

# UNIVERSIDAD DE LAS AMERICAS

Facultad de Comunicación

Carrera: Diseño Gráfico Industrial

## **“Creación de una revista de animación y cómic”**

Trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos para obtener el  
título de Licenciado en Diseño

Profesor Guía: Mario Arboleda

**Autores: Ana Lucía Vásquez Lecaro**

**Franz Gissel Latorre**

2006 - 2007

## **AGRADECIMIENTOS**

*Queremos agradecer primeramente a nuestra familia, por habernos apoyado, estar siempre a nuestro lado y creer en nosotros.*

*De igual manera, un agradecimiento especial a Mario Arboleda, nuestro director de tesis, quien fue un soporte importante y una guía constante para llevar a cabo este proyecto, así mismo a Edwin Troya, nuestro profesor y tutor de la carrera de Diseño; y, a personas que constituyeron una fuente esencial y nos abrieron sus puertas de excelente manera como son, a Christian Gavilanez de la revista PYX art, Carlos Sánchez de la revista XOX comics, así como a todos los amigos, y jóvenes ecuatorianos en especial, que aportaron con ideas y críticas para encaminar nuestro proyecto hacia una solución creativa e interactiva.*

Muchas Gracias.

*Ana Lucía Vásconez*

*Franz Gissel*

## Resumen

Nuestro proyecto contemplará la propuesta gráfica y de contenidos de una revista de animación y cómic, y, por razones de especialización, no se ha tomado en cuenta lo referente a la redacción y corrección de estilo, así como lo que respecta a la propuesta de imagen corporativa de éste proyecto editorial.

Analizaremos todos los aspectos a tomarse en cuenta para la elaboración de una revista; desde su inicio con la respectiva investigación encuestas y análisis de mercado, hasta la determinación de secciones, conjuntamente con la elaboración configuración y diseño de páginas para entregar el ejemplar terminado al cliente objetivo.

Tomaremos en cuenta los materiales a utilizarse, y costos de producción, conforme a definir el precio de venta y repartir espacios adecuados para publicidad, ya que éstas serán esenciales para costear la revista.

A partir de la ya mencionada investigación que consta en el marco teórico, y que sentará las bases para llevar a cabo el proyecto; nuestra propuesta con la creación de la revista va enfocada hacia la elaboración de la parte gráfica, de diseño, así como a la creación de secciones innovadoras, atractivas e interactivas que reúnan las tres tendencias de animación más relevantes de hoy en día: el dibujo Clásico/Digital, muy presente en las últimas producciones animadas de grandes compañías como Pixar y Dreamworks; el estilo Cómic, (muy identificado por los dibujos de Spiderman, Superman, entre otros), que ha prevalecido con el pasar de los años. Y por último, y no por eso menos importante, el estilo que ha crecido y sigue creciendo a pasos gigantescos en nuestra cultura de occidente, proveniente del Japón, el Manga o Animé.

De igual forma, hemos visto la necesidad de que la revista lleve un cómic hecho en Ecuador, que represente su cultura, y que ayude a impulsar el gusto por el cómic y la animación en el país; razón por la cual toparemos levemente el tema de creación de personajes e historietas, para guiar el desarrollo de ésta significativa sección de la revista, que se propone a captar gran parte de la atención del lector.

## Resumen

Nuestro proyecto contemplará la propuesta gráfica y de contenidos de una revista de animación y cómic, y, por razones de especialización, no se ha tomado en cuenta lo referente a la redacción y corrección de estilo, así como lo que respecta a la propuesta de imagen corporativa de éste proyecto editorial.

Analizaremos todos los aspectos a tomarse en cuenta para la elaboración de una revista; desde su inicio con la respectiva investigación encuestas y análisis de mercado, hasta la determinación de secciones, conjuntamente con la elaboración configuración y diseño de páginas para entregar el ejemplar terminado al cliente objetivo.

Tomaremos en cuenta los materiales a utilizarse, y costos de producción, conforme a definir el precio de venta y repartir espacios adecuados para publicidad, ya que éstas serán esenciales para costear la revista.

A partir de la ya mencionada investigación que consta en el marco teórico, y que sentará las bases para llevar a cabo el proyecto; nuestra propuesta con la creación de la revista va enfocada hacia la elaboración de la parte gráfica, de diseño, así como a la creación de secciones innovadoras, atractivas e interactivas que reúnan las tres tendencias de animación más relevantes de hoy en día: el dibujo Clásico/Digital, muy presente en las últimas producciones animadas de grandes compañías como Pixar y Dreamworks; el estilo Cómic, (muy identificado por los dibujos de Spiderman, Superman, entre otros), que ha prevalecido con el pasar de los años. Y por último, y no por eso menos importante, el estilo que ha crecido y sigue creciendo a pasos gigantescos en nuestra cultura de occidente, proveniente del Japón, el Manga o Animé.

De igual forma, hemos visto la necesidad de que la revista lleve un cómic hecho en Ecuador, que represente su cultura, y que ayude a impulsar el gusto por el cómic y la animación en el país; razón por la cual toparemos levemente el tema de creación de personajes e historietas, para guiar el desarrollo de ésta significativa sección de la revista, que se propone a captar gran parte de la atención del lector.

## **Objetivos del trabajo de titulación:**

### **⇒ Objetivo General**

Crear un medio escrito de carácter ocio-informativo, que abarque temas sobre las tendencias más relevantes de la animación en la actualidad y el cómic.

### **Objetivos Específicos**

4. Incentivar el gusto por el dibujo el cómic y la animación en el país.
5. Suplir el nicho de mercado que han dejado los medios escritos en el Ecuador.
6. Impulsar por medio del cómic, la creatividad y el nacionalismo en el país.
7. Lograr una ventaja competitiva con respecto a otras revistas de ocio, basada en propuestas de secciones e ideas innovadoras.

# INDICE

## **1. La Revista**

- 1.1. Breve historia de la revista 9
- 1.2. Manejo de una revista 13
- 1.3. Revistas de animación en Latinoamérica y análisis de su manejo gráfico 16
- 1.4. Diseño Básico y Diagramación 18
  - 1.4.1. Portada o "cover" 19
  - 1.4.2. Publicidad 20
  - 1.4.3. Editorial y contenido 21
  - 1.4.4. Formato 21
  - 1.4.5. Tipografía 22
  - 1.4.6. Configuración de página 25
  - 1.4.7. Estructura de página 26
  - 1.4.8. Modularización 28
  - 1.4.9. Elementos de página 29
    - 1.4.9.1. Textos 29
    - 1.4.9.2. Visuales 30
    - 1.4.9.3. Complementarios y decoraciones 32

## **2. La Animación y el Cómic**

- 2.1. Breve historia de la animación y el cómic 35
- 2.2. Breve historia y descripción de los estilos más relevantes de la actualidad: Cómic, Manga y Dibujo clásico 39
  - 2.2.1. El Cómic 39
  - 2.2.2. El Manga o Animé 47
  - 2.2.3. El Dibujo Clásico 53
- 2.3. Creación de personajes 56
- 2.4. Elaboración de historietas y guiones 59

### **3. ¿Por qué una revista de animación en Ecuador?**

3.1. Ventajas de una revista de animación en Ecuador 65

3.2. Tendencias actuales de la juventud en el país: factores importantes a tomar en cuenta en la creación de una revista de animación 67

### **4. Metodología**

4.1. Estudio de Mercado: sondeo de contenido (datos, gráficos y encuestas de soporte al proyecto) 70

4.1.1. Enfoque 71

4.1.2. Alcance 71

4.1.3. Extracción de la muestra 72

4.1.4. Encuestas 74

4.1.5. Entrevistas 80

4.2. Análisis de Competencia 88

4.3. Estudio de Factibilidad 89

### **5. Propuesta: La Revista**

5.1. Nombre y Logotipo 91

5.1.1. Nombre 91

5.1.2. Logotipo 92

5.1.3. Isotipo 93

5.2. Artículos y secciones 96

5.2.1. Estructura 97

5.2.2. Tipografía 99

5.2.3. Portada 100

5.2.4. Secciones 101

5.2.5. Artículos 115

5.3. Publicidad 122

5.3.1. Presentación de la publicidad 123

5.3.1.1. Definición del producto 123

5.3.1.2. Contenido 124

5.3.1.3. Formatos y tarifas 125

5.4. El Cómic 128

5.4.1. El Cómic: Wachiman 129

5.4.2. Historia base de Wachiman	130
5.4.2.1. Primera Parte: La cruda realidad nacional	130
5.4.2.2. Segunda Parte: El exilio	131
5.4.2.3. Tercera Parte: El experimento	132
5.4.2.4. Cuarta Parte: El retorno	133
5.4.2.5. Quinta Parte: Nace un Superhéroe	133
5.4.3. Los personajes	134
5.4.3.1. Los héroes	135
5.4.3.2. Los villanos	146
5.5. Comercialización y difusión	154
5.5.1. Estrategia de Medios	154
5.5.2. Página web	155
5.5.3. Puntos de venta	158
<b>6. Conclusiones</b>	<b>159</b>
<b>7. Bibliografía</b>	<b>160</b>
<b>8. Anexos</b>	<b>162</b>

