Fallen angel.	48
3.3 Spawn.	49
3.4 Síntesis	50
CAPÍTULO 4	52
DISEÑO DEL CÓMIC	52
4.1 Formato.	52
4.2 History line	53
4.3 Introducción de la historia.	53
4.4 Resumen de la historia	56
4.5 Reseña del primer capítulo del cómic	57
4.6 Diseño de personajes Principales	59
4.7 Diseño de personajes Secundarios	63
4.8 Síntesis de la creación personajes	70

CAPÍTULO 5	73
5.1 Conclusiones y Recomendaciones	73
BIBLIOGRAFÍA	75
ANEXOS	76
6.1 Bocetos	76

INTRODUCCIÓN.

“Me pongo a dibujar para divertirme”¹. Para muchos una frase sin sentido , para otros una forma de vida , una forma de expresar sentimientos e ideas , de liberarnos de opresiones y prejuicios , simplemente una forma de comunicarnos con los demás, generando formas y elementos que engloban una historia.

El generar una historia gráfica conlleva un trabajo muy duro y un amplio estudio del entorno, por lo que crear un cómic no es tarea simple. Para el autor el simple hecho de ver terminada su obra, genera una gran satisfacción ya que han empleado muchas horas de estudio y trabajo .

En nuestro país este trabajo y estilo de vida no es apreciado como tal , si no se lo toma

¹ Yasuyoshi Susuki / Como dibujar Anime. El diseño de personajes . TADASHI OZAWA. Tomo 1 . Editorial Norma

como un simple pasatiempo y en muchos casos como una pérdida de tiempo .

La finalidad de esta tesis es poder romper con estas apreciaciones, mostrando todo el proceso que se debe realizar para llegar a finalizar un cómic y de esta forma evitar que se lo vea solo como medio de entretenimiento, si no también como un medio de comunicación.

El saber que una simple idea se puede llegar a convertir en una gran historia que entretenga y enseñe, es motivo de lucha y esfuerzo para que los que lean este proyecto sepan que pueden desarrollar sus propias ideas , lanzándose a crear su cómic sin miedo a un rechazo.

Para poder realizar este objetivo es necesario generar una cultura donde se respete y aprecie el trabajo de un dibujante ya que el hecho de que él se divierta haciendo lo que le gusta , que es dibujar, no significa que no requiere de un duro esfuerzo.

¿Es posible que las ideas y sueños puedan convertirse en una historia y que esta llegue a ser leída por muchos? ¿Puede el cómic entrar al país y el país puede crear sus propios cómics?

CAPÍTULO 1

EL CÓMIC.

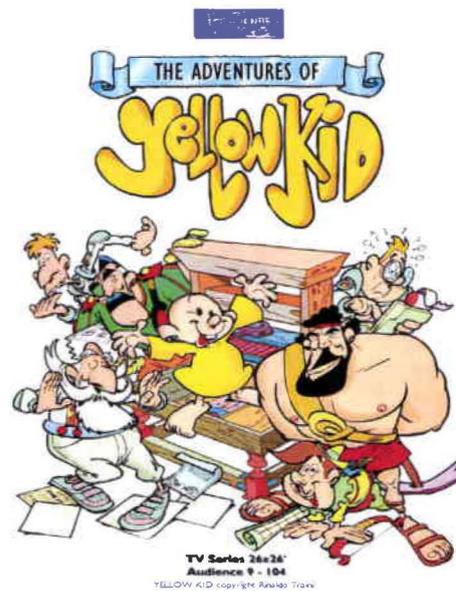
a) Historia, origen y evolución del cómic.

Para empezar es necesario definir que es el cómic , es una serie de dibujos que constituye un relato, con texto o sin él, una de las definiciones más populares es la de Scott McCloud: «ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector».

Al conocer que es un cómic es mas fácil el poder entender su importancia , y como ha evolucionado en el tiempo, al no saber exactamente donde se originó , he decidido hacer un análisis de los hechos mas importantes de su desarrollo , separando este análisis en 4 grupos :

Estados Unidos.

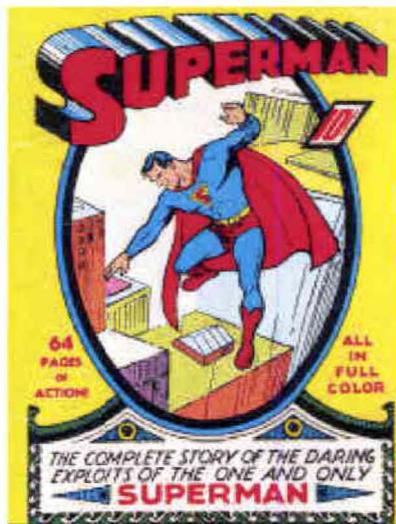
El primer protagonista de un cómic nació en 1896 llamado "The Yellow Kid", de Richard Outcault, publicado en el New York Journal. En un principio los cómics relataban historias simples como la de niños y animales haciendo travesuras, de esta forma entretenían a los lectores con el humor. Poco a poco fue tomando elementos de la vida cotidiana hasta



"The Yellow Kid", de Richard Outcault.

convertirse en espejo de ella. De esta forma nacen los primeros héroes urbanos dentro del cómic un ejemplo de ellos es Dick Tracy.²

En 1938 aparece Superman (creado por Jerry Siegel y Joe Shuster) el primer superhéroe,



Superman

donde se plasma la vitalidad y el deseo de superación de su generación.

El lanzamiento de Superman da origen a la Edad de Oro del cómic, dando paso a la creación de más de 400 superhéroes, con lo que, por una parte se abre el mercado y por la otra la comercialización de este tipo de cómic, con lo cual nacen grandes editoriales que

genera la globalización del cómic dentro de los Estados Unidos.

² Considerado, tradicionalmente, el primer cómic policíaco. "Dick Tracy" apareció el 4 de Octubre de 1931 en forma de plancha dominical distribuida por el Chicago Tribune- New York News Syndicate. Creado por Chester Gould quien desarrolló un estilo realista pero no en función de un mayor naturalismo, sino a través de cierta abstracción icónica de los personajes es decir, de una mayor simplificación.



Marvel Cómics. Fue fundada por Martin Goodman en 1939, es conocida como “La casa de las Ideas” por la creación de grandes personajes como Los 4 Fantásticos, el Hombre Araña, Hulk y X-Men. Su primera publicación importante fue el Marvel Cómics #1 (octubre 1939) en el que aparecía por primera vez un superhéroe, Otro superhéroe popular creado en esas fechas era el personaje patriótico Capitán América.



X- Men



Hulk



Spiderman



DC . Es una de las dos más grandes empresas que se dedican a la creación y publicación de cómics en los Estados Unidos ejemplo de sus grandes títulos son Batman, Superman y La Liga de la Justicia. DC significa detective cómics, uno de sus primeros títulos que público . DC se formó por la unión de tres compañías: National Allied Publications, Detective Cómics, y All-American Publications. Y las iniciales DC se convirtió en un logo informal utilizado en las portadas de sus publicaciones.



Bat Man



Superman



La Liga de la Justicia



Dark Horse Cómics. Es la tercera compañía mas grande de los Estados Unidos que imprime libros de cómics (cómic book), fundada en 1986 por Mike Richardson .

Su grandes éxitos son HellBoy de Mike Mignola y Sin City de Frank Miller. También posee las licencias de Star Wars, Buffy the Vampire Slayer, Predator and Aliens. Además publica series originales de manga como Trigun, Berserk, and Hellsing.



Buffy



Hell boy



Sin City



Image Cómics. Fue fundada en 1992 por siete grandes ilustradores: Todd McFarlane (famosos por su trabajo en Spider-Man en Marvel), Liefeld (The New Mutants, X-Force), Jim Lee (X-Men), Marc Silvestri (Uncanny X-Men, Wolverine), Erik Larsen (The Amazing Spider-Man), Jim Valentino (Guardians of the Galaxy), y Whilce Portacio (Uncanny X-Men).

Sus principales publicaciones son : Youngblood de Liefeld, WildC.A.T.s de Lee, Spawn de McFarlane, The Savage Dragon de Larsen, Cyberforce de Silvestri y Shadowhawk de Valentino.

La compañía fue creada bajo dos aspectos:

- Image no es dueña del trabajo de los autores.
- Los miembros de Image no pueden interferir en el trabajo de otro ni en creatividad ni en financiamiento, por lo que Image está formada por seis estudios : Extreme Studios (Liefeld), Highbrow Entertainment (Larsen), ShadowLine (Valentino), Todd McFarlane Productions (McFarlane) Top Cow Productions (Silvestri) y Wildstorm Productions (Lee).



Spawn



WildC.A.T.s



The Savage Dragon

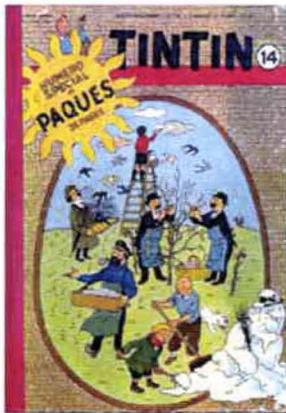
Europa



"Max und Moritz"

Alemania.- Primitivos ejemplos incluyen los grabados en madera, a fines del siglo XV sobre temas religiosos, políticos y morales. Tuvo, como exponente a uno de los pioneros de la historieta, Wilhelm Busch³. La más celebrada de sus creaciones fue la pareja de pilluelos "Max und Moritz", obra traducida a más de 30 lenguajes.

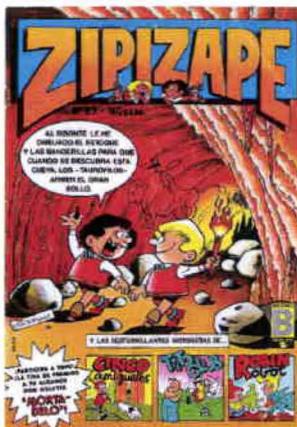
³ www.wilhelm-busch.de



Tintin

Bélgica.- El personaje de “Tintín⁴” y su inseparable mascota Milou, creada por Georges Rémi (alias Hergé), es el más importante personaje de tiras cómicas belga. Este personaje fue creado en la segunda mitad del siglo XX. El primer número de las aventuras de Tintín apareció bajo el título de “Tintín en el país de los Soviets”. En 1938 nace una de las más importantes publicaciones de cómic belga: “Spirou”, donde han hecho su aparición cómics como: “Spirou” de Rob-Vel, “Tif et Tondeu” de Fernand Dineur, “L’Épervier Blue” de Sirius, “Lucky Luke” de Morris y los famosos “Les Schtroumpfs” (Los pitufos) de Peyo.

España.- En España se publicaron numerosas revistas ilustradas como “La gaceta de los niños”, “El monitor infantil”, entre otras. A partir de 1917, con dibujos de gran calidad,



Zipi y Zape

en la revista infantil “TBO” (de ahí el término “tebeos” para los cómics en España), es cuando el cómic cobra más importancia; colabora, entre otros, Marino Benjam con la “Familia Ulises”. En 1923 se publica la revista “Pulgarcito”, con personajes como “Zipi y Zape” de Escobar, el reporter “Tribulete” de Cifré, “Macaco” de K-Hito, y “Las hermanas Gilda” de Vázquez. En 1925 se edita la revista “Pinocho”, en 1931 aparece “Pocholo”, y, en 1938, “Chicos”, con los dibujantes Freixas y Blasco. Unos personajes famosos que perduran son “Mortadelo y Filemón”, de Ibañez, de 1936; “El Guerrero del Antifaz” de Gago (1944) y “El Capitán Trueno” de Mora y Ambrós (1956).

⁴ <http://www.bdoublees.com/tintinbelge/index.html>



Professeur Nimbus

Francia.- En francés, el cómic se denomina “bande dessinée”. Al principio se destacó el francés Cristophe. Luego sobresalió Cham

(Amadée de Noe); entre su obras se cuentan: “Histoire de M. Jobard”, “Histoire de M. Vertpé” y “Deux vieilles filles vaccinées”. En el año 1934 apareció la primera tira cómica diaria francesa: “ Professeur Nimbus”, de A. Daix. También se publicó la versión francesa de la revista belga “Tintín”. En 1959 aparece la revista “Pilote”, con autores como Goscinny y Uderzo, los creadores de “Astérix y Obelix”.

Italia.- La historieta italiana (fumetti) nació el 27 de diciembre de 1908, en “Il Corriere dei piccoli”, revista humorística para niños. Sus pioneros fueron Antonio Rubino y su obra “Pippotto e Barbabucco”, Attilio Mussino con “El negrito “Bilbolbul”, etc. Otros autores conocidos en los comienzos fueron: Gandolín, Vieni, Caramba, Yorick, Pitigrilli y Vamba. Durante la segunda guerra mundial se lanzó “Romano el Legionario” y “Dick Fulmine”. En 1965 aparece “Valentina”, de Guido Crepax y en 1967 llega “Corto Maltesse” de Hugo Pratt.

Suiza.- Los primeros Cuentos en imágenes corresponden al año 1829, posteriormente Rodolphe Töpffer, considerado pionero del cómic, publica Ensayo sobre Fisionomía que puede considerarse como el primer texto sobre teoría de la historieta. En esta obra R. Töpffer señala: “Hay dos modos de escribir cuentos, uno es capítulos, líneas y palabras, y los llamamos Literatura, y otro mediante una sucesión de imágenes, y a este lo llamamos el Cuento de imágenes”. Sus obras se publicaban en álbumes horizontales con una tira

de viñeta, en sus cómics ‘Histoire de M. Jabot’ (1833), ‘Monsieur Crépin’ (1837), ‘Les Amours de M. Vieuxbois’ (1839), ‘Monsieur Pencil’ (1840), ‘Le Docteur Festus’ (1840), ‘Histoire d’Albert’ (1845) and ‘Histoire de M. Cryptogame’ (1845).

Inglaterra. - Los orígenes se remontan a 1682 con Francis Barlow, quien utilizó bocadillos parecidos a banderas o rúbricas en sus hojas de propaganda de “The Horrid Hellish Popish Plot”.

Luego, los vicios y los disparates sociales de la época fueron satirizados en “La historia de una prostituta”, de William Hogarth, la primera de sus ilustraciones morales sobre asuntos modernos, presentados en colecciones de grabados para ser leídos en secuencia como un relato.

Con el tiempo, se fueron perfeccionando los bocadillos con lenguaje hablado, en especial en los dibujos de James Gillray. En 1809 llegó, por parte de T. Rowlandson, “The Tours of Dr. Syntax”. Otro trabajo significativo es “Some of the mysteries of loan and discount” de Charles Ross. En 1890 fue el auge de las revistas de cómics, con el primer número de “Cómic cuts”. Los primeros cómics diarios estaban dirigidos a los niños, con personajes como Teddy Tail (1915) y Rupert (1920), todos con el texto impreso debajo. Luego llegó “Pop” (de Watts, en 1921), con el texto en globos. En 1932 Norman Pett crea su famosísima “Jane”. En los ‘50 aparece Andy Capp de Smythe.

En 1981 Steve Bell inicia sus feroces sátiras políticas tituladas “If...”⁵. Otros de sus trabajos son: “Waiting for the Old Uptown” (1986), “Magie’s Farm: the Last roundup” (1987) y “Funny Old World” (1991).

⁵ Trabajos que pueden encontrarse en <http://www.guardian.co.uk/gall/0,8542,496416,00.html>

Latinoamérica

Brasil.- En Brasil, las historietas son llamadas “quadrinhos”. Angelo Agostini, emigrante italiano, es considerado el pionero en la historia de viñetas en este país con su obra “Las aventuras de Nho Quim” (1869). Entre sus trabajos están: “Vida Fluminense”, “O mosquito”, diseñó el título de la revista infantil “O Tico Tico”, publicación en la que aportaron varios dibujantes brasileños. Otras revistas representativas del cómic brasilero son “El suplemento juvenil”, “A gazetinha”, y “Globo juvenil”. Otro conocido dibujante es Mauricio de Sousa⁶. En el año 1983, el Congreso dicta una ley que obliga a los periódicos a publicar un 50 % de series de tiras cómicas hechas en Brasil.



Condorito

Chile.- Las caricaturas de los líderes políticos, además de la proliferación de revistas de actualidades, de humor e infantiles, darían nacimiento al cómic chileno a principios del siglo XX. En 1906 debutan, en la revista Zigzag, “Federico Von Pilsener y su perro”, la primera historieta chilena.

En 1949, en la revista “Okey”, debuta “Condorito”, personaje creado por “Pepo”. Condorito finalmente se independiza en 1955, con su propia revista, y llega a ser el personaje más importante de Chile. En 1969 comienzan a publicarse revistas de historietas chilenas: “Dr. Mortis”, “Far West”, “Jinete Fantasma”, “Jungla” y “El Intocable”, entre otras. En 1988 debutan revistas como “Trauko”, “Acido”,



Jinete Fantasma

⁶ www.monica.com.br/mauricio-site/

“Matucana” y “Bandido”, dirigidas al público adulto y fuertemente influenciadas por el cómic europeo. En 1998, con la edición de Rayén, hace su debut la editorial Dédalos, dedicada a publicar cómics chilenos de superhéroes, ciencia ficción y aventuras, siguiendo el modelo estadounidense.

México.- Los cómics, conocidos en México como “monitos”, son muy populares en este país. Como explicaba Adriana Malvido en su ensayo titulado “La industria de la historieta mexicana o el floreciente negocio de las emociones”⁷, “México es el mayor productor y consumidor -por habitante de historietas en todo el mundo. Repartidas por todo el país, desde los kioscos ciudadanos hasta los pueblos más escondidos, circulan alrededor de 40 millones de ejemplares de historietas nuevas cada mes, incluidos títulos que rebasan el millón de ejemplares semanales.”

En 1903, Andrés Audiffred publica la primera historieta mexicana, llamada “Don Lupito”. Posteriormente aparece “Candelo el arguendero”, de Clemente Islas Allende. El director de “El Heraldito” llama, en 1921, a Salvador Pruneda, para que dibuje una historieta y llenar el espacio que han dejado los cómics norteamericanos, y se crea el personaje “Don Cantarina”, que llega a ser muy popular. En 1928, aparece en “El Universal Gráfico”, “Adelaido El Conquistador”, de Juan Arthenack. En 1936, se lanza “Chamaco Grande”, primera revista semanal mexicana con material nacional. La competencia no se hace esperar y el mismo año surge la revista “Pepín”, que durará hasta 1955. Para esta misma revista, Gabriel Vargas creará en 1947 “La Familia Burrón”, un clásico de la historieta

⁷ “La industria de la historieta mexicana o el floreciente negocio de las emociones”. Adriana Malvido. Revista Mexicana de Comunicación. Septiembre – Octubre 1989.

mexicana.

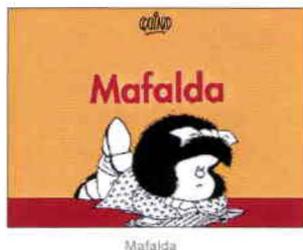


Tiempo después empiezan a publicarse una serie de revistas como “Pin Pon”, “Macaco”, “Pinocho” y “Cartones”. José G. Cruz, creador de “El santo”, luchador enmascarado, mezcla la fotonovela con la historieta, personaje que es uno de los héroes más populares de México. Entre las historietas de calidad que se han publicado en México sobresalen los “Súper sabios”, de Germán Butze.

Uruguay .- Los antecedentes se remontan al año 1890, con la revista “El Negro Timoteo”, donde había secuencias de viñetas (con diálogos al pie) a cargo de Orestes. En 1926 Barradas realizaría tiras mudas para la revista infantil “De oro”, pero es a partir del año 1930 cuando llegarían las verdaderas historietas, a cargo de Julio Suárez, tanto con “Wing y Roncadera” como con “Pelo duro, del campito a la olimpiada”, y también con Fola (nacido en Inglaterra), con “Don Tranquilo y Familia”. Precisamente Fola se destacaría con sus personajes “Pelopincho y Cachirula”. En 1942 llegaría “Don Cristóbal”, de Umpiérrez, en 1959 la tira “Ismael”, de Acevedo Díaz y Rivera, y, posteriormente, “Draculita Pérez” de Blankito, y “Pincho” de Gezzio. Otros historietistas destacados fueron Centurión, Poumé, Federici, Cortinas y Abín. Como revistas vale destacar a “El dedo”, “Peloduro”, “Lunes” y “Guambia”.

Argentina.- El cómic en Argentina tiene sus inicios con “Viruta y Chicharrón”, 1912. En 1928 aparece el indio “Patoruzú” de Dante Quintero, que dará nombre a la revista desde 1936. En los 30 aparecen “Las Desventuras de Maneco” de Linage, que se publica en la revista “Caras y Caretas”. En los 40 se inician varias revistas como “Cascabel”

y “Rico Tipo”, que dan a conocer a dibujantes como Landrú, Abel Romero y OSKI.



En el 1957 nace la revista “Tía Vicenta” fundada por Landrú y censurada por su contenido político . En los 60 aparecen Quino, con “Mafalda”, y Fontanarosa con conocidas aventuras de “Inodoro Pereyra”. En los 80, Mordillo publica sus dibujos

en el “Paris Match”. La obra de Alberto Breccia incluye trabajos en las revistas “Tit-Bits”, “Rataplán” y “El Gorrión” realizando historietas como “Mariquita Terremoto”, “Kid Río Grande” o “El Vengador” y adaptaciones de novelas populares.

Colombia.- Adolfo Samper publicó “Mojicón” en 1924, en el diario vespertino “Mundo al Día” de Bogotá la primera historieta colombiana. Tiempo después aparecen en periódicos cómics como “Don Amacice” y “Misiá Escopeta”, también del maestro Samper; “Copetín”, de Ernesto Franco, o revistas como “Futurama” y “Minimonos”, entre otras.

Cuba.- Como una forma de enfrentar a la invasión de los cómics desde Estados Unidos, en 1927 aparecería “El Curioso Cubano”, de Porter Vilá, y más tarde, un suplemento infantil en el diario “Hoy”, con tiras como “Espartaco” de Benítez y “La vida de Julio Antonio Mella” de Rodríguez. Por su parte, el periódico “Información” fue uno de los órganos que más páginas de historietas cubanas publicó, como ser “El Eterno Sainete Criollo” de Robreño y Valdés Díaz, “Episodios de la Historia de Cuba” de Fuentes, “Don Macario Criollo Viejo” de Aguilar, “Picadillo con arroz” de Vidal y “ de Nuez. Entre las revistas hay que destacar a “Carteles”, “Bohemia” y “Avance” con autores como Fuentes, Rodríguez y Fornés Collado, y a las clandestinas “Mella” con la tira “Pucho”, de

Martínez y Behemaras y “El Cubano Libre” con “Julito 26” y “Juan Casquito”, ambos de Chago. Desde 1986 comenzaría a publicar, en diversas revistas, el dibujar “Garrincha”.

Venezuela.- Los primeros personajes que se destacaron en los años '50, en la revista humorística “El Gallo Pelón”, cantera de grandes caricaturistas y humoristas. Allí aparecieron, entre otros, Bicho Bruto de Muñoz, Cabeza E'Ñame de Sancho, Doroteo de Ludom, Fulanita de Montilla, etc. Otra revista “Dominquito”, con personajes como Guallestri y Comodín, “Fantoques”, “Cascabel”, entre otras. En 1976, Giambattista Russo crea a “Tuk y su dinosaurio”, publicada luego en el antiguo Diario de Caracas, junto a “Chopo”, de Carlos Sicilia. Una historieta cómica que ha gozado de gran popularidad fue “El Náufrago”, de Jorge Blanco, desde 1980.

Ecuador.- En Ecuador, el cómic es considerado joven, ya que comienza recién en el año 1989, con la revista “Secreciones del Mojigato”, una selección de historieta negra ecuatoriana, obra de Marcelo Ferder, Javier Bonilla, Juan Lorenzo Barragán y Hugo Hidrovo. Posteriormente, en la revista de rock “Traffic”, Villacís desarrolla 2 historietas: “Dock Tirres” y “Las aventuras de la T mutante”. En 1992 aparecen 3 números de “Ficción”, cómic ambientado en Guayaquil, a cargo de Santibáñez. En 1993 Bonilla lanza el libro de cómics “Privatofalia”, crítica acerca del proceso de privatización que sufren los países en “vías de desarrollo”.

En 1996 Wilo presenta su obra “La línea, bestiario de una guerra”, donde recoge caricaturas, cómics y graffittis que nacieron en momentos de la guerra del 95 con Perú . En 1997 hace

su aparición la revista virtual “El Webo”⁸, y, en 1998, la revista “XOX”, editada por ADN Montalvo, Carlos Sánchez, Jorge Gómez y Catalina Ayala.

Japón (Manga)

Podemos remontar el cómic japonés o manga hasta las expresiones artísticas datadas aproximadamente al 1600 llamadas Ukio-e, el término manga (漫画) fue utilizado por Hokusai Katsuhika ⁹ (1760 - 1849), al combinar los kanji correspondientes a informal (漫 man) y a dibujo (画 ga).

Posteriormente, a principios del siglo XX, el cómic japonés (o manga), se perfeccionó gracias a Shousei Oda y Tofujin, en el siglo 20 gracias a shousei Oda y Tofujin, se genera la primera tira cómica moderna, en los años 30 Ogo Bat acelera el campo, una de las historias más conocidas de la época, así como con la creación de géneros como el Kodomo (manga para niños), con la segunda guerra mundial en puertas, los temas se vuelven cada vez más bélicos, este género con fines propagandísticos fueron prohibidos en 1945 por las autoridades de ocupación americana.



Tetsuwa-Atom Astroboy

Después de la segunda guerra mundial, Otsu Testuka (1928 - 1989), publica su primera serie “La isla del tesoro” luego “Tetsuwa-Atom Astroboy”, durante los años 60 se crearon series como “Speed Racer”, “Eight Man”, “Cyborg 009”, los cuales

⁸ <http://www.ecuaserver.net/webo/>

⁹ Famoso artista de Ukio-e en la era Edo



Cyborg 009

fueron los comienzos de la industria del manga, en los años 70, series como “Mazinger Z” de Go Nagai, “Heidi” de Hayao Miyazaki, “Marco”, “Doraemon”, “Capitán Harlok”, “Gundam”, entre otras alcanzaron el éxito en Japón, y sus versiones en animación en el resto del mundo.

En 1988, la versión cinematográfica de Akira se estrena en el mercado mundial, basada en el manga (publicado en 1982) de Katsuhiro Otomo en la revista Young Magazine, “llegando a influir a finales de la década de los noventa del siglo XX , en las publicaciones de los gigantes del



Akira

cómic estadounidense Marvel Cómics y DC Cómics”¹⁰.

Akira Toriyama a finales de los 80 crea “Dragon Ball” y de la serie “Dr. Slump”, llenas de humor picante, transmitidas en Europa , Norteamérica y Sudamérica.

Neon Genesis Evangelion en 1995, serie del director Hideaki Anno, se transmitió a nivel mundial, en Sudamérica por el canal Locomotion, su manga todavía es editado y vendido en Japón.

En el año de 2002 “El viaje de Chihiro” llegó a ser nominada y ganar el Oscar de la

¹⁰ Tomado de Wikipedia en español www.wikipedia.org

Academia en la categoría “mejor película de animación.”

Después de saber como el cómic ha trascendido en el tiempo y en las diferentes culturas y su gran importancia comunicacional , es preciso saber su estructura y elementos que la conforman, para poder entender la gran complejidad e importancia de este medio impreso.

a.1.2) Elementos del lenguaje del cómic.

El cómic posee una cualidad esencial que es su naturaleza secuencial a través de imágenes fijas. Su secuencialidad lo hace idóneo para contar relatos. Su construcción es mediante operaciones de montajes de distintos segmentos espacio-temporales. El cómic maneja materiales expresivos heterogéneos como son las imágenes fijas junto con el lenguaje verbal escrito.

Iconografía.

Son recursos que forman parte del repertorio gráfico utilizado por el cómic con el fin de producir significados que sean comprendidos por el público.



Batman. Cataclismo. DC cómics. #290. Súper héroe estereotipado - máscara e identidad secreta - Situación arquetípica- Súper héroe rescatando ciudadanos débiles.

Dentro de este se encuentran los estereotipos y las situaciones arquetípicas , que son personajesituacionesbajorepresentaciones icónicas características basadas en rasgos peculiarles, convirtiéndose en señas de identidad. De esta forma los cómics se han transformado en un lenguaje universal.¹¹

¹¹ VILLAFANE Justo – MINGUEZ Norberto, Principios de Teoría de la Imagen , Ediciones Pirámide S.A 1996

También se encuentra el gestuario, tomando en cuenta que el cuerpo humano es una fuente de expresividad que utiliza sus miembros al máximo para producir distintos significados según su posición o movimiento. El cómic ha utilizado al



Spawn. Image cómics, #126

rostro como el centro de expresividad más importante, ya que en él se puede mostrar los sentimientos y el carácter de los personajes.



Gen 13. Grunge salva al mundo. WS cómics

El cómic por estar constituido por imágenes estáticas no puede expresar el movimiento de forma natural por lo que se ha desarrollado iconografías para expresar el movimiento,

utilizando líneas cinéticas o descomposición del movimiento en diferentes fases para poder hacerlo.

El último elementos iconográfico son las metáforas visuales, “definidas por Gubern como convenciones gráficas que expresan el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico”¹².

Algunas de estas son metonimias procedentes del lenguaje verbal expresadas con imágenes.

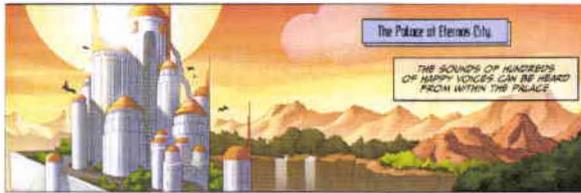


Gen 13. Grunge salva al mundo. WS cómics

¹² VILLAFARIE Justo – MINGUEZ Norberto, Principios de Teoría de la Imagen. Ediciones Pirámide S.A. 1996.

Lenguaje verbal escrito

Está dado generalmente por dos elementos gráficos que son el cartucho y los globos.



Master of the Universe. MV creation.

Los cartuchos son elementos gráficos que contienen el discurso que no forman parte de la historia, si no que poseen la función explicativa de

las imágenes para situar al lector de forma espacial y/o temporal, están representados gráficamente con formas geométricas rectangulares o cuadradas.

Los globos por otra parte son los que poseen los discursos de los personajes de forma escrita y ocasionalmente puede ser icónico. Está representado por un globo con un rabillo que sobresale en dirección del personaje que emite la locución. Para expresar el proceso mental del personaje se sustituye el rabillo del globo por pequeñas burbujas.

El orden de lectura de los globos en la cultura occidental da prioridad la zona izquierda de la viñeta sobre la derecha y a la parte superior sobre la inferior.



Batman, Cataclismo, DC comics. #290.

Otro de los recursos son las onomatopeyas que se encargan de representar los sonidos que emiten objetos o acciones. Estas adquirieron gran relevancia dentro de la

viñeta, tanto que se convirtieron en elementos universales.

Pueden tener dimensiones discretas o bien ocupar toda la viñeta o superar sus límites,

esta se integra gráficamente hasta incluso utiliza recursos cromáticos.

La articulación narrativa

La unidad narrativa básica es la viñeta¹³. Sus características plásticas están determinadas por cuestiones editoriales relacionadas con el soporte o publicación.

La viñeta posibilita el encuadre de un espacio representado según una angulación que identifica un cierto punto de vista, suele venir señalado por líneas de mayor o menor grosor que cierran el espacio de la viñeta.

Sus formatos son muy variados aunque los más comunes son los rectangulares o cuadrados.

Desde el punto de vista temporal la narración gráfica se rige bajo parámetros de orden, duración y frecuencia. Los acontecimientos de una historia está dada por la secuencia gráfica estableciéndose un orden dando lugar a la representación de acciones simultáneas o sucesivas.

La simultaneidad puede ser producida por el montaje, la viñeta dividida o por un cartucho.

La sucesividad cronológica es marcada por la lógica de los acontecimientos en su propia visualización.

La sucesividad anacrónica dada por un flashback y el flashforward, que indican falta de coincidencia entre el orden de la historia y el orden del discurso.

El último aspecto es el montaje , operación sujeta a doble composición , por un lado la organización interna de cada viñeta y por otro lo que se llama puesta en página , que es establecer un orden entre las distintas viñetas. En fin el montaje es la operación que define

13 Definido por Gubern como la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo

la estructura narrativa y el progreso de la acción.

a.1.4) Estructura narrativa del cómic

La creación de un cómic es un proceso complejo que implica varios pasos, no solo es necesario saber dibujar sino también “saber contar historias y todo lo que ello implica”¹⁴..

Este proceso de crear un cómic tiene dos puntos fundamentales ; como es la creación del guión que implica el planteamiento de la idea, de los personajes, del lugar, del tiempo entre otros para crear una unidad, el segundo punto es el story board donde el guión es transformado en dibujos. A continuación mostraremos de manera detallada los elementos que conforman estas dos partes esenciales de la creación de cómics.

Como se crea un guión

El guión es la forma escrita que servirá de orientación para cualquier proyecto visual.

Es entonces el argumento que queremos contar y mostrar con imágenes, diálogo y descripción. El guión es por lo tanto, según Claude Carriere, el principio del proceso visual¹⁵.

Tres aspectos esenciales deben ser tomados en cuenta para la realización de un guión: logos, pathos, ethos. Logos es la palabra, la estructura general que se va a utilizar. Pathos por otro lado es el drama, la tragedia y la comedia que pueden existir en el relato y por último ethos constituye la intención, el mensaje encerrado en la historia. . Estos tres elementos son esenciales para la creación de una comunicación visual.

Aunque la escritura del guión depende del escritor y de la creatividad, nos podemos basar en ciertos pasos y aspectos. Es entonces necesario que el guión conste de:

¹⁴ VASQUEZ, Pilar y CANO, Pere Lluís. De la creación al guión, manual profesional. Pág. 18

¹⁵ VASQUEZ, Pilar y CANO, Pere Lluís. De la creación al guión, manual profesional. Pág. 18.

1. Idea.
2. Conflicto.
3. Personajes.
4. Acción dramática.
5. Tiempo dramático.
6. Unidad dramática.

1. La idea es una combinación de situaciones, elementos o hechos que dan origen a una historia o relato. Es necesario la creatividad y originalidad para la creación de un relato, es decir para el guión del proyecto. Existen diferentes fuentes para plantear una idea ya que se puede extraer la idea de un suceso vivencial o personal, de fuentes leídas como revistas y periódicos, de una propuesta o de un estudio para satisfacer las necesidades y exigencias del mercado.

Así mismo es importante realizar una estructura con varios elementos que van o se quiere mostrar en el relato. El tema, el estilo, la ambientación y el género deben tomarse en cuenta en la idea.

2. Otra parte fundamental del guión es el conflicto es decir la idea fundamental escrita, en otras palabras una frase que exponga de forma precisa y clara del contenido general de la historia. Para definir este conflicto es importante realizar un story line, “la condensación de nuestro conflicto básico cristalizado en palabras”¹⁶. Este debe contener las tres principales partes de la historia que son la presentación, el desarrollo y la solución del conflicto.

Desde el punto de vista didáctico, existe una clasificación del conflicto del personaje.

- El personaje se encuentra en conflicto con una fuerza humana. Por ejemplo: G.I.GOE

¹⁶ VASQUEZ, Pilar y CANO, Pere Lluís, De la creación al guión, manual profesional, Pág. 20

the real american héroe.

- El conflicto se da con una fuerza no humana, es decir algún fenómeno natural. Ejemplo:

Twister. La fuerza no humana es el ciclón.

- El conflicto se da entre el personaje y el mismo, es decir con una fuerza interna. Por ejemplo: Akira, manga japones.

Estos tipos de conflictos pueden ser utilizados individualmente sin embargo pueden combinarse.

3. Los personajes constituyen la tercera etapa del guión y son aquellos que rigen y dirigen la historia, son entonces el pilar de esta. Para la creación de personajes y su definición es necesario realizar una sinopsis o argumento de la historia. Este constituye el story line pero de forma desarrollada. Para el desarrollo del conflicto, del story line es necesario crear o buscar uno o varios personajes que desarrollen, interactúen y vivan esta historia. Se puede decir que este es “el reino de los personajes”¹⁷. El texto de la sinopsis muestra y expone como los personajes van a estar dentro de la historia y por lo tanto como serán trasladados a dibujos. Para esto tenemos que tomar en cuenta que realizar un guión de cine, con actores reales permite una mayor soltura para mostrar emociones, sentimientos y situaciones al espectador, “porque aquellos representan vivencias que el espectador tuvo, tiene o podría tener”¹⁸ sin embargo en los cómics este aspecto tiene que ser tomado con mayor delicadeza ya que los personajes no son reales.

El contenido de la sinopsis o argumento tiene pasos precisos como la temporalidad, la localización, el perfil de los personajes y el transcurso de la acción dramática.

¹⁷ VASQUEZ, Pilar y CANO, Pere Lluís, De la creación al guión, manual profesional, Pág. 85

¹⁸ CASTRO, Karina Y SANCHEZ, José Rodrigo, Dibujos animados y animación, Pág. 120)

La temporalidad del argumento corresponde al ¿cuándo?, esta debe precisar fechas, días, tiempo exacto en el que se desarrolla la historia. Se debe definir si se trata de tiempo continuo, de tiempo irreal o existen períodos que se salta o no se toman en cuenta, en suma, definir la cantidad de tiempo y el paso del tiempo de la historia. Hay que tomar en cuenta que tanto para el cine como para una animación el tiempo es ilimitado y se puede jugar con momentos y acciones en el futuro, el pasado y el presente.

La localización, por otro lado, muestra el ¿dónde?, se indica entonces el lugar donde se desarrolla la historia. Se define el lugar con características y descripción de este. Sin embargo esta especificación en la sinopsis de la localización no pretende abarcar detalles de decorado, ni mobiliario o elementos de cada lugar donde la historia se desarrolle si no mostrar un contexto general tanto del lugar como del contexto social e histórico. El espacio o localización tiene algunas características necesarias como el tipo, es decir si es una casa o un edificio, la clase, es decir el contexto social que ya se había mencionado, la ubicación, la relación del lugar con el o los personajes y por último el propósito del lugar que se determinó.

El ¿quién? a su debido tiempo indica de manera precisa el protagonista de la historia. Quien va a realizar la mayor parte de acciones, quien va a ser el núcleo, el eje principal. Este no tiene que ser imperativamente un solo personaje o humano, puede ser varios, un grupo o “cualquier cosa que tenga capacidad de acción y expresión”¹⁹ Para definir el

19 VASQUEZ, Pilar y CANO, Pere Lluís. De la creación al guión, manual profesional. Pág. 90.

personaje y específicamente el personaje de dibujos animados es importante establecerlo mentalmente, es decir visualizar al personaje en proporciones y rasgos que lo identificarán, su edad, sexo, profesión, nacionalidad, y rasgos de personalidad importantes. Un aspecto fundamental para el cómic es la simplicidad y sencillez de personajes que sean capaces de mostrar sentimientos y expresiones.

La configuración y definición del personaje debe permitir que este se adecue a la historia, es necesario que este sienta y piense, que hable de modo correcto es decir que su modo de hablar sea el adecuado, debe tener valores personales y universales, es decir valores morales, éticos, religiosos, afectivos, políticos etc. para que le caractericen de manera personal y única.

En resumen el personaje debe responder a factores físicos como edad, peso, altura, color de pelo, grados de fuerza física e inteligencia etc.; factores sociales, como clase social, religión, familia, origen, lugar donde creció, trabajo etc.; y factores psicológicos como ambiciones, anhelos, sensibilidad, percepciones, puntos fuertes y débiles.

Existen diferentes tipos de personajes en el cómic y algunas características que los definen como: los graciosos se los muestra con características de bebés, para un personaje fuerte se exageran ciertas partes de su cuerpo como sus brazos, piernas y músculos. El personaje excéntrico por otro lado debe ser alargado en varias de sus extremidades. Estas son algunas características que se atribuyen a ciertos personajes, pero sin duda la sinopsis tiene que definir de la manera global al personaje y su identidad tanto emocional como física tomando en cuenta que este debe transmitir el mensaje del cómic sin dificultad.

En general el cómic se basa en modelos; existe un arquetipo que es un modelo a seguir,

comúnmente es el héroe de la historia o del cómic y alrededor de este pueden surgir varios arquetipos que están definidos por su relación con el héroe.