## Introducción

Durante los últimos años se ha venido observando un claro crecimiento de la cultura de la animación en nuestro país, si bien aún no estamos provistos de una tecnología y especialistas que puedan competir con el fuerte mercado de producciones extranjeras, en su mayoría norteamericanas y japonesas; se ha visto la constante falta de información sobre éste ámbito, muy evidente en la gran demanda de los aficionados por ver producciones nuevas, conseguir artículos relacionados; e inclusive, para los más hábiles, la costumbre de imitar dichos estilos y realizar sus propios o ya existentes dibujos.

En resumen, la globalización ha influenciado y seguirá influenciando nuestro entorno, trayendo consigo el gusto y admiración por las tendencias de animación del mundo exterior; sin embargo, es indispensable crear un medio entretenido, dinámico y enriquecedor, propio, de fácil llegada; que represente una propuesta original e innovadora para no sólo informar, sino interactuar y entretener al lector.

# 1. LA REVISTA

Cuando vamos a un puesto de venta de revistas, observamos un sin número de ejemplares, con variedad de formatos, diseños, temática, logotipos, etc. El mundo de la revista es muy diverso, existen revistas especializadas en distintos campos y dirigidas a diverso público objetivo, según clases sociales, sexo, edad. O inclusive enfocadas según sea el gusto del lector, deportes (automovilismo, montañismo, fútbol, etc.), gourmet, belleza, ocio,... Describiendo un espacio muy amplio, en el cual cada una de ellas deben buscar la manera más adecuada de llegar a sus lectores, tanto mediante temática como, mediante el diseño gráfico, que significa un gancho clave, dado que estamos en un medio donde prima el impacto visual.

## 1.1 Breve historia de la revista.

Antes de sumergirnos en este tema, hemos considerado imprescindible el dar a conocer ciertos aspectos importantes que fueron determinantes, y que nos ayudarán a comprender mejor el apareamiento de la revista.

Históricamente se estaba experimentando una enorme necesidad por entablar un lazo de unión entre los distintos pueblos, ciudades, e incluso países; y de un sistema de comunicación y expresión de manera escrita. Todo esto comenzó a ser posible a raíz de la invención de la imprenta en 1440 por Gutenberg en Alemania, y gracias a la constante evolución de la misma hasta nuestros días.<sup>1</sup>

Es así como nació en Francia (1529) la primera hoja volante con relatos de cosas extraordinarias, y de ella se derivaron los primeros periódicos literarios, ya que en éstos no se daban a conocer las noticias como hoy en la actualidad, sino que se trataban temas como filosofía, arte, ciencia, literatura; originalmente escritos como resúmenes y luego en forma de

<sup>1</sup> Historia de la revista; "periodicals", Enciclopedia Multimedia Encarta 95

ensayos. Uno de los primeros y más reconocidos ejemplares fue el "Journal des Scavans", creado por Denis Sallo, en Francia; el cual en español significa, "El Diario de los Sabios". Aunque no existe información exacta ni oficial, se presume que posteriormente ya había aparecido también una especie de publicación que podría ser comparada con la revista, la cual también era literaria, ya que se sabe que para 1597 ya se editaría en Rorschach, la primera publicación mensual; y consecuentemente a esto, en 1609 en Estrasburgo aparecerían las primeras publicaciones semanales.

La implementación de las técnicas de navegación, conjuntamente con los avances ya antes mencionados, hicieron que se estreche el lazo de unión entre los distintos lugares del mundo y llevando al interés general por las noticias internacionales, constituyendo éstas una importante sección dentro del periódico de cada país. Con la llegada de las noticias internacionales, el interés de los lectores se volvió mucho más dinámico y diverso, razón por la cual la primera publicación que abarcó temas variados, de carácter general y con propósito de brindar una lectura recreativa, fue la revista inglesa, "The Gentleman's Magazine"; la cual fue publicada desde 1731 hasta 1907; podemos ver que con esta publicación se dio vida a la que se podría denominar como la primera revista oficialmente hablando, ya que debemos comprender que el término de "revista", se utiliza para aquellas publicaciones de "lecturas recreativas", es decir, para referirse a una lectura de entretenimiento y variedad de artículos: políticos, ensayos, poemas, noticias, etc. Vale la pena recalcar que con "The Gentleman's Magazine", fue la primera ocasión en que se usó la palabra, "magazine" (revista), término que en árabe significa almacén; definición que se le dio dada la cantidad y variedad de contenidos que posee. La revista, "The Gentleman's Magazine", sirvió de impulso para el apareamiento de otras revistas como, "General Magazine and Historical Chronicles" y, "American Magazine"; ambas de Philadelphia, 1741.

Ya en el siglo XIX, hubo mejorías en cuanto a técnicas de ilustración e imprenta, lo cual permitió abaratar costos y una producción en masa; razón por la cual aparecieron los pioneros de la industrialización y generaron la prensa masiva, la cual a su vez generó el aparecimiento de productos de consumo, dando fin a la era artesanal.

Es así como seguido de la industrialización de productos, creció notablemente el mercado y como resultado se vivió el nacimiento de la publicidad, apareciendo por primera vez y para siempre en la prensa a mediados del siglo XIX. Así mismo, en ésta época y hasta finales de siglo, empezaron a aparecer revistas más modernas que utilizaban ya ilustraciones, siendo un meritorio ejemplo el de la revista, "Illustrated London News" (1842).

En el caso de otras revistas estadounidenses como, "Punch Magazine" (1841), que fue la primera revista y una de las más famosas revistas de humor, también estuvo, "Leslie's Illustrated Newspaper" (1855-1922) y, "Harper's Weekly" (1857-1916), se puede ver la implementación de ilustraciones sobre la Guerra Civil de Estados Unidos, hechas por artistas del mismo elenco de la revista; Winslow Homer, era uno de los mencionados artistas que trabajó para, "Harper's Weekly" entre 1858 a 1876, mientras que Thomas Nast, reconocido por sus caricaturas de políticos, trabajó para, "Harper's Weekly" y para, "Illustrated London News", sin embargo, para finales del siglo XIX, ya la fotografía había reemplazado en gran magnitud a los artistas. En general, el crecimiento de las revistas se debió a la evolución de la publicidad, que siempre estaba presente en ellas y en los diarios, promoviendo la venta de productos y servicios por medio de estos, y atrayendo al lector por la variedad y presentación de las mismas; la publicidad paulatinamente permitió que aparezcan revistas ilustradas más baratas, haciéndolas populares, tal fue el ejemplo de, "Cosmopolitan" (1886) o revistas para mujeres, las cuales tuvieron mayor predominancia como el caso de, "Vogue" (1892).

Toda la serie de eventos ya nombrados, permitió el desarrollo óptimo de la revista como producto, apareciendo en el mercado las denominadas

“revistas-pocket”, lo cual de paso abrió en el mercado una serie de nuevos y diversos formatos para las revistas; entre las más significantes entre los veintes y los treintas, fueron “Times”, “Newsweek”, y “Life”, siendo en ésta última muy evidente el foto-reportaje debido a sus características fotográficas, las cuales hablaban casi por sí solas mediante imágenes informativas.

A nivel mundial, en países de Europa, EE.UU. y Japón comenzó una intensa necesidad de conseguir lectores y sobrevivir, concentrándose en el marketing, ya que tenían además una nueva competencia que adquiriría gran popularidad, la radio, amenazando con desaparecer la prensa escrita. Aunque la prensa parecía haber sobrevivido, posteriormente continuaría teniendo problemas por causas como la radio, el cine y más tarde el comunismo, fascismo y la política en general; la competencia se volvió cada vez más fuerte.