El último punto que no debe ser olvidado es ¿el qué? que debe mostrar el transcurso de la acción dramática. Este explica la historia en sí, la suma de situaciones y acontecimientos que se dan durante el período de tiempo determinado y que el personaje principal deberá realizar o vivir. Esta historia debe responder a una presentación de un problema, al desarrollo de este, a su solución y desenlace. Ante estas etapas el personaje crea y enfrenta conflictos. El conflicto o conflictos por lo tanto es “el elemento de unión de las tres etapas, la argamasa de la dramaturgia”²⁰. Para definir el o los conflictos es importante tomar en cuenta tres elementos, la motivación, la intención u objetivo, y la correspondencia.

La motivación implica la razón de ser del conflicto, el porqué, ya que “ninguna acción es posible sin una causa”²¹

La intención u objetivo implican un resultado en el futuro, está ligado a la motivación y vendría a ser la causa y el efecto de una acción.

Por último es importante crear una correspondencia, es decir una identificación del personaje o personajes, sus acciones, sentimientos y emociones con el espectador, creando una conexión y una relación entre ellos, una complicidad implícita para que la historia llegue, sea comprendida y proyectada logrando una identificación entre el público y la historia o personajes. En suma esto necesario para crear la acción dramática, así los teóricos y dramaturgos definen la acción dramática como la suma de la voluntad

²⁰ VASQUEZ, Pilar y CANO, Pere Lluís, De la creación al guión, manual profesional, Pág. 107.

²¹ VALE, Eugene, Técnicas del guión para cine y televisión, Gedisa editorial, sexta edición, 1996, Pág. 90.

directa o indirecta del personaje, las decisiones conflictivas de este o los cambios, tomados como acciones, reacciones que se dan o cambian a medida que el personaje vive.

4. La cuarta etapa para la realización del guión es la acción dramática el ¿cómo? se va a realizar la historia, es en efecto la estructura en sí del relato. Se trata de organizar la historia completa en escenas. La “escena es la subdivisión que sigue al espacio total de la película. Su longitud no está determinada por necesidades físicas sino solo por las exigencias del relato. Se puede componer de muchas tomas o solo de una o dos.”²² La estructura es entonces la ingeniería del guión y sirve para obtener un máximo nivel de tensión dramática. Esta estructura debe buscar una organización que permita emocionar al público, despertar su interés y mantener una expectativa latente. Esta división por escenas debe ser realizada tomando en cuenta las escenas esenciales que contienen uno o varios elementos fundamentales para la historia y las escenas de transición o integración que son aquellas que permiten ligar una escena con otra.

Lógicamente podemos determinar al ¿cómo? como el plot, el cual es el elemento fundamental de la acción dramática que se define por la fusión de los personaje envueltos en una misma trama, conflictos y situaciones. Así pues estos personajes conforman el núcleo dramático organizados en un plot que debe tener un principio de totalidad y unidad que asegure la credibilidad del la historia.

²² VALE, Eugene, Técnicas del guión para cine y televisión. Gedisa editorial, sexta edición, 1996, Pág. 47.

En suma tenemos que los protagonistas y sus colaboradores más la acción que constituye la historia y el plot o sea el como dan como resultado la acción dramática.

Para crear una estructura nos basamos en estructuras existentes para relatos que muestran diagramas que se deben seguir para la historia.

Diagramas de Estructuras.²³

DIAGRAMA MOSTRANDO PERDIDA DEL INTERES

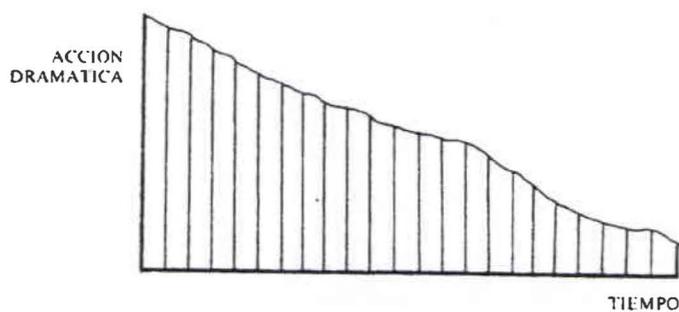
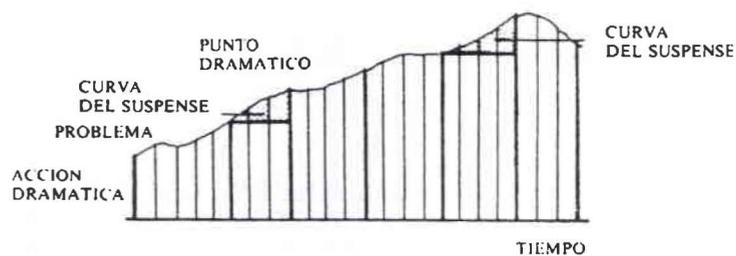


DIAGRAMA EN MESETA



²³ VALE, Eugene. Técnicas del guión para cine y televisión, Gedisa editorial, sexta edición, 1996, Pág. 137-139.

DIAGRAMA DE UNA ESTRUCTURA EN CAIDA

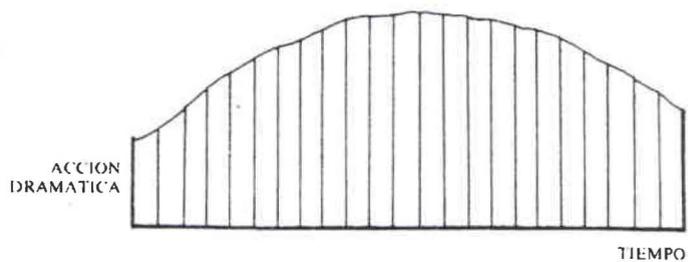


DIAGRAMA DE ESTRUCTURA CLASICA

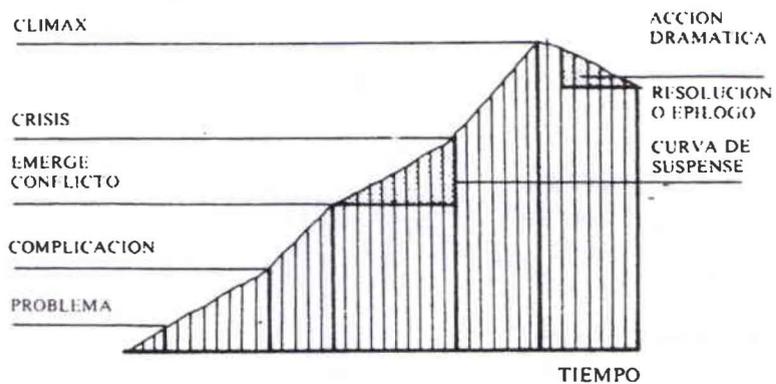


DIAGRAMA DE UNA ESTRUCTURA ONDULANTE



Otro punto importante en el desarrollo y en la estructura del guión es la existencia o no de un narrador. Este narrador puede ser un personaje de la historia o no. Los letreros son otros medios para indicar y mostrar algo. Puede tratarse de un sitio (geográficamente), del tiempo, de las estaciones o cualquier otra indicación.

El tiempo real sigue un orden cronológico de la vida del personaje este punto es diferente al tiempo dramático que se explicará a continuación.

5. El tiempo dramático corresponde al ¿cuándo?, es la duración que tiene una acción en una escena el cual puede ser largo, corto, lento, etc. Este tiempo no corresponde a la realidad, es mas bien un tiempo ficticio que se utiliza en la historia.

En este punto es necesario establecer el diálogo de la historia. Este está definido por “el intercambio discursivo entre los personajes”²⁴. Existe diferentes tipos de diálogos:

- El soliquio, es cuando el personaje habla solo, expone sus sentimientos, pensamientos de forma clara y en voz alta.
- El monólogo interior, es cuando el personaje expone un pensamiento o sentimiento pero para él mismo.
- El coro es un canto o declamación. Es un conjunto de gente.
- La narración es el relato de varios hechos o acciones, de movimiento, el paso del tiempo.

En suma el diálogo corresponde al cuerpo comunicativo del guión .

6. La unidad dramática corresponde al guión final de la historia uniendo las cuatro

²⁴ VALE, Eugene, Técnicas del guión para cine y televisión, Gedisa editorial, sexta edición, 1996, Pág. 169.

partes antes expuestas con el fin de realizarlo. En este punto el guión tiene elementos necesarios para la realización de la historia y una estructura clara con escenas definidas, es la herramienta de trabajo para producción y todos aquellos detrás del proyecto. Este guión final, permite la creación del story board que dará los detalles de cada escena tanto de personajes como lugar y tiempo.

Podemos decir entonces que la realización del guión es fundamental y corresponde al eje de la historia que queremos contar; gracias a este definimos, personajes, lugares, tiempo y la historia en sí. Con estos elementos logramos una concordancia adecuada para la trama y el mensaje a ser comunicado, sin olvidar que para un cómic la historia, el guión, sus personajes y acciones deben ser sencillos para que sean entendibles y atraigan al público. En el caso específico del cómic, el guión debe trabajarse en conjunto con el dibujante para buscar la mejor manera de transmitir no solo movimiento y vida de personajes, sino la comunicación correcta del mensaje deseado.

- *Realización de un story board*

Es la etapa a realizar tras la definición del guión, la cual permite concebir la historia de manera visual. El story board debe tener una descripción visual, no textual, de cada escena reflejando una fluidez de cada acción. El story board corresponde al guión técnico utilizado comúnmente en el cine, este indica de manera detallada los elementos necesarios en una escena, el plano, ambientaciones o escenografías. Es pues una herramienta de trabajo para el proceso de un cómic. El story esta compuesto por esbozo o bocetos rápidos de las escenas y permite entender la continuidad de la creación y es una guía visual. Así

pues el story board muestra a los personajes en acción por eso es importante definir no de manera detallada en esta etapa pero como guía la escenografía de cada escena. Se debe evitar cualquier indicación escrita y se debe tomar en cuenta los diálogos.

Dentro de la creación de un cómic, al igual que en una película o cortometraje la ambientación o escenografía se vuelve un punto fundamental para ubicar a los personajes en un lugar y una situación, La localización ya mencionada permite mostrar el contexto del lugar donde está ubicada la historia. Esta permite dar profundidad, expresar el tiempo, los días o estaciones, incrementar la fuerza de los personajes, su personalidad y la atmósfera que los rodea, transmite también con imágenes lo que se quiere decir en contexto sin tener que usar palabras. Una opción para el proceso de creación de escenografía para una animación es dibujar con fotos modelo, así los dibujantes toman fotos reales o modelos para inspirarse en la creación de fondos. Los escenarios pueden ser lugares cotidianos como una invención total del guionista o el espacio sideral. Este en cualquier situación deber conservar su fuerza correspondiente y atraer al espectador.

En este caso “el artista que crea los escenarios es responsable del ambiente. El aspecto visual que debe reflejar la historia”²⁵.

²⁵ MALTESSE, Cristy, Como se realizó "VACAS BAQUERAS", DVD película de los Clásicos de Walt Disney

CAPÍTULO 2

TEORÍA DEL CAOS

La teoría de la matemática y la existencia, se basa en lo imprevisible. Por ejemplo, cuando una función se reitera muchísimas veces el resultado puede ser casi imprevisible, dependiendo muy sensiblemente a cualquier variación del valor inicial.

El caos como parte de las matemáticas fue creado por meteorólogos²⁶ en los años 60, al tratar de descubrir si los fenómenos meteorológicos obedecen a alguna ley matemática. Al tratar de establecer estas leyes, empezaron a hacer rutinas normales del análisis matemático, como por ejemplo redondear números.

²⁶ En particular, el científico Edward Lorenz.

Pero, el descubrimiento fue asombroso: los resultados del análisis se volvían más complicados, y no correspondían a los resultados iniciales. Por ello, nació lo que se conoce como el “efecto mariposa”²⁷

Una mariposa parece no ser nada comparándola con las enormes fuerzas físicas que actúan en la atmósfera. Pero, podría pensarse que tal vez, el batir de las alas de una mariposa produzca un tornado en el otro lado de la tierra (después de múltiples retroalimentaciones y/o bifurcaciones del sistema).

En la vida cotidiana, la suma social de los pequeños esfuerzos cotidianos de todo el mundo, especialmente cuando se aúnan, libera indudablemente bastante más energía en el mundo que las hazañas heroicas singulares.

Ese total incluso logra que el esfuerzo heroico individual parezca algo minúsculo, como un grano de arena en la cima de una montaña con un sentido megalomaniaco de su propia importancia²⁸.

El caos en las religiones

Parece que hay muchos puntos en común entre la religión y la teoría del caos. Las siguientes frases son conclusiones de la teoría del caos, pero son ciertas para muchas religiones:

²⁷ Si agita hoy, con su aleteo, el aire de Pekín, una mariposa puede modificar los sistemas climáticos de Nueva York el mes que viene (J. Gleick)

²⁸ Pienso que antes de ser ciudadanos deberíamos ser personas. Uno no debería practicar el respeto hacia las leyes, sino hacia la justicia. Yo sólo estoy autorizado a asumir una única responsabilidad: hacer siempre lo que me parece compatible con la justicia. (Frase de Henry David Thoreau)

Para comprender completamente algo, por ejemplo el cuerpo humano, habría que estudiar todas las bacterias que en él viven, con lo cual habría que estudiar todo el ecosistema, y toda la tierra; para comprender la tierra habría que estudiar a fondo todo el universo. Acerca de eso las escrituras indias (escrituras de oriente) dicen que si uno comprende completamente su propio cuerpo y su propio ser, lo habrá comprendido todo, es decir, será Dios. Si se tiene una idea del mundo como un gran fractal, se llega a la misma conclusión, puesto que el fractal es autosemejante a todas las escalas y tiene infinitos detalles.

La teoría del caos sugiere que nos unamos con el todo, que no intentemos vivir como elementos separados, dado que formamos parte del caos. Además dice que estamos hechos a su semejanza (la del caos). En estas ideas también se basan las religiones.

En la mitología Griega, el Caos primordial, concebido como vacío absoluto, tiene como complementos a Nyx (la Noche), Gea, la Tierra, genera por sí sola a Urano (el Cielo), Ponto (el Mar) y las Montañas. Los orígenes y genealogías de los dioses están narrados en la Teogonía de Hesíodo²⁹

La idea de la teoría del caos acerca de la observación de las cosas, olvidándonos de todos nuestros prejuicios y gustos, también es una idea que se encuentra en la religión. Con esto, se justifica una nueva sociedad.

²⁹ Teogonia 116 y ss.

Despojarse de todos los derechos y dudas ilusorias de la historia exige la economía de una legendaria edad de piedra; chamanes y no curas, bardos y no señores, cazadores no policías, recolectores de pereza paleolítica, dulces como la sangre, van desnudos como un signo o pintados como pájaros, en equilibrio sobre la ola de la presencia explícita, sobre el ahora y siempre sin relojes³⁰.

Acerca de la creatividad Krishnamurti sostuvo que “solamente cuando hay una enorme incertidumbre” se produce una profunda apreciación creativa de la vida, pero vio que esa incertidumbre no sólo existe en las grandes ocasiones de la vida y de la muerte, sino en cada momento de la vida. En cada momento tenemos la oportunidad de morir psicológicamente si somos capaces de abandonar los prejuicios, los hábitos mecánicos, el aislamiento, el ego, las imágenes del yo y del mundo y las concepciones del pasado y del futuro. De este modo ponemos en marcha la posibilidad de una percepción autorganizada y creativa que nos pone en contacto con la magia que nos alumbró.

La existencia del caos como parte de la religión ha acompañado la existencia de la religión judeocristiana, la biblia ha establecido que “los caminos del señor son misteriosos”.

³⁰Hakim Bey, Caos, los pasquines del anarquismo ontológico

La existencia de este espacio en que la voluntad divina, y los razonamientos humanos no parecen estar en concordancia, implica una irrupción en el orden divino, que crearía ese desorden que conocemos como caos.

En este orden de cosas, podemos definir al caos como la suma de todos los órdenes posibles, siendo esta la fuerza más poderosa de la existencia, y el dominante máximo de nuestras aspiraciones mortales.

En esta teoría estará basada la historia del cómic , ya que mi propuestas se basa en que los actos de egoísmo, traición , deshonor y envidia de la humanidad han ido acumulando tanta energía , generando una reacción la cual abre una brecha para que un plano distinto al nuestro se junte , generando una gran lucha en la cual la humanidad estará sentenciada a la extinción si no recuperan los valores perdidos y luchan uno junto a otro para poder sobrevivir al caos generado pos sus acciones .

CAPÍTULO 3
ANÁLISIS DE TIPOLOGÍAS

3.1 Masters of the Universe MVCreations.

Color : En los personajes utiliza colores planos , colores cálidos para los personajes buenos, mientras que para los villanos utiliza colores fríos. Para los fondos los colores van grabados y difuminados , de esta forma los personajes no pierden importancia, pero los escenarios van solos , estos tienen mayor definición y detalle.

Profundidad : Está dada por planos.

Iconicidad : Está en el nivel 5 de iconicidad , por lo cual es una representación figurativa no realista.

Viñetas : Estas están distribuidas unas sobre otras, para dar un sentido de lectura desde la que está debajo de las otras, hasta las que está sobre todas, también es utilizada para dar mayor continuidad en su lectura y mostrar detalles.

Tipografía : Posee una tipografía sin serifas, de esta forma da facilidad a su lectura.



Composición: la composición tiene una lectura diagonal ascendente , de derecha a izquierda , el hombre en el primer plano es quien da la entrada a la composición y guía nuestra lectura hacia el personaje que se encuentra de pie, de esta forma gana mayor importancia que el otro y nuestra mirada se fija en él . La tensión está dada por la mirada de los personajes . El centro de atención está dado por la chaqueta roja , ya que se encuentra en los dos tercios superiores y por su valor lumínico.. La composición tiene mayor peso visual en el lado derecho ya que posee mayor cantidad de elementos pero está equilibrada por la luminosidad del lado izquierdo.

3.2 Fallen Angel DC cómics

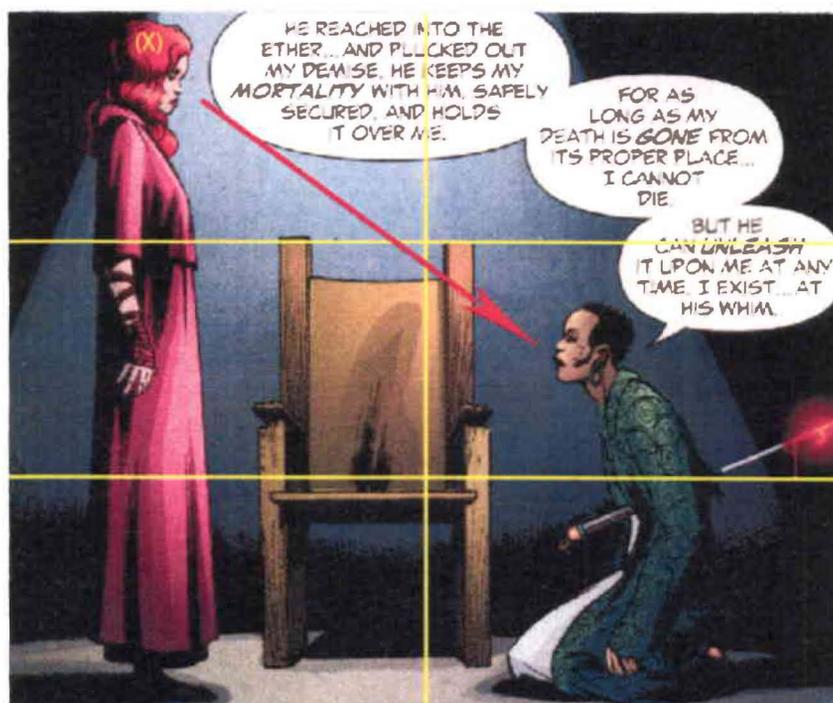
Color : Utiliza colores ocres tanto para los personajes como para los escenarios, utiliza gradados para dar mayor volumen y realismo.

Profundidad : Está dada por planos y a la vez utiliza perspectiva.

Iconidad : Está en el nivel 5 de iconicidad , por lo cual es una representación figurativa no realista.

Viñetas : Estas están distribuidas verticalmente , da mayor dinamismo y continuidad a las escenas.

Tipografía : Posee una tipografía sin serifas y cursiva , de esta forma da facilidad y dinamismo a la lectura.



Composicion.

La lectura es de izquierda a derecha y de arriba a bajo . Existe una tensión (T) diagonal descendente de arriba hacia abajo, dada por la mirada del personaje que se encuentra de pie sobre del que se encuentra arrodillado.

El punto de atención (X) en la cabellera roja situada en el tercio superior izquierdo , por su valor cromático y luminosidad. El peso visual está en el lado izquierdo por la cromática luminosidad y la ubicación de los elementos en el campo.

3.4 Síntesis :

En la actualidad existe gran variedad de cómics en el mercado , con diversidad de temáticas y de estilos . Estos han evolucionado mucho , una de la más grandes diferencias que hay que tomar en cuenta para la elaboración de nuestro cómic , es la utilización de escenarios mucho mas detallados y la interacción de los personajes con este.

Otra gran diferencia , es la forma de utilización de las viñetas , anteriormente se usaban de una forma muy geométrica y estática , dando la impresión de que cada viñeta es un mundo separado del resto , en los nuevos cómics esto ha cambiado y depende mucho del estilo de cada casa de cómics , unos mantienen el estilo clásico con ciertas modificaciones y otros van mas allá llegando a que la viñeta sea parte fundamental para poder entender al cómic , un ejemplo muy claro de esto es la serie de Spaw de Image cómics , en que las viñetas forman parte de la composición , dando mayor dinamismo y expresividad, esta forma de utilizar las viñetas es muy importante para un cómic , ayudando a la lectura y mayor atractivo a la vista , rompiendo la monotonía de los antiguos cómics .

Uno de los aspectos que deseo que tenga mi cómic es el desarrollo de los personajes en la historia , quiero que tengan la posibilidad de evolucionar y que tengan un fin como en la vida real , no deseo que sean simples personajes que puedan estar en cualquier aventura sin importar el tiempo y espacio.

En los cómics analizados tienen una semejanza y es la utilización de una tipografía informal y de simple lectura , muy parecida a la que se utiliza al escribir con pluma , esta

característica se ha mantenido desde el principio y al pasar de los años no ha cambiado ,
y es muy importante ya que de esta forma la tipografía es un elemento gráfico más.

En mi opinión creo que estas consideraciones son de fundamental importancia para la
creación de mi cómic , claro que la experiencia y equipo que se debe tener para realizar-
lo es muy grande, pero es un paso enorme en mi formación como comunicador el poder
experimentar creando mi propia historia y personajes.



CAPÍTULO 4

DISEÑO DEL CÓMIC

4.1 Formato

El formato que se utilizó tanto para el libro de preproducción de un cómic como para el cómic en sí , será el convencional que es de 17 x 26cm. Es un formato práctico y de fácil transporte.

Para el libro se utilizó un papel envejecido para darle aspecto de reliquia , perdida durante años y que tiene escrito una historia no antes leída, estará envuelta en cuero..

Para el cómic se utilizará papel couche brillante para que las imágenes tengan mayor brillo y que los colores tengan mayor impacto visual.

4.2 History Line

El espíritu del caos se ha despertado , y el planeta entero ha caído sobre su poder, criaturas han surgido , ciudades han desaparecido, y clanes se han formado, las energías de la tierra han decidido que tiene que haber un equilibrio, tres guerreros surgirán y protegidos por los espíritus de la naturaleza estarán, sus vidas entregarán y el equilibrio recuperarán .

4.3 Introducción De La Historia

El Supay³¹ es un Agente del Caos como principio inamovible de la existencia. El Supay ha luchado desde el principio del tiempo, para imponer a los seres de la creación una existencia basada en el caos; en la imprevisibilidad del destino y en la imposibilidad de vivir según un plan, una moralidad, y un sistema de creencias que guíe los pasos de los seres que viven y respiran.

El hombre en su libre albedrío ha tratado de vivir y de desarrollar su existencia de la mano del Caos. Ha intentado vivir de manera instintiva, buscando la trascendencia, y buscando un destino para sí mismo y sus acciones.

A pesar de los esfuerzos del Supay para poner a su favor la balanza del flujo cósmico, los hombres abusaron del libre albedrío, al crear un mundo donde la destrucción de la belleza, y de las vida del resto, a través de acciones irresponsables, que no suponen ningún

31 En presencia del hambre, y de la enfermedad de las guerras y desgracias imprevistas, ha debido reflexionar el hombre primitivo de las culturas andinas y pensar sobre la existencia de un ente malo. Este principio se ha identificado, desde la entrada de España a Latinoamérica, identificada con el demonio cristiano (Ver La transformación del español: de Viracocha a Supay, desde la vision de Titu Cusi Yupanqui, Artículo escrito por Dante González Rosales, Universidad de San Marcos, Lima, aparecido en www.sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/libros/l.iteratura/trad_oral/gonzales_rd.pdf).

razonamiento sobre las consecuencias de los mismos.

Mientras tanto, el equilibrio de la vida esta personificado en otro principio. Frente al caos (Supay) existe un principio basado en el orden perfecto. Como en todo sistema dual, los “ángeles” buscan que los seres basen su vida en torno a reglas.

Estas reglas (ley, religion, moral) ha mostrado lo mejor de lo seres humanos, a través de gobernantes justos y líderes morales que mostraron un camino a la armonía, al igual que gobiernos dictatoriales donde la actividad del hombre es controlada, al igual que su libertad para actuar y pensar. Este es el sistema que, a través de toda la historia, ha controlado al hombre.

Los seres humanos son conscientes de la existencia de estos dos principios, pero se han limitado a creer que son puras creaciones de su imaginación y no entiende que es la suma de todas las vidas del universo, incluso las “divinas” son parte del flujo universal que poco o nada pueden entender.

En el año de 2012 el hombre descubre que no está solo en el universo. Esta vez, no se trata de la existencia de vida en otras partes. Es algo más importante (y perturbador) que eso. El Supay, con su conocimiento de la vida y del espacio-tiempo, logra abrir la barrera que separa las partes de la auténtica realidad, que muy pocos humanos alcanzaban a comprender: Vivimos en un Duoverso, una realidad dual en el que coexisten dos realidad totalmente opuestas entre sí, destinadas a vivir una lucha eterna, a través del equilibrio.

Es decir, existimos en un “DUOVERSO³²”, o dos cosmos que tienen un vínculo de interrelación, que es lo que origina la existencia. Si comparamos este concepto andino instrumental, con el concepto occidental de “universo”, podremos concluir obviamente que este concepto de “UNIVERSO” y su cosmogonía, sería el origen del individualismo, del egoísmo y de toda actitud excluyente³³.

El Supay logra abrir planos entre ambas realidades, con el fin de unir a las criaturas de ambos universos y que vivan juntas a través de la suma de todos los órdenes posibles, que es el caos. Ante esta situación ambos sistemas de vida, antagónicos desde su creación, entran en conflicto, el cual carecía de lógica para el hombre, pues veía a las criaturas del Supay como enemigos; la verdad estaba en que el ser humano era marioneta en la guerra por la existencia de una realidad diferente, entre el orden perfecto, y el caos perfecto.

La energía del planeta ha dado la oportunidad para que en ciertos lugares nazcan personas con la habilidades especiales, equilibrando ambas fuerzas, quienes por medio del Gran Toro , único, que sabe los designios del universo, y la verdadera intención de la Vida, conocerán la naturaleza de su misión. Recuperar el lugar del hombre en su mundo, devolviendo la auténtica libertad a los seres humanos, atrapados en el libertinaje, y en las reglas de una sociedad que no entiende el porque de crear esas reglas.

32 Martin Rees, un astrónomo que trabaja en la prestigiosa Universidad de Cambridge, sugiere de manera teórica, que podemos estar viviendo en un universo que es parte de muchos más universos. En ese caso, el universo no lo comprendería todo, sino tan sólo una parte de un conjunto que Rees y Barrow llaman el “multiverso” (Noticia aparecida por la agencia de prensa AFP el 24 de noviembre de 2004 y reproducida en la siguiente página web <http://www.lafecha.net/canales/ciencia/noticias/200411241>)

33 QHAPAQ ÑAN: LA RUTA INKA DE SABIDURÍA. Artículo escrito por Javier Lajo, Lima, Enero de 2004.

Es aquí, el momento en que la humanidad se despierta del horror de la guerra y así comienza nuestra historia..

4.4 Resumen De La Historia

Hace mucho tiempo en el mundo existían muchos seres actualmente llamados “Mágicos” , “Mitológicos “ , “ Espirituales” . Pero no todos eran buenos , entre ellos habían seres que se alimentaban del miedo, la ira , y otros instintos oscuros de las personas .

Al líder de estos seres, los antiguos lo llamaban “ Supay” , y era un ser maligno que corrompía a la gente . Con el tiempo empezó a ganar mucho poder y las fuerzas de la naturaleza comenzaron a reunirse para combatir este mal.

Muchos fueron los que intentaron ser dignos de los poderes de la naturaleza , pero solo tres fueron los elegidos para llevar los tótem sagrados..

Estos tres guerreros pelearon contra las fuerzas de la oscuridad, , al final descubrieron un hechizo el cual creaba un sello alrededor del planeta , y separaba lo que vendría a llamarse el mundo fisico (real) y el mundo espiritual.

Para que este sello fuera creado, los tres guerreros se sacrificaron , pero ellos sabían que el sello se iría debilitando con el tiempo , y para cuando esto pasara ellos renunciarían para hacer frente una vez mas al poder de Supay.

Tendrán que combatir contra Cinzin que es el elegido por Supay para dirigir sus tropas y crear caos y destrucción por donde quiera que va.

4.5 Reseña Del Primer Capítulo Del Cómic

El mundo ha sufrido un gran cataclismo , ríos de lava surgieron de las entrañas de la tierra , grandes y extraños bosques cubrieron algunas ciudades , tornándolas en lugares muy peligrosos; seres de sueños y leyendas cobraron vida , unos pacíficos y otros muy agresivos

Kinich

Yo nací 3 años después del cataclismo, fui separado de mis padres y de mi hermano cuando un grupo de esclavistas atacaron el lugar donde vivíamos, después de un tiempo logré escapar y desde entonces he estado buscándolos. (todo esto pasa mientras él va en bus jalado por una bestia gigante, él va conversando con un anciano). Ahora me dirijo al puerto de lava para embarcarme a Quito donde espero encontrar alguna noticia de mi familia.

Al fin logro llegar al puerto de lava, aquí existe un pequeño pueblo, decido quedarme en una casucha, no es grande pero es barato el alojamiento, por hoy descansaré, mañana, ya veré como le hago para cruzar el mar. Mientras paseo por el pueblo escucho rumores, un grupo de esclavistas fue visto entre los bosques cercanos, “solo unos locos se esconderían

ahí , para mañana estarán muertos”. Luego de comer algo voy a la casucha y me preparo para dormir, “el calor es insoportable”.

Durante la noche se oyen sonidos raros en el pueblo, unos cuantos gritos y golpes me despiertan. Rápidamente me levanto los esclavistas han traspasado las murallas y ahora atacan el pueblo , cerca de mí una pequeña niña es arrastrada por uno de ellos, saco unas de mis dagas y le hundo en el cuello del infeliz; murió sin saber que le pegó . levanto a la niña, a mi alrededor solo hay caos, las personas huyen hacia todos lados; la defensa de este pueblo fue tomada por sorpresa, pronto caerá por completo. Llevo a la niña hacia una gran pared de piedra que tiene unas pequeñas cuevas; allí estará a salvo. La ayudo a subir, de pronto algo me golpea por la espalda; qué rayos es eso!!!... tiene cola!!!. Saco mi espada y me dirigo hacia él ; rayos porque tenia que ser tan grande este animal; logré cortar el brazo en el que lleva su arma , luego clavo mi espada en su cuello, cae sobre mi, con esfuerzo logro quitarlo de encima mío , mi espada está a unos metros , me arrastro hacia ella , de pronto siento un golpe, mi vista se nubla; que descuidado he sido!!!.

Cuando despierto estoy en una jaula, mis manos y pies están atados, a mi lado dos hombres, el uno no pasará de esta noche , el otro está inconsciente, estamos en un barco, entre gritos , golpes y lamentos escucho que nos dirigimos al puerto de Quito, no esperaba ir así, pero en fin, no hay mal que por bien no venga; veo hacia la pared donde dejé a la niña, ella está ahí ; por lo menos vivirá un día más , no sé si es bueno o malo, el barco zarpa rápidamente antes de que lleguen los refuerzos del pueblo vecino; rayos me gustaba mi espada!!!

4.6 Diseño de personajes Principales

KINICH

Edad: 20

Peso: 80Kg

Sexo: Masculino

Estilo de cabello: Largo y cola

Color de piel: Trigueño

Color de ojos: Cafés

Color de cabello: Castaño oscuro

Talento Especial: Habilidad con la espada



Su Historia.

Nació en una aldea en los alrededores de Quito, sus padres fueron grandes guerreros que lucharon contra el ejército de Supay, ellos lo llamaron Kinich que significa dios del Sol, le enseñaron el arte de combatir desde pequeño, pero no fue lo único que le enseñaron, también le inculcaron valores como el honor, la lealtad y el valor para enfrentar cualquier adversidad. Kinich se separa de ellos a muy poca edad, cuando un grupo de guerreros Jaguar atacó su clan, y hasta el día de hoy no les encuentra y es el único que quedó de su clan.

Entrenó durante años junto a un amigo de su padre, quien falleció de viejo. kinich ahora

tiene 20 años y va de aldea en aldea buscando a su familia . Este gran guerrero ha entrenado duro día a día , para poder continuar la batalla contra Supay, y el sentimiento a sus padres es la fuerza que le mantiene en pie para vencerlo.

Kinich es muy hábil con la espada , y ha sido elegido por el espíritu del fuego para portar la Dama de Luz, fue forjada en materiales fuertes y mágicos, el simple corte de aire con ella genera una gran estela de fuego, y será con esta espada con la que combatirá contra el gran espíritu del caos.

KILYA

Edad: 17

Peso: 55Kg

Estatura: 1.65m

Estilo de cabello: Largo

Color de piel: Trigueño

Color de ojos: Castaño Oscuro

Talento Especial: Habilidad

con Arco y Flecha , manejo de Daga



Su Historia

Nació en los valles de Quito , perdió a su familia de pequeña , fue adoptada y criada por el clan Gould Colibrí. la llamaron Kilya , su nombre significa Luna y fue llamada de esa forma porque fue encontrada en una noche de luna llena. .

El clan la entrenó para que pueda enfrentar a cualquier adversario. A diferencia de las guerreras del clan, ella es solitaria y tiene mayor contacto con la naturaleza, sobre todo con las aves, es muy veloz y ágil, al no ser directamente descendiente del clan, ella toma la decisión de vivir por ella misma, permanece en los alrededores como una sombra que está siempre vigilante, protege a quienes la criaron y cuidaron. Esta guerrera fue elegida por el espíritu del viento para portar a Susurro de la Guerrera, es un arco de gran alcance y fuerza, el corte que hacen sus flechas con el aire es como un susurro dulce y suave pero fatal, cuando el enemigo escucha este susurro es paralizado y posteriormente eliminado.

Las habilidades de esta guerrera se unirán a las de Kinich y Amaru para combatir y vencer el caos que reina en Quito.

AMARU

Edad: 40

Peso: 100 kg

Estatura: 2.50

Sexo: Masculino

Estilo de cabello: Largo y despeinado,
posee barba.

Color de piel: Trigueño

Color de ojos: Cafés

Color de cabello : Gris Blanco



Talento Especial: Habilidad con el hacha y la espada grande

Su historia

Armaru, su nombre significa “ el que guía el camino” , este gran guerrero es uno de los pocos que sobrevivió a la unión de los planos y ha vivido durante este tiempo con el fin de terminar el caos en el que están , perdió a su familia peleando contra grandes bestias, las cuales lo atraparon y lo hicieron esclavo, pero esto lo ayudó a crecer física y espiritualmente.

Después de huir se internó en los bosques , lugar donde se une al Clan Dasypus Novemcinctus, donde adquiere grandes conocimientos de estrategia militar y habilidades curativas, logra apreciar a la naturaleza , comienza a respetarla y admirarla , por lo que el espíritu de la Tierra se hace presente ante él y lo otorga el Rugido Destructor , es una gran hacha muy ligera lo que permite un amplio manejo , ésta al golpear algo genera un estruendo enorme y una onda destructora de 5 m de diámetro , lo cual hace que sus enemigos no puedan acercarse.

CINZÍN

Edad : Desconocido

Peso: 80 kg

Estatura: 1.80

Sexo: Masculino

Estilo de cabello: Largo

Color de piel: Trigueño

Color de ojos : Cafés

Color de cabello: Castaño oscuro



Contextura: Atlético

Fortaleza : Desconocida

Debilidades: Desconocida

Talento Especial : Habilidad con la espada

Localidad: Desconocida

Información familiar : Desconocida

Intereses: Generar caos y manipular

Información extra : Elegido por Supay para manipular y controlar sus ejércitos para generar caos en todo el plano existencial .

4.7 Diseño de personajes Secundarios



Gran Toro

El Gran Toro representa la sabiduría de la naturaleza y será el encargado de guiar y ayudar a nuestros querreros a encontrar su fuerza interna para poder combatir.

ESPÍRITUS

Espíritu Wayra

Son las hadas más conocidas de todo el reino mágico, estas hadas acostumbran vivir en los bosques, arroyos, cuevas e incluso pueden habitar en un tronco hueco de un viejo árbol, como la mayoría acostumbran a salir de noche, intervienen directamente en todo el desarrollo de las flores, representan su aroma, su color e incluso su forma

Ellas viven en un Universo paralelo, y se dice que jamás envejecen, Son extremadamente



bellas , y tienen un gran parecido con las doncellas humanas. Sus largos cabellos son erizados, y generalmente suelen vestirse con ropas más sutiles tipo gasas o muselinas. Se las puede detectar por el aroma a flores que dejan a su paso, especialmente a rosas, flor que adoran, este perfume persiste durante bastante rato después de que hayan desaparecido . Como todas las hadas aman la música, y les encanta cantar, son muy sociables y gustan de estar acompañadas. Estas hadas han estado siempre muy cerca del Ser Humano , participando activamente en su ayuda y protección, debido a sus muchos poderes benéficos , aunque a veces ha habido conocimiento de algunas hadas de carácter maléfico, estas han estado en minoría.

Espíritu Yaku

Los espíritus habitantes del elemento Agua, o hadas de agua , pueden encontrarse en cualquier lugar donde se halle este elemento en libertad y puro , así podemos encontrarlas en los ríos , manantiales, estanques , cascadas, mares, pozos o fuentes. Aman sobre todo las aguas movibles , es decir aquellas que provocan oleaje .Por tal motivo siempre se ha creído que el mundo de las hadas o su tierra secreta se halla tras la cortina de una cascada .

De cuerpos blancos semi-traslúcidos y abundante cabello largo y verde, que viven en las corrientes alrededor del mundo .

Se las representa frecuentemente saliendo del agua, con su larga cabellera húmeda y flotando alrededor de el.

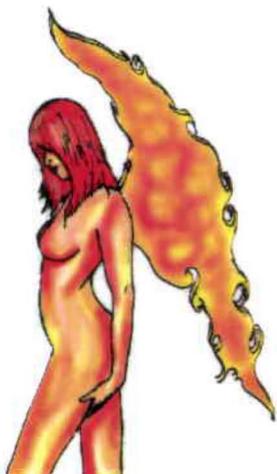
Adoran las perlas, que consideran un don preciado y mágico , antiguos textos manifiestan que son el regalo que los



humanos debían ofrecerles para obtener su amor incondicional y eterno.

Son muy conocidas por los humanos, ya que gustan de dejarse ver a menudo.

Epíritu Nina



Los antiguos ,pensaban que en realidad las hadas de fuego eran almas de espíritus humanos , condenados a vagar por la tierra durante las noches en castigo de algún delito que hubieran cometido en vida , pero esto va en contra de la realidad de estas hadas, ya que su aparición va seguidas de eventos benéficos, o la llegada de Magos u otras Hadas.

Espíritu Pacha

En realidad estos seres siempre acompañan al ser humano aunque nosotros no nos percatemos de ello. A las hadas de tierra las podemos encontrar en lugares donde haya muchas flores , en los bosques , en los desiertos, en las selvas, en los páramos etc...

Esta palabra genérica , representa a todas las hadas o ninfas pobladoras de los árboles , son seres cuidadoras y protectoras .Su historia nos dice que son las hadas de tierra las que permanecen allí durante toda la vida del mismo, y que estas mueren cuándo este también muere

Se dice de ellas que son muy hermosas, de voz suave , similar al arrullo de las hojas. Por lo general se las representa con tonalidades verdosas, con largos cabellos. Suelen elegir por residencia aquellos árboles



que se hallan en lo más profundo y alejado de los caminos o linderos del bosque , ya que rehuyen del contacto con el hombre.