Para este tiempo, ya se estaba experimentando un ambiente de fuerte y reñida competencia por la obtención de suscriptores; tanto así, que se valieron de regalar obsequios conjuntamente con cada suscripción. Ciertamente es que esto significaba una notable pérdida de dinero, pero no tenían ningún inconveniente, ya que al obtener una considerable cantidad de suscriptores, automáticamente se atraería a la inversión de publicidad, y por ende, todo lo perdido sería recompensado en ganancias por espacios publicitarios.

Ya a finales del siglo XIX e inicios del siglo XX, se puede decir que fue la cumbre para la popularidad y expansión de la revista, obteniendo ya las distintas clasificaciones con información de carácter general, siendo así el ejemplo de las destinadas a mujeres, hombres, jóvenes, infantes, ciencia, deportes, entre otras, lo cual caracterizó al siglo XX.

Hoy en día, podemos ver que la revista está compuesta por varios elementos esenciales; en algunas se puede observar la gran importancia puesta a través de titulares llamativos, ya sea en cuanto a tamaño, tipografía o color. También se observa una predominancia significativa

de ilustraciones y fotografías impactantes basado en el criterio de que una buena imagen constituye el mejor “gancho” de atracción, el cual crea una perspectiva sensacionalista en el lector; sin embargo, siempre se debe tomar en cuenta el mantener un cierto balance o equilibrio para no restar importancia al contexto en sí. La imagen debe ser un recurso para llevar al lector a leer un texto determinado.<sup>2</sup>

## 1.2 Manejo de una revista.

Es indispensable conocer sobre las distintas fases y comunes etapas que posee el proceso de la creación de revistas, desde su inicio hasta finalmente obtener el ejemplar terminado y su entrega a los respectivos puntos de venta o al consumidor.

No todas las revistas son iguales, pero el manejo general de ellas tiene ciertas similitudes que son básicas a tomar en cuenta y que serán de mucha utilidad; siendo de esencial aporte la investigación teórica sobre el manejo de una revista, así como el enfoque cualitativo que nos brindan las entrevistas realizadas a dos personas creadoras de revistas, que han estado en el campo, y que sus experiencias y consejos son de gran importancia a la hora de poner algo nuevo dentro del mismo mercado que ellos ya lo conocen a fondo; siendo una de ellas la creadora de la primera revista de comics en el Ecuador, “XOX comics”, que ya no se encuentra vigente en el mercado; y la otra persona entrevistada, la creadora de la revista PYX art de vídeo juegos que surgió recientemente en el país, y ya tiene bastante cubierto el mercado tanto en Quito como Guayaquil, y recientemente y a nivel nacional.

Antes de la elección de realizar la revista, se debe hacer un previo sondeo de mercado, sacando el target a quién irá dirigido, haciendo las conocidas encuestas a nuestro público objetivo conforme a conocer el nivel de interés que muestra hacia ésta nueva propuesta, los temas que

---

<sup>2</sup> <http://www.well.com/user/art/fsmaghist.html>. “History of magazines on a timeline”

podrían ser de su agrado, posibles recomendaciones, el precio que estaría dispuesto a pagar, etc. Sacando la correspondiente muestra con respecto a la existente población en el rango de edad que el target indica, para así hacer el respectivo análisis de mercado conforme a conocer un aproximado de el número de posibles compradores que nos lleve a conocer la cantidad de ejemplares que deben imprimirse para no representar pérdidas, y comprobar la factibilidad del proyecto. Conjuntamente se debe crear un completo estudio financiero, detallando el costo de producción de la revista, el precio de venta, el porcentaje de ganancia; y, lógicamente, haciendo un aproximado del margen de ganancia (de haberla) tanto al primer año, como al segundo (por lo menos, eso sí, mientras mayor sea el rango de años a los que se lleve el seguimiento de la revista, será mejor). De ésta manera cubriremos cualquier duda sobre la viabilidad y rentabilidad del proyecto en cuestión.

Como primer paso, resulta sumamente importante el elegir un nombre, pero éste debe estar inmediatamente registrado, ya que caso contrario la revista no podrá salir al mercado e inclusive puede existir inscrito el mismo nombre por parte de otra empresa, y podría representar un verdadero problema, así que todo debe hacerse a su tiempo y con las debidas precauciones y siempre siguiendo las normas establecidas para que no nos tome desprevenidos.

El nombre representa un factor de mucho peso, ya que reunirá en algo tan pequeño absolutamente todo lo que la revista quiere decir sobre sí misma, razón por la cual debe ser perfectamente bien escogido, pensando siempre en el target a quien va dirigido, los temas que abarcará, y el impacto que tendrá; así como su fácil nivel de recordación en la gente. Siendo muy poco aconsejable el emplear nombres complicados de pronunciar o extensos ya que no será sencilla su permanencia en la mente del posible consumidor.

A partir de eso, se debe definir un estilo de revista, un formato de impresión y, lo que es indispensable, la estructura ( la cual se aplicará para todo su contenido y dará integración y carácter de conjunto al mismo).

Se debe contar con un estilo tipográfico, tanto para titulares, como para subtítulos y texto de párrafo, para que no exista mucha mezcla ni diversidad de tipografías, que harían una revista muy cargada y confusa. Es indispensable afiliarse a alguna una fuente segura que provea información, tanto para la parte de artículos, como para las fotografías; es de mucha ayuda el internet, pero es recomendable seleccionar bien el proveedor de datos, para tener la mayor veracidad y actualidad posible.

Ahora sí podremos pasar a la creación de la revista como tal; en ella intervienen varios departamentos básicos que se aplican a la creación de una revista de cualquier índole. Entre ellos figuran:

- Departamento Editorial.- se encarga de todo lo referente al contenido. Por lo tanto, se dedica a entrar a fuentes confiables, y extraer toda la información que será necesaria para incluir en la revista, tanto textual como gráfica, (tomando en cuenta que siga siendo actual para la fecha de lanzamiento del ejemplar); así como todo el trabajo de redacción y de revisión final o aprobación del ejemplar para poder ser mandado a imprenta.
- Departamento Gráfico.- como su mismo nombre lo indica, se encarga de todo el manejo gráfico del ejemplar; siendo su máximo representante el director creativo, quien es la persona encargada de seleccionar las imágenes adecuadas, (trabajando conjuntamente con el departamento editorial) y junto a su equipo de diseñadores, se dispone a poner en pantalla el arte.
- Departamento Comercial.- es quien se dedica a la venta de espacios publicitarios para costear al revista.
- Departamento Administrativo.- Aquí estarán personas como el Gerente, quien toma absolutamente todas las decisiones dentro de la

empresa; el contador, quien se encarga de llevar registro de gastos y ganancias; y las secretarías, quienes son las que mantienen contacto con el cliente, reciben llamadas, toman mensajes..etc.

Pasado estos pasos, se aprueba el ejemplar y se imprimen el número necesario de revistas para pasar a distribuir y a la mano del lector.<sup>3</sup>

### **1.3 Revistas de animación en Latinoamérica y análisis de su manejo gráfico.**

En cuanto a revistas que tratan el tema, hemos podido determinar, primeramente, que éstas sólo existen en países que ya poseen un mercado lo suficientemente grande y desarrollado, que poseen una gran demanda e interés por la animación y el cómic, hasta tal punto que inclusive llegaron a crear cómics propios del país. (siendo por este motivo la mayoría de cómics que se publican de origen estadounidense y el manga propiamente de Japón). Como es el caso de las famosas revistas de los personajes de Marvel Comics, en las cuales figuran primordialmente Superman, Spiderman, Dear Devil, Batman; quienes no han parado de entretener al mundo entero con sus aventuras, peleas y constantes luchas para que el bien prime sobre el mal.

Existen incluso países latinos como es el caso de Argentina y México, que han logrado poseer sus propios cómics, tales como Condorito, Mafalda, cuántos de nosotros no hemos visto o escuchado sobre éstos graciosos y divertidos cómics, que han sido de gran aceptación a nivel Latinoamericano; y que continúan vendiéndose en las librerías más conocidas del país.

En América del Sur, hemos determinado que este tipo de mercado y por ende, éste tipo de revista se las encuentra especialmente en países

---

<sup>3</sup> \*Revista PYX ART, Christian Gavilanes, entrevista (Septiembre 2006)

como Argentina, México, y Chile, mientras en Brasil, Paraguay y Uruguay se lo realiza en niveles un poco menores.

En muchos casos fueron las revistas de animación, las que promovieron el interés por las historietas y posteriormente apareció a un extenso mercado y demanda de los "cómic" en general. Existe la famosa y trascendental revista Mad, fue conocida como una revista estadounidense, y posteriormente se la está imprimiendo adaptada a México, dedicada a sus propios habitantes, con sus respectivos dichos, hablados, costumbres y bromas; y hoy en día ha logrado tener muchos lectores, que gustan de su estilo, de sus chistes y de sus cómics, que se han mantenido, en su mayoría, los mismos clásicos que ya se conocían en la antigua versión de este ejemplar en inglés.

De igual manera, la cultura manga ha traído consigo gran número de seguidores al mercado latino, al punto que en países como Argentina, se venden una enorme cantidad de revistas de éste género y se comercializan muy bien. Y, por medio de países grandes, está entrando hacia los demás; trayendo consigo nuevas tendencias y aficiones por el dibujo, y lógicamente, como es de esperarse, mayor competencia.

En Ecuador, al igual que resto de países que no nombramos, la cultura del cómic y el animé es tan baja que apenas se encuentran lugares que las vendan y comercialicen, y en las cuales las revistas existentes son todas importadas; sin embargo en nuestro país la cultura del cómic y el manga está creciendo rápidamente y en este momento, una revista de éste tipo en Ecuador, podría resultar perfecta para impulsar con más fuerza la cultura del cómic en general.

Es necesario decir que la cultura y el mercado del cómic es algo que se da a largo plazo, gracias a la aparición de revistas especializadas en el análisis de las historietas y animación en general (específicamente sobre el cómic de Estados Unidos, el manga japonés y el dibujo clásico y digital).

En cuanto al diseño que estas revistas presentan es diverso; muchas de las revistas de animación extranjeras tienden a acoger un estilo mediante el cual recargan elementos, se ven portadas saturadas de imágenes, o cantidad de textos y titulares, muy común de las revistas de estilo manga. Sin embargo, existen algunas, muy pocas, que tienen un estilo distinto, muchas adoptan una mascota, o hacen uso de varias ilustraciones, o fotos, o simplemente utilizan portadas limpias y claras.

Es un campo diverso que permite bastantes propuestas y juego con elementos gráficos, que vayan muy acorde al carácter y estilo que quiere representar la marca de la revista, y por ende hacerse conocer mediante él.

#### **1.4 Diseño básico y diagramación**

La revista es una clara aleación de texto- imagen, en la cual se ve combinado el esfuerzo de quien se encarga de los textos (EDITOR), y de quien se encarga de las imágenes (diseñador gráfico). Ambos deben trabajar coordinadamente para lograr excelencia en la finalización del arte o ejemplar (la revista). Es sumamente imprescindible este aspecto de trabajo conjunto, entre diseñador y editor, ya que ambos se complementan y juntos intentan transmitir un mismo mensaje.

“Una revista bien diseñada debe ser capaz de evolucionar y cambiar continuamente sin traicionar su naturaleza”.<sup>4</sup> Si bien sabemos, una revista, para ser revista, debe tener una característica de periodicidad; sea mensual, trimestral, semestral, anual, etc. Lo cual hace que se concentren los esfuerzos en estar sacando un nuevo número, y siempre jugando con nuevos recursos de diseño, pero manteniendo una clara pauta y estilo propio y diferenciador de la revista, y a su vez, siempre progresando y evolucionando continuamente en relación a los ejemplares pasados.

---

<sup>3</sup> Nuevo Diseño de Revistas 2, Jeremy Leslie, Pag 6.

Hoy en día, la tecnología ha traído un sin número de programas computarizados para la creación de revistas, constituyendo esto como una herramienta clave que nos facilita tanto el diseño como la redacción del ejemplar, haciendo menos extensa y trabajosa su elaboración. Sin embargo, el factor “tecnología”, aparte de “herramientas”, también ha traído consigo muchos medios de información y entretenimiento sustitutos a la revista; así como la radio, la televisión, las revistas on line, entre otros. Aparentemente esto debería significar una enorme traba e impedimento para la circulación y acogida de las “tradicionales” revistas, pero pese a esto, han sabido surgir, mantenerse en el tiempo y permanecer en el mercado y en la mente del consumidor o lector.

En la actualidad, las revistas ya no pretenden ser vistas como un simple impreso, sino que tienen una importante necesidad por convertirse en una identidad, una marca; y esto únicamente se logrará una vez que el lector se familiarice e identifique con ellas, y que al mismo tiempo surja en él una sensación de expectativa. Deben estar seguros de lo que están adquiriendo y confiar en dicho ejemplar, pero siempre con la curiosidad de el qué vendrá con el pasar de las páginas.

#### **1.4.1. Portada o “cover”**

Para adentrarnos en el tema de los elementos que conforman la revista, hemos decidido iniciar por el denominado “gancho” de toda revista, y nos referimos de esta manera debido a que es el primer y principal vínculo existente entre la revista y el lector, y es lo que marcaría la atracción visual que lo llevará a comprar o no un determinado ejemplar. Es por esto el gran énfasis que se debe poner a la hora de diseñar una portada o un “cover”, ya que el valor que se le atribuye es inmenso y de ella depende el que la revista sea llamativa y atraiga al consumidor a primera vista. Por ende, una portada debe ser impactante, pero a su vez debe mantenerse de acuerdo a lo que la marca representa (a los temas existentes y al estatus de la revista).

Regularmente, es aconsejable utilizar una sola fotografía fuerte y clara, aunque si bien se puede utilizar varias fotografías, esto debe estar

previamente respaldado y con una intencionalidad, y además requiere de una mayor técnica y diseño. En el caso de revistas como las de animación suele utilizarse ilustraciones ya que éstos son los temas a tratar, sin embargo, éstas deben ser tan perfeccionadas y llamativas como una verdadera fotografía (incluso se debería recurrir a la digitalización, para lograr un mejor acabado y efecto). Una portada debe ser manejada de tal forma que los textos que se utilicen en ella sean cortos, directos, legibles y contrastantes con la foto y/o el fondo (armonía entre la foto, el fondo y el texto). La utilización de textos en la portada es imprescindible para informar sobre los temas de mayor impacto y relevancia que posee dicho ejemplar, de los cuales uno (normalmente el más llamativo) debe estar relacionado con la foto que se exhibe en la portada.

#### **1.4.2. Publicidad**

Constituyen un espacio dedicado a poner anuncios de distinta índole, que puedan despertar interés de compra en el público.

Son las encargadas de costear el valor de la revista, y es por esto que deben ocupar un 20% – 25% de su totalidad; sin embargo, debemos saber que las publicidades son vendidas a distintos precios, dependiendo de su ubicación dentro del ejemplar. Consecuentemente, las más caras serán las más visibles, siendo así la contraportada la más costosa, ya que está fácilmente al alcance del lector, y mejor dicho, consumidor. De igual forma, las páginas derechas son más cotizadas que las izquierdas, porque es la primera página que el lector observa al abrir la revista, o mediante la conocida "ojeada" rápida de temas. También hay que saber que se pueden tener publicidades de alto precio si éstas están ubicadas junto a un tema de fuerte interés o de gran captación de lectores.

Es muy común encontrarnos con publicidades (según sea el caso o la intención) en las primeras páginas, debido al interés que éstas tienen.

### **1.4.3. Editorial y contenido**

Es de suma importancia (y prácticamente obligatorio) el destinar una página para el contenido o índice de la revista, en el cual se da una breve explicación sobre los artículos o temas que se tratarán en ella, y las páginas donde se los puede encontrar. Consiste en una guía que le facilitará al lector a aventurarse dentro de la revista con mayor precisión. Los créditos y el editorial son también algo básico en las revistas y pueden ir ya sea en una página designada o incluidos dentro de la misma página del contenido.

El editorial, según la revista, puede ser una breve descripción sobre lo que encontrarán en ella, o simplemente la razón del porqué se la creó y su motivo social.

En cuanto a los créditos, se suele destinar un espacio mínimo, únicamente para nombrar a las personas (con sus respectivos cargos) que hacen posible la revista, así como el redactor, diseñador gráfico, fotógrafo, etc.

En las páginas siguientes, según sea el caso, encontramos artículos y publicidades (bien distribuidas, para dar un cierto descanso al lector).