A pesar de su negación a ser vistas por el hombre, este las invoca cuando tiene que atravesar un bosque oscuro y misterioso, pidiéndoles su protección, aunque por todos es conocido que no es muy prudente transitar por los bosques en la noche , ya que algunas de estas hadas son fáciles de enojar si creen que lo que en verdad pretenden es descubrir su hogar, por lo que suelen angañar y asustar al viajero con sonidos o toques de ramas contra su cuerpo.

Típica es la imagen del Hada rodeada de flores, ya que representan su vínculo entre la Naturaleza y la protección de ellas para con el medio en el que viven. Estas hadas siempre han trabajado en defensa de sus prados, bosques y en la preservación de las flores y árboles del mundo, cuidándolos y protegiéndolos de los vientos , las sequías o las tormentas.

CLANES



Vultur Gryphus Linnaeus

Los Vultur Gryphus Linnaeus son por naturaleza amantes de la guerra ; las acciones agresivas de sus oponentes impulsan a los hombres Vulturuxa luchar contra la muerte.

Los miembros del clan van armados de grandes alas metálicas muy filosas y que da la habilidad de planear en los aires.

Los del clan vulturuxa raras veces llevan armadura metálica , ya que esto impediría que remonten las alturas con sus alas.

El miembro más sabio y fuerte , sirve como jefe. El clérigo de mayor nivel de la tribu

sirve como Reverendo Clérigo. El resto de la tribu se halla dividida equitativamente entre guerreros y trabajadores , niños y ancianos.

Un poblado de este clan es una o varias montañas donde hay cuevas. Cada cueva alberga a una familia de 20 miembros.



Dasyypus Novemcinctus



Es un clan muy pacífico , son geniales estrategas, poseen una de las mejores defensas y armaduras. Se encuentran en los bosques, de esta forma se protegen.

Estos habitantes de la jungla son muy inteligentes. Cada nacimiento dan como resultado gemelos. Las mentes de los gemelos se hallan unidas telepáticamente, de modo que cada uno comparte los pensamientos,

emociones y experiencias del otro como si habitara en su cuerpo.

Desde el momento del nacimiento, los gemelos no pueden soportar el estar lejos el uno del otro, y nunca se separarán voluntariamente más de un kilómetro, que es el límite de su conexión telepática. Si se produce una separación, el uno se vuelve ansioso e irracional, temeroso de que le haya ocurrido algo a su gemelo, mientras que el otro simplemente se vuelve perverso y ataca todo lo que halla a su vista. Incluso después de haberse reunido los gemelos no vuelven a ser los mismo después de tal experiencia.

Los armadillos subsisten principalmente de una dieta de carne



CRIATURAS Y ESPÍRITUS

Hombres Jaguar



Hombres Jaguar: “ Un día los hijos del Jaguar se levantarán de su letargo y reclamarán la tierra que les fue arrebtada a sus ancestros”. Los guerreros del dios Sol , muy fuertes y veloces , existen dos rangos , los “S” que son los que han unido su espíritu con el Jaguar haciéndose uno, siendo más fuertes y voraces, los otros son “X” que son humanos y rinde homenaje al Jaguar y pelean por él, sin llegar a ser uno. Cinzín bajo las influencias del Supay los han despertado para que luchen con él para el dominio del mundo.

Es una de las tribus mas salvajes que existen: viven en la tierra del fuego, un lugar lleno de cuevas y minas ; se dice que nadie ha logrado salir vivo de aquel maldito lugar.

Dians

Los Dians son gigantes guerreros , no le temen a nada , siempre andan en grupos y poseen una fuerza descomunal, a pesar de su gran tamaño son veloces y ágiles.

Supy los manipula y los ha convertido en mercenarios , que van de aldea en aldea saqueando y destruyéndolo todo, a quienes no matan, lo convierten en esclavos y los venden



al mejor postor.

Jucumari

Son enormes criaturas lentas y pesadas , pero con una fuerza descomunal, sus armas son sus colmillos y garras . Son solitarios y muy rara vez se los ve en pareja. Normalmente atacan cuando se entra en su territorio. Muchos de estos han sido atrapados por mercenarios quienes los utilizan para el ataque o para halar grandes pesos.



4.8 Síntesis de la creación personajes

Principales

Para el diseño de los 4 personajes principales se realizó un análisis de los valores, habilidades y facciones que debería tener cada uno de ellos al igual que el nombre que debería tener cada uno y que concuerde con su personalidad.

Kinich, es quien demostrará a lo largo del cómic los valores de honor, lealtad y valor a pesar de ser muy joven , su corazón está lleno de bondad y coraje y son la cualidades que tiene un verdadero líder, de esta forma guiará al resto del grupo. Por estas razones

tome su forma física. Su nombre significa dios jaguar.

Su vestimenta es vieja y de color lila representando el misticismo y obscuridad, lleva capa y máscara , de esta forma nadie sabra que es el hermano de Kinich.

Secundarios

Para los personajes secundarios se utilizó la mitología y fantasía .

Los espíritus o hadas representan los cuatro elementos vitales y energéticos de la vida, sus nombres significan cada elemento , en quechua , y cada uno de ellos se unirán con los personajes principales .

Los clanes , están formados con animales de nuestra región como el cóndor , el colibrí y el armadillo, fueron elegidos por ser exóticos y de amplia energía.

Los Hombre Jaguar , representan un espíritu muy poderoso y que están destinados a surgir para combatir , según la mitología azteca .

Los Dians , son criaturas de carácter personal ya que han aparecido en sueños.

CAPÍTULO 5

5.1 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

–El cómic al ser un medio de entretenimiento y comunicación puede ser un medio por el cual se puede incentivar a la lectura a los niños y mostrarles diferentes puntos de vista de nuestro país , para generar una cultura de lectura de cómics desde pequeños.

–En el país falta mucho que el cómic sea apreciado, pero tenemos que seguir luchando para que este tenga un lugar como medio de expresión de los jóvenes.

–El cómic al ser un medio de expresión llega a ser un expositor de la lectura de cada país y aprovechando que nuestro país es rico en historia, leyendas , mitos y lugares , se pueden crear historias que nos hagan valorar el ser ecuatorianos y que lo nuestro vale más que cualquier cosa extranjera.

Recomendaciones

–Después de la realización de este proyecto , creo que la universidad deberería incluir un curso de redacción dentro de la carrera de Diseño, de esta forma se mejoraría el planteamiento de proyectos de diseño .

–Creo que cursos de dibujo y bocetaje en los primeros años de carrera mejoraría el proceso de diseño de los alumnos , al igual que implementar herramientas de ilustración tanto manual como digital , mejoraría la presentacion de los proyectos.

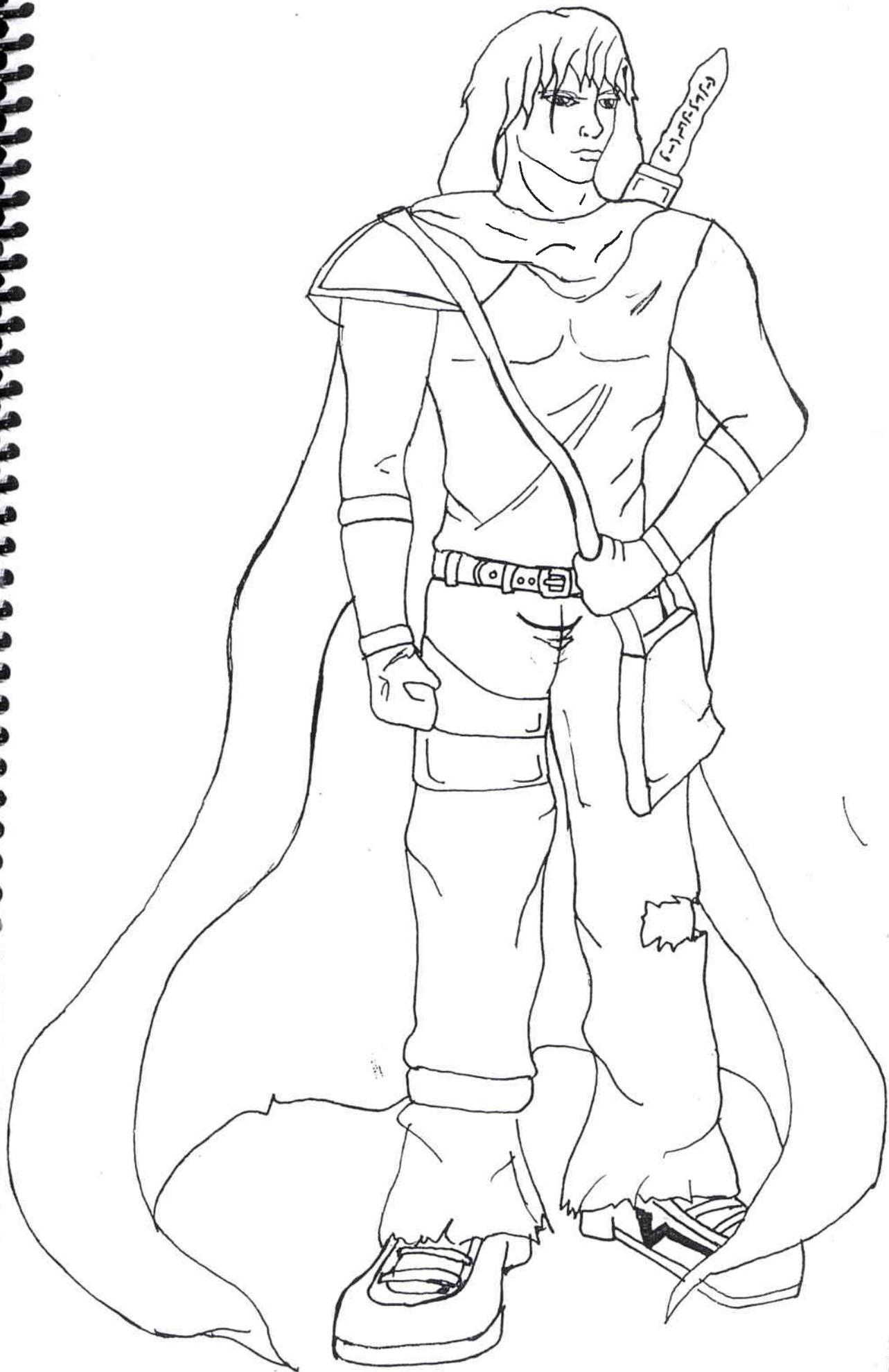
BIBLIOGRAFIA

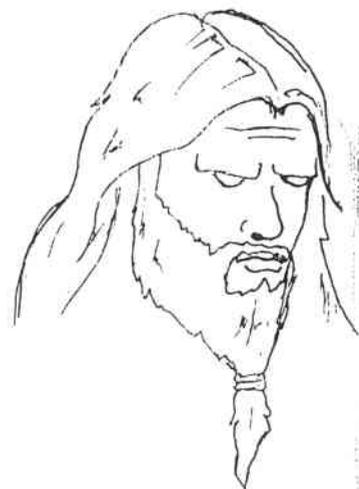
- ARISTÓTELES, Poética. Océano.
- VALE, Eugene. Técnicas del guión par el cine y televisión. Gedisa editorial
- CASTRO, Karina Y SÁNCHEZ José Rodrigo. Dibujos animados y animación, historia y compilación de técnicas de producción.
- TOLLINSON Hal. Cartooning. Artist's library Series.
- VÁSQUEZ, Alonso y PERE LLUIS CANO, Pilar De la creación al guión. Manuales profesionales, doc comparato, instituto oficial de Radiotelevisión española.
- MARTINEZ, Roca, Curso avanzado de manga, Estudio Fénix, edición 2.
- OZAWA, Tadashi, Cómo dibujar anime, el diseño de personajes, Norma editorial.
- OZAWA, Tadashi, Cómo dibujar anime, Emociones y sentimientos, Norma editorial.
- OZAWA, Tadashi, Cómo dibujar anime, Acciones cotidianas, Norma editorial.
- OZAWA, Tadashi, Cómo dibujar anime, Chicas en acción , Norma editorial.
- HART, Chistopher, Ediciones Martínez Roca S.A.
- TAYLOR, Richard, Cómo dibujar cómics: héroes y villanos, enciclopedia de tecnicas de animación
- Como dibujar manga, fondos, biblioteca creativa, Norma editorial.
- Cómo dibujar manda, Color, biblioteca creativa, Norma editorial.
- FINCH, Chistopher, The art ok Walt Disney, Concise Edition.
- Disney, The Ultimate visual guide, A dorling Kindersley book.
- MUNDi, Anima, Animation Now!, Taschen