Existen ciertos conceptos que se deberían poner a consideración para la elaboración de una revista, entre ellos está el formato, el tamaño y tipo de letra, y lo que ya respecta a diseño editorial.

### **1.4.4. Formato**

Al hablar del formato, con tan sólo ir a un puesto de venta de revistas, podemos apreciar un sin número de tamaños según el género y características de los ejemplares; sin embargo, existen estándares que pudiesen ser de mucha ayuda al momento de diseñar la revista, y es indispensable el tenerlos en cuenta. El formato de una revista internacional puede variar desde un mínimo de 270mm x 205mm, hasta un máximo de 330mm x 245mm, aunque frecuentemente suele

encontrarse un sin número de revistas que han optado por otros formatos, ya sea por conveniencia de la marca, factores técnicos, ergonómicos y marketing.

#### 1.4.5. Tipografía

“La tipografía (del griego *typos*, forma, y de *graphein*, escribir) es el arte y técnica del manejo y selección de tipos para crear un trabajo de impresión...El tipógrafo Stanley Morison la definió como:

Arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico: el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto <sup>5</sup>

La utilización de la tipografía es un factor muy importante, ya que éste será el mecanismo para mantener el interés en el contenido, ayudando y facilitando a la lectura. Dentro de éste tema, es indispensable conocer ciertos conceptos sobre la manipulación y utilización de la tipografía; si se trata de un titular, como es de nuestro conocimiento, siempre debe destacarse del resto, ya que así, como la portada es el “gancho” para la revista, el titular es el “gancho” para un artículo. Siguiendo este aspecto, siempre deberá ir en una letra llamativa, ya sea por su tipo, tamaño y/o color, o por elementos extras que le darán un carácter importante.

El tamaño en los titulares suele variar entre aproximadamente 18 a 36 puntos (pts), aunque esto se toma en cuenta dependiendo al criterio puesto por el diseñador, y a cuánto se desea destacar el artículo. Generalmente, el tipo de letra utilizado en éstos casos, suele ser la denominada como, “palo seco”, ya que resulta mas impactante y llamativa, y de las cuales la más común utilizada es la, “Impact”; así mismo la tipografía de tipo, “serifa”, es también utilizada para los titulares, en estos casos apoyando al tema del artículo y dependiendo

---

<sup>5</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Tipograf%C3%ADa> Stanley Morison, "Principios fundamentales de la tipografía" (1929)

que tanta fuerza necesita, (generalmente la “serifa” se utiliza en temas de tipo formal y el “palo seco” en temas de impacto o de carácter futurista).

Como es el caso de una revista de ocio o entretenimiento, se puede tener más posibilidades y variantes; y permite un mayor juego en el manejo tipográfico. Es por ello que podemos nombrar a dos familias más en caso de que puedan ser necesarias: las tipografías “Script” (tipo cursiva), éstas pueden ser usadas en destacados, o en ocasiones en que quisiéramos dar apariencia de manuscrita o elegancia; y las “Fantasía”, que tienen un carácter informal, debido a sus trazos distintos y hasta irregulares. Podría decirse que éstas serían bastante atractivas, tomando en cuenta el tipo de revista (juvenil, de entretenimiento) que se creará.

Una última, y muy poco usada entre las familias tipográficas es la “Caracteres no latinos”, ya que dentro de ésta entran tipos de escrituras y símbolos muy ajenos a los nuestros, tal como el alfabeto árabe.<sup>6</sup>

En lo que respecta al texto en sí del artículo, debemos saber que debe tener (como ya se dijo antes) un tamaño menor con respecto al del titular, y concentrar sus esfuerzos en mantener al lector interesado en la lectura, no únicamente por el contenido, sino por permitir fluidez y evitar el cansancio visual; es así como la mayoría de textos extensos hacen uso de letras con “serifa”, ya que esta familia tipográfica se caracteriza por ser menos agotadora para el ojo del lector y dando a su vez continuidad a la lectura. Es necesario tomar en cuenta que la serifa puede llegar a atribuir un carácter clásico a la lectura, por lo cual se debe tener mucho cuidado a la hora de elegir un estilo de letra, para que ésta sea la adecuada con respecto al tipo de revista y al tema que expone; en muchas ocasiones puede ser acertado el optar por una tipografía semi-seriff, (con serifa casi imperceptible) para que no

---

<sup>6</sup> Taller de Diseño, Profesor Loreto Fernández, Universidad de las Américas

exponga al ojo a mucho cansancio, pero que a su vez no tenga rasgos muy exagerados y notorios; y vaya acorde con la temática.

De igual manera, al analizar el tamaño de la tipografía, y yendo de la mano con la legibilidad, se requiere utilizar letras desde 8 hasta 12 puntos (tamaño fácilmente legible sin esfuerzo), y siendo 5 puntos el mínimo legible, pero ya con un gran esfuerzo visual (por lo cual no es nada recomendable).<sup>7</sup>

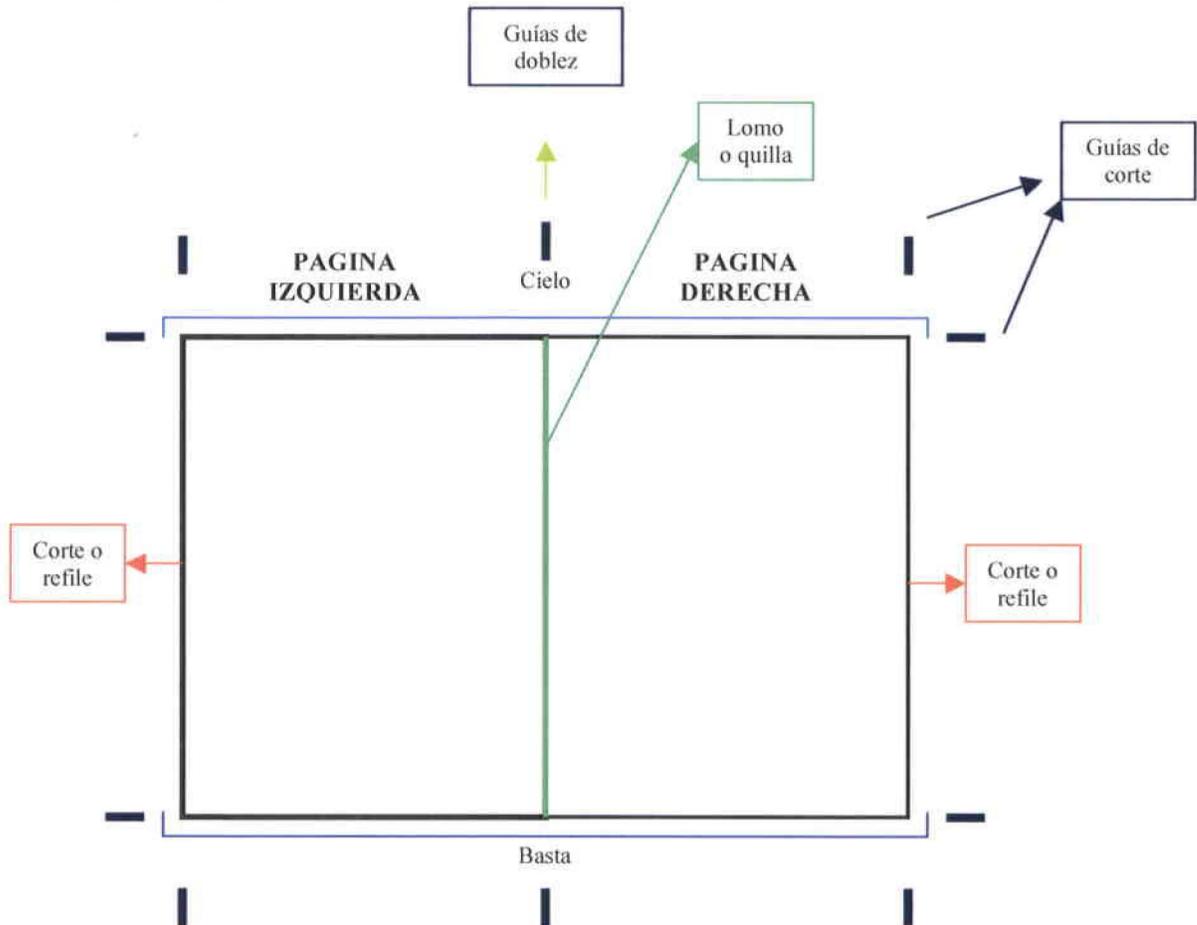
---

<sup>7</sup> Gráfica Computacional 2, Universidad de las Américas

#### 1.4.6. Configuración de página:

En lo que corresponde al tema de edición, debemos tener en cuenta ciertos criterios y términos; siendo así indispensable conocer los elementos dentro de la configuración de una página.

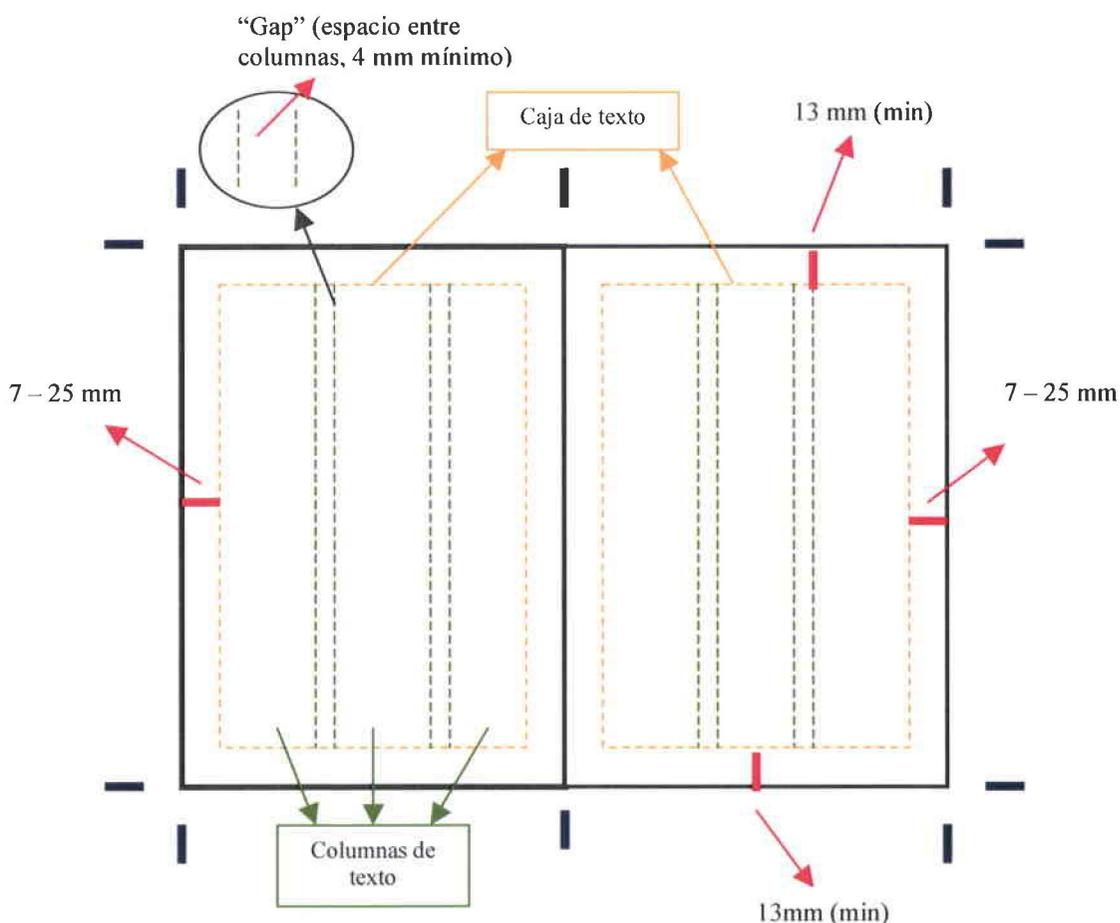
#### PAGINADO



Dentro de la edición de una revista, tendremos una página izquierda unida a una página derecha, y la unión entre éstas dos, conforman lo que se conoce como "paginado", y a su vez, la unión de dos paginados (4 páginas), se llamará "cuadernillo". Es de suma importancia el diseñar sabiendo si se tratará de una página derecha o izquierda, debido a que se deben tener ciertos parámetros en cuenta, como la ubicación de visuales y textos, así como el orden de la lectura y la composición o el diseño en sí.

Continuando con los elementos que forman parte del paginado, y con la intención de tener un perfecto conocimiento de sus nombres técnicos a la hora de diseñar un ejemplar cualquiera, se debe conocer que la parte exterior de cada página se la conoce como "refile" o "corte", la superior como "cielo" y la inferior como "basta" o "tope"; de igual forma, las líneas (imaginarias) que están hacia las esquinas son muy útiles ya que dan la pauta para el corte de cada impreso, y, a esto se debe su nombre de "guías de corte", y las localizadas en la mitad, llamadas "guías de doblez", y que de igual manera, su nombre nos indica claramente su función.

#### 1.4.7. Estructura de página:

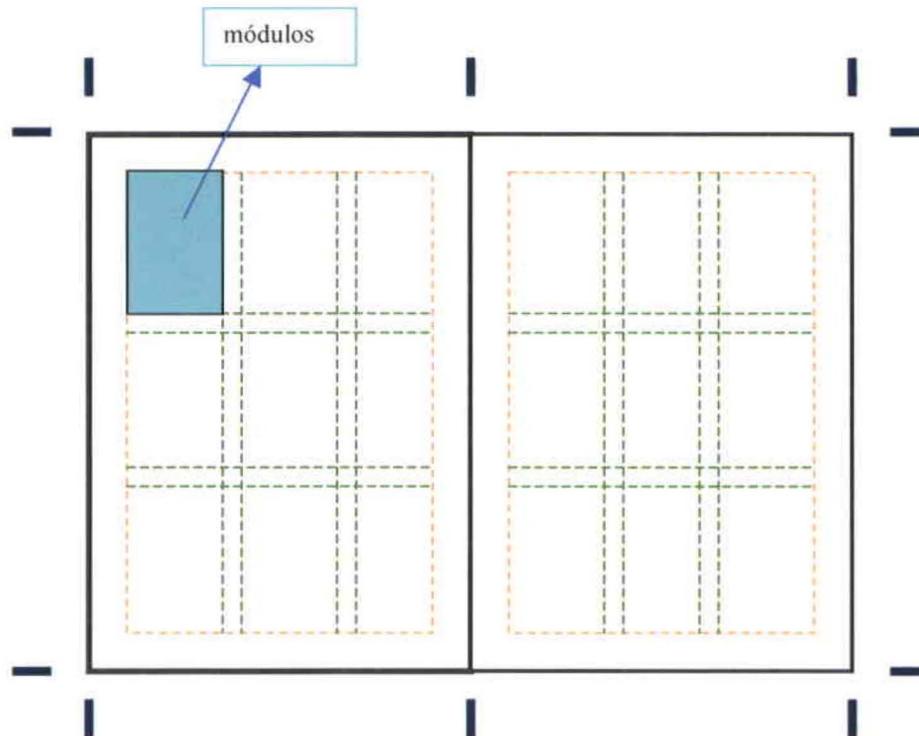


En lo que comprende la estructura de la página, debemos conocer que existe una "caja de texto", ésta no es más que un área virtual que sirve para delimitar el espacio destinado al contenido; hacia el exterior de éste

área se debe dejar un margen respectivo, para que sea más ordenado y visualmente mejor (ver el gráfico). En el interior, el texto, debe estar perfectamente ordenado y distribuido por columnas, las cuales son de mucha ayuda al momento de leer un determinado ejemplar, ya que ellas ayudan para dar una lectura más activa y dinámica, esto se debe a la separación existente entre una y otra ("el gap", el cual debe tener un mínimo de 4mm), ayuda para que el contenido no se vea muy aglomerado y unido, en caso de no existir, se daría una lectura muy exhaustiva.

Al tratarse de una revista, es indispensable tener en cuenta que debe ir la numeración y sección dentro de su estructura básica, pero ésta deberá ir acorde al diseño, gustos y preferencias; por lo tanto no existe una estructura establecida. Sin embargo, es muy común que la numeración de página vaya ubicada hacia la basta, sea centrado, o hacia la esquina de la misma, y, según éste parámetro, lo más usual es que la sección esté (en contraposición) ubicada hacia el cielo de la página, sea, de igual forma, centrada, hacia el corte, o incluso hacia el lomo. Todos estos factores, aparte de ir de acuerdo al diseño y estilo de la revista, deben tener un sentido utilitario pensando en la comodidad del lector.