ANEXOS
BOCETOS



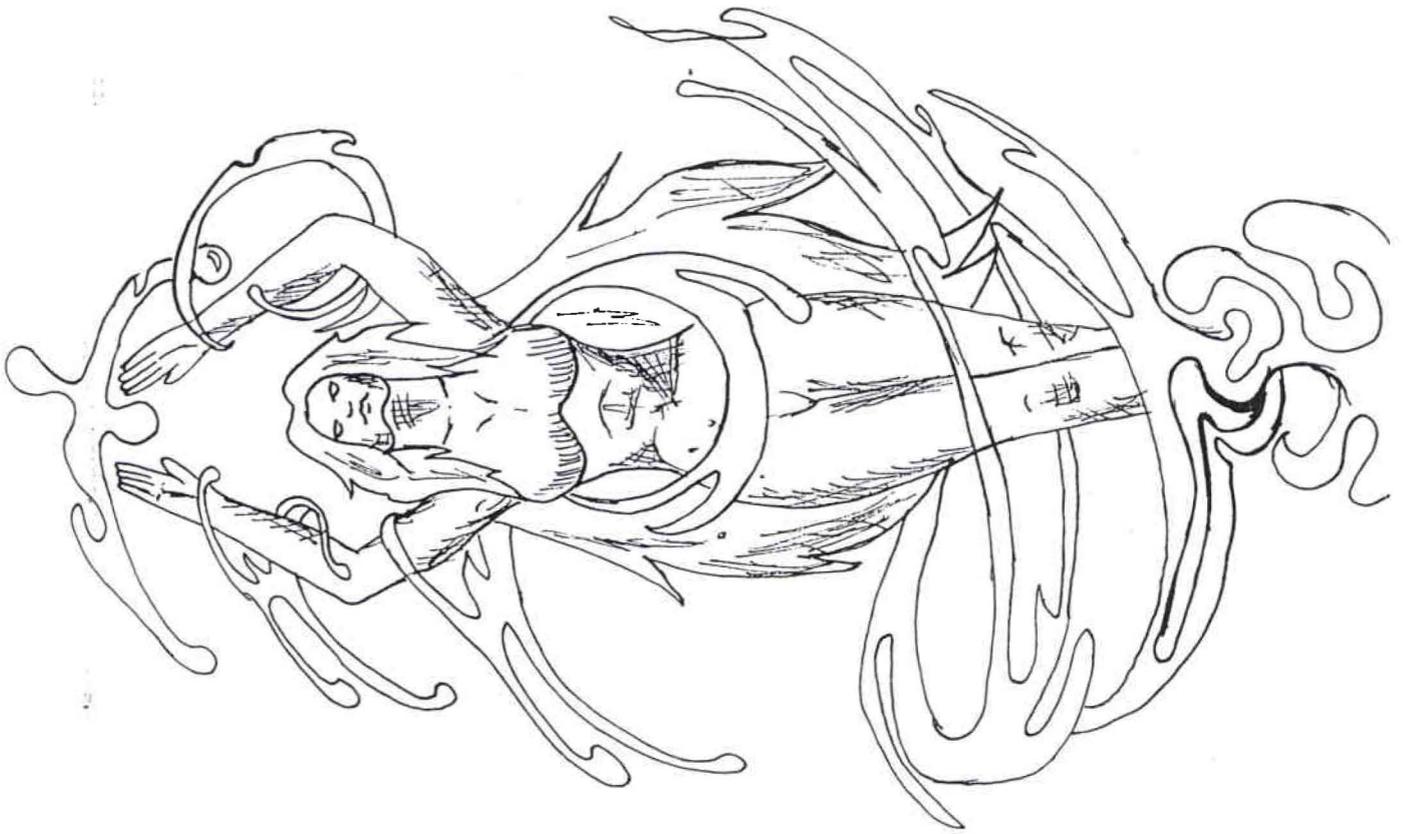










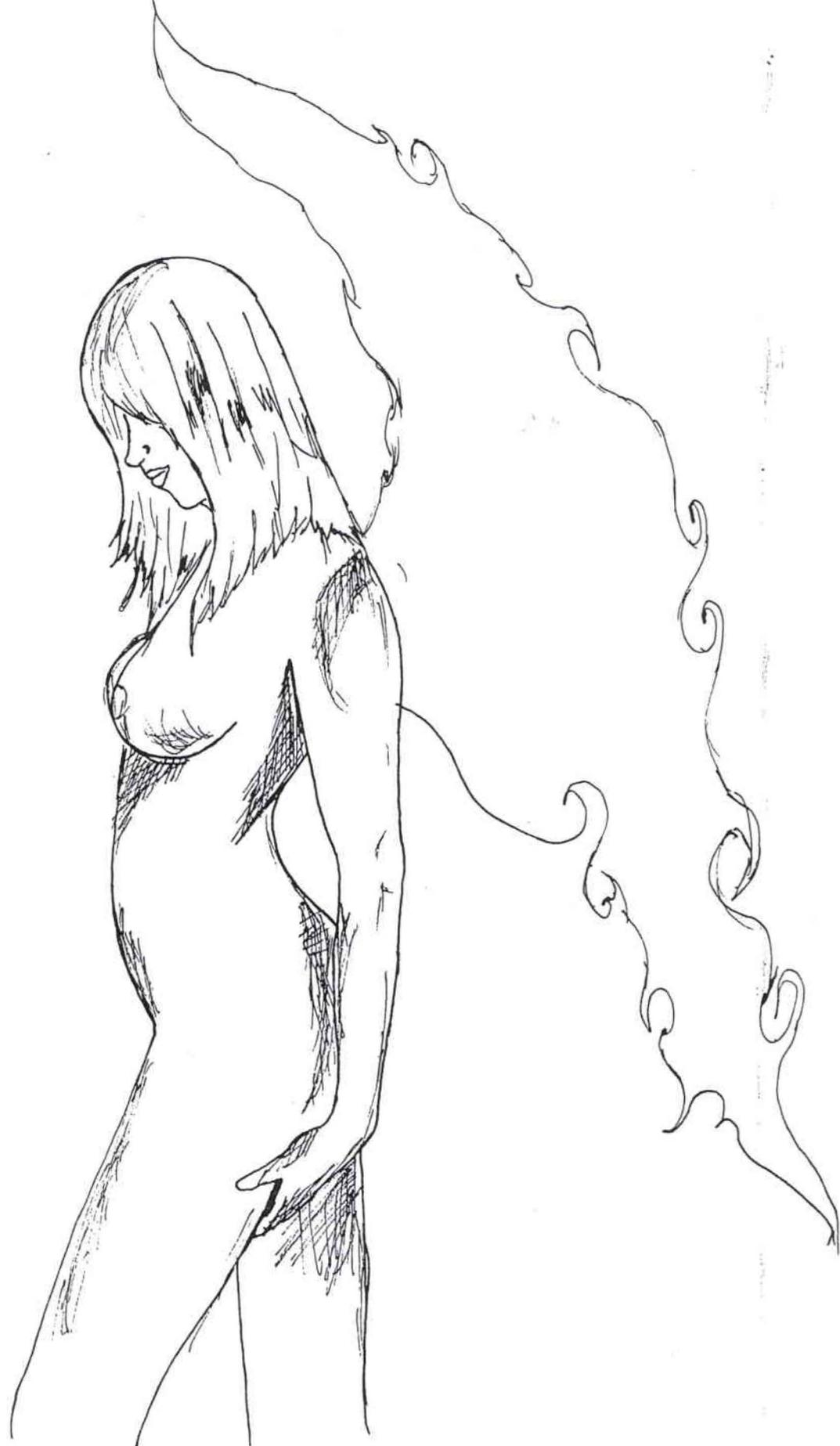


















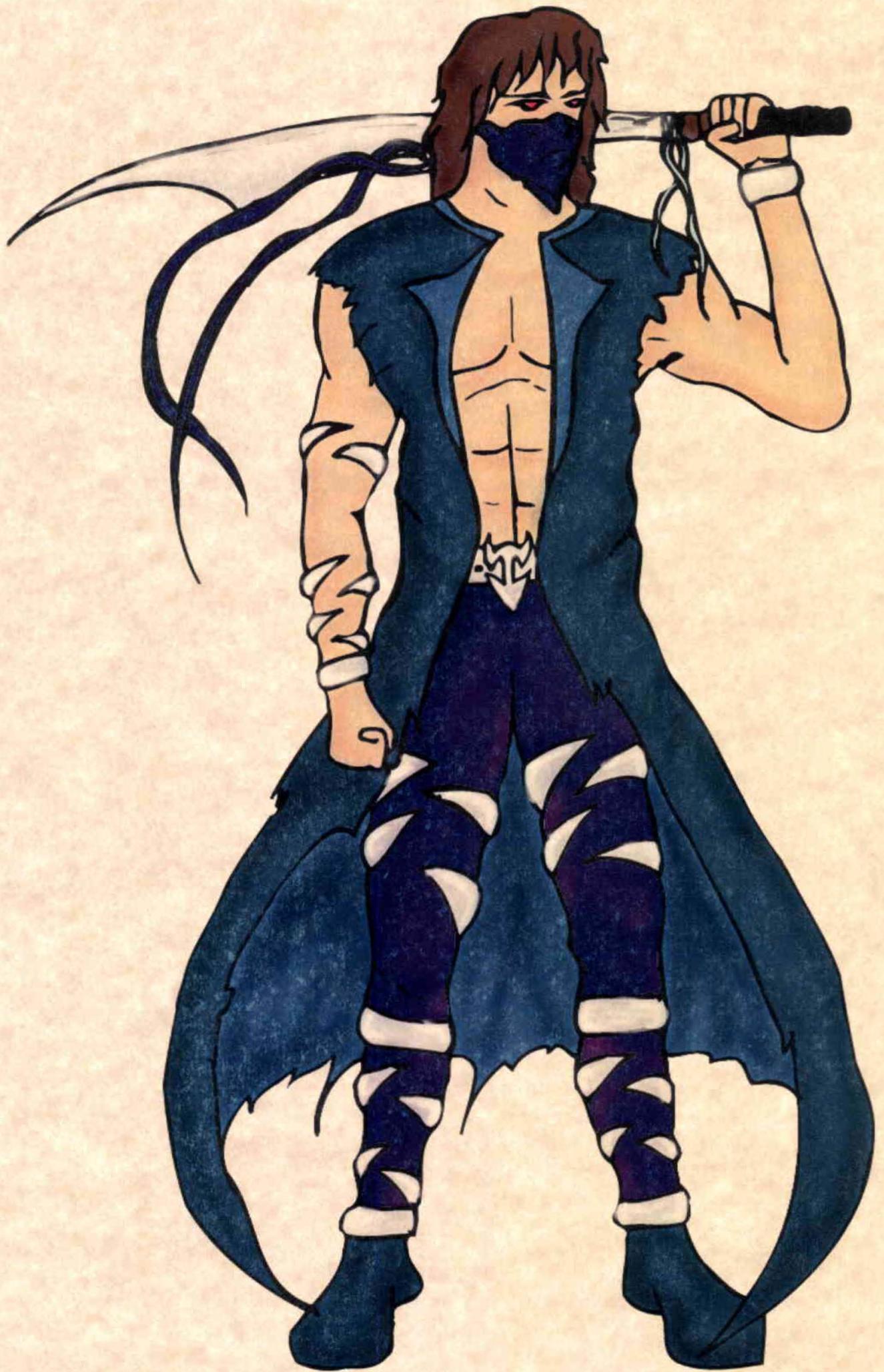
SUPAY





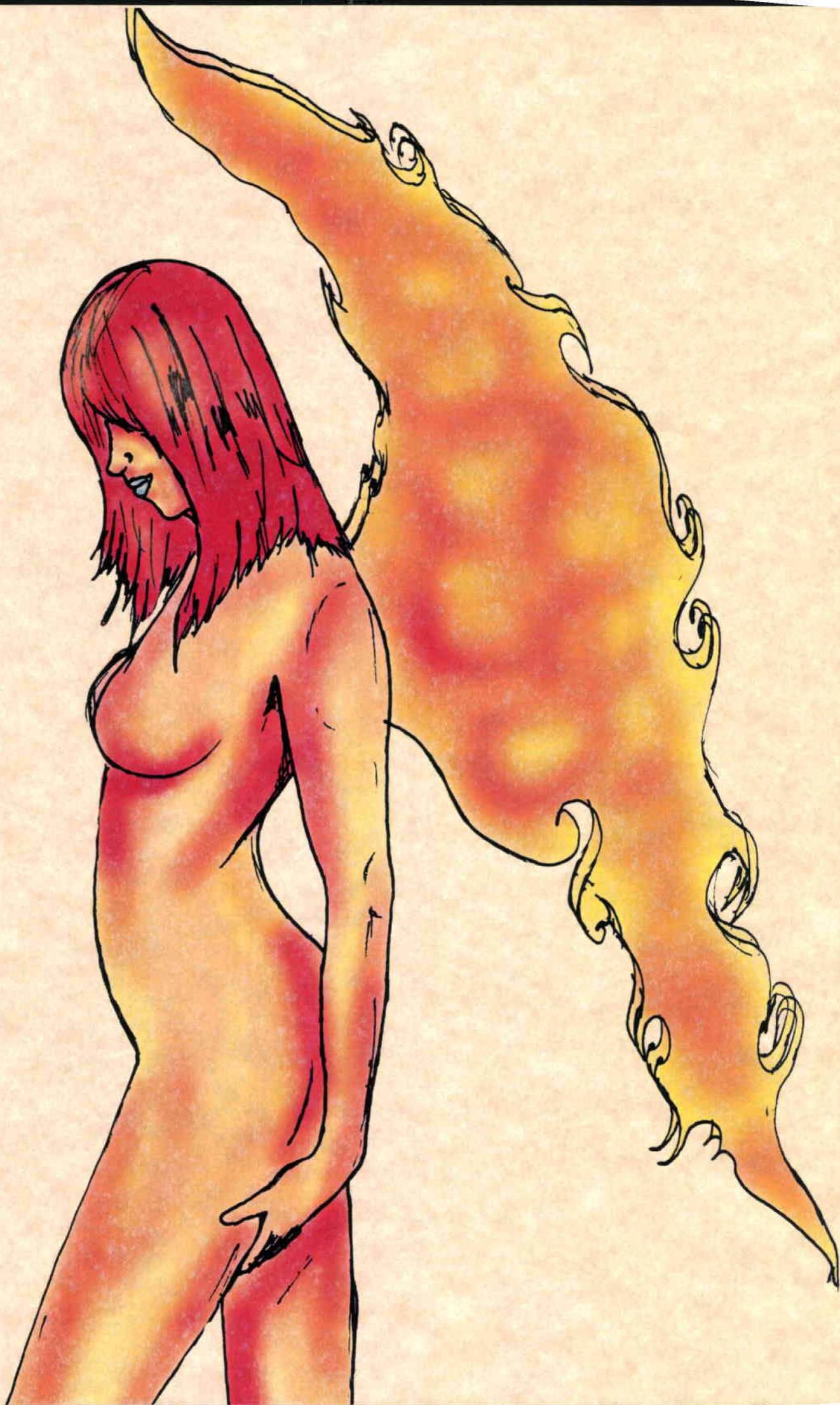










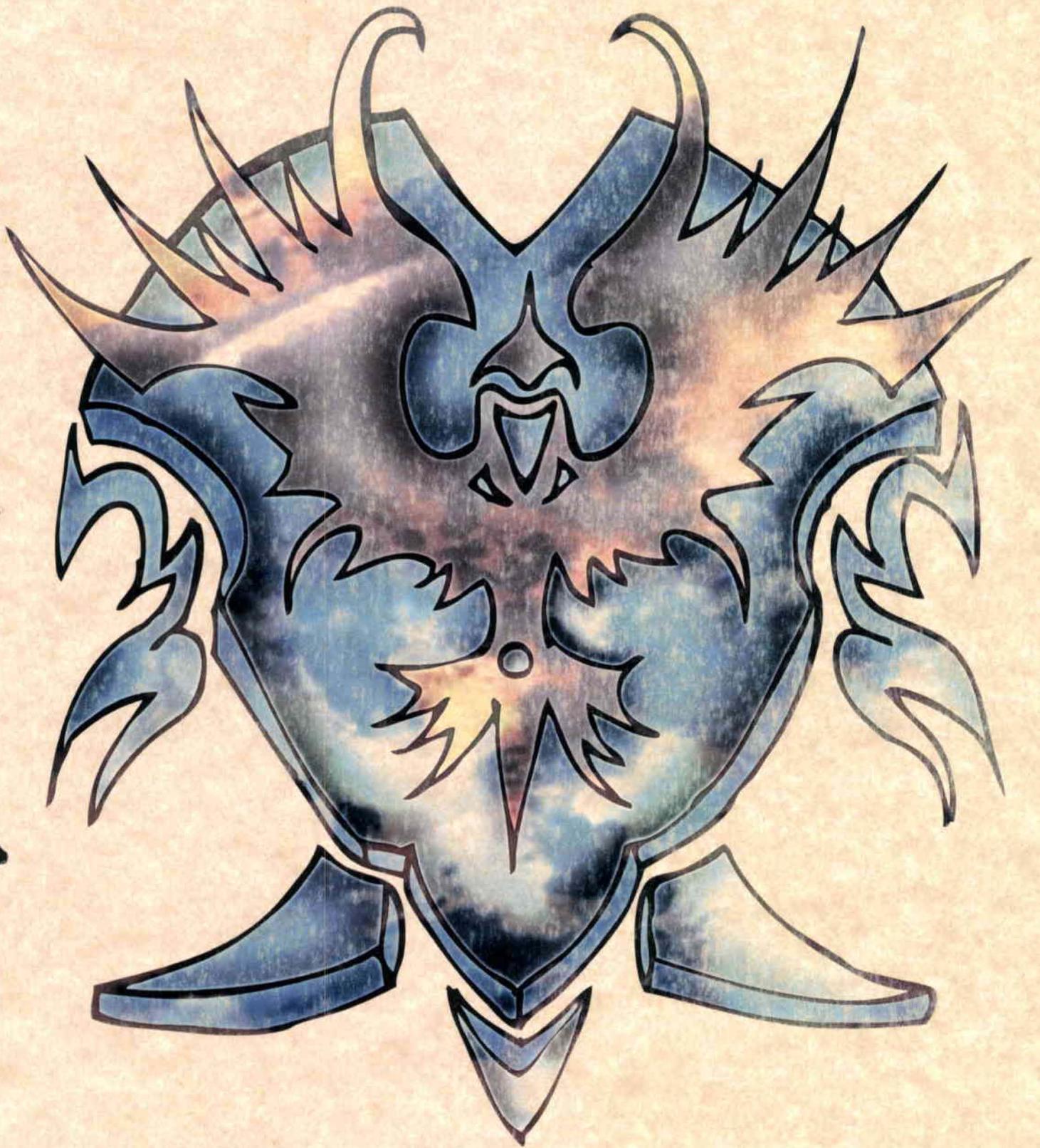




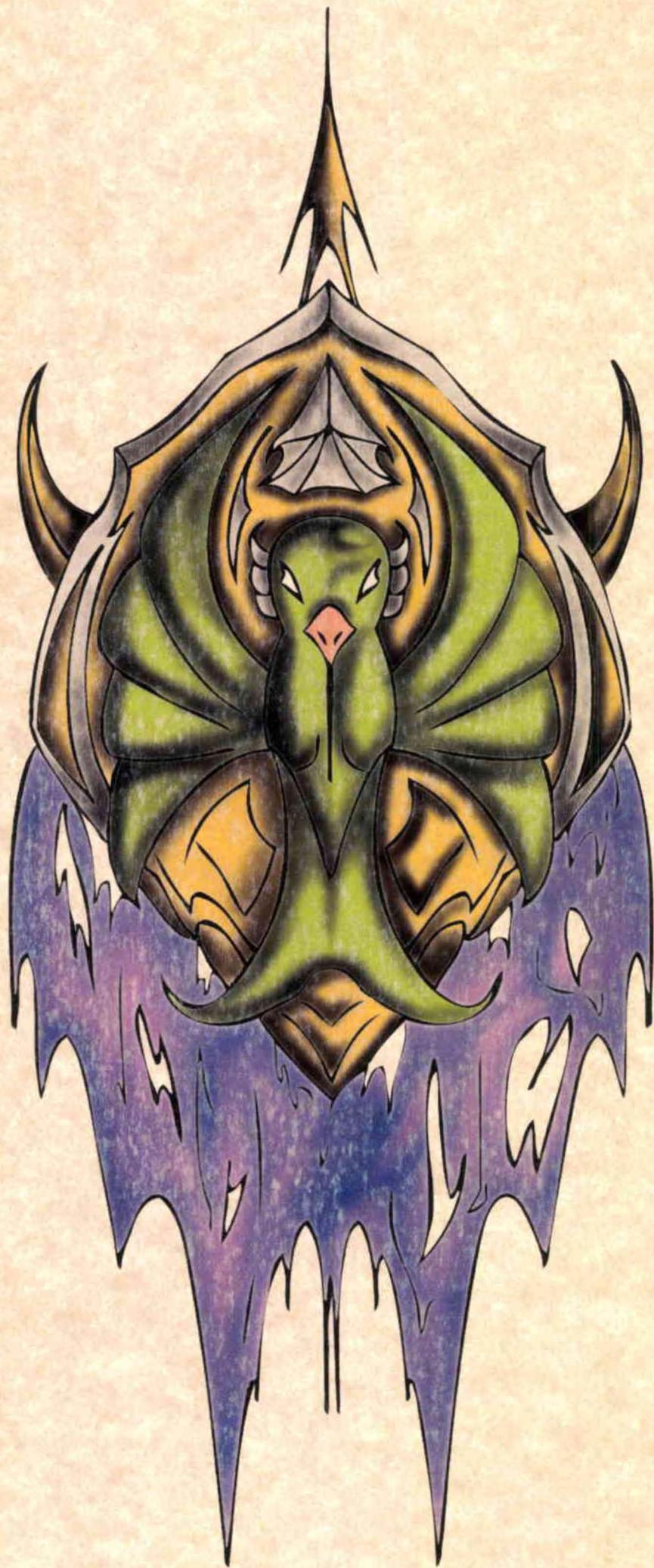




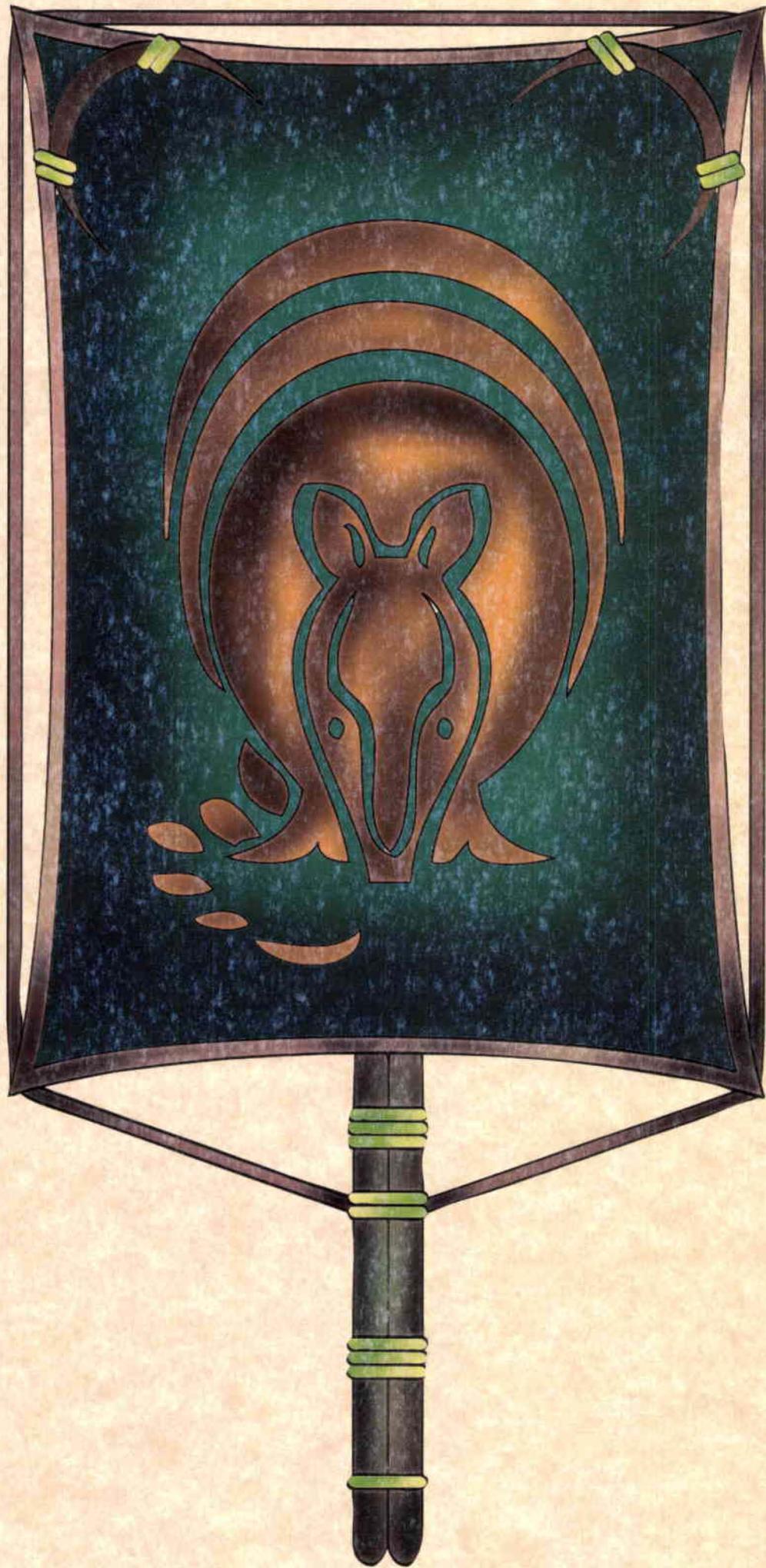








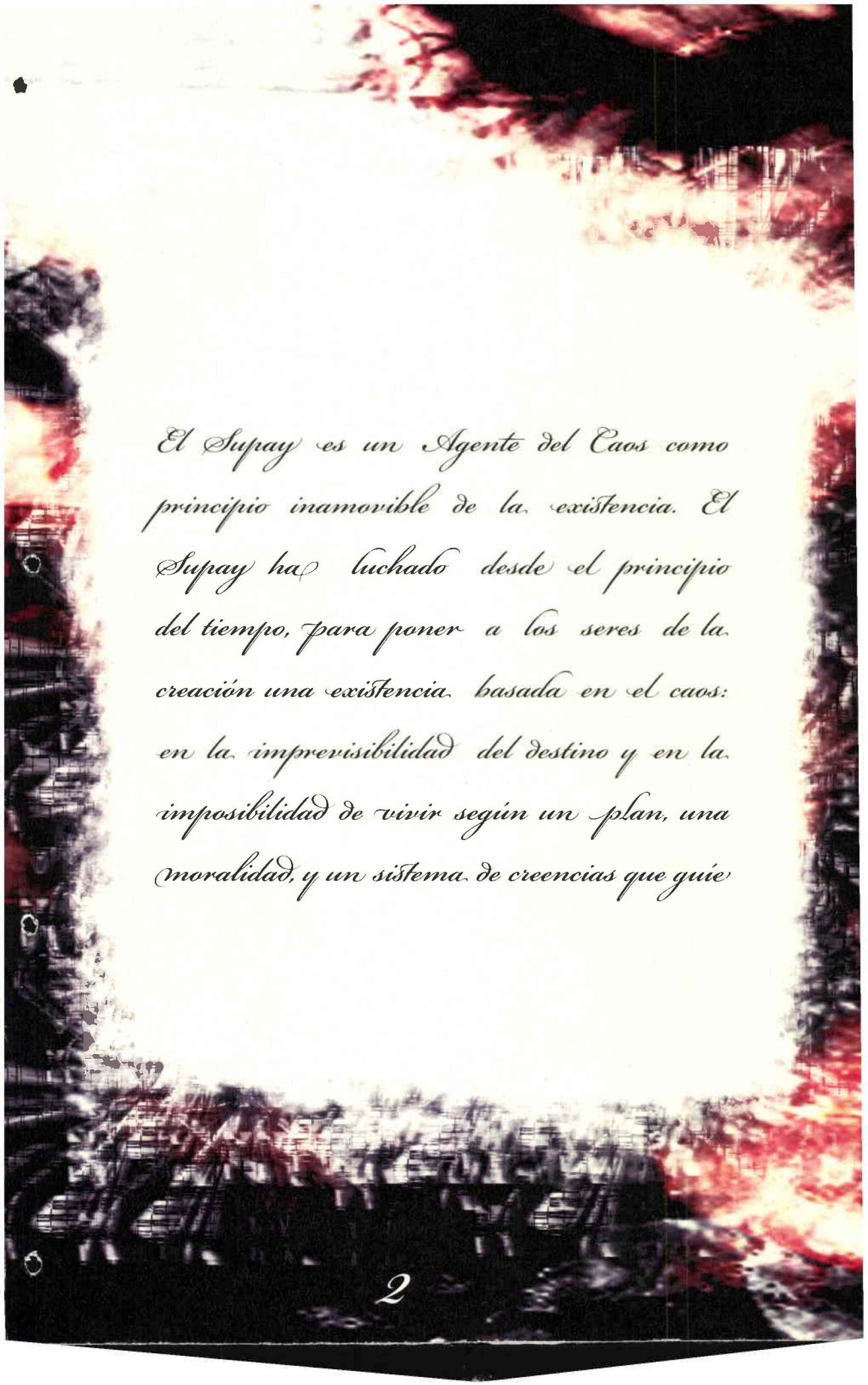




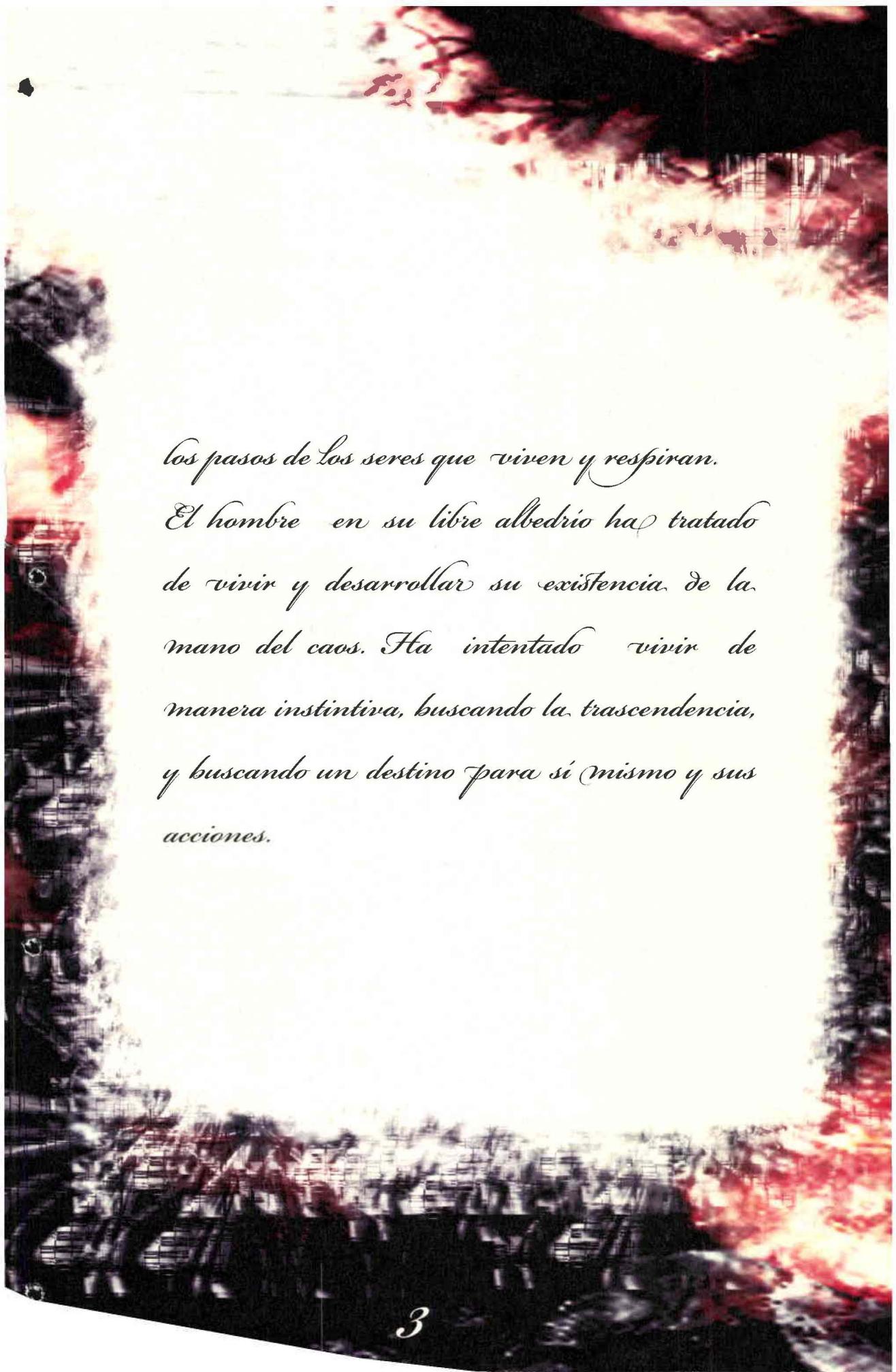




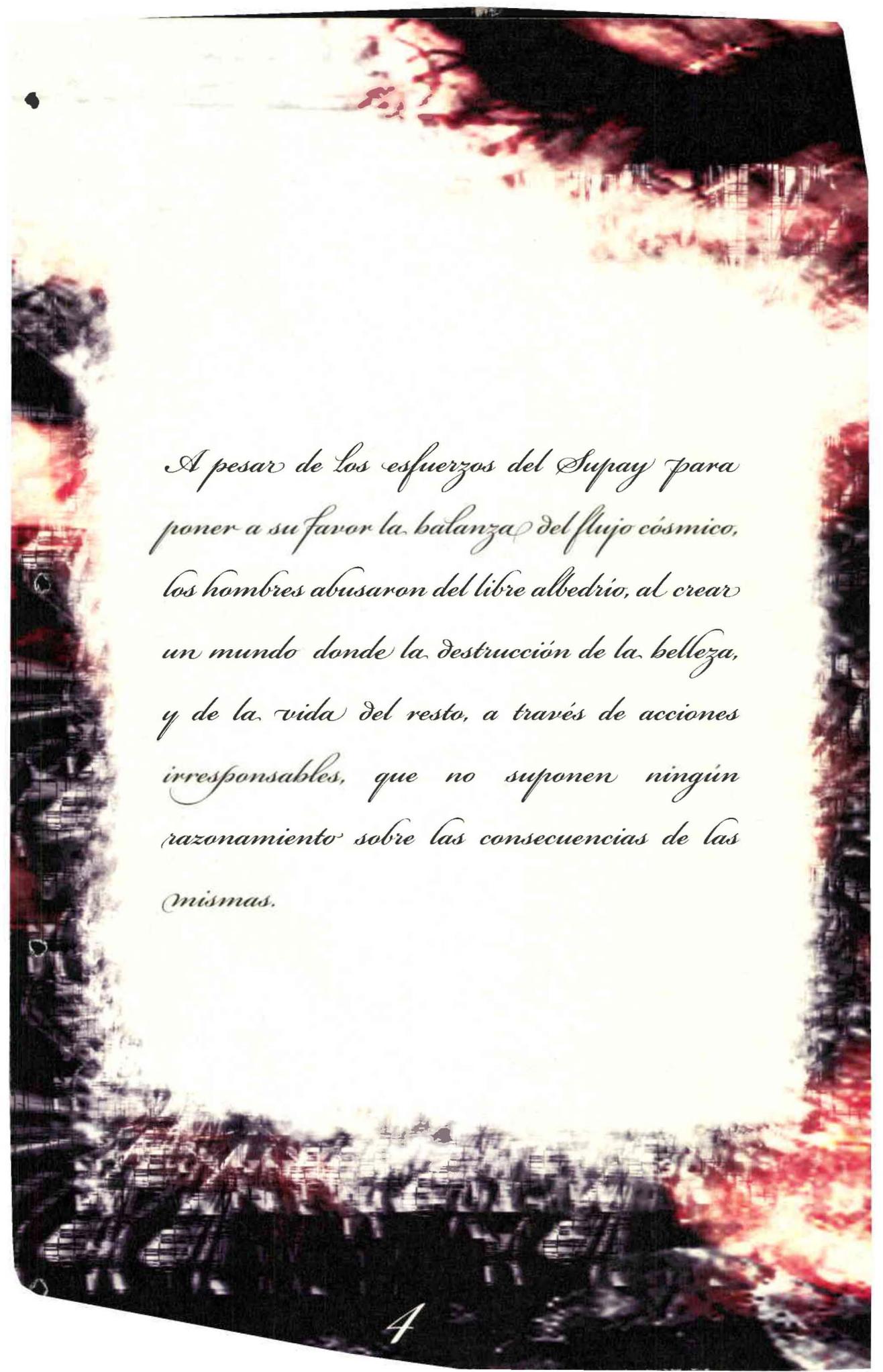
SUPAY



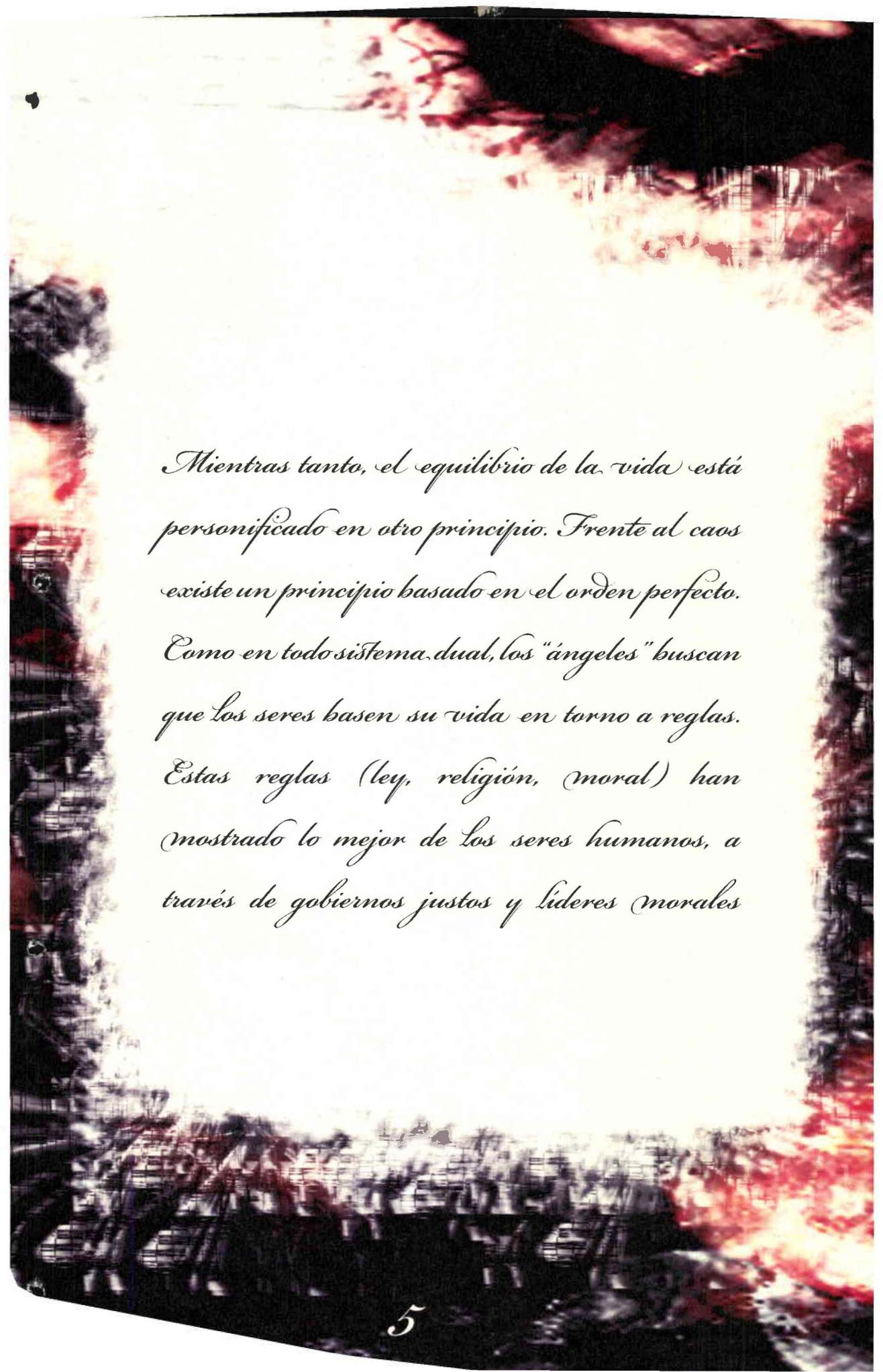
El Supay es un Agente del Caos como principio inamovible de la existencia. El Supay ha luchado desde el principio del tiempo, para poner a los seres de la creación una existencia basada en el caos: en la imprevisibilidad del destino y en la imposibilidad de vivir según un plan, una moralidad, y un sistema de creencias que guíe



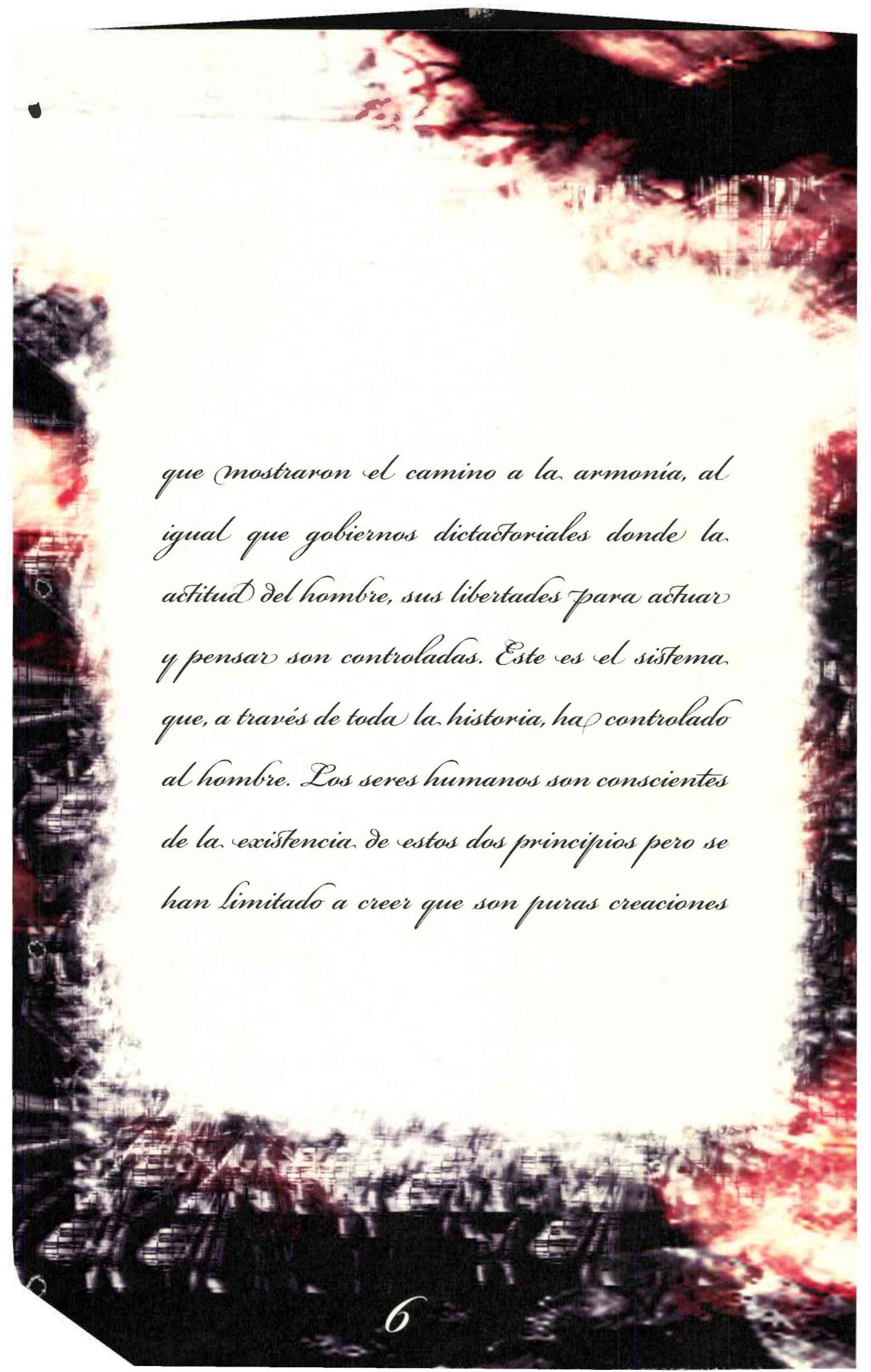
*los pasos de los seres que viven y respiran.
El hombre en su libre albedrío ha tratado
de vivir y desarrollar su existencia de la
mano del caos. Ha intentado vivir de
manera instintiva, buscando la trascendencia,
y buscando un destino para sí mismo y sus
acciones.*



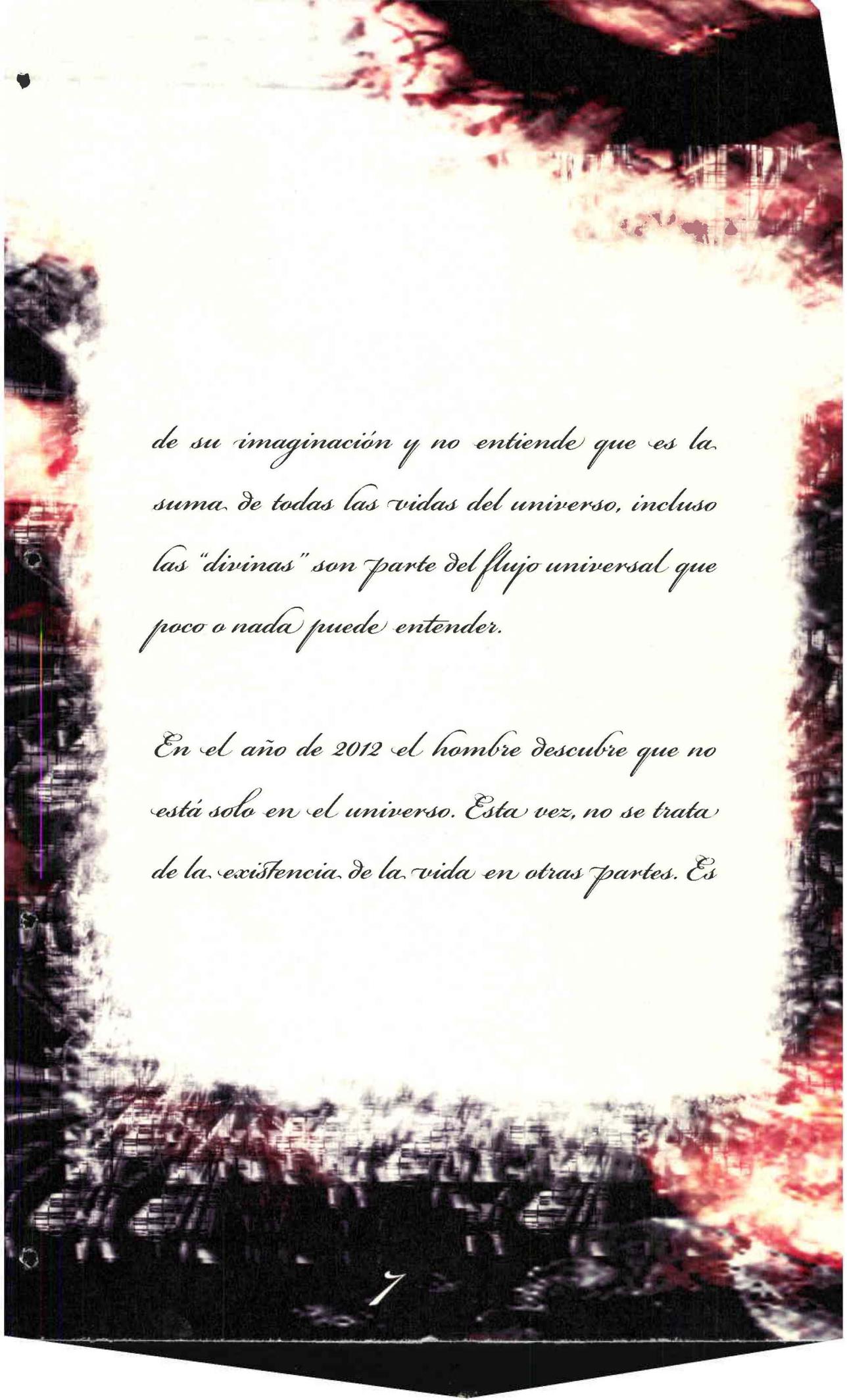
A pesar de los esfuerzos del Supay para poner a su favor la balanza del flujo cósmico, los hombres abusaron del libre albedrío, al crear un mundo donde la destrucción de la belleza, y de la vida del resto, a través de acciones irresponsables, que no suponen ningún razonamiento sobre las consecuencias de las mismas.



Mientras tanto, el equilibrio de la vida está personificado en otro principio. Frente al caos existe un principio basado en el orden perfecto. Como en todo sistema dual, los "ángeles" buscan que los seres basen su vida en torno a reglas. Estas reglas (ley, religión, moral) han mostrado lo mejor de los seres humanos, a través de gobiernos justos y líderes morales

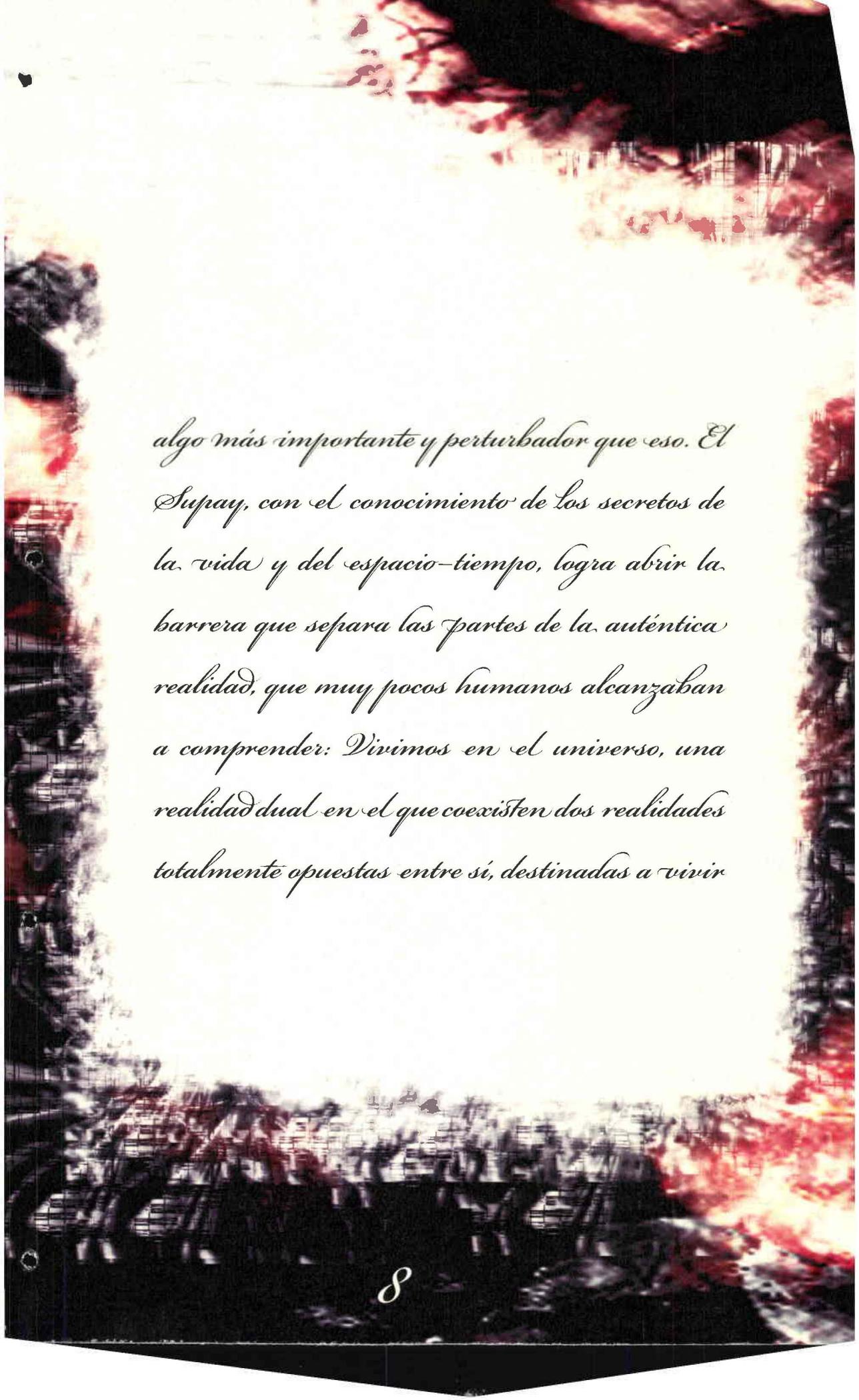


que mostraron el camino a la armonía, al igual que gobiernos dictatoriales donde la actitud del hombre, sus libertades para actuar y pensar son controladas. Este es el sistema que, a través de toda la historia, ha controlado al hombre. Los seres humanos son conscientes de la existencia de estos dos principios pero se han limitado a creer que son puras creaciones

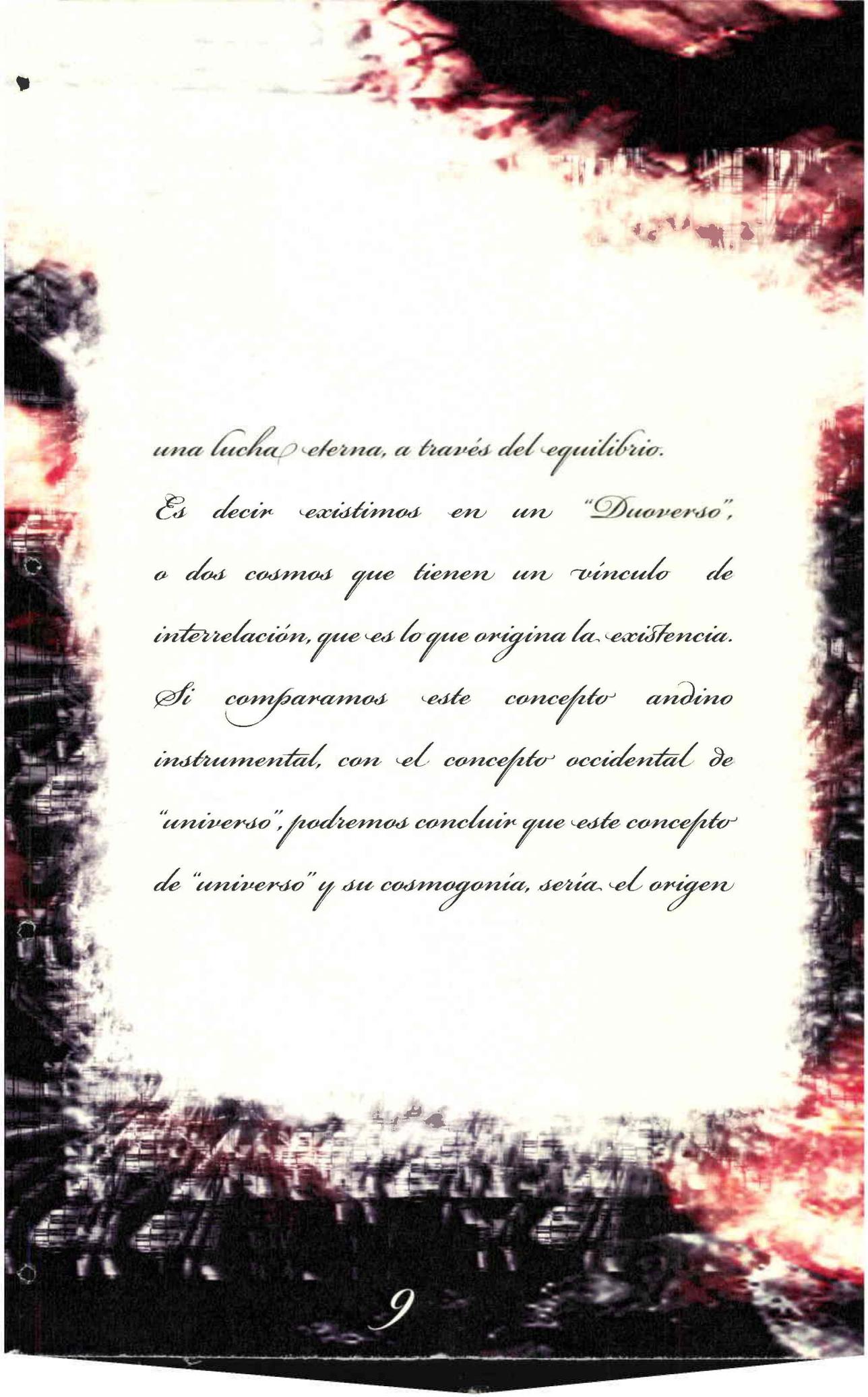


de su imaginación y no entiende que es la suma de todas las vidas del universo, incluso las "divinas" son parte del flujo universal que poco o nada puede entender.

En el año de 2012 el hombre descubre que no está solo en el universo. Esta vez, no se trata de la existencia de la vida en otras partes. Es



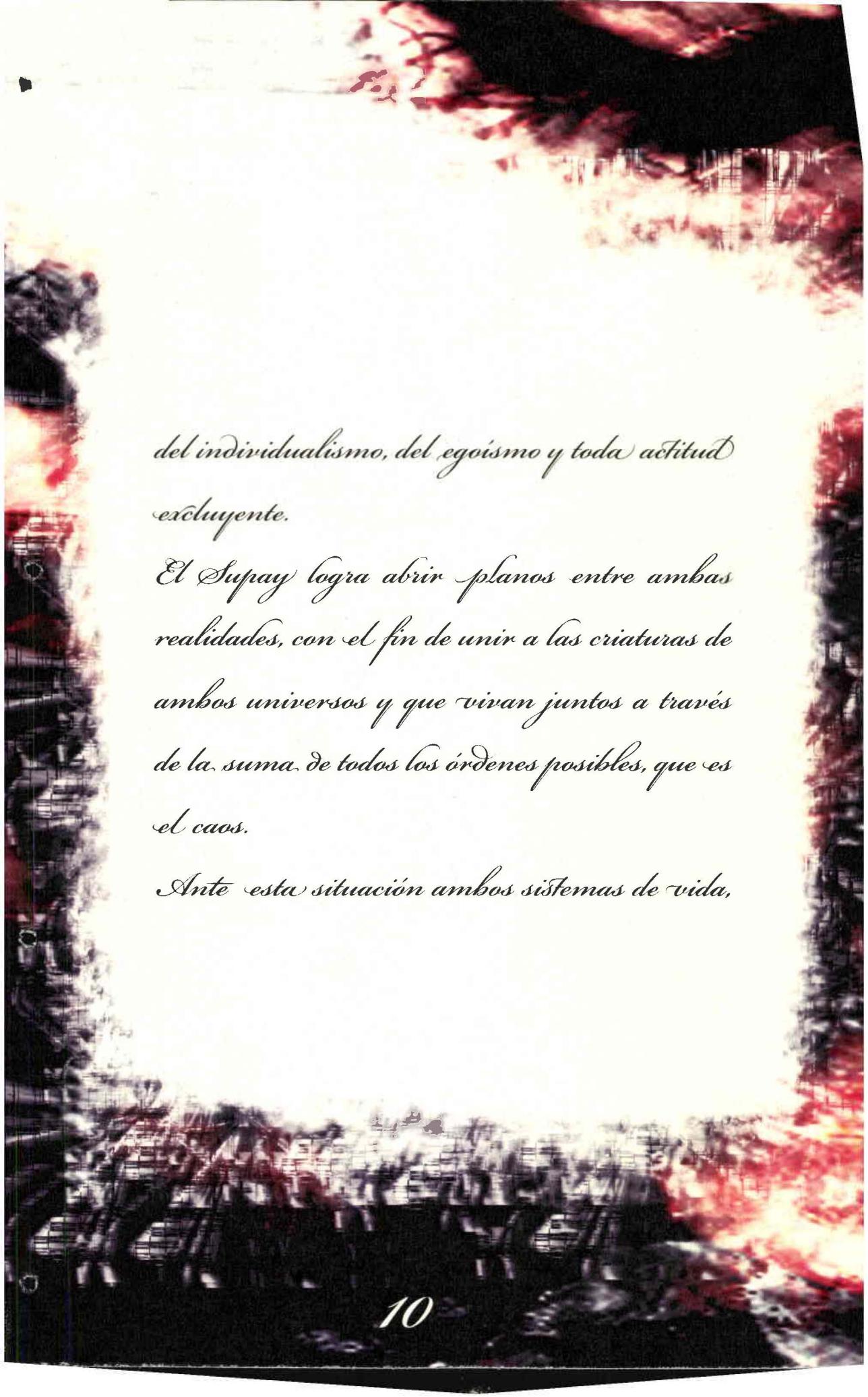
*algo más importante y perturbador que eso. El
Supay, con el conocimiento de los secretos de
la vida y del espacio-tiempo, logra abrir la
barrera que separa las partes de la auténtica
realidad, que muy pocos humanos alcanzaban
a comprender: Vivimos en el universo, una
realidad dual en el que coexisten dos realidades
totalmente opuestas entre sí, destinadas a vivir*



una lucha eterna, a través del equilibrio.

*Es decir existimos en un "Duoverso",
o dos cosmos que tienen un vínculo de
interrelación, que es lo que origina la existencia.*

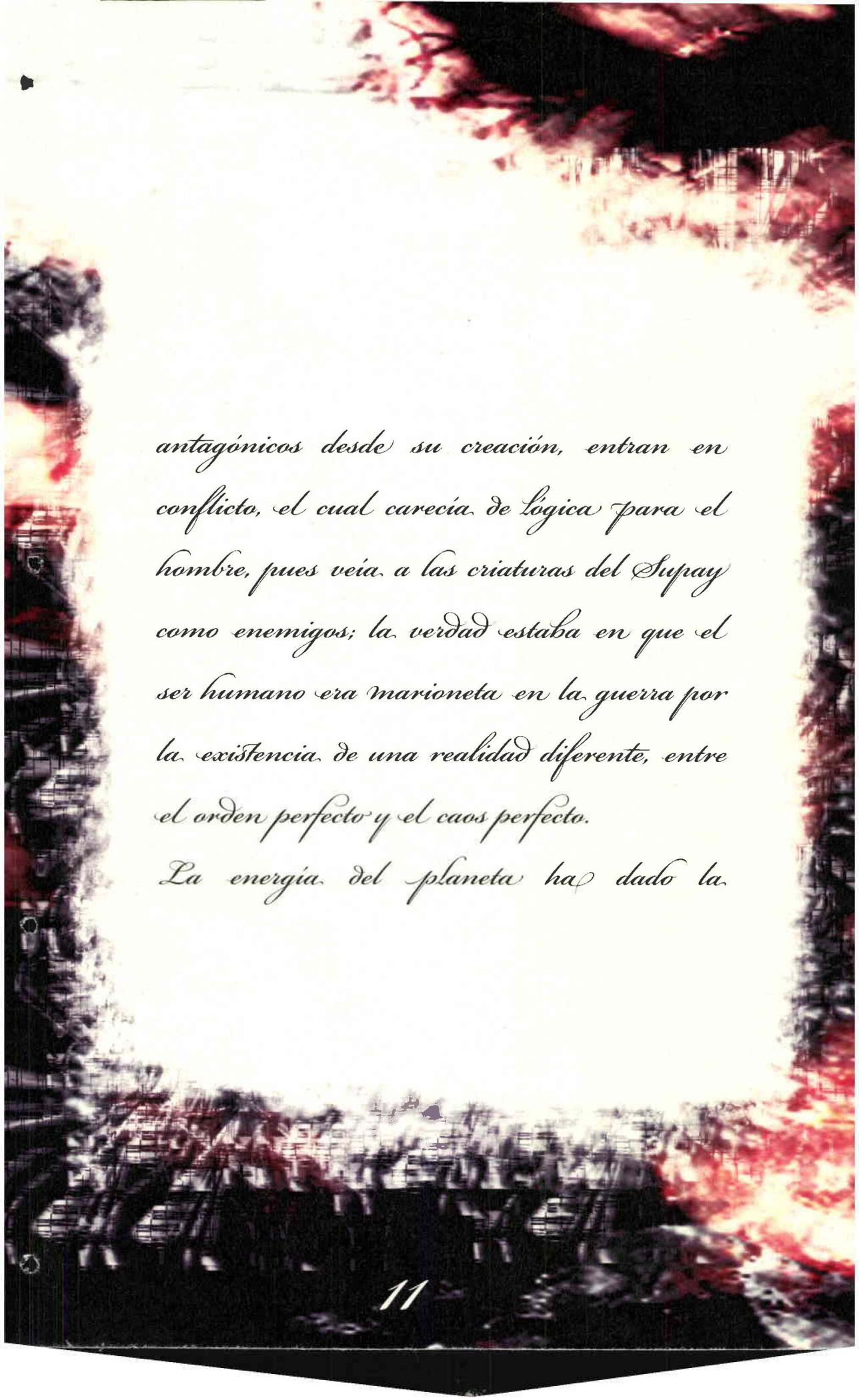
*Si comparamos este concepto andino
instrumental, con el concepto occidental de
"universo", podremos concluir que este concepto
de "universo" y su cosmogonía, sería el origen*



*del individualismo, del egoísmo y toda actitud
excluyente.*

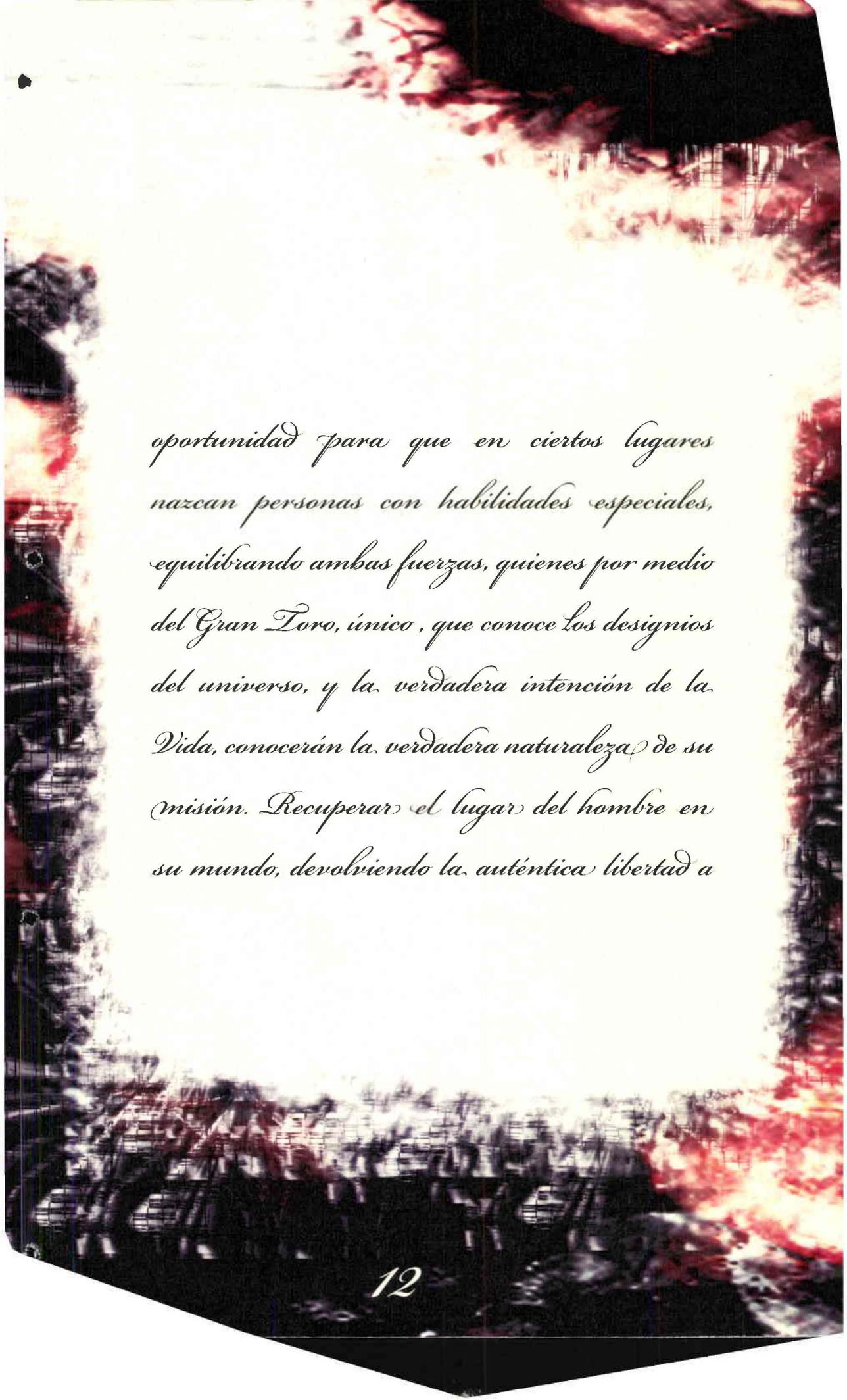
*El Supay logra abrir planos entre ambas
realidades, con el fin de unir a las criaturas de
ambos universos y que vivan juntos a través
de la suma de todos los órdenes posibles, que es
el caos.*

Ante esta situación ambos sistemas de vida,

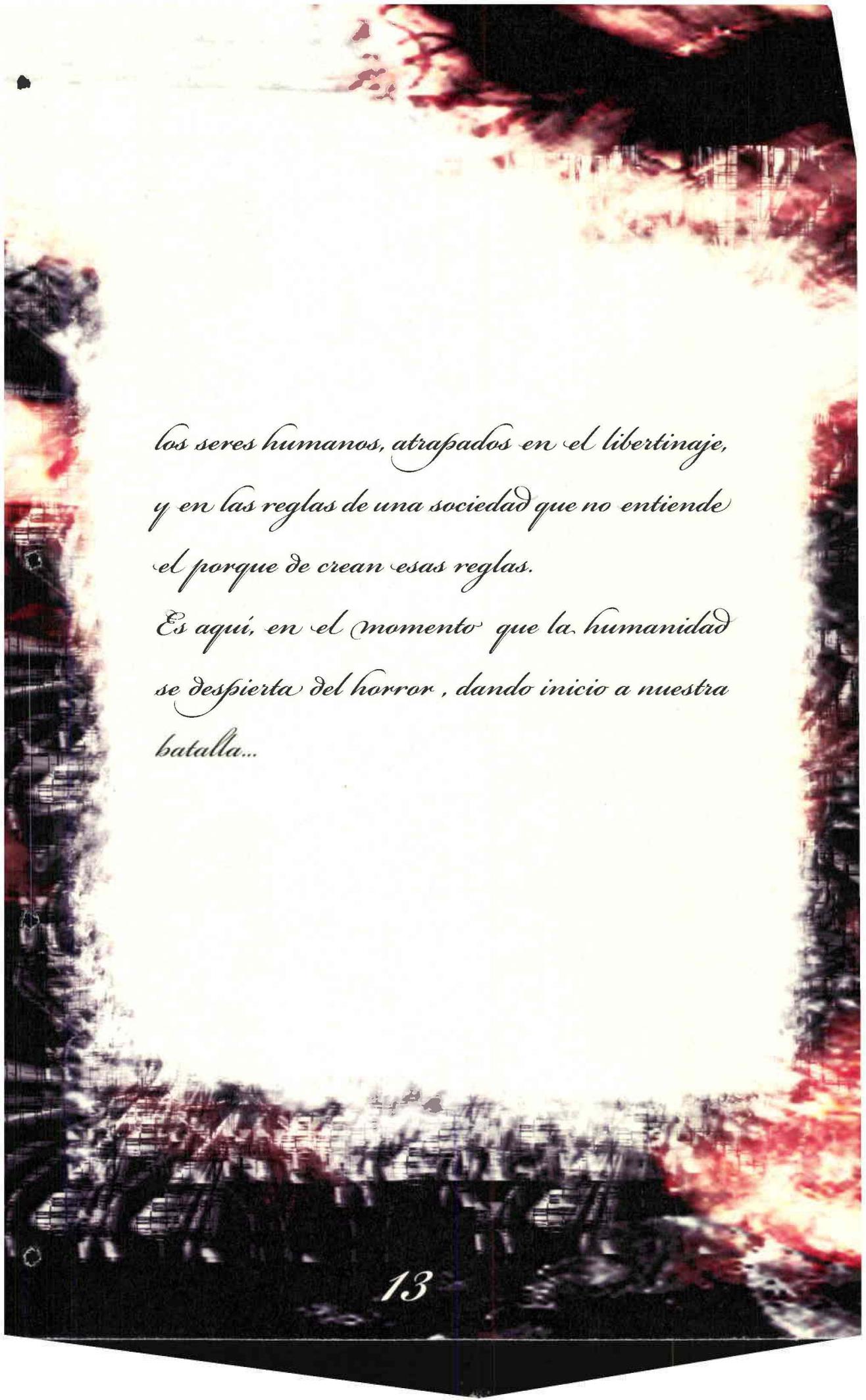


antagónicos desde su creación, entran en conflicto, el cual carecía de lógica para el hombre, pues veía a las criaturas del Supay como enemigos; la verdad estaba en que el ser humano era marioneta en la guerra por la existencia de una realidad diferente, entre el orden perfecto y el caos perfecto.

La energía del planeta ha dado la

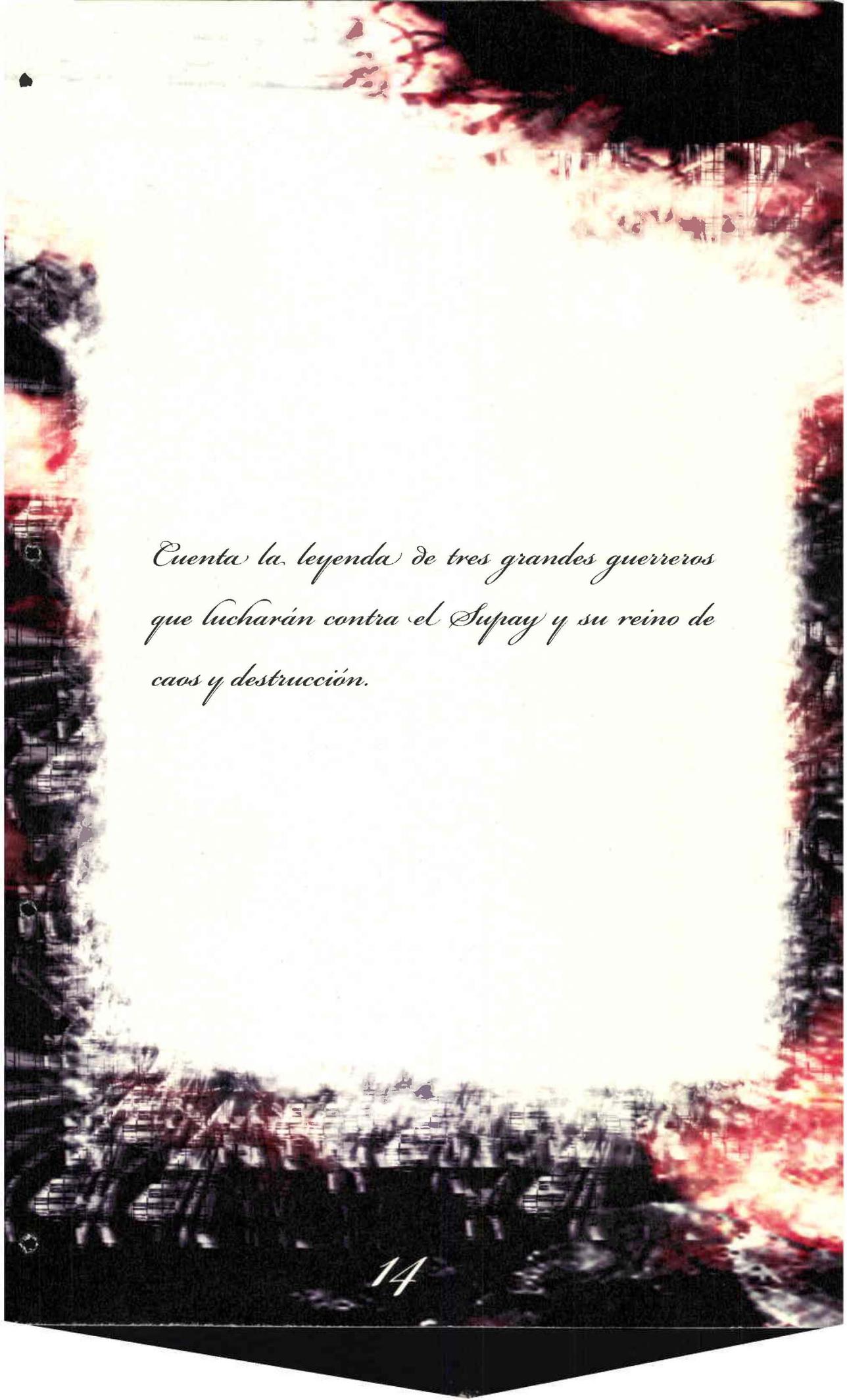


oportunidad para que en ciertos lugares nazcan personas con habilidades especiales, equilibrando ambas fuerzas, quienes por medio del Gran Toro, único, que conoce los designios del universo, y la verdadera intención de la Vida, conocerán la verdadera naturaleza de su misión. Recuperar el lugar del hombre en su mundo, devolviendo la auténtica libertad a



*Los seres humanos, atrapados en el libertinaje,
y en las reglas de una sociedad que no entiende
el porque de crean esas reglas.*

*Es aquí, en el momento que la humanidad
se despierta del horror, dando inicio a nuestra
batalla...*



*Cuenta la leyenda de tres grandes guerreros
que lucharán contra el Supay y su reino de
caos y destrucción.*

Kinich

Edad: 20

Peso: 80 kg..

Estatura: 1,90 m

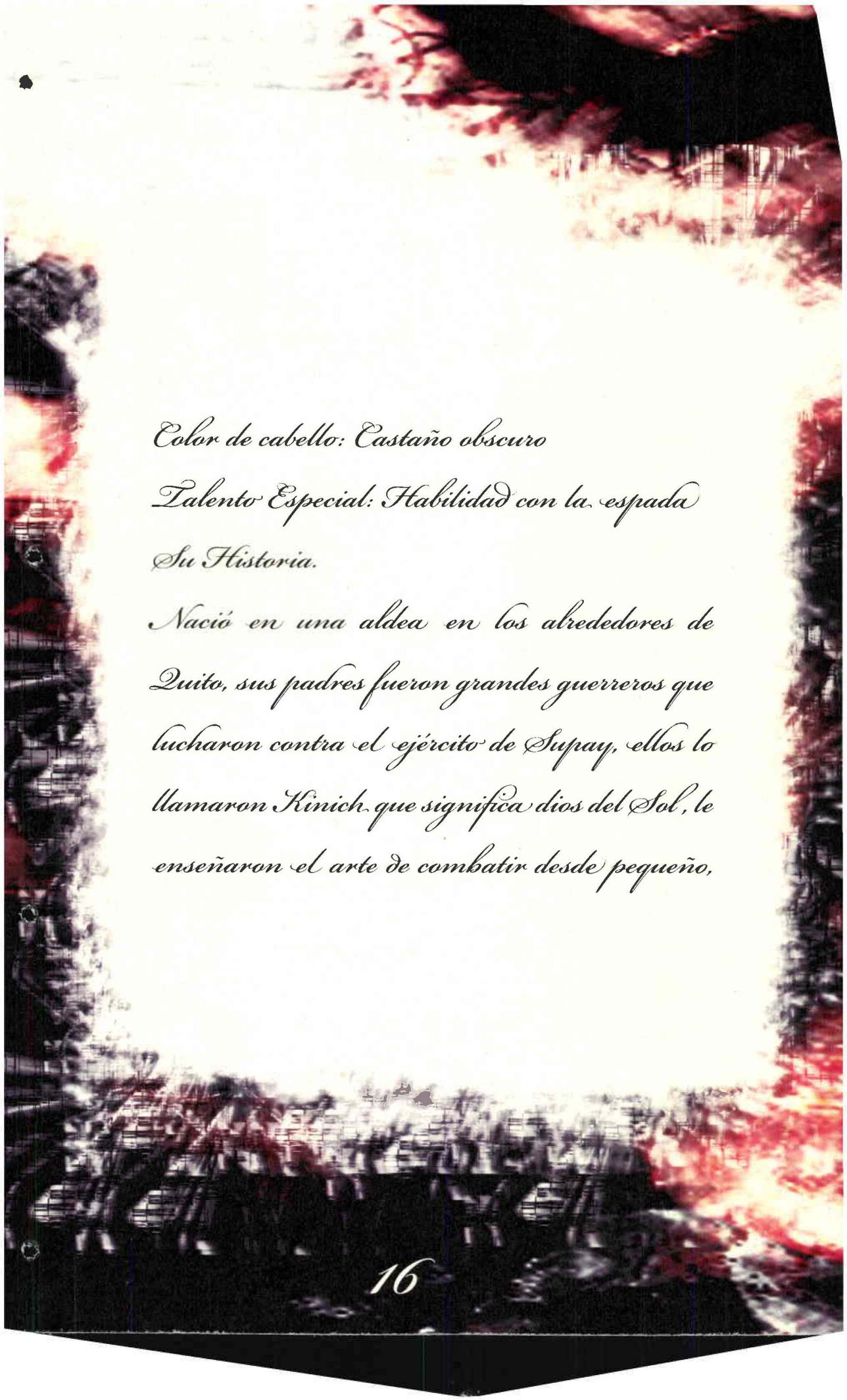
Sexo: Masculino

*Estilo de cabello: Largo y
cola.*

Color de piel: Trigueño

Color de ojos: Cafés



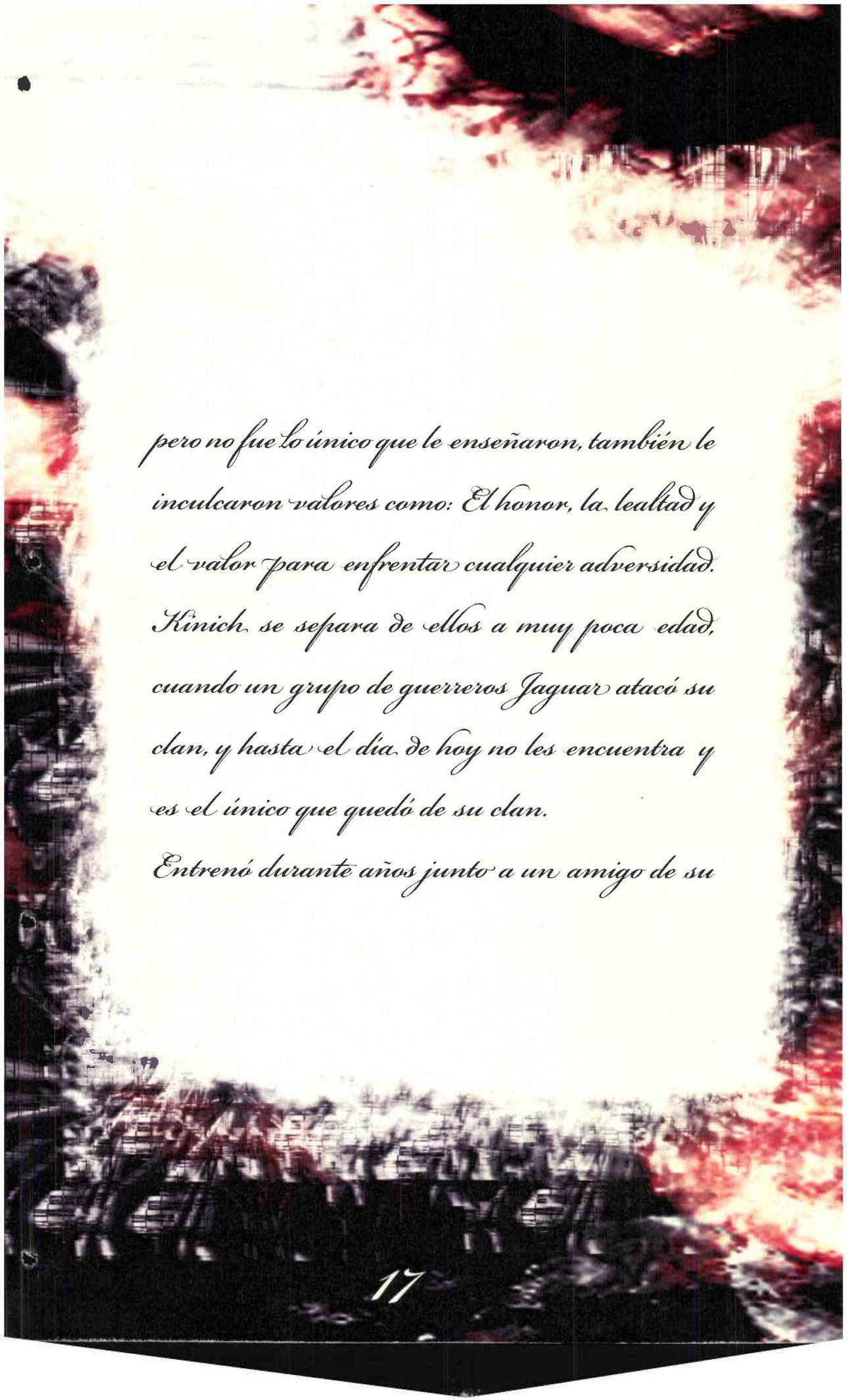


Color de cabello: Castaño oscuro

Talento Especial: Habilidad con la espada

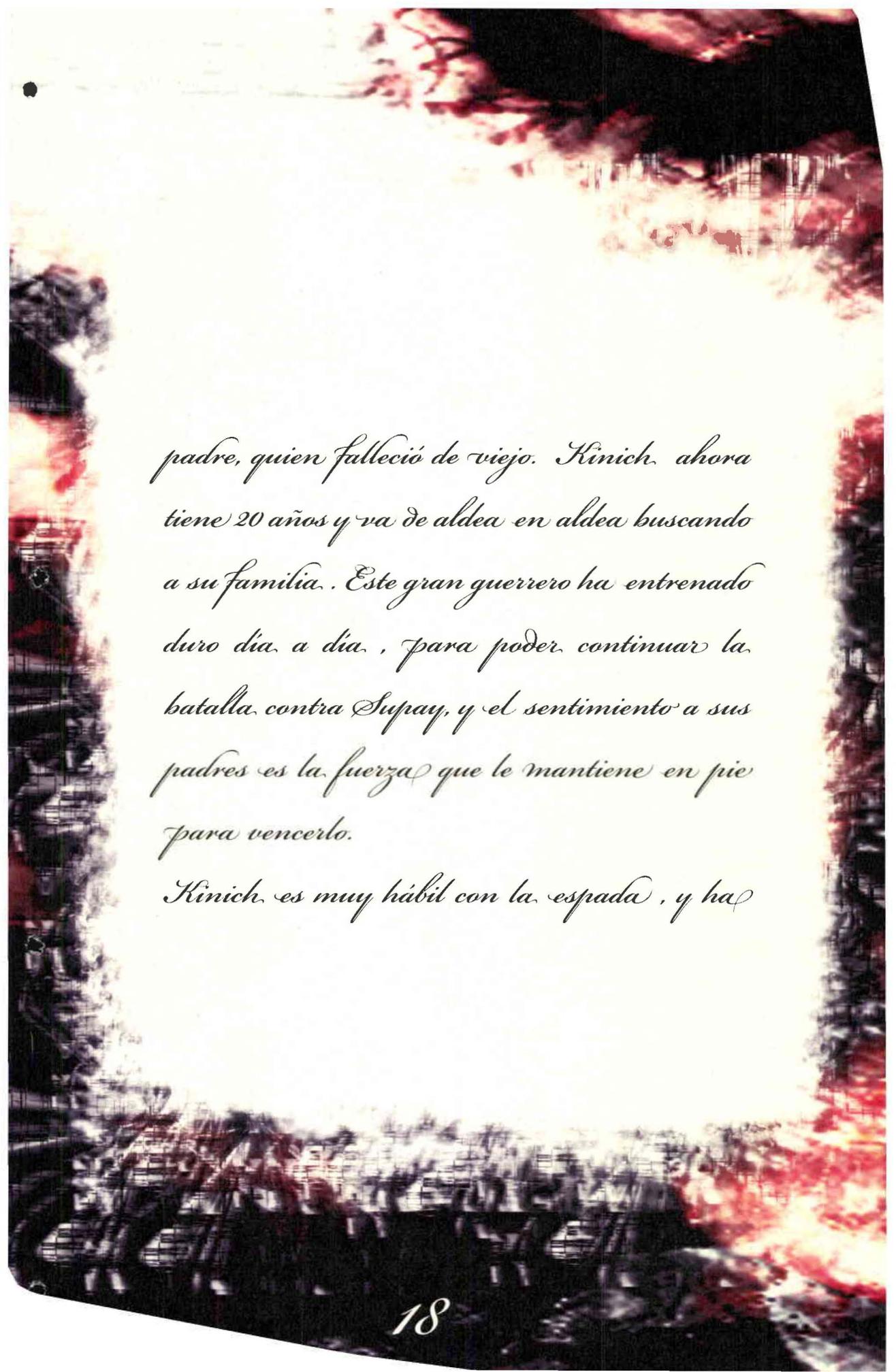
Su Historia.

Nació en una aldea en los alrededores de Quito, sus padres fueron grandes guerreros que lucharon contra el ejército de Supay, ellos lo llamaron Kinich, que significa dios del Sol, le enseñaron el arte de combatir desde pequeño.



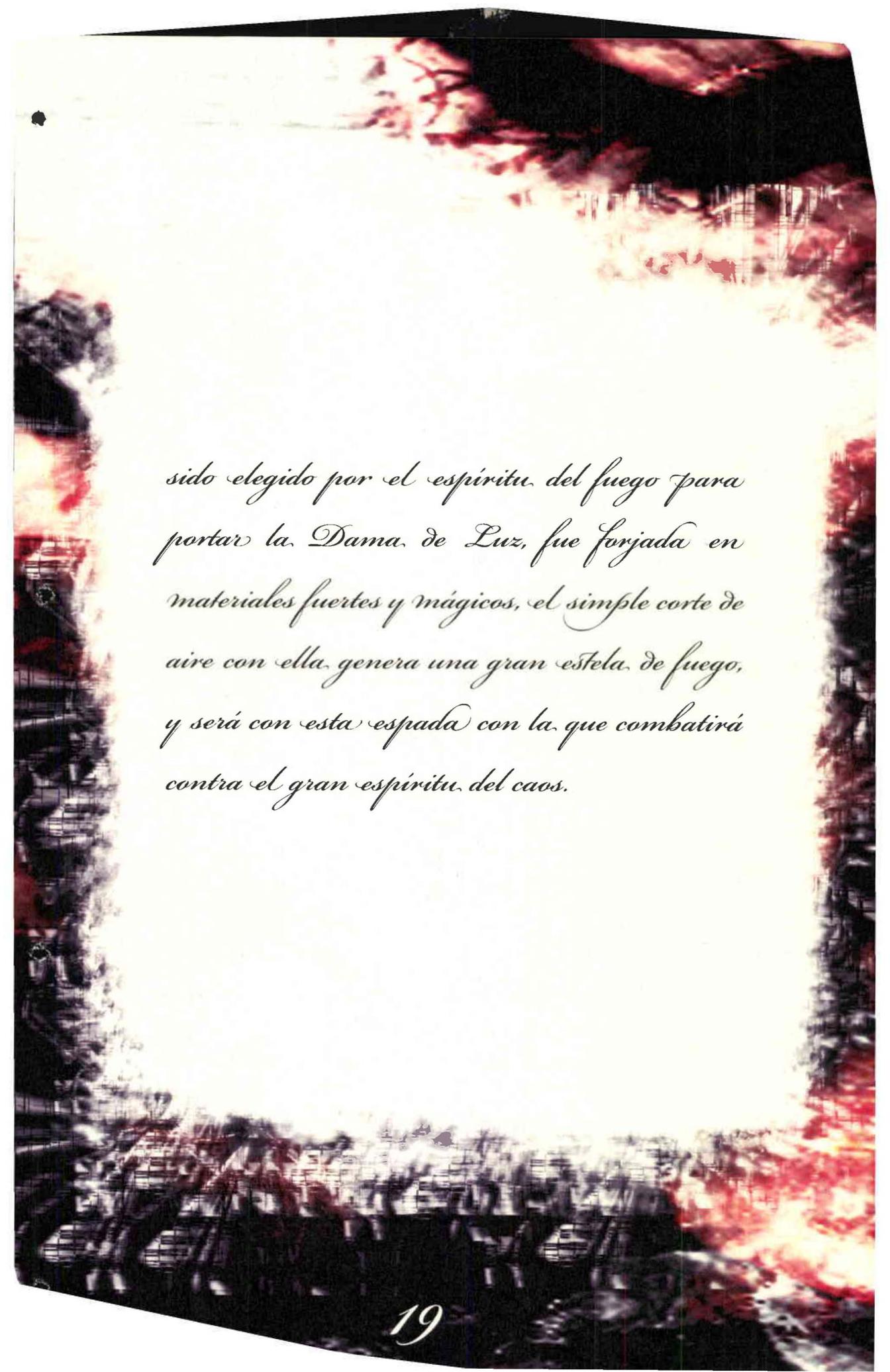
pero no fue lo único que le enseñaron, también le inculcaron valores como: El honor, la lealtad y el valor para enfrentar cualquier adversidad. Kinich se separa de ellos a muy poca edad, cuando un grupo de guerreros Jaguar atacó su clan, y hasta el día de hoy no les encuentra y es el único que quedó de su clan.

Entrenó durante años junto a un amigo de su



padre, quien falleció de viejo. Kinich, ahora tiene 20 años y va de aldea en aldea buscando a su familia. Este gran guerrero ha entrenado duro día a día, para poder continuar la batalla contra Supay, y el sentimiento a sus padres es la fuerza que le mantiene en pie para vencerlo.

Kinich es muy hábil con la espada, y ha



sido elegido por el espíritu del fuego para portar la Dama de Luz, fue forjada en materiales fuertes y mágicos, el simple corte de aire con ella genera una gran estela de fuego, y será con esta espada con la que combatirá contra el gran espíritu del caos.



Kilya

Edad: 17

Peso: 55 kg.

Estatura: 1.65 m

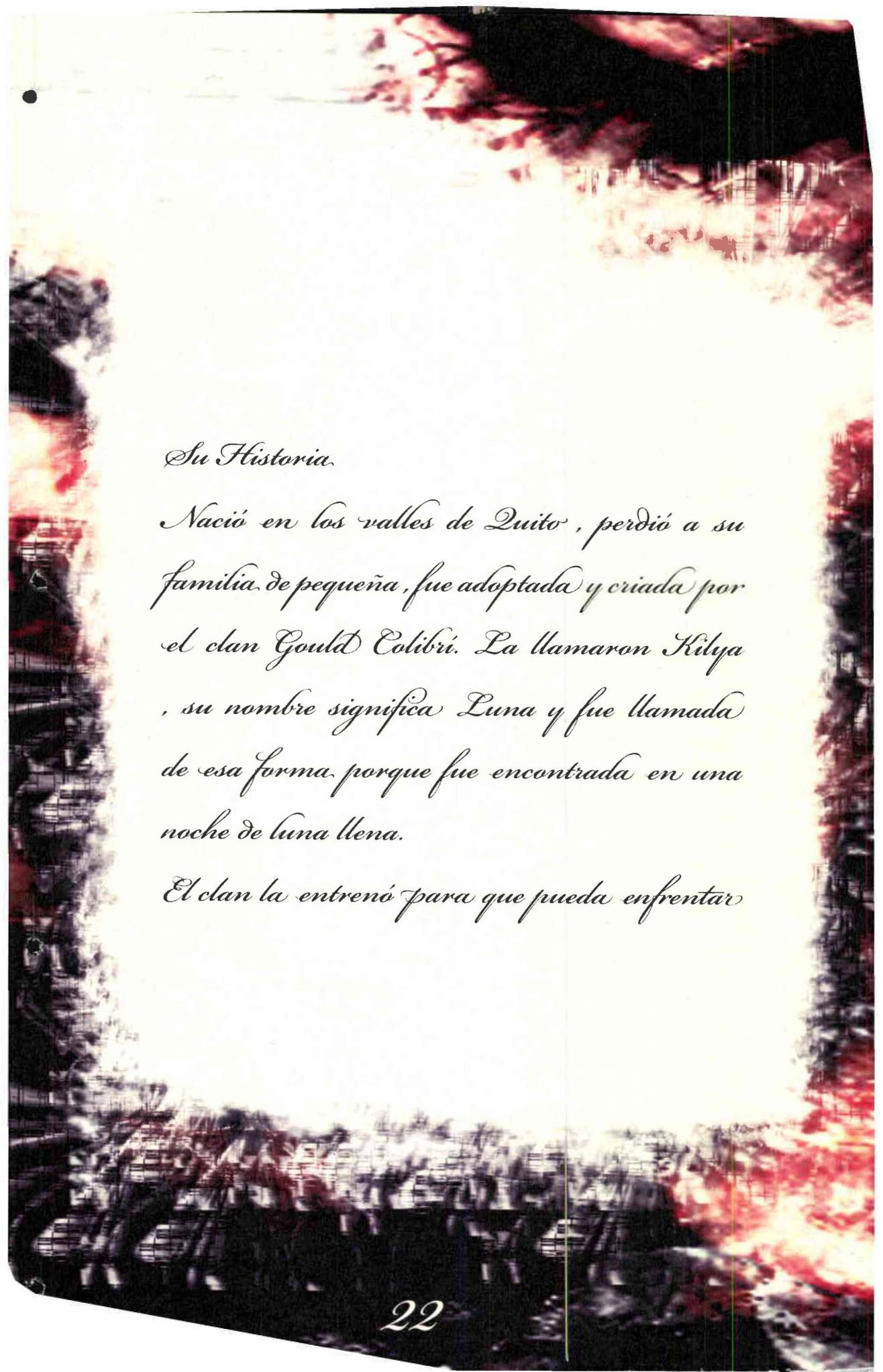
Estilo de cabello: Largo

Color de piel: Trigueño

Color de ojos: Castaño Oscuro

Talento Especial: Habilidad con Arco y Flecha, manejo de Daga.





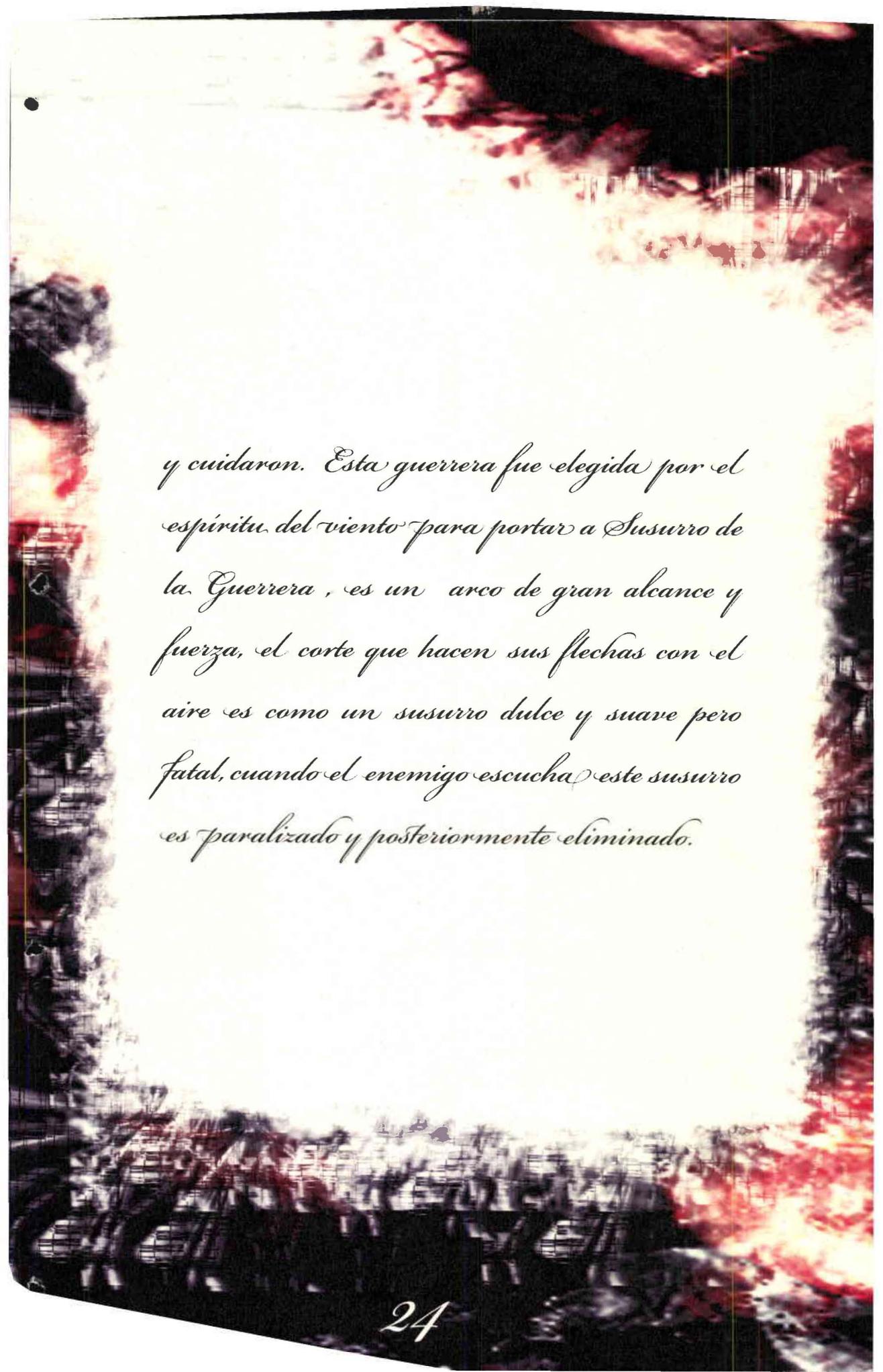
Su Historia.

Nació en los valles de Quito , perdió a su familia. de pequeña , fue adoptada y criada por el clan Gould Colibrí. La llamaron Kilya , su nombre significa Luna y fue llamada de esa forma. porque fue encontrada en una noche de luna llena.

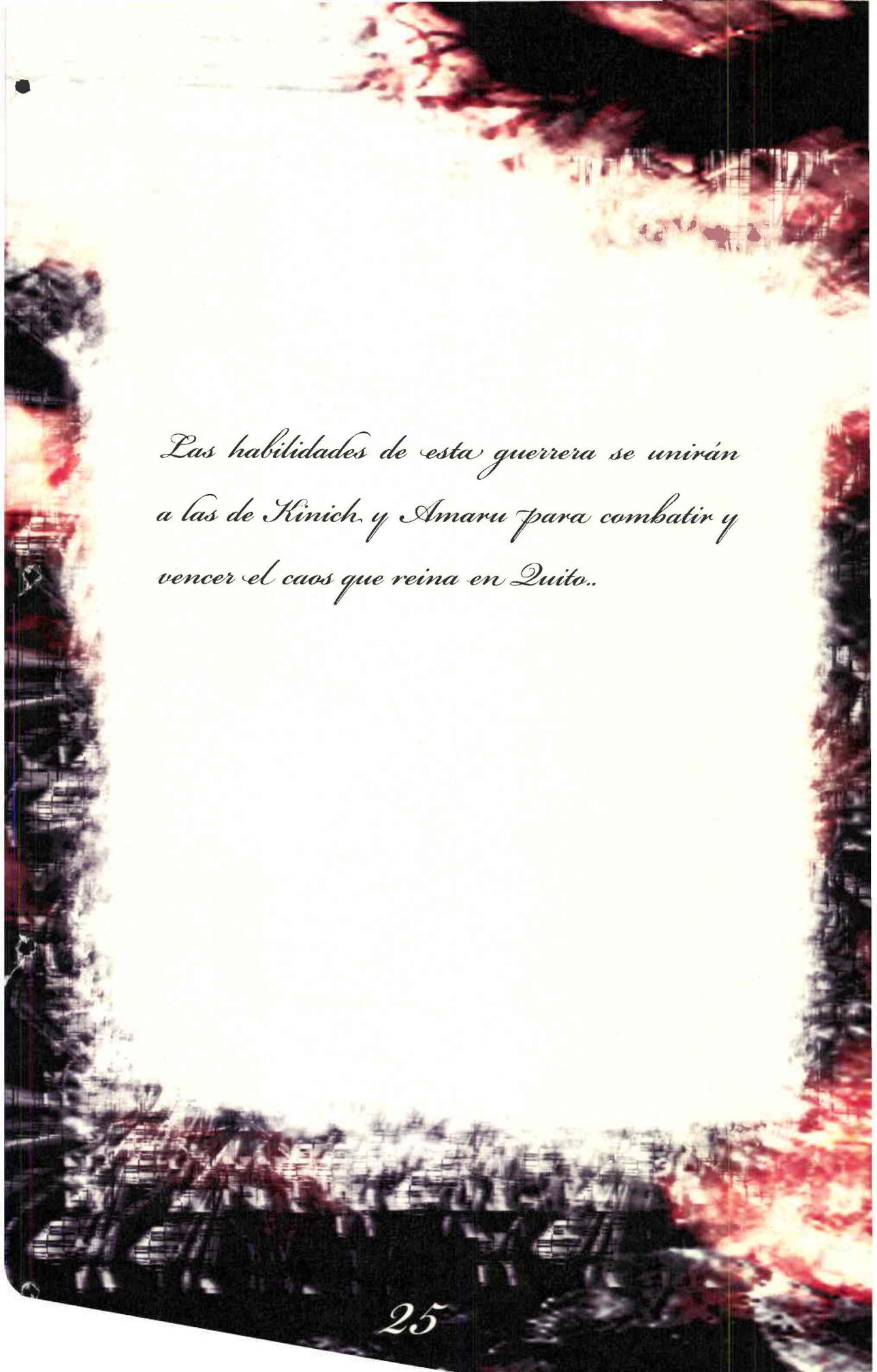
El clan la entrenó para que pueda enfrentar



a cualquier adversario. A diferencia de las guerreras del clan, ella es solitaria y tiene mayor contacto con la naturaleza, sobre todo con las aves, es muy veloz y ágil, al no ser directamente descendiente del clan, ella toma la decisión de vivir por ella misma, permanece en los alrededores como una sombra que está siempre vigilante, protege a quienes la criaron



y cuidaron. Esta guerrera fue elegida por el espíritu del viento para portar a Susurro de la Guerrera, es un arco de gran alcance y fuerza, el corte que hacen sus flechas con el aire es como un susurro dulce y suave pero fatal, cuando el enemigo escucha este susurro es paralizado y posteriormente eliminado.



*Las habilidades de esta guerrera se unirán
a las de Kinich y Amaru para combatir y
vencer el caos que reina en Quito..*



Amaru

Edad: 40

Peso: 100 kg..

Estatura: 2.50 m

Sexo: Masculino

Estilo de cabello: Largo y despeinado, posee barba.