#### 1.4.8. Modularización:



La modularización no es más que la división de la página en cuadrantes exactamente iguales, creada a raíz de columnas y filas, con el mismo gap. Esto es sumamente importante para dar a la revista una misma estructura; debido a que dichos módulos servirán de guías, tanto para textos como para imágenes a la hora de diseñar. Ej: podríamos hacer cuadros de textos o imágenes que ocupen 1, 2, 3... módulos, según sea el caso, pero siempre respetando la misma estructura para que el ejemplar en cuestión tenga carácter de conjunto.

Entre los tipos de modularización más conocidos podemos nombrar la modularización "nonal" (nueve módulos), siendo ésta la más común; y la "octo" (ocho módulos). Sin embargo, el tipo de modularización con la que escojamos trabajar queda a nuestra libre elección, pero lo más recomendable es que los módulos no sean completamente cuadrados, para que no sea una estructura muy exacta y rígida; especialmente tratándose de una revista muy creativa y con mucho dinamismo.

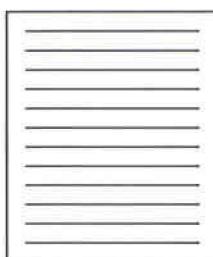
Ya habiendo conocido sobre la configuración, elementos y estructura del paginado, ahora debemos saber que a la hora de bocetear un ejemplar,

se deben hacer uso de ciertas simbologías, las cuales ayudarán a dar una idea rápida y algo aproximada del cómo se verá cada una de las páginas, y, a su vez, ayudará a distribuir textos e imágenes de la manera más adecuada:

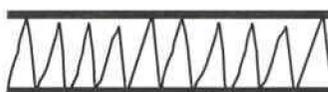
#### 1.4.9. Elementos de la página

##### 1.4.9.1. Textos:

1. Texto de párrafo o contenido: Representa el texto de lectura de un artículo



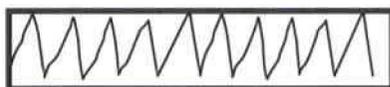
2. Texto titular: También llamado "Headline", contiene en una sola frase de lo que se tratará el artículo o texto.



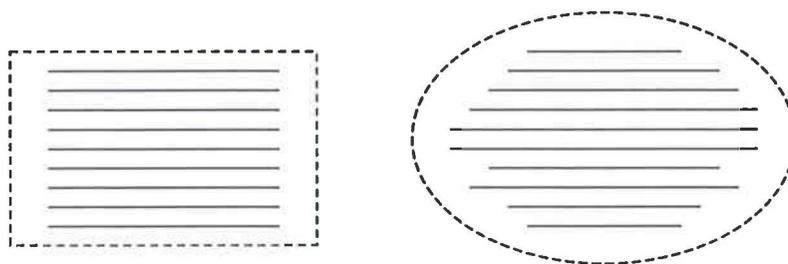
3. Texto subtítular: También llamado "Subline", aparece cuando el titular no es lo suficientemente claro o específico; siempre será más pequeño e irá después del titular, y sólo existirá uno por cada artículo.



4. Titulares de página o de sección: También llamados “pageline”; tienen una tipografía más pequeña que el titular y subtítular, pero pueden haber cuantos titulares de página o de sección como se requieran.



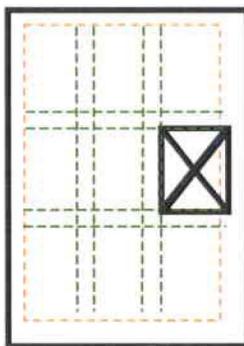
5. Insertos de texto: Es un pequeño resumen o introductorio al artículo, como un método de llamar la atención del lector; está dentro de un recuadro o “contenedor” y respeta gap.



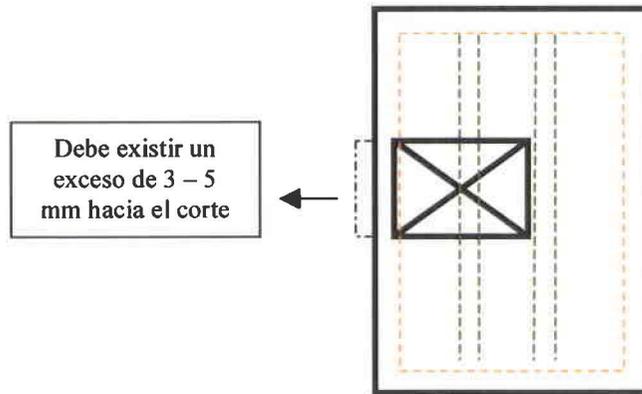
**1.4.9.2. Visuales (imágenes o gráficos):** Es cualquier tipo de fotografía.

Visuales de página: Existen tres tipos:

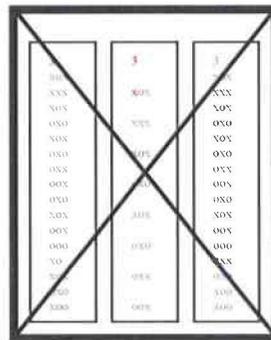
- Caja de texto.- aquel que ocupa un cierto módulo dentro de la caja de texto.



- **Desbordados.-** Aquel visual, en que al menos uno de sus lados tiene contacto con el borde de la página.

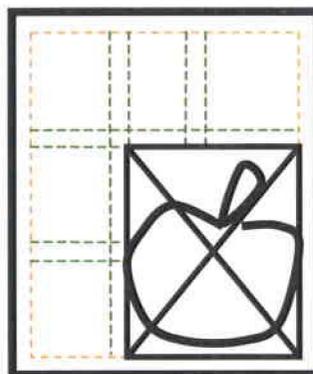


- **De fondo.-** Como su nombre lo indica, es un visual utilizado como fondo de página, teniendo el texto sobre él.

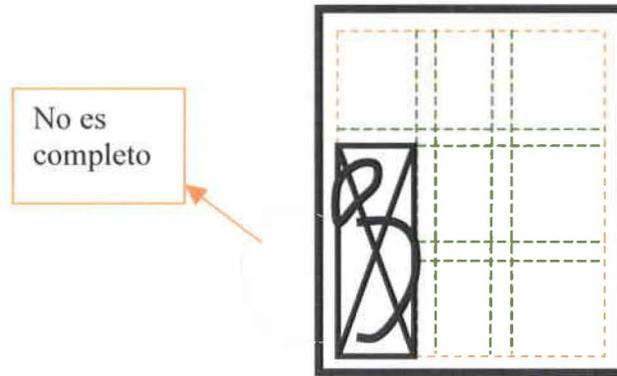


**“White Clean”:** Nombre que se le da a los visuales silueteados, y pueden ser:

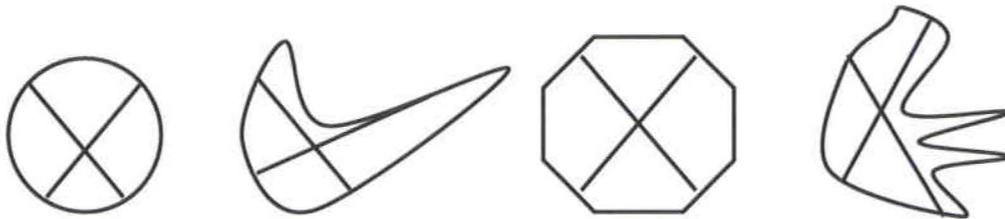
- **Completo.-** es una imagen silueteada sin fondo, pero entera.



- Desbordado.- es una imagen silueteada pero incompleta



Decorativas.- Aquellas cortadas de distintas formas



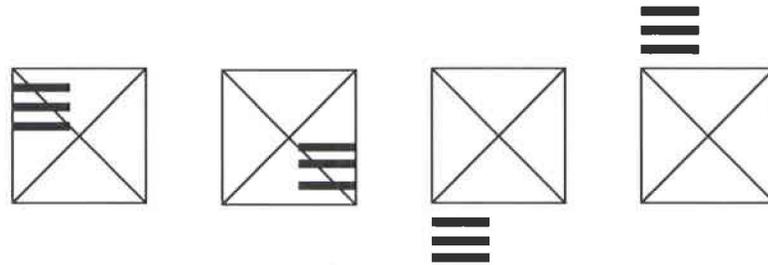
#### 1.4.9.3. Complementarios y decoraciones:

**De texto:**

- Letra Capital.- Es una letra de mayor puntaje que las demás, destinada a crear un fuerte punto de atención al inicio de la lectura al ser bastante llamativa. Proviene de un concepto heráldico de la literatura ilustrada, debe ser superior en más del doble al resto del texto, puede tener un color y fuente distintos y no es necesario que esté dentro de la caja de texto.