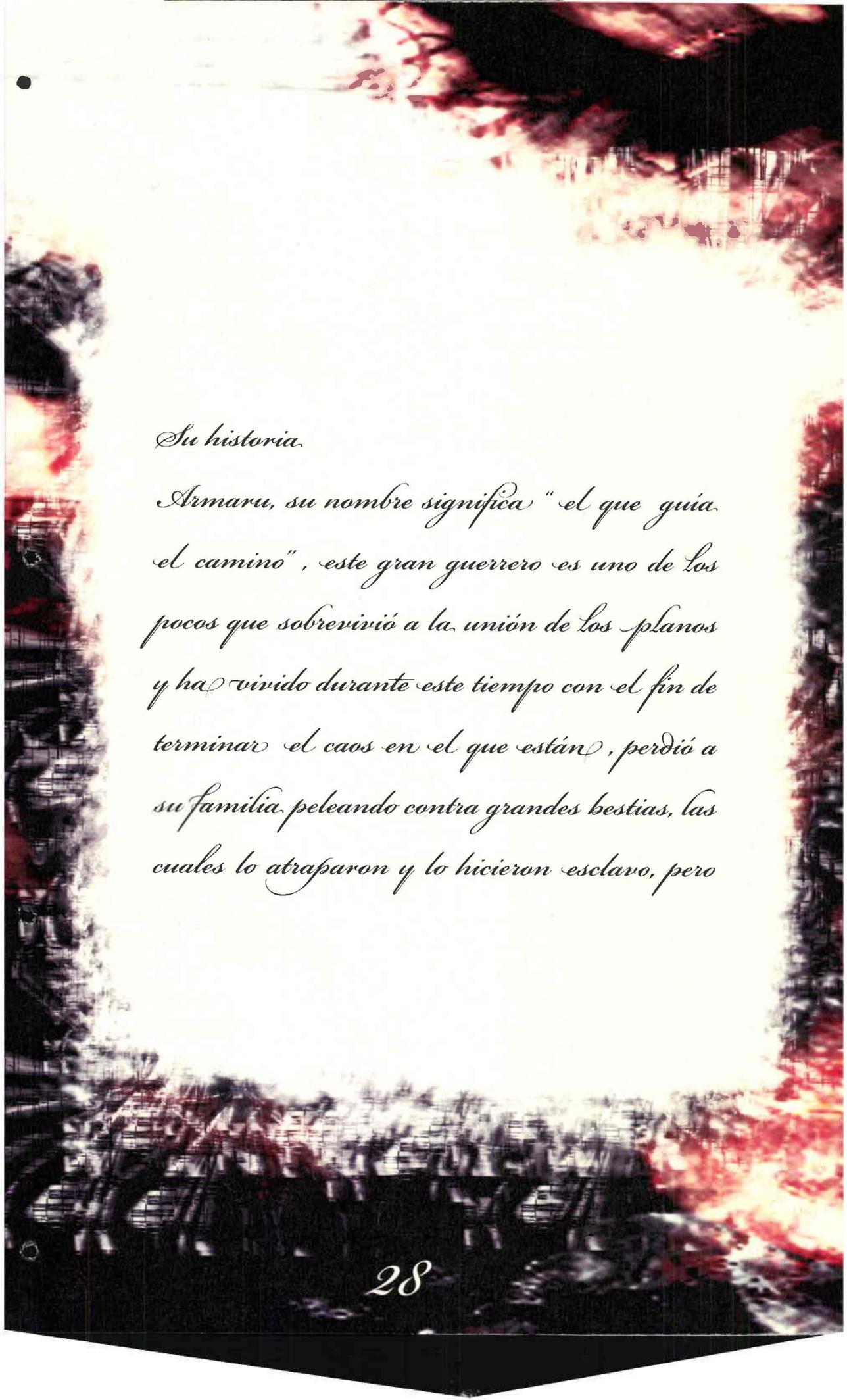
Color de piel: Trigueño

Color de ojos: Cafés

Color de cabello : Gris Blanco

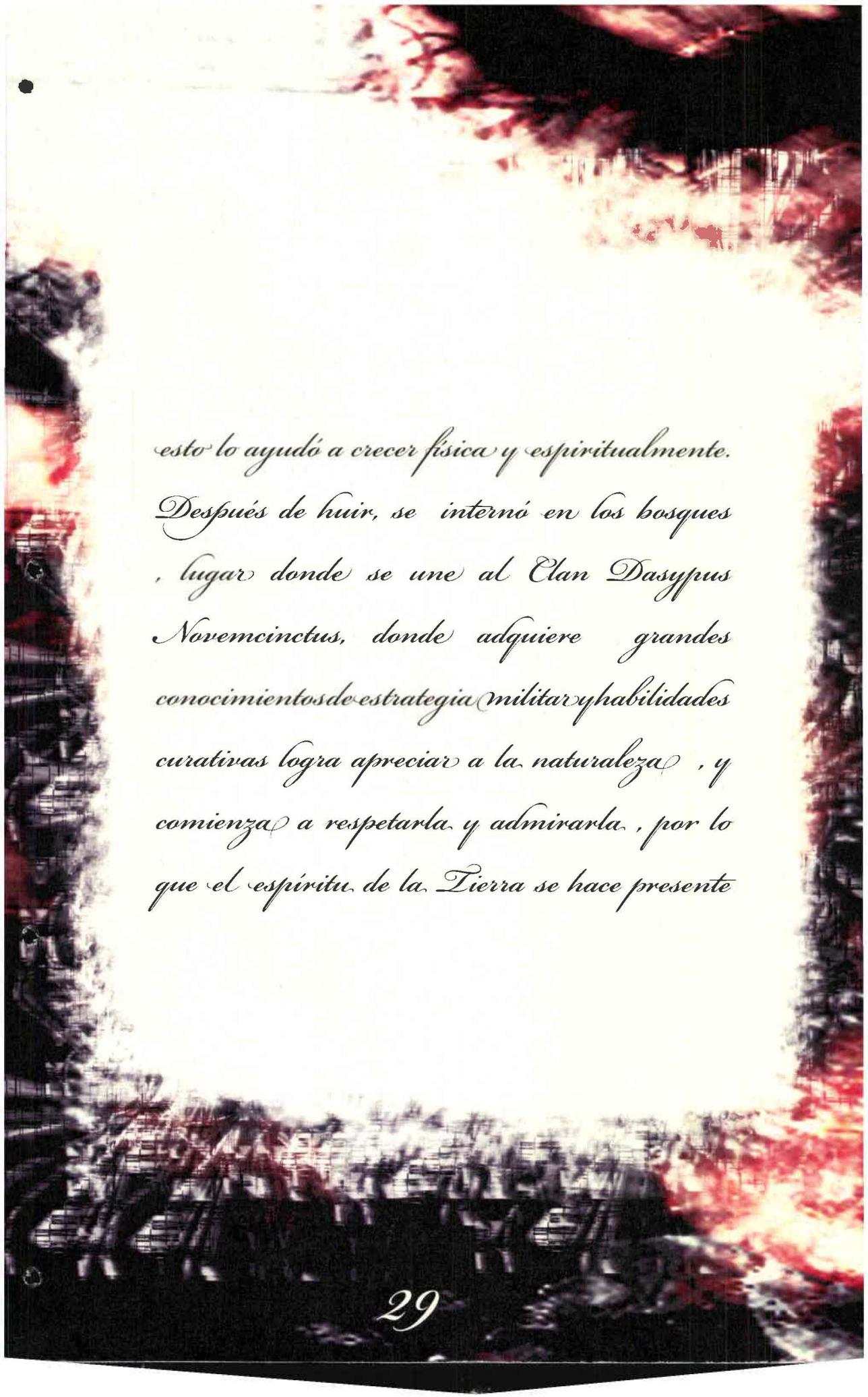
Talento Especia: Habilidad con el hacha



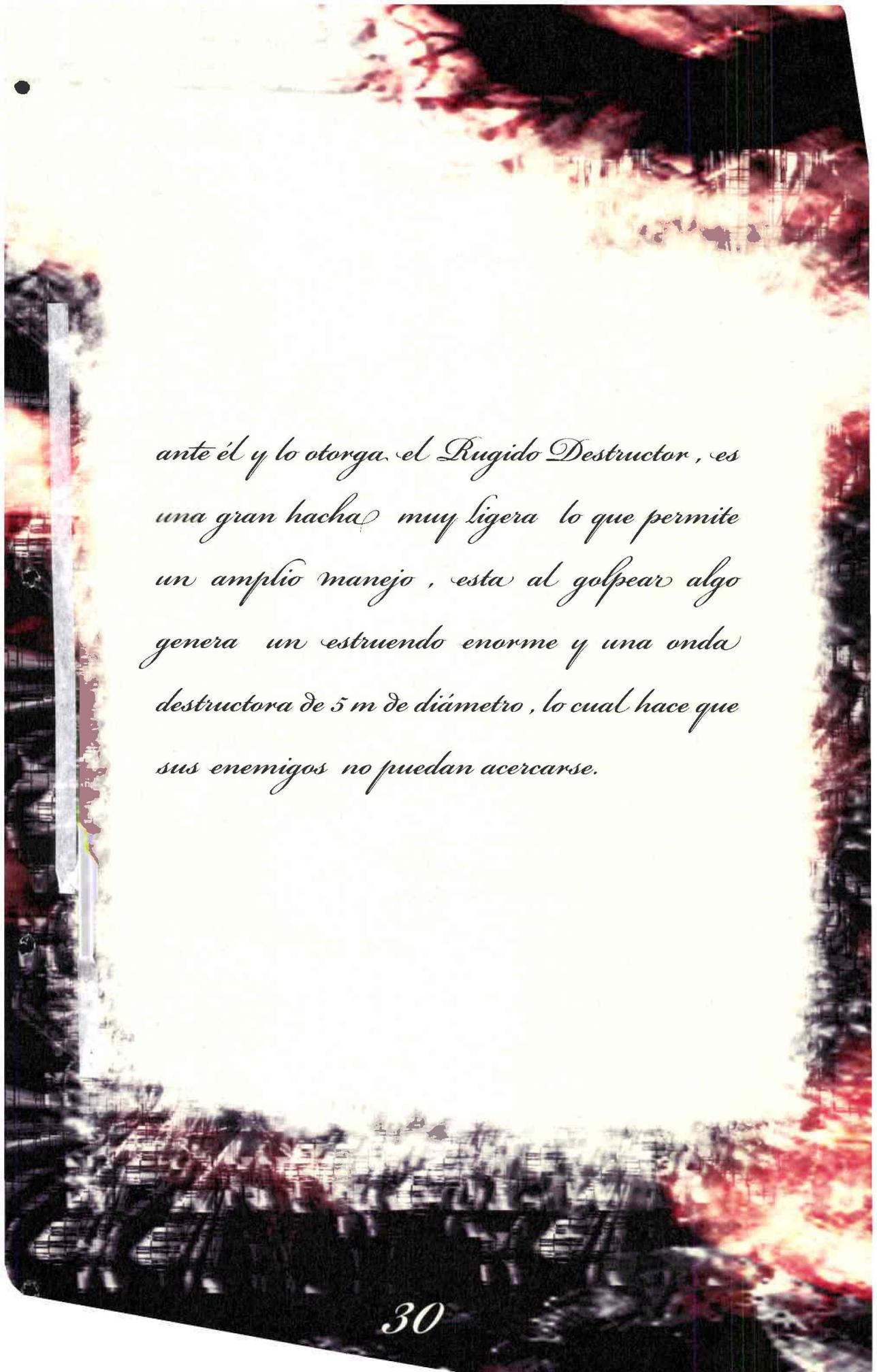


Su historia.

Armaru, su nombre significa "el que guía el camino", este gran guerrero es uno de los pocos que sobrevivió a la unión de los planos y ha vivido durante este tiempo con el fin de terminar el caos en el que están, perdió a su familia peleando contra grandes bestias, las cuales lo atraparon y lo hicieron esclavo, pero



*esto lo ayudó a crecer física y espiritualmente.
Después de huir, se internó en los bosques
, lugar donde se une al Clan Dasypus
Novemcinctus, donde adquiere grandes
conocimientos de estrategia militar y habilidades
curativas logra apreciar a la naturaleza , y
comienza a respetarla y admirarla , por lo
que el espíritu de la Tierra se hace presente*



ante él y lo otorga el Rugido Destructor, es una gran hacha muy ligera lo que permite un amplio manejo, esta al golpear algo genera un estruendo enorme y una onda destructora de 5 m de diámetro, lo cual hace que sus enemigos no puedan acercarse.





Cinzin

Edad: Desconocido

Peso: 80 kg.

Estatura: 1.80

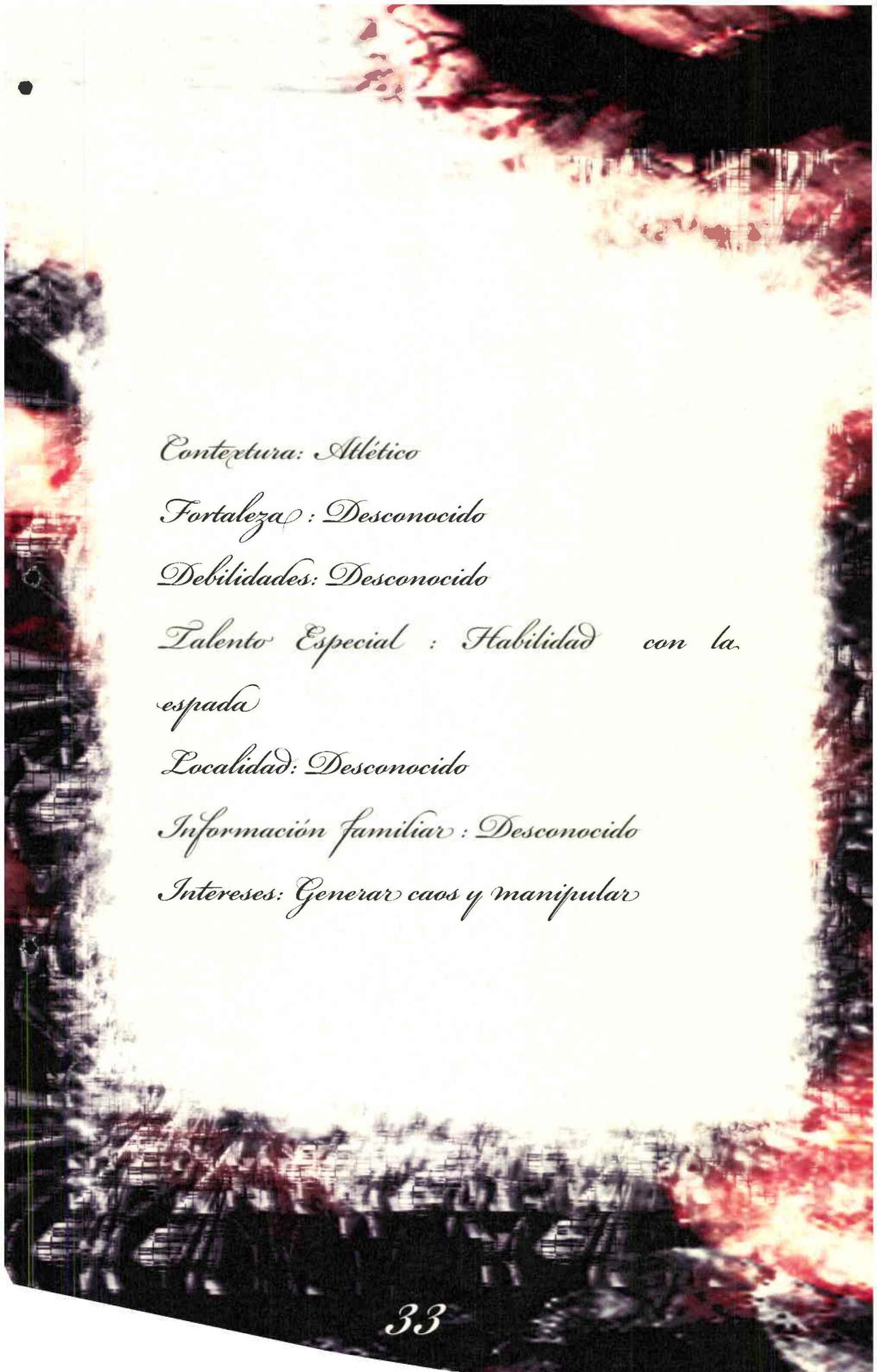
Sexo: Masculino

Estilo de cabello: Largo

Color de piel: Trigueño

Color de ojos: Cafés

Color de cabello: Castaño oscuro



Contextura: Atlético

Fortaleza: Desconocido

Debilidades: Desconocido

*Talento Especial: Habilidad con la
espada*

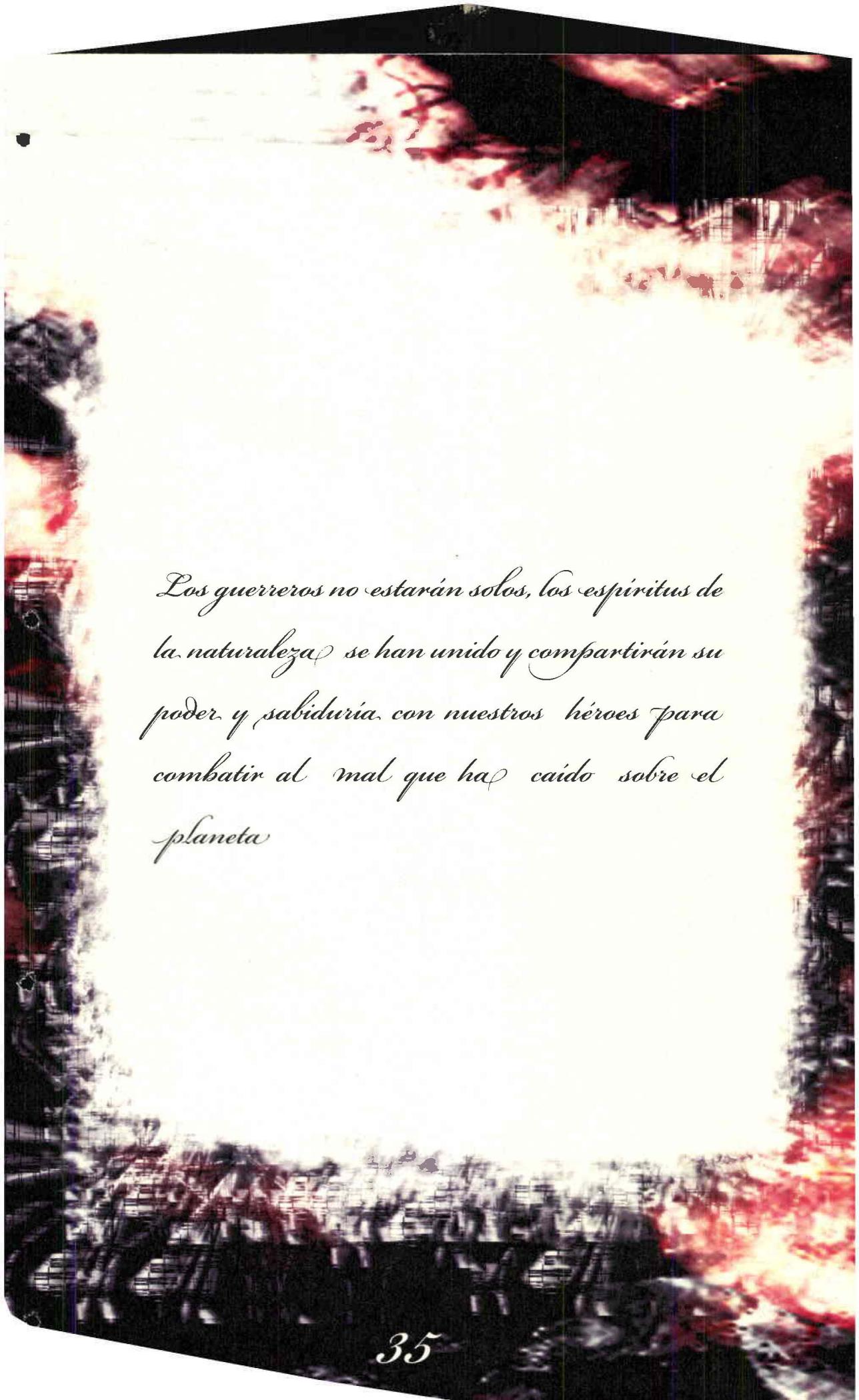
Localidad: Desconocido

Información familiar: Desconocido

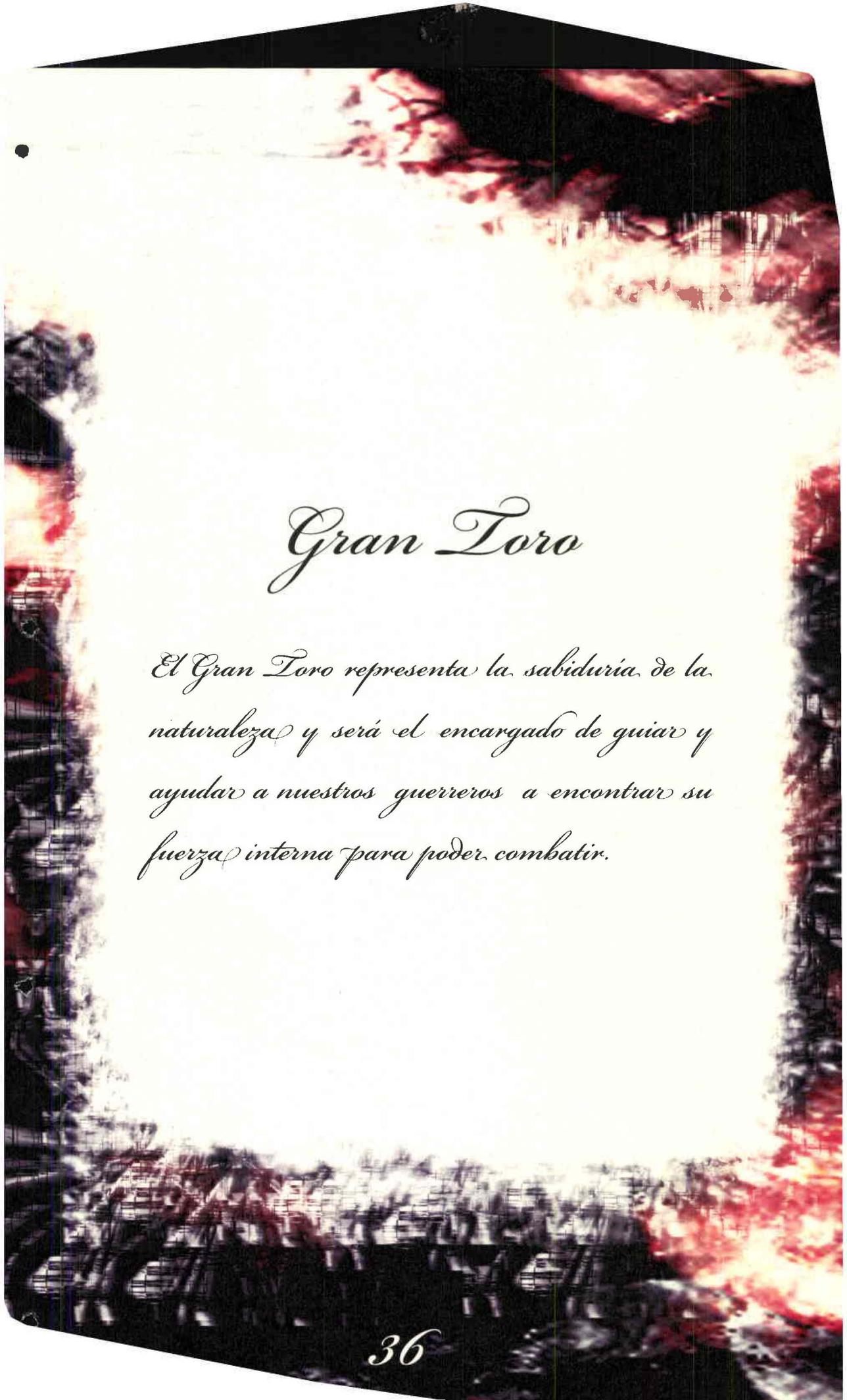
Intereses: Generar caos y manipular

*Información extra: Elegido por Supay para
manipular y
controlar sus
ejércitos para
generar caos en
todo el plano
existencial.*





Los guerreros no estarán solos, los espíritus de la naturaleza se han unido y compartirán su poder y sabiduría con nuestros héroes para combatir al mal que ha caído sobre el planeta



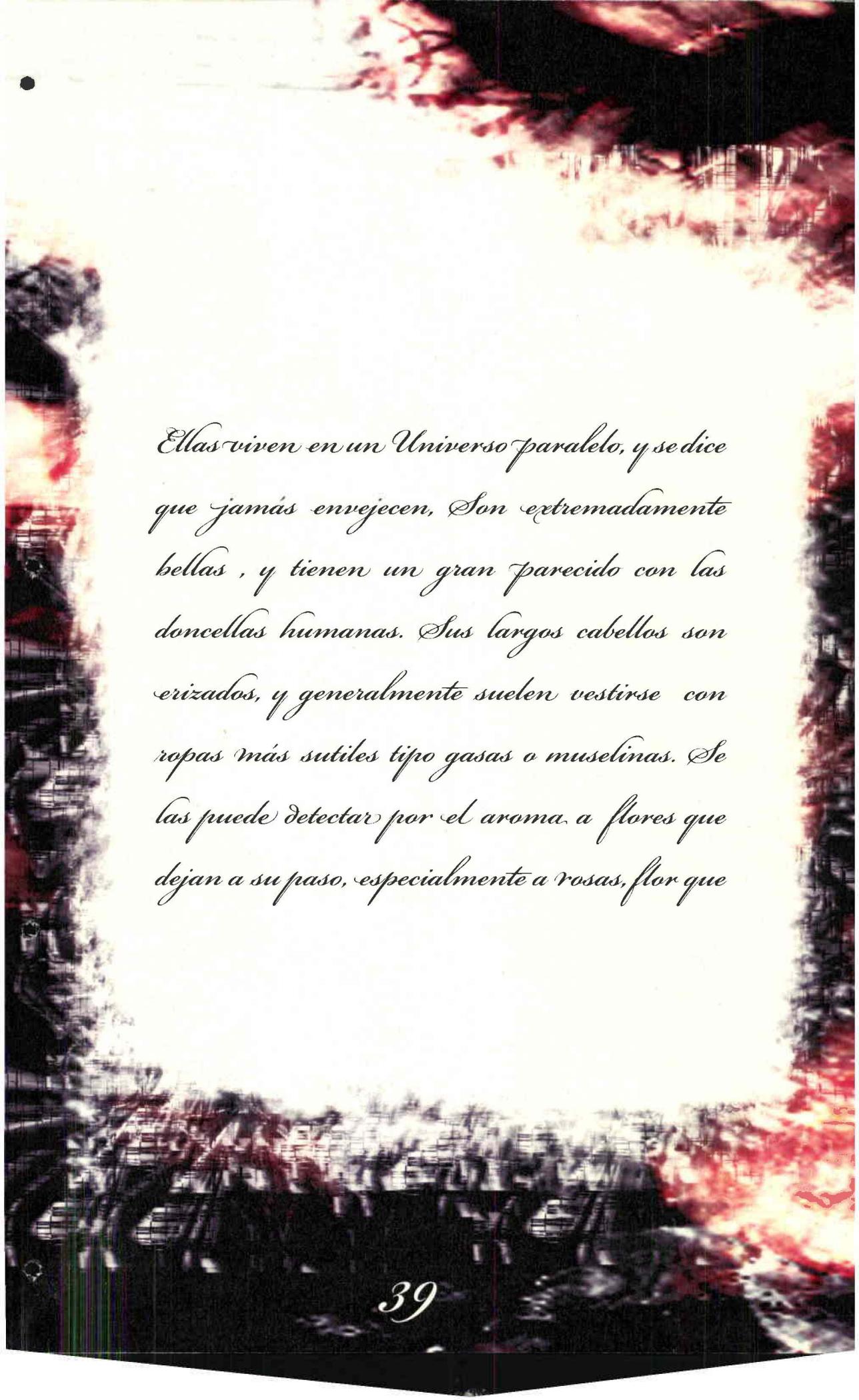
Gran Toro

El Gran Toro representa la sabiduría de la naturaleza y será el encargado de guiar y ayudar a nuestros guerreros a encontrar su fuerza interna para poder combatir.

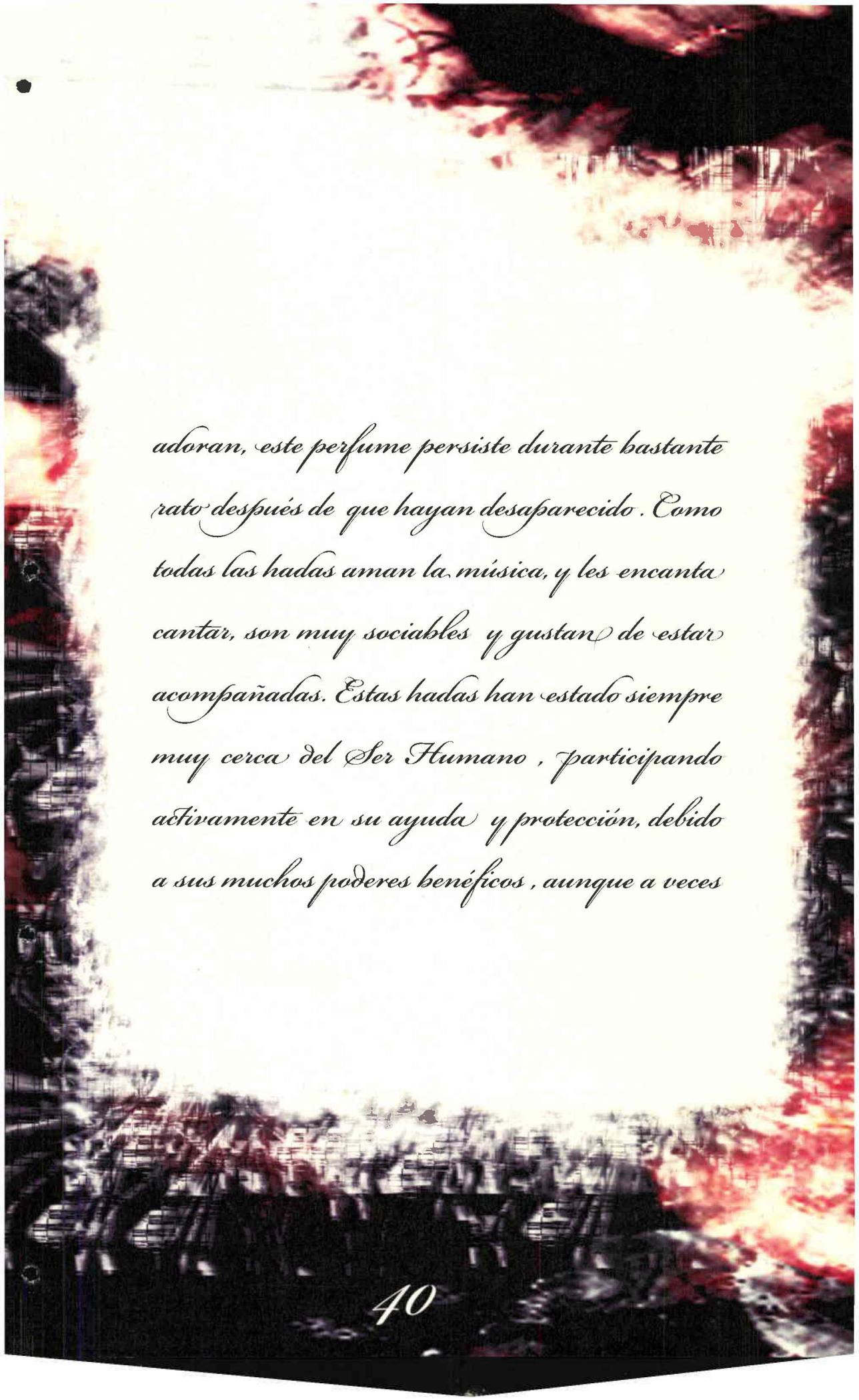


Espíritu Wayra

Son las hadas más conocidas de todo el reino mágico, estas hadas acostumbran vivir en los bosques, arroyos, cuevas e incluso pueden habitar en un tronco hueco de un viejo árbol, como la mayoría acostumbran a salir de noche, intervienen directamente en todo el desarrollo de las flores, representan su aroma, su color e incluso su forma.



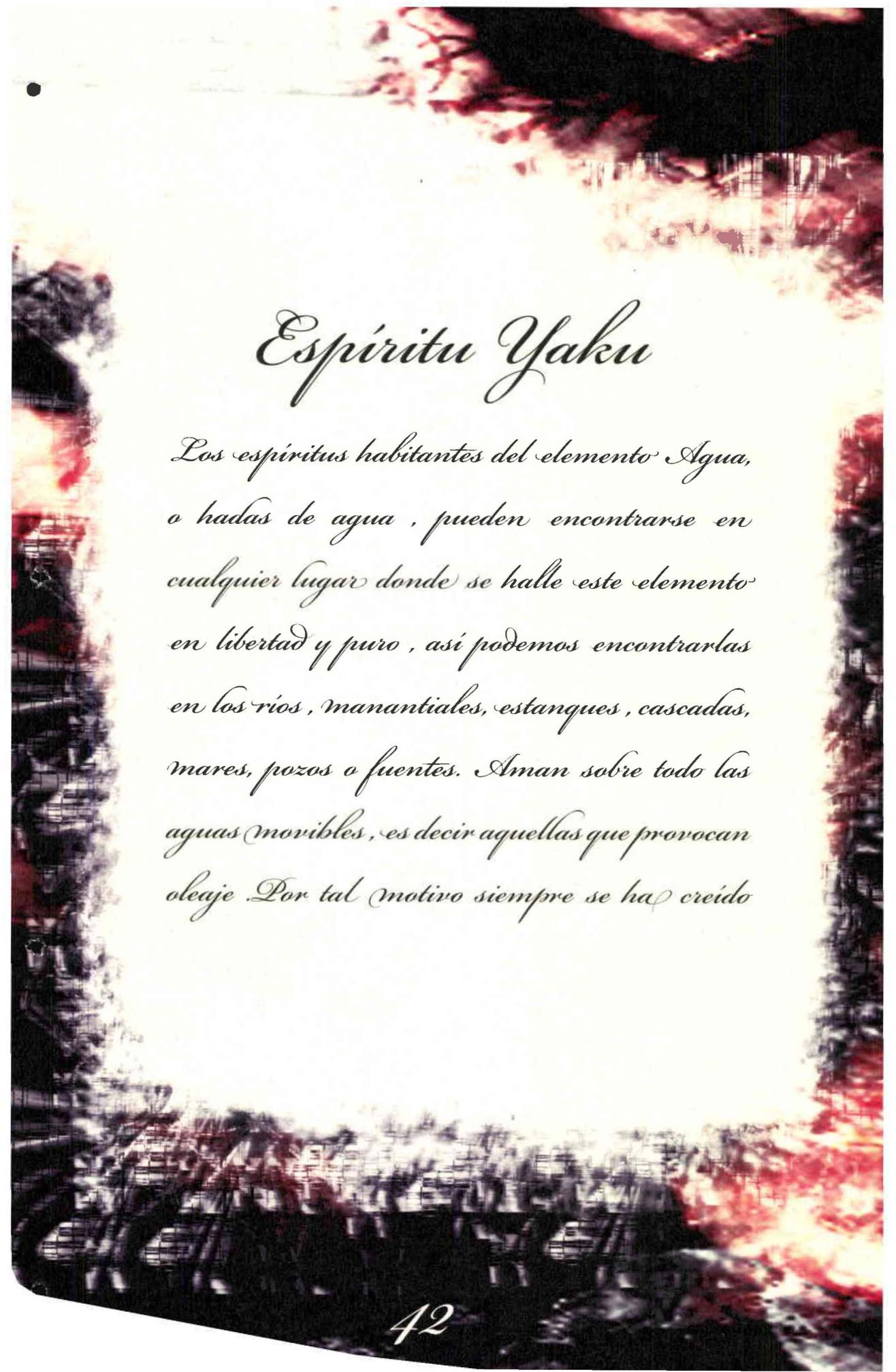
Elas viven en un Universo paralelo, y se dice que jamás envejecen. Son extremadamente bellas, y tienen un gran parecido con las doncellas humanas. Sus largos cabellos son erizados, y generalmente suelen vestirse con ropas más sutiles tipo gasas o muselinas. Se las puede detectar por el aroma a flores que dejan a su paso, especialmente a rosas, flor que



adoran, este perfume persiste durante bastante rato después de que hayan desaparecido. Como todas las hadas aman la música, y les encanta cantar, son muy sociables y gustan de estar acompañadas. Estas hadas han estado siempre muy cerca del Ser Humano, participando activamente en su ayuda y protección, debido a sus muchos poderes benéficos, aunque a veces

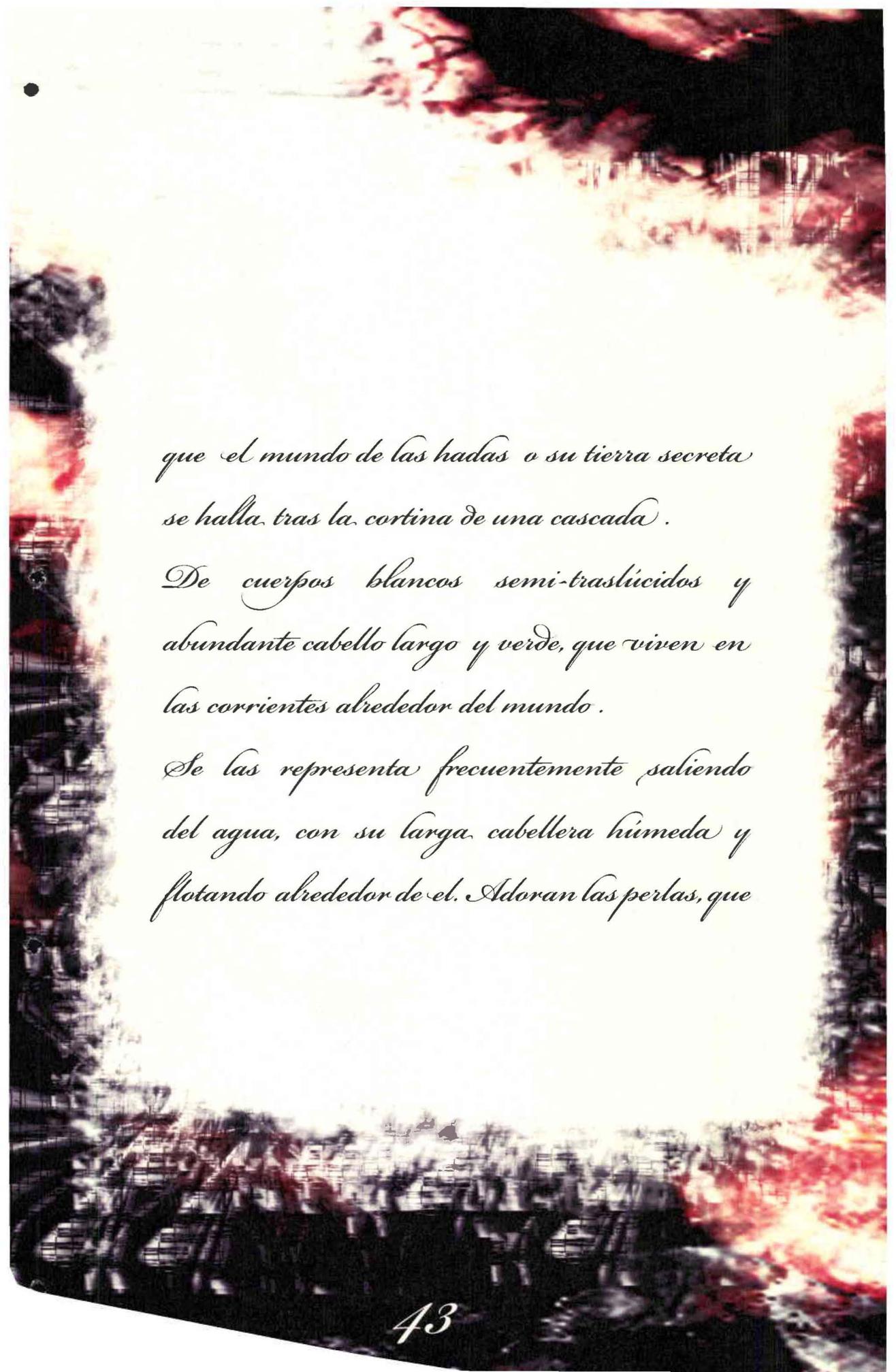
ha habido conocimiento de algunas hadas
de carácter maléfico, estas han estado en
minoría.





Espíritu Yaku

Los espíritus habitantes del elemento Agua, o hadas de agua, pueden encontrarse en cualquier lugar donde se halle este elemento en libertad y puro, así podemos encontrarlas en los ríos, manantiales, estanques, cascadas, mares, pozos o fuentes. Aman sobre todo las aguas movibles, es decir aquellas que provocan oleaje. Por tal motivo siempre se ha creído



*que el mundo de las hadas o su tierra secreta
se halla tras la cortina de una cascada .*

*De cuerpos blancos semi-traslucidos y
abundante cabello largo y verde, que viven en
las corrientes alrededor del mundo .*

*Se las representa frecuentemente saliendo
del agua, con su larga cabellera húmeda y
flotando alrededor de el. Adoran las perlas, que*

consideran un don preciado y mágico, antiguos textos manifiestan que son el regalo que los humanos debían ofrecerles para obtener su amor incondicional y eterno.

Son muy conocidas por los humanos, ya que gustan de dejarse ver a menudo.





Espíritu Nina

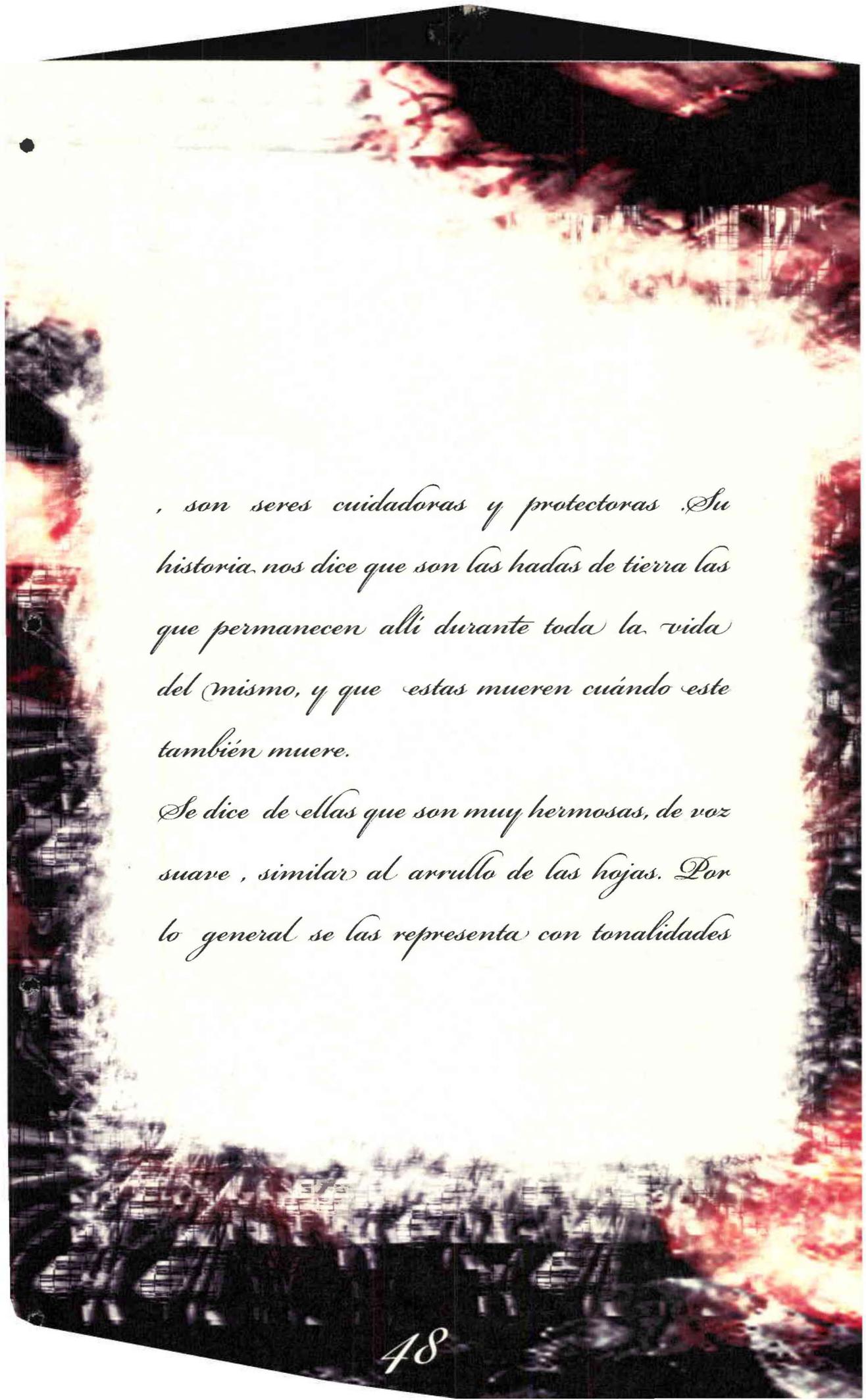
Los antiguos pensaban que en realidad las hadas de fuego eran almas de espíritus humanos, condenados a vagar por la tierra durante las noches en castigo de algún delito que hubieran cometido en vida, pero esto va en contra de la realidad de estas hadas, ya que su aparición va seguida de eventos benéficos, o la llegada de Magos u otras Hadas.



Espíritu Pacha

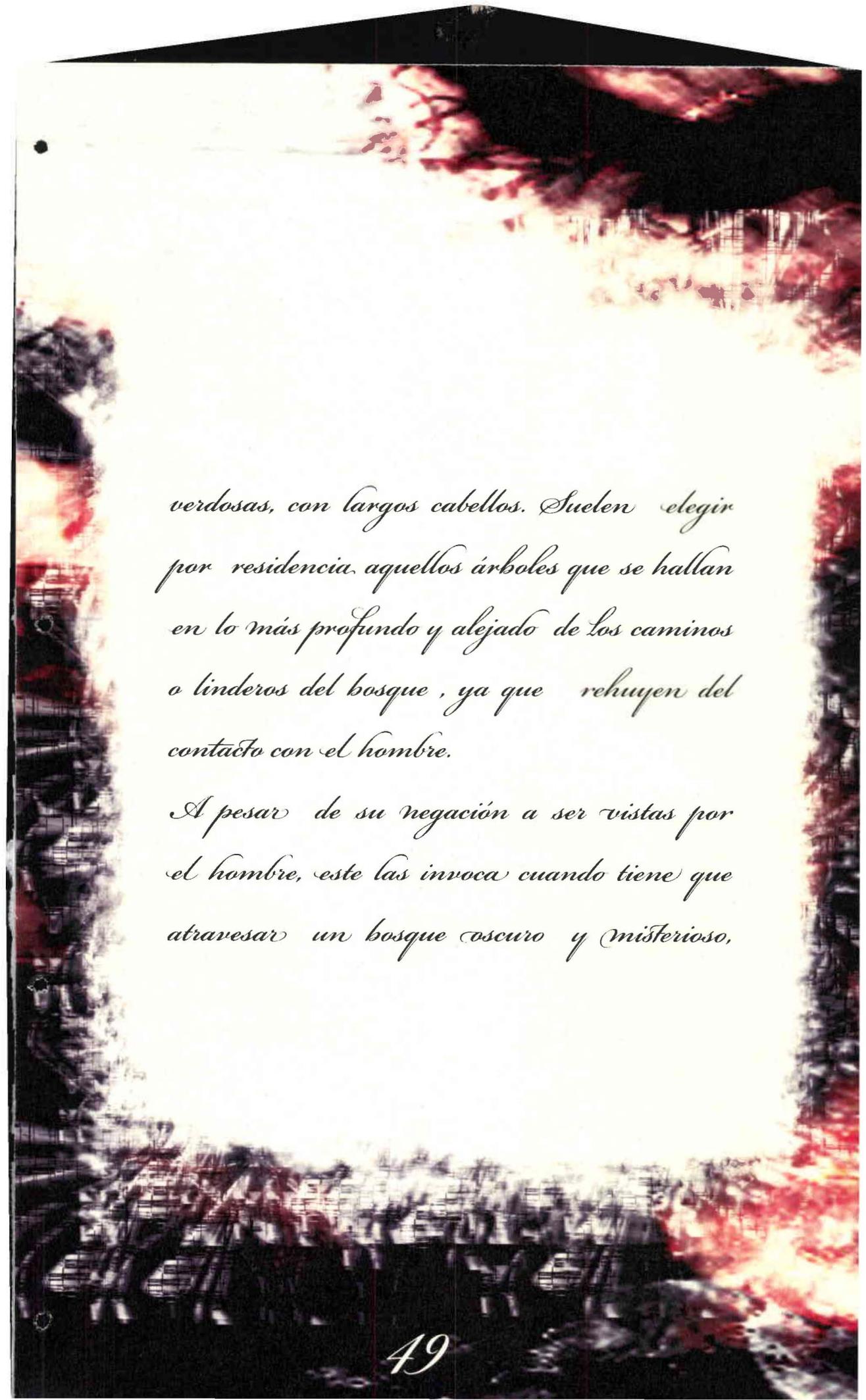
En realidad estos seres siempre acompañan al ser humano aunque nosotros no nos percatemos de ello. A las hadas de tierra las podemos encontrar en lugares donde haya muchas flores, en los bosques, en los desiertos, en las selvas, en los páramos etc...

Esta palabra genérica, representa a todas las hadas o ninfas pobladoras de los árboles



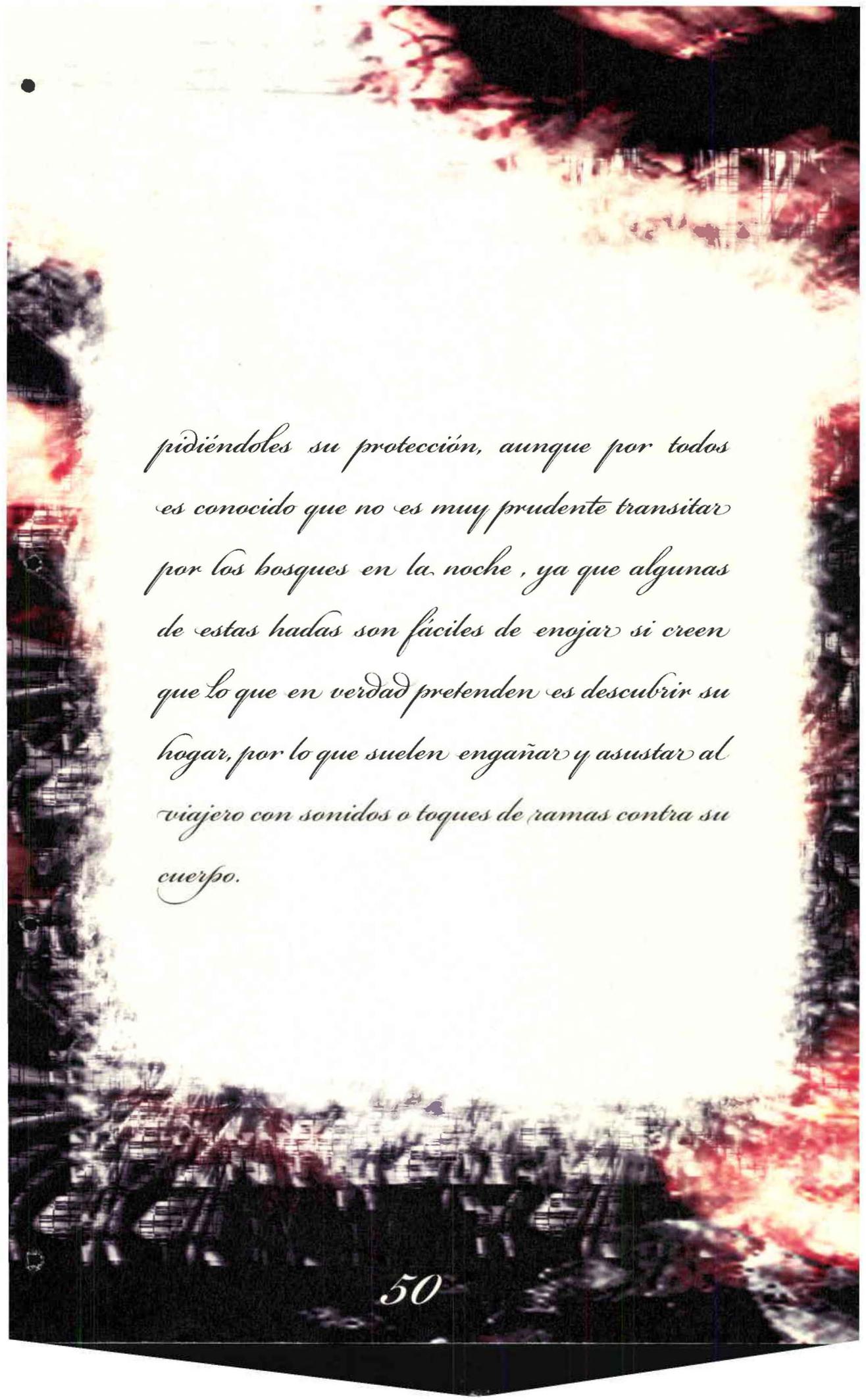
, son seres cuidadoras y protectoras .Su historia nos dice que son las hadas de tierra las que permanecen allí durante toda la vida del mismo, y que estas mueren cuándo este también muere.

Se dice de ellas que son muy hermosas, de voz suave , similar al arrullo de las hojas. Por lo general se las representa con tonalidades

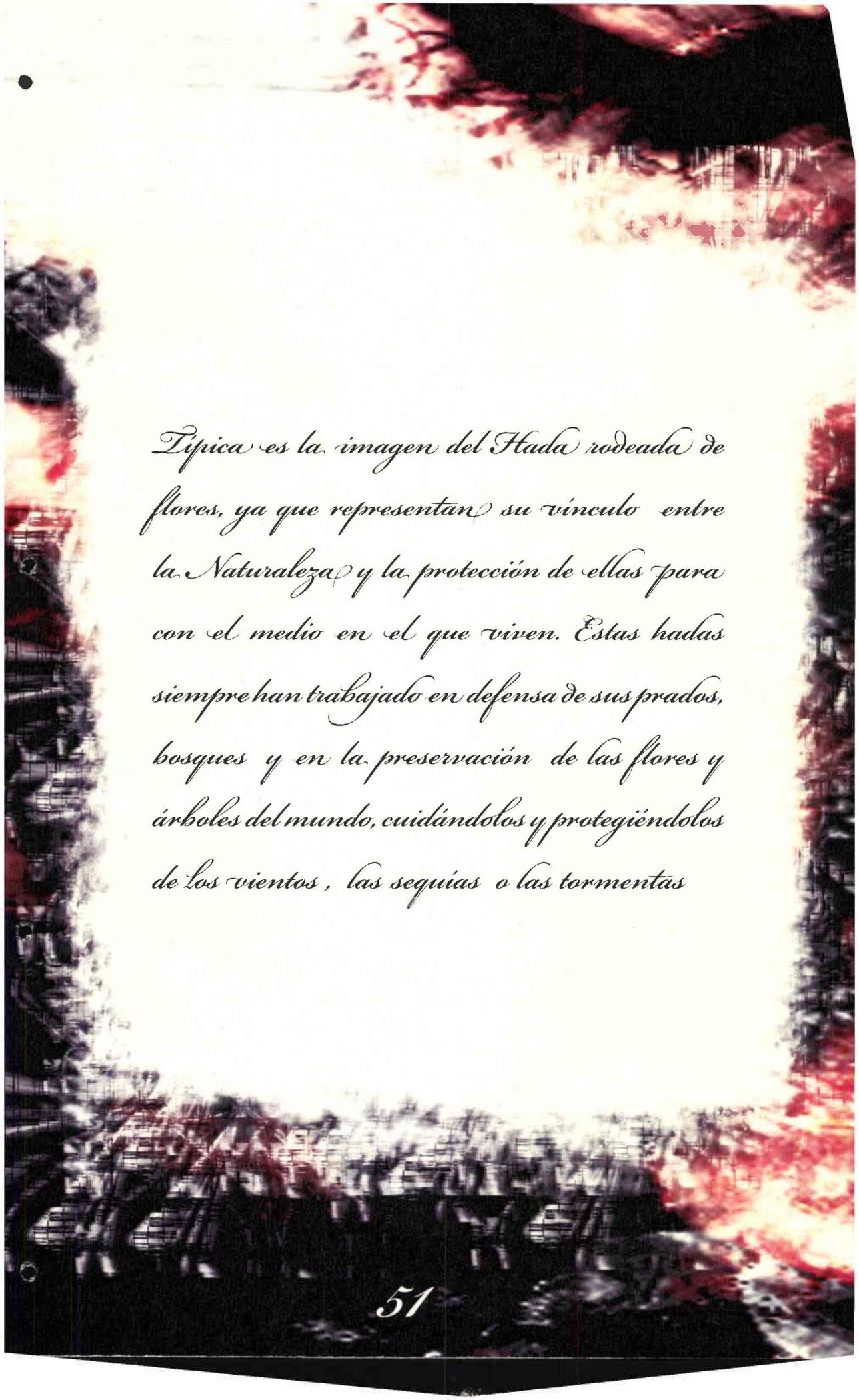


verdosas, con largos cabellos. Suelen elegir por residencia, aquellos árboles que se hallan en lo más profundo y alejado de los caminos o linderos del bosque, ya que rehuyen del contacto con el hombre.

A pesar de su negación a ser vistas por el hombre, este las invoca cuando tiene que atravesar un bosque oscuro y misterioso,

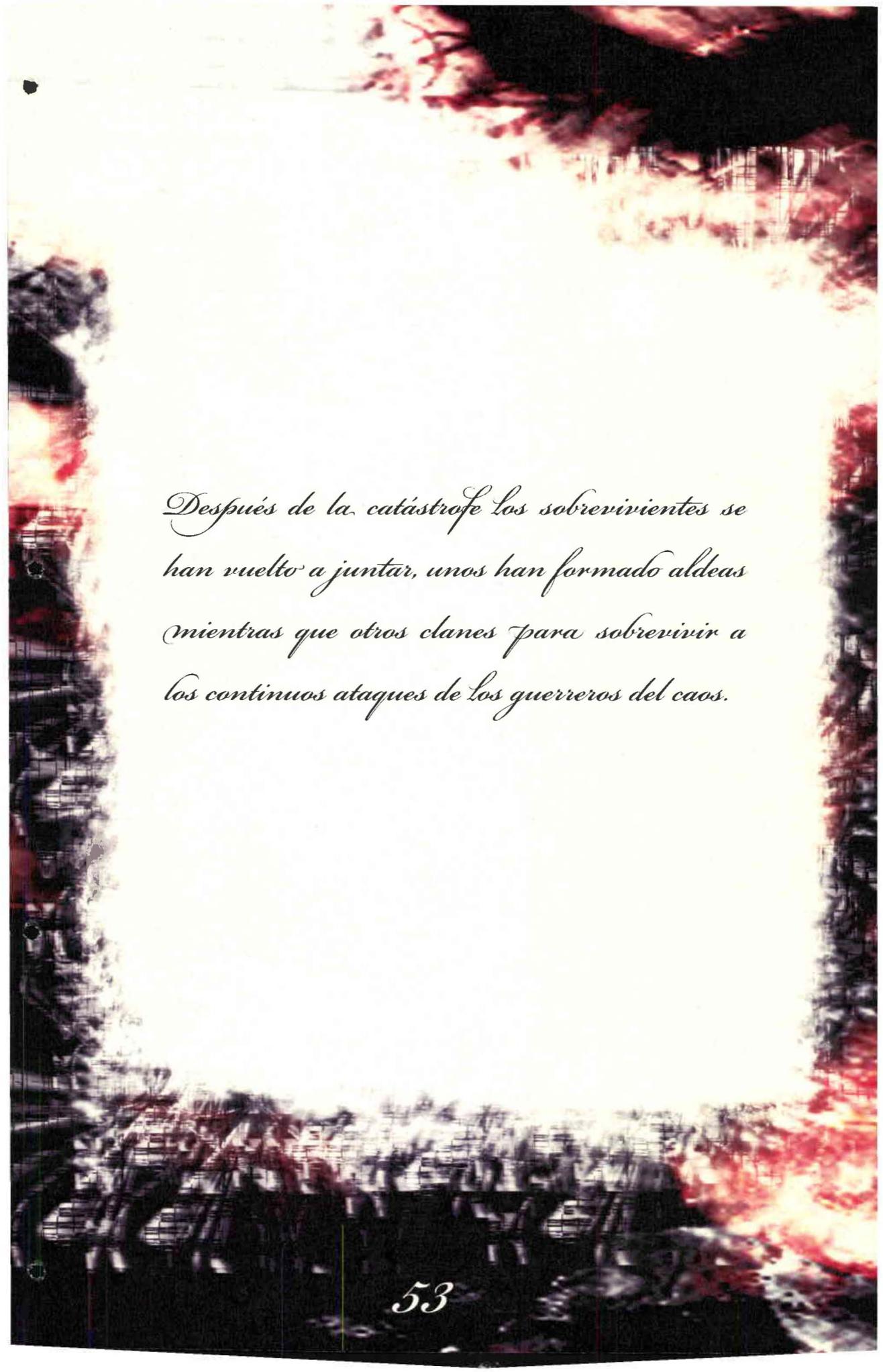


pidiéndoles su protección, aunque por todos es conocido que no es muy prudente transitar por los bosques en la noche, ya que algunas de estas hadas son fáciles de enojar si creen que lo que en verdad pretenden es descubrir su hogar, por lo que suelen engañar y asustar al viajero con sonidos o toques de ramas contra su cuerpo.



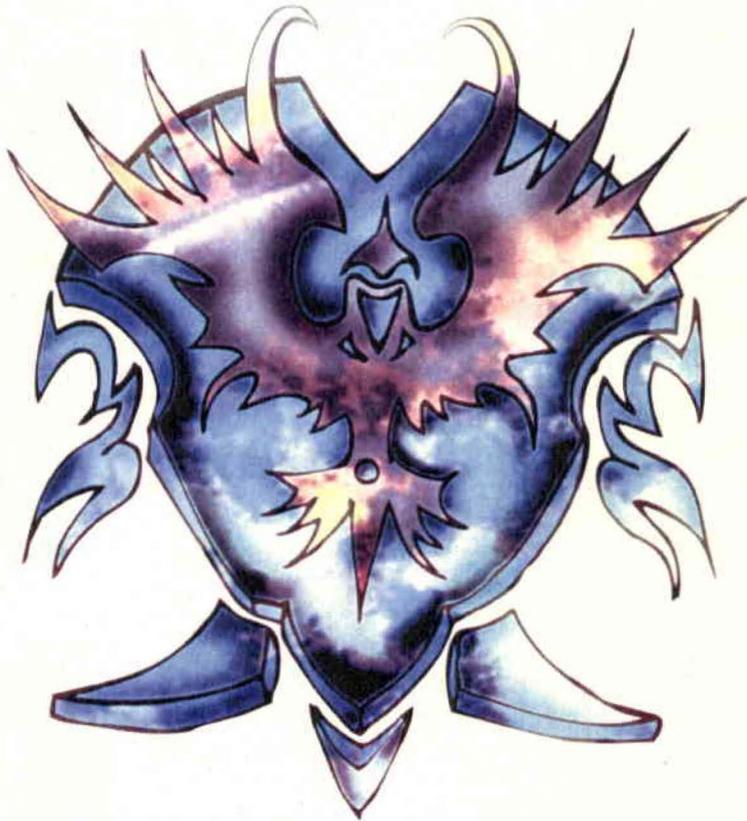
Típica es la imagen del Hada rodeada de flores, ya que representan su vínculo entre la Naturaleza y la protección de ellas para con el medio en el que viven. Estas hadas siempre han trabajado en defensa de sus prados, bosques y en la preservación de las flores y árboles del mundo, cuidándolos y protegiéndolos de los vientos, las sequías o las tormentas



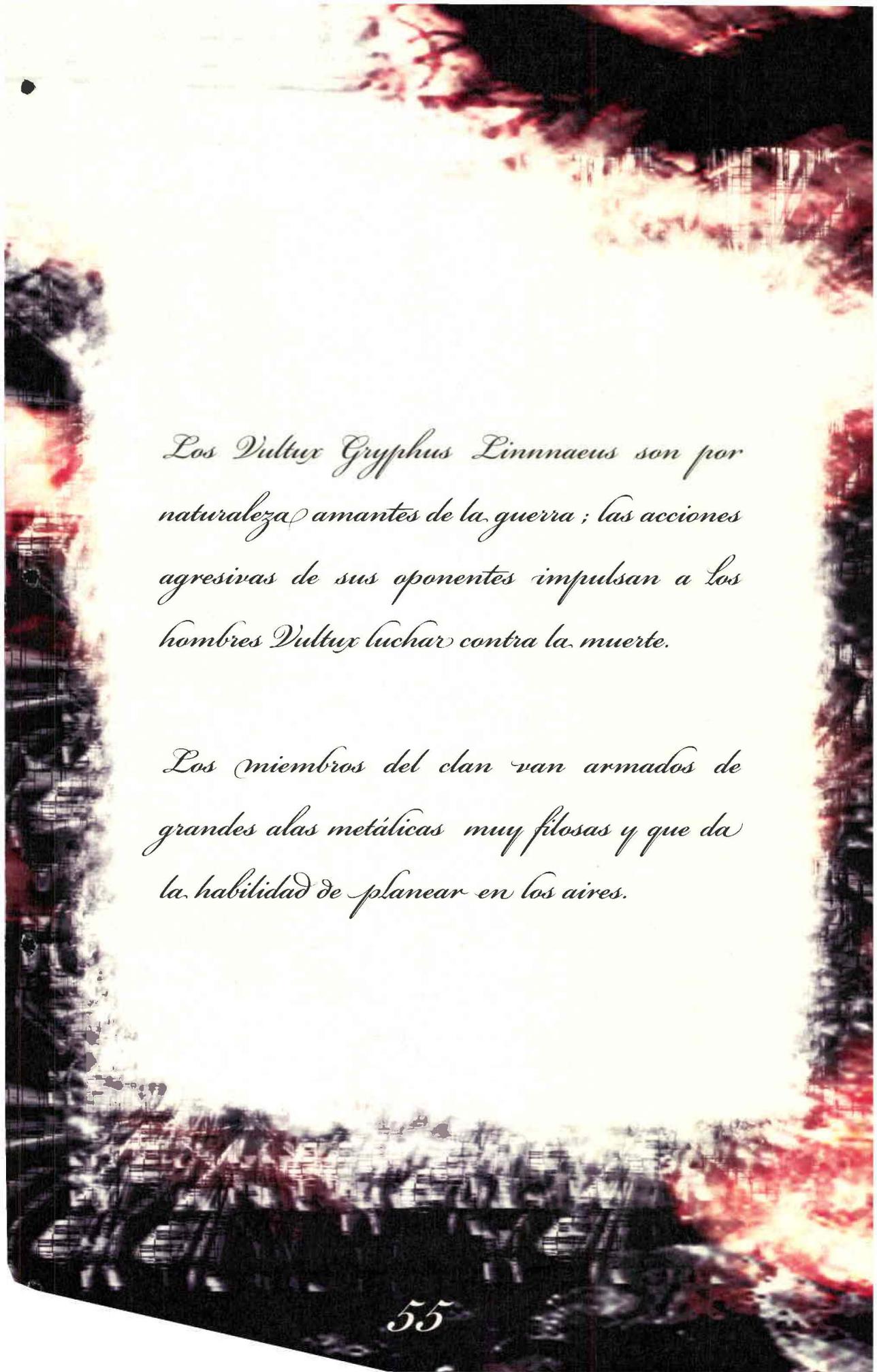


Después de la catástrofe los sobrevivientes se han vuelto a juntar, unos han formado aldeas mientras que otros clanes para sobrevivir a los continuos ataques de los guerreros del caos.

Clan

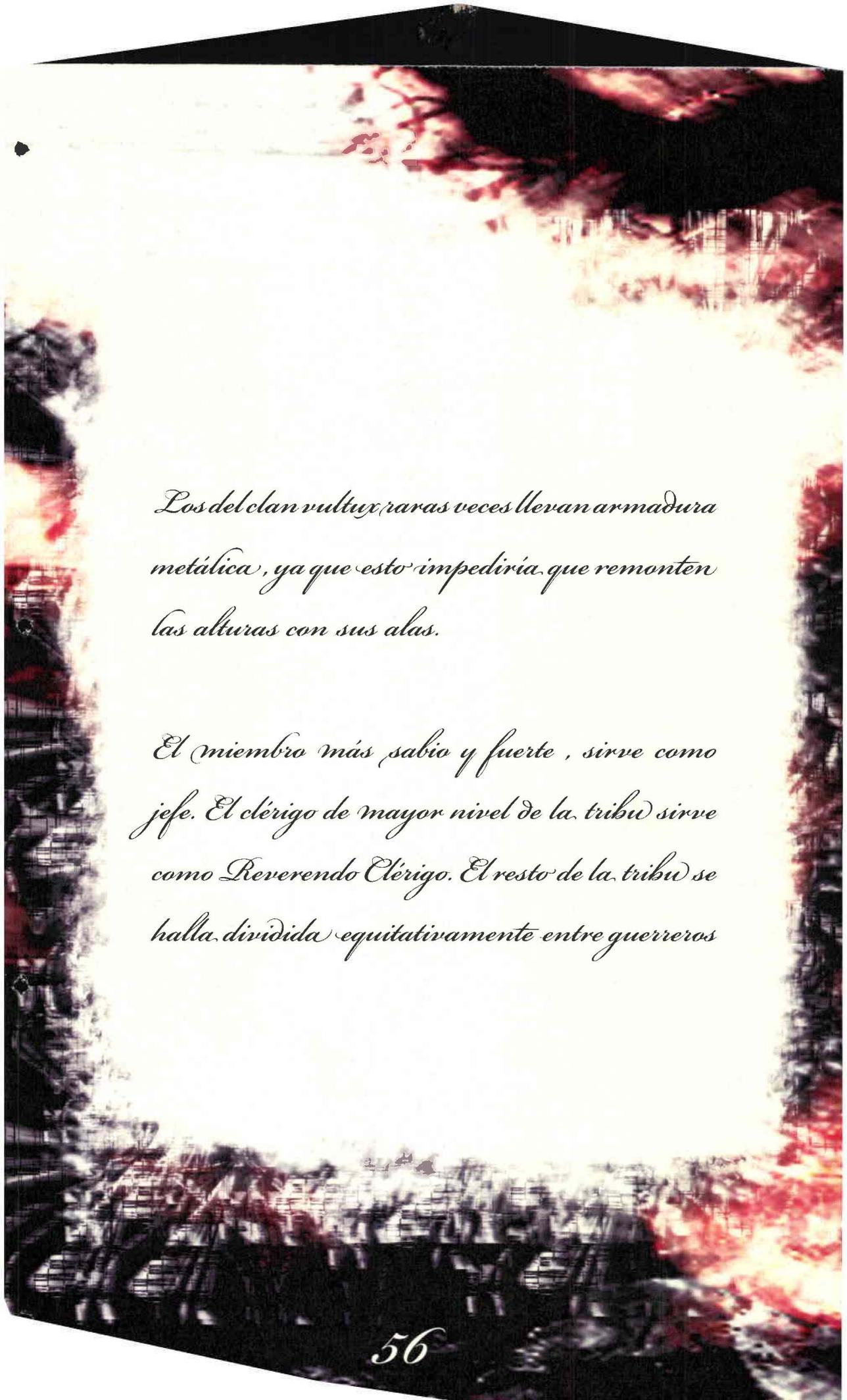


Vultur Gryphus Linnaeus



Los Vultur Gryphus Linnaeus son por naturaleza amantes de la guerra ; las acciones agresivas de sus oponentes impulsan a Los hombres Vultur luchar contra la muerte.

Los miembros del clan van armados de grandes alas metálicas muy filosas y que da la habilidad de planear en los aires.



Los del clan vultux raras veces llevan armadura metálica, ya que esto impediría que remonten las alturas con sus alas.

El miembro más sabio y fuerte, sirve como jefe. El clérigo de mayor nivel de la tribu sirve como Reverendo Clérigo. El resto de la tribu se halla dividida equitativamente entre guerreros

y trabajadores, niños y ancianos.

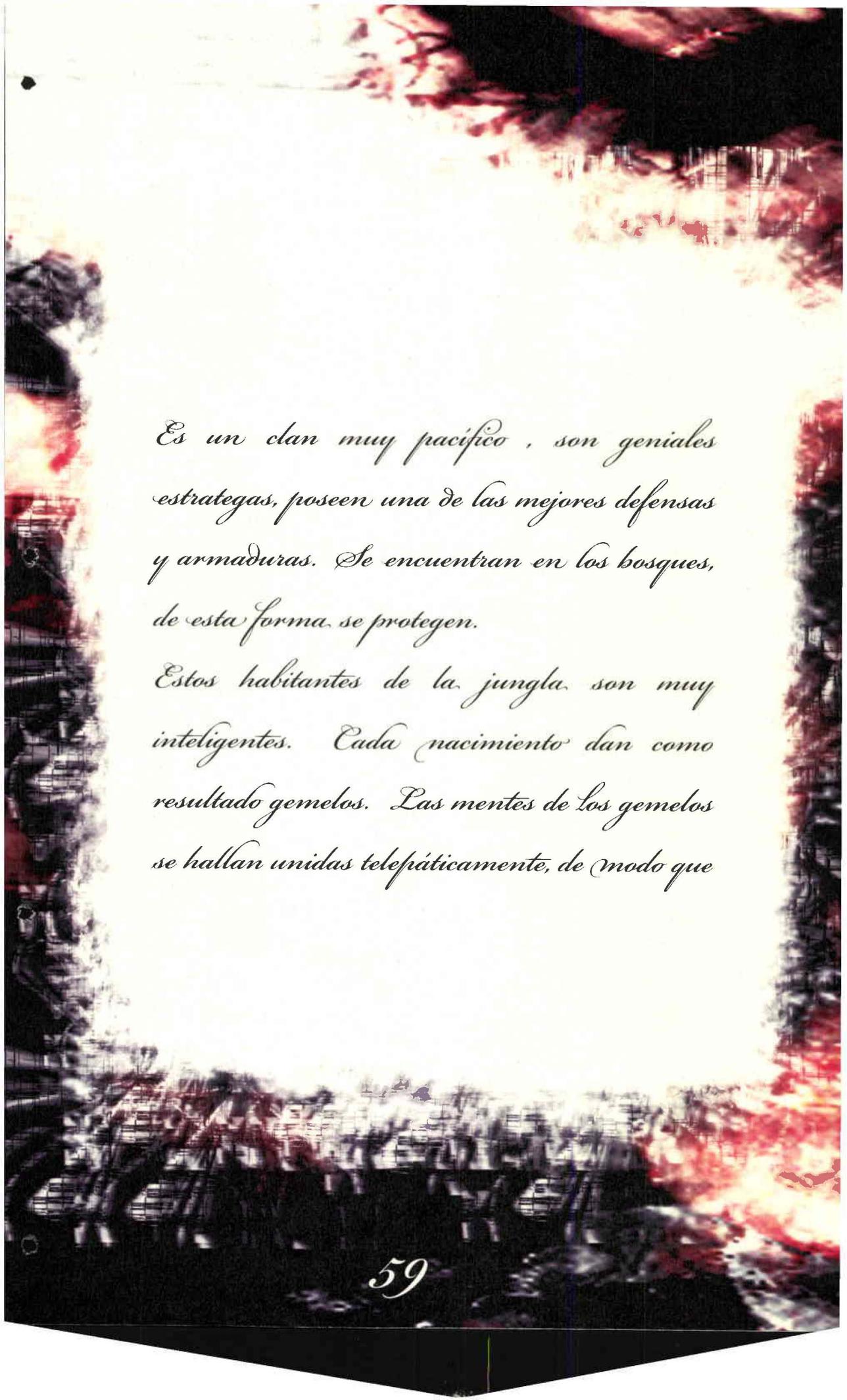
Un poblado de este clan es una o varias montañas donde hay cuevas. Cada cueva alberga a una familia de 20 miembros.



Clan

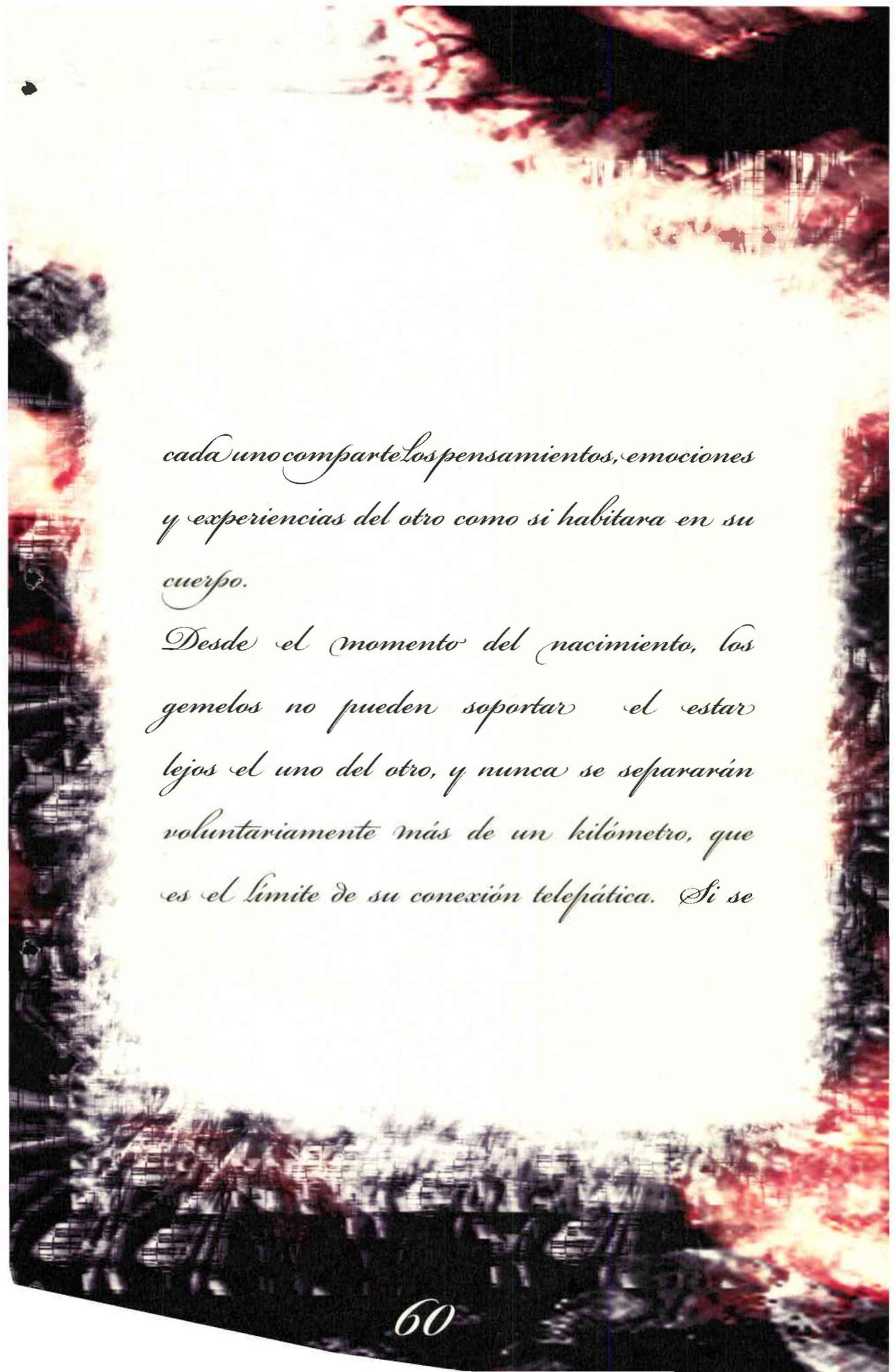


Dasyypus Novemcinctus



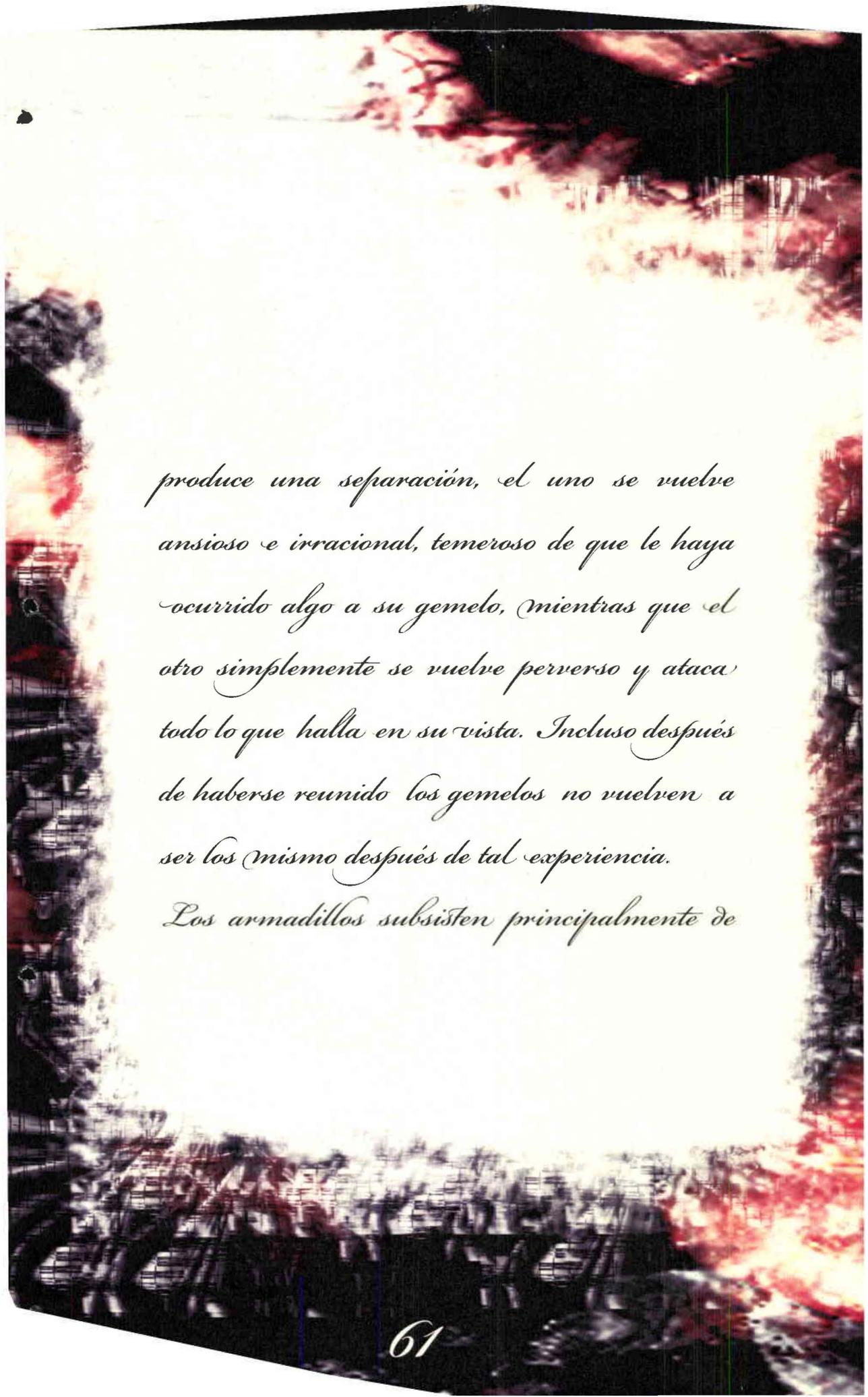
Es un clan muy pacífico, son geniales estrategas, poseen una de las mejores defensas y armaduras. Se encuentran en los bosques, de esta forma se protegen.

Estos habitantes de la jungla son muy inteligentes. Cada nacimiento dan como resultado gemelos. Las mentes de los gemelos se hallan unidas telepáticamente, de modo que



*cada uno comparte los pensamientos, emociones
y experiencias del otro como si habitara en su
cuerpo.*

*Desde el momento del nacimiento, los
gemelos no pueden soportar el estar
lejos el uno del otro, y nunca se separarán
voluntariamente más de un kilómetro, que
es el límite de su conexión telepática. Si se*



produce una separación, el uno se vuelve ansioso e irracional, temeroso de que le haya ocurrido algo a su gemelo, mientras que el otro simplemente se vuelve perverso y ataca todo lo que halla en su vista. Incluso después de haberse reunido los gemelos no vuelven a ser los mismo después de tal experiencia.

Los armadillos subsisten principalmente de

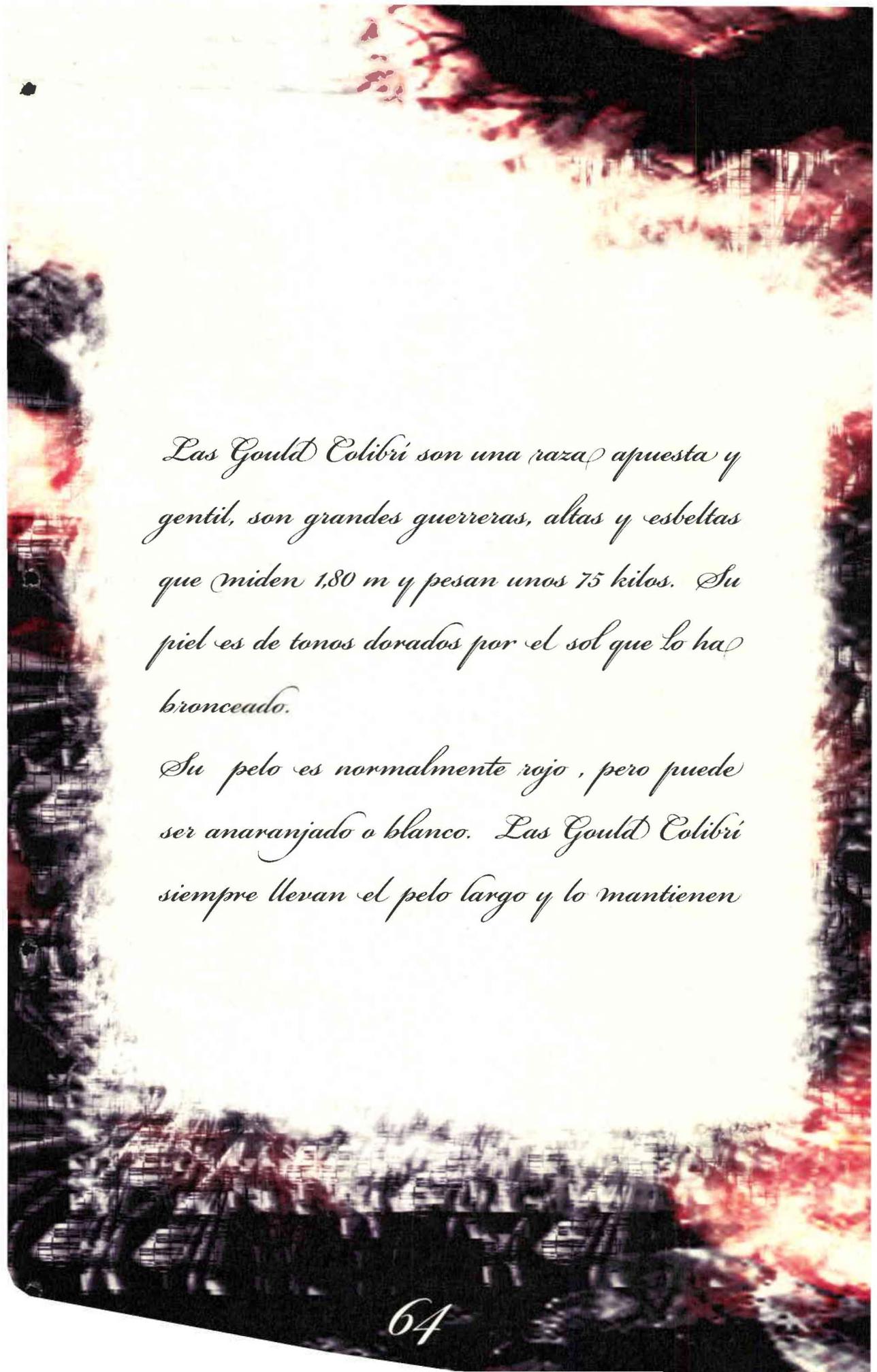
*una dieta de carne fresca, que toman al cazar.
Cubren sus necesidades recogiendo frutas
nueces, bayas, etc*



Clan

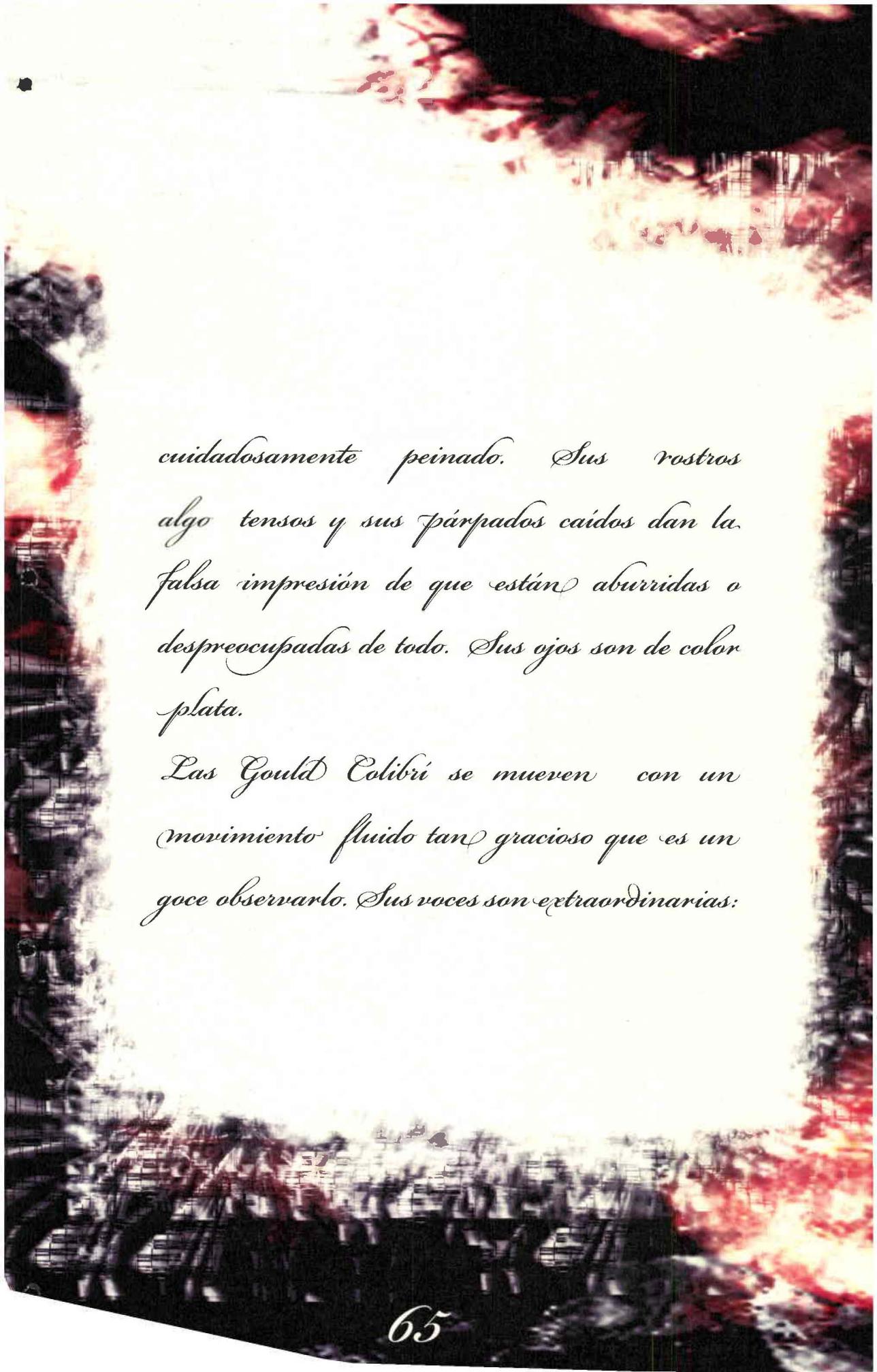


Goold Colibri



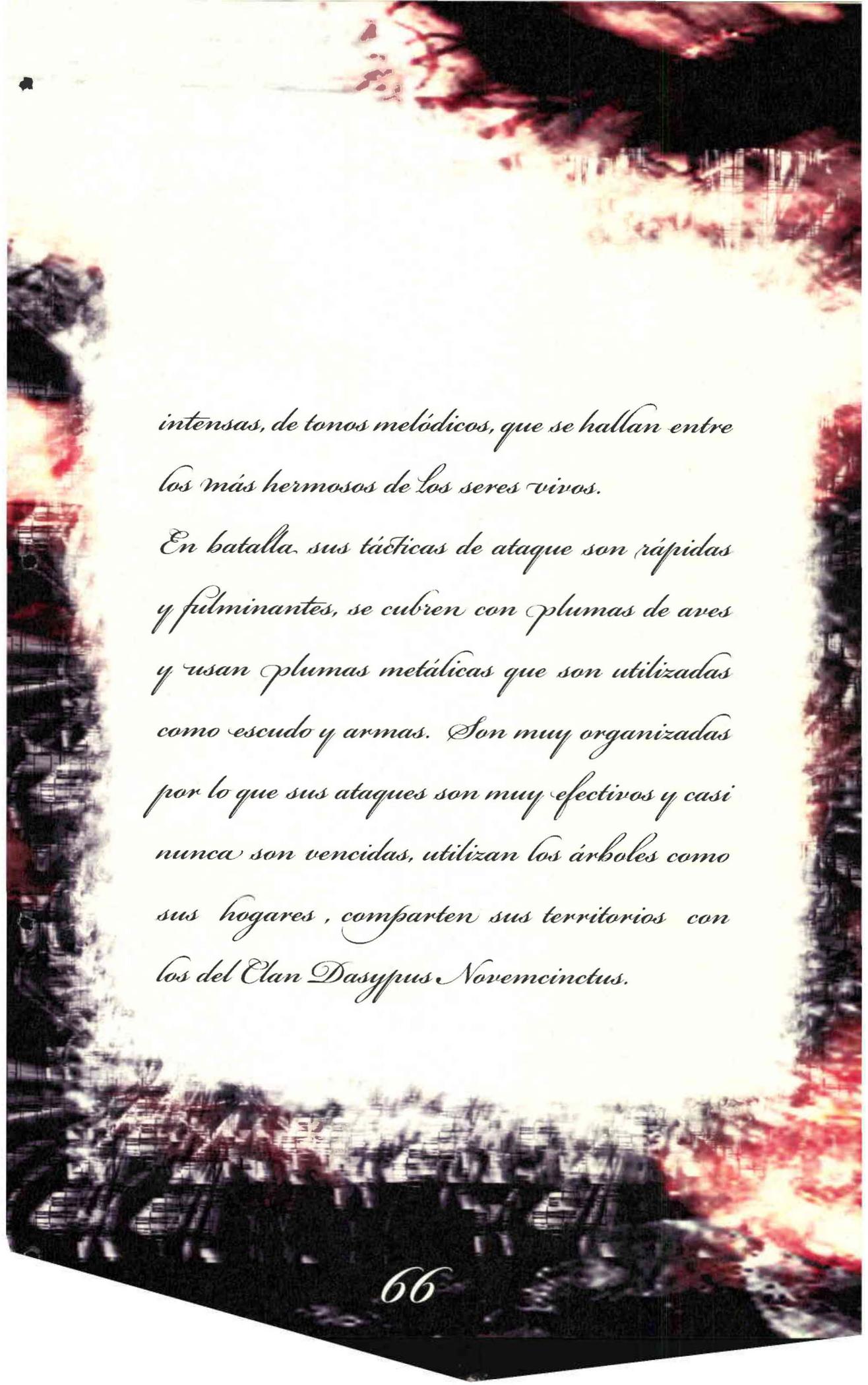
Las Gould Colibri son una raza apuesta y gentil, son grandes guerreras, altas y esbeltas que miden 1,80 m y pesan unos 75 kilos. Su piel es de tonos dorados por el sol que lo ha bronceado.

Su pelo es normalmente rojo, pero puede ser anaranjado o blanco. Las Gould Colibri siempre llevan el pelo largo y lo mantienen



cuidadosamente peinado. Sus rostros algo tensos y sus párpados caídos dan la falsa impresión de que están aburridas o despreocupadas de todo. Sus ojos son de color plata.

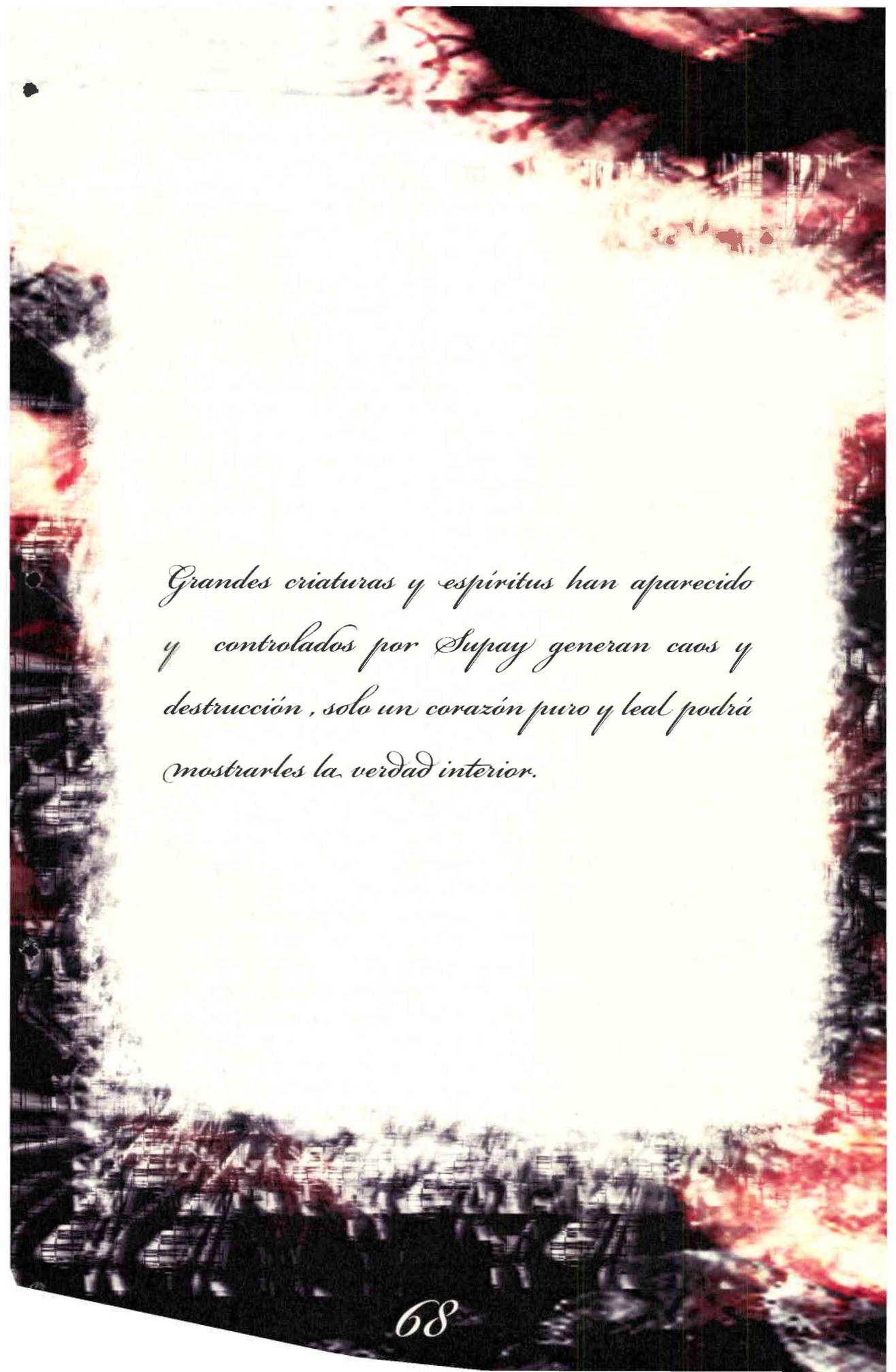
Las Gould Colibrí se mueven con un movimiento fluido tan gracioso que es un goce observarlo. Sus voces son extraordinarias:



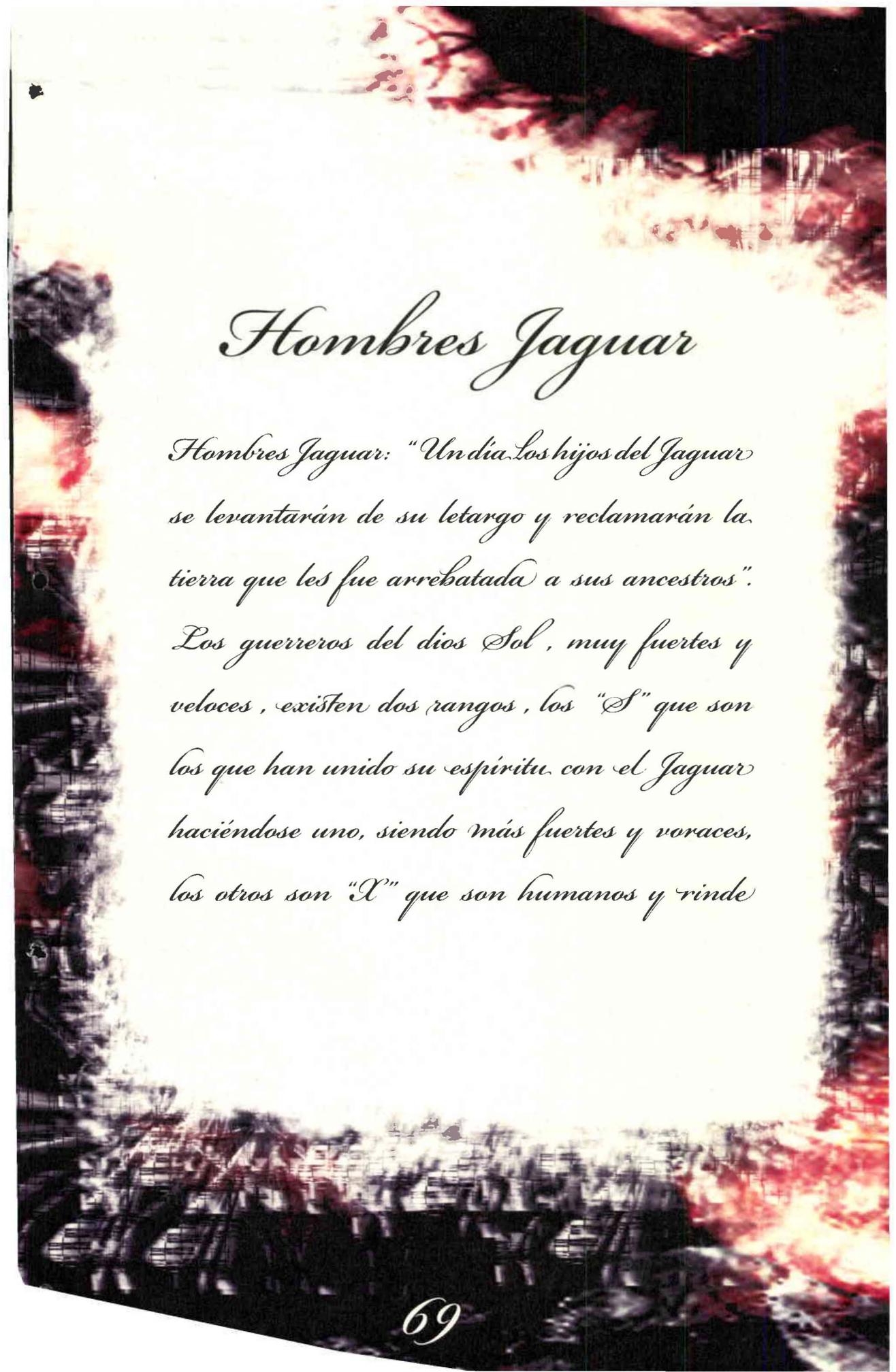
intensas, de tonos melódicos, que se hallan entre los más hermosos de los seres vivos.

En batalla, sus tácticas de ataque son rápidas y fulminantes, se cubren con plumas de aves y usan plumas metálicas que son utilizadas como escudo y armas. Son muy organizadas por lo que sus ataques son muy efectivos y casi nunca son vencidas, utilizan los árboles como sus hogares, comparten sus territorios con los del Clan Dasypus Novemcinctus.





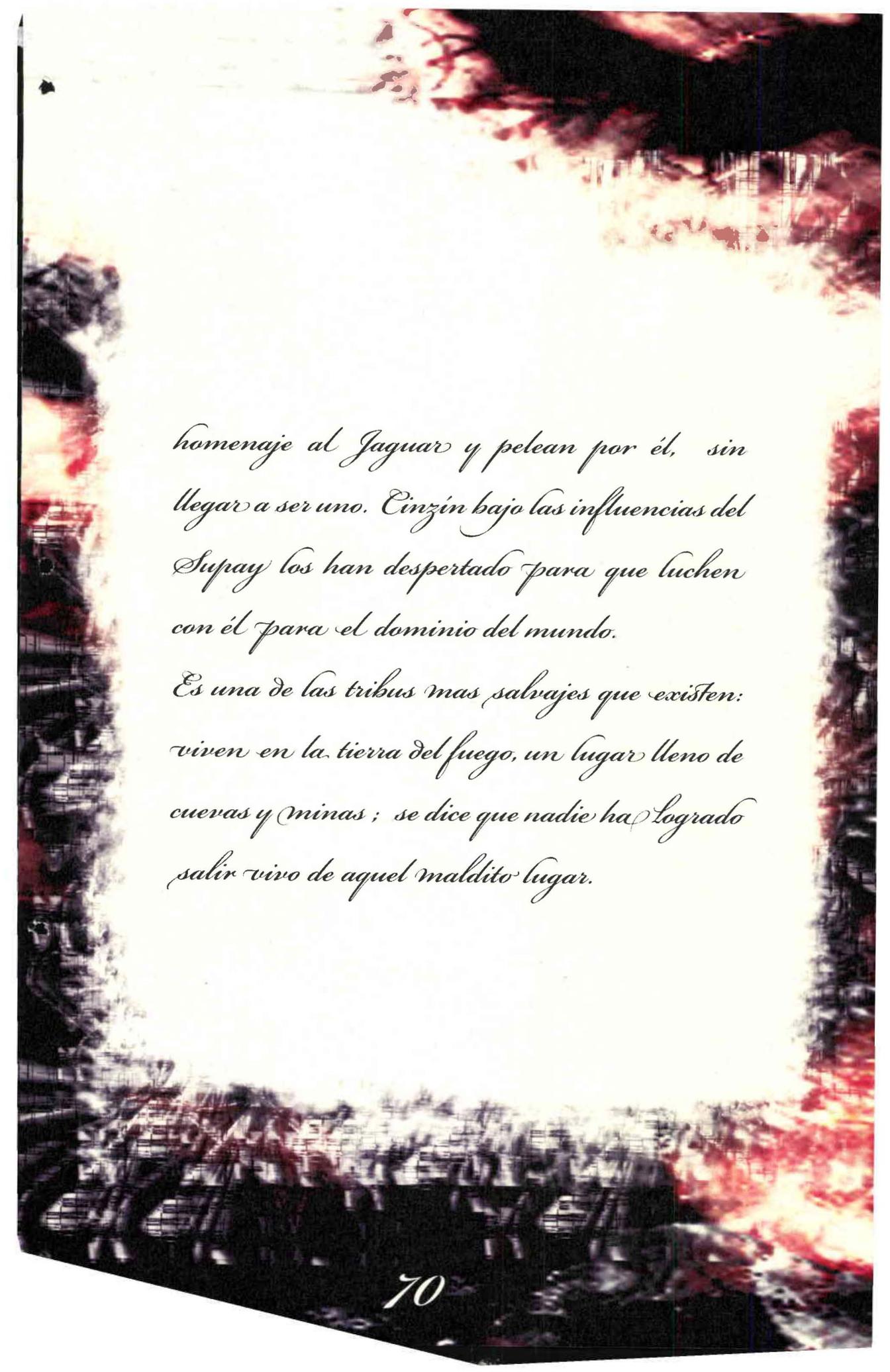
*Grandes criaturas y espíritus han aparecido
y controlados por Supay generan caos y
destrucción, solo un corazón puro y leal podrá
mostrarles la verdad interior.*



Hombres Jaguar

Hombres Jaguar: "Un día Los hijos del Jaguar se levantarán de su letargo y reclamarán la tierra que les fue arrebatada a sus ancestros".

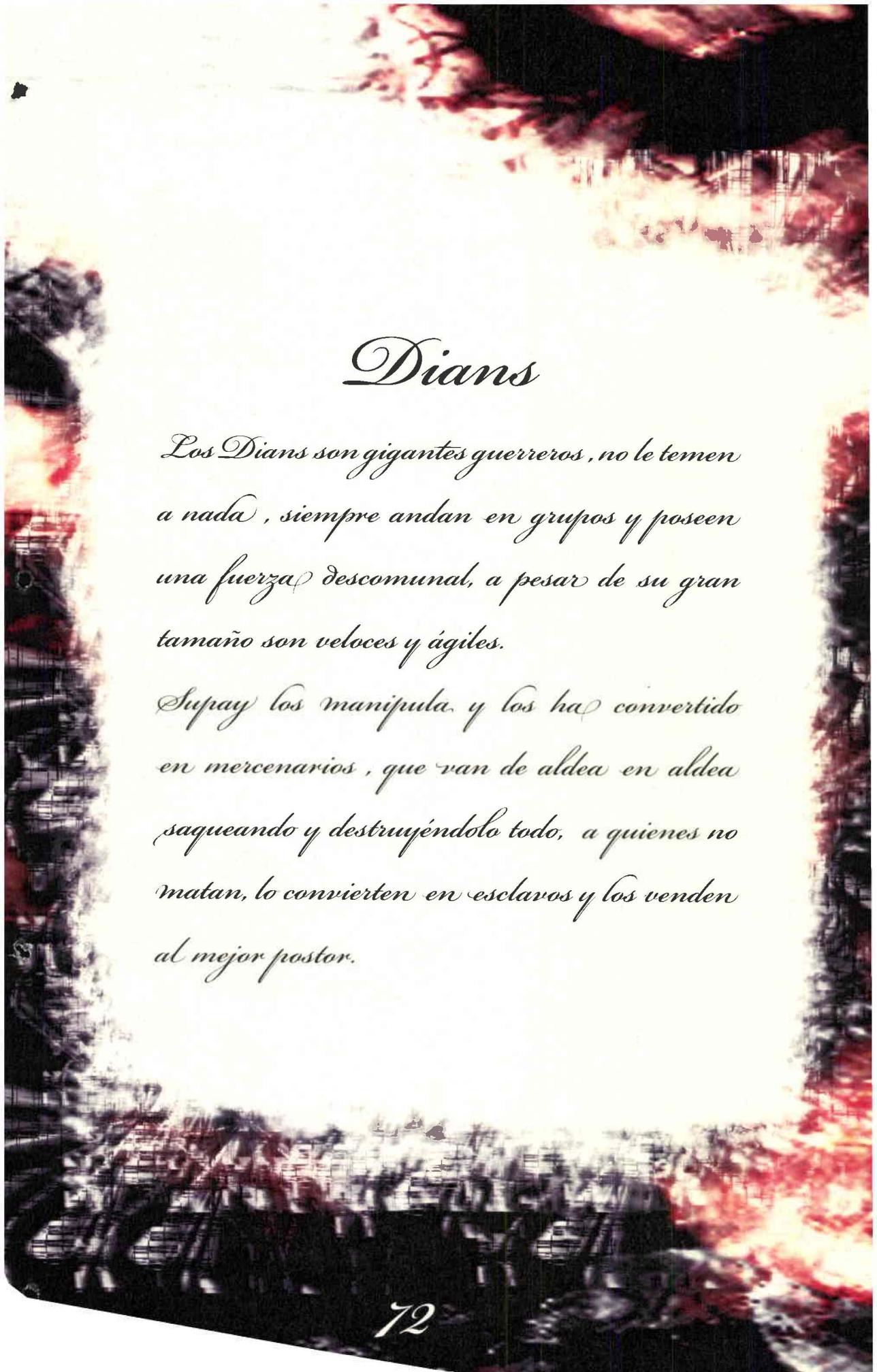
Los guerreros del dios Sol, muy fuertes y veloces, existen dos rangos, los "S" que son los que han unido su espíritu con el Jaguar haciéndose uno, siendo más fuertes y voraces, los otros son "X" que son humanos y rinde



homenaje al Jaguar y pelean por él, sin llegar a ser uno. Cinzin bajo las influencias del Supay los han despertado para que luchen con él para el dominio del mundo.

Es una de las tribus mas salvajes que existen: viven en la tierra del fuego, un lugar lleno de cuevas y minas ; se dice que nadie ha logrado salir vivo de aquel maldito lugar.



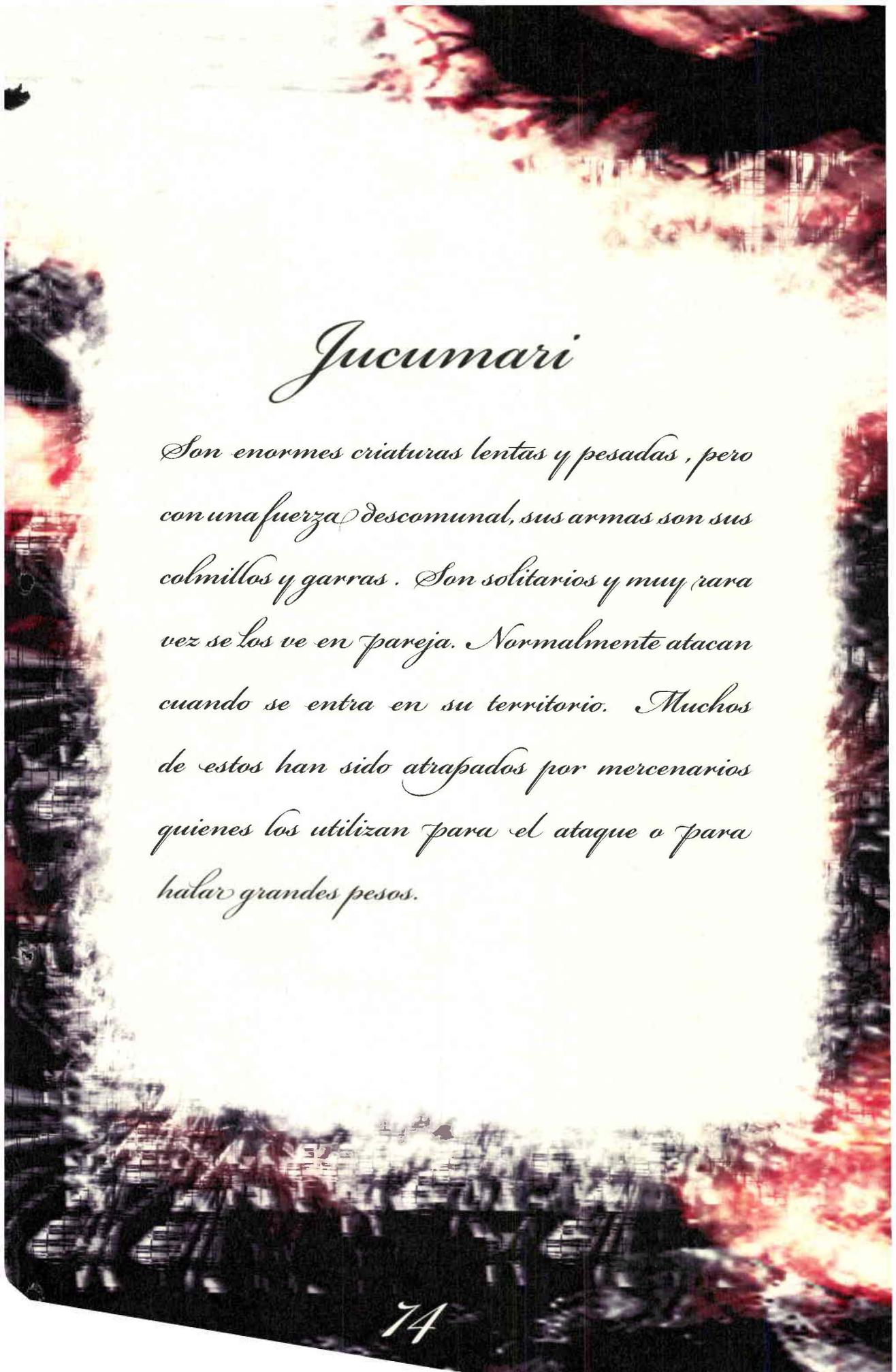


Dians

Los Dians son gigantes guerreros, no le temen a nada, siempre andan en grupos y poseen una fuerza descomunal, a pesar de su gran tamaño son veloces y ágiles.

Supay los manipula y los ha convertido en mercenarios, que van de aldea en aldea saqueando y destruyéndolo todo, a quienes no matan, lo convierten en esclavos y los venden al mejor postor.

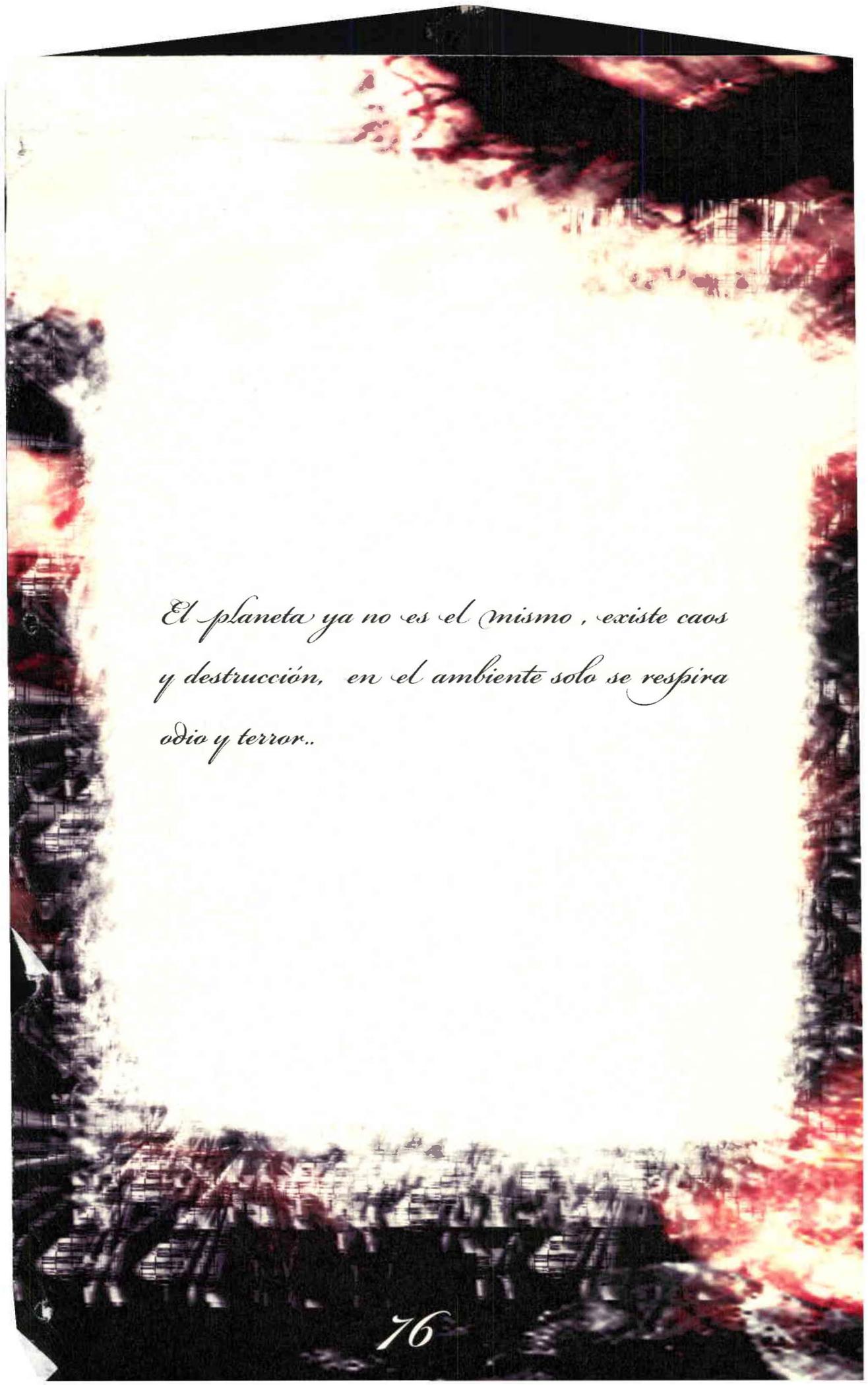




Jucumari

Son enormes criaturas lentas y pesadas, pero con una fuerza descomunal, sus armas son sus colmillos y garras. Son solitarios y muy rara vez se los ve en pareja. Normalmente atacan cuando se entra en su territorio. Muchos de estos han sido atrapados por mercenarios quienes los utilizan para el ataque o para halar grandes pesos.





*El planeta ya no es el mismo , existe caos
y destrucción, en el ambiente solo se respira
odio y terror..*