- Pie de foto.- Es una pequeña explicación de una foto



#### De Gráficos:

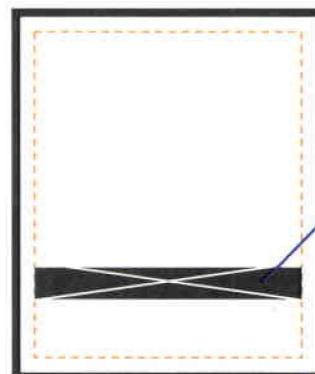
- Forzados de página.- Se les denomina así al sitio destinado para poner elementos como direcciones, capítulos, fechas...



- Conectores.- Son pequeños símbolos, que como su mismo nombre lo dice, sirven para “conectar” o llevar hacia algún sitio la lectura. Son usados mucho para pies de fotos, finalizar artículos, etc.

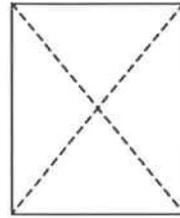
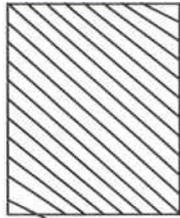


- Pleicas.- Son decoraciones longitudinales para separar una página



Puede contener un visual

- Reservas.- Son espacios de color o visuales que se utilizan para aislar del resto de la página.<sup>8</sup>



---

<sup>8 8</sup> Gráfica Computacional, Diseño Editorial. Profesor Carlos Galeas, Universidad de las Américas

## 2. LA ANIMACION Y EL COMIC

### Definición de cómic

La historia del cómic nos remonta hace muchos años, y ha recibido varios nombres según el país; es así como en España se lo conoce con el nombre de *tebeos* (que significa "cuento infantil), proveniente de una revista española de 1917 llamada *TBO*. En México se refieren a él, como *muñequitas*, que significa "historietas"; y en todo el resto de países de Latinoamérica se lo conoce bajo el mismo nombre de *historietas o tiras cómicas*, quiere decir "cuento breve".

### Definición de animación

El animador Gene Deitch, define animación mediante un concepto bastante extenso, dice, "animación es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la persistencia de la visión en la persona", entendiéndose así, de una forma más resumida, es la ilusión de movimiento de algo estático, causada por la captación de la imagen a velocidades superiores a la del ojo humano.

### 2.1 Breve historia de la animación y el cómic

Al analizar la animación desde sus inicios, podremos descubrir que simplemente consistía en una ilusión óptica creada a través de la ayuda de distintos artefactos como el praxinoscopio creado por el francés Emile Reynaud en 1888 (aparato para proyectar sobre una pantalla las

imágenes que, dibujadas en una cinta de papel, representaban distintas fases o momentos de un movimiento.<sup>9)</sup>

El gran paso en la animación se dio en 1908, a cargo de Emile Cohl, el famoso creador de los primeros cortometrajes de dibujos animados. Inclusive, se inició la animación de tipografía, la cual consistía en el movimiento de los distintos caracteres hasta formar las diferentes palabras y frases, esto se lograba en base a la utilización de una cámara normal de cine, la cual, en lugar de exponer 16 fotogramas por segundo, se lo hacía a 1 fotograma por segundo, cerrando el obturador (regulador del tiempo de exposición de la imagen); dicha invención la hizo Stuart Blackton, de la compañía Vitagraph Humorous Phases of Funny, para crear una serie animada.<sup>10</sup>

Mas tarde, en 1917 en Argentina, a cargo de Quirino Cristiani, vino el primer largometraje, fue completamente mudo y se tituló "El Apóstol". Finalmente, en 1937 llega a la pantalla la mundialmente conocida producción "Blancanieves y los siete enanitos", a cargo del rey de las clásicas películas animadas, Walt Disney, causando una total revolución en el campo de la animación y ganándose el liderato.

Durante y después de la Segunda Guerra Mundial emergió con fuerza la cultura del cómic y la animación, apareciendo así, en 1930, en Estados Unidos el llamado "*comic-book*", que se publicaba periódicamente en una revista, la cual presentaba aventuras de varios personajes fijos, logrando dar el primer impulso para el negocio de los cómics.

Es de ésta manera como los cómics más famosos son de origen estadounidense, creados por las empresas Marvel y D.C., llevado a pantalla por Stan Lee (los creadores de Superman, Batman, Spiderman, entre otros héroes), y por mucho tiempo tuvieron la mayor cantidad de fanáticos.

---

<sup>9</sup> <http://victorian.fortunecity.com/muses/116/historia1.html>

<sup>10</sup> [http://www2.noticiasdot.com/publicaciones/2005/0705/1607/cine/cine\\_160705-01.htm](http://www2.noticiasdot.com/publicaciones/2005/0705/1607/cine/cine_160705-01.htm)

Entre 1960 y 1970, fue el verdadero auge para la industria de la animación, tanto en cine como televisión, apareciendo con todo su esplendor Walt Disney Pictures, quien dominó dicha industria por completo hasta los noventas, y las series de Hanna – Barbera (que nació en 1937 y lleva su nombre por sus dos creadores, William Hanna y Joseph Barbera), muy conocida por su variedad y cantidad de producciones televisivas como: Los Picapiedras, Los Supersónicos, Tom y Jerry, Don Gato, El Oso Yogi, La Hormiga Atómica, La Ardilla Secreta, entre otros.

Paralelamente a esto, mientras Disney poseía el liderato de producciones cinematográficas, Hanna-Barbera producciones de televisión, se daba en el Japón la cultura del manga o animé, que se intensificó terminada la Segunda Guerra Mundial, y prácticamente ganó fama con el nacimiento de la famosa serie, Astro Boy, creada en 1951, y lanzada a pantalla en 1963. El manga no posee empresas grandes como representantes, sino autores independientes como Masami Kurumada, Okada, entre otros, quienes trabajan para grandes compañías, pero se llevan crédito personal como dibujantes y creadores. Es prácticamente la tendencia de la actualidad, con personajes e historias profundas, que ha acarreado un significativo número de fanáticos.

A partir de los años 90, llegó un estilo completamente revolucionario, con propuestas nuevas y mejores, en manos de compañías con desarrollo de software para animación digital, siendo Dreamworks y Pixar (las más fuertes) y, en el caso de la última, inició su carrera como aliada a la gran firma de Walt Disney, como apoyo para la creación de películas animadas modernas y computarizadas que vayan acorde a las necesidades y tecnología de la actualidad; quien posteriormente se separó para hacerse independiente.

Vemos a partir de esto la enorme influencia que tiene la corriente del Manga en la actualidad, así como la constante permanencia del Cómic, y el Dibujo Clásico a cargo de la Animación Digital. Así como el gran cambio sufrido en la historia de la animación, que ha partido desde lo más simple y laborioso, hasta hoy en día, con lo más realista y elaborado; pasando de los dibujos a mano de millones de posiciones del mismo personaje, hasta los dibujos digitalizados con creación automática e intuitiva 3D y recreación de movimientos que tenemos hoy en día a partir de la cantidad de software especializados en el ámbito, que constantemente están actualizándose y evolucionando, al punto de que una producción animada, con tan sólo hacerse un año después ya logrará efectos completamente superiores, a la pasada; exigiendo que todas las empresas de animación se mantengan actualizadas para no caer en lo antiguo y obsoleto.

“En el cine de animación no existe movimiento real que registrar, sino que se producen las imágenes una por una (mediante dibujos, modelos, objetos y otras múltiples técnicas), de forma que al proyectarse consecutivamente se produzca la ilusión de movimiento.”<sup>11</sup>

Existen así, tres tipos importantes de animación, entre las que se encuentran:

8. Dibujos animados: consiste en una película, sea para serie de televisión o cine, en la cual se pasan un sin número de dibujos hechos a mano de manera consecutiva, para dar la idea de movimiento.
9. Claymation o animación en plastilina: consiste en la toma de una inmensa cantidad y repetición de fotografías digitales de un objeto modelado en plastilina, al cual se le da manualmente el movimiento deseado, y posteriormente se realiza en computador la secuencia de imágenes para elaborar la animación.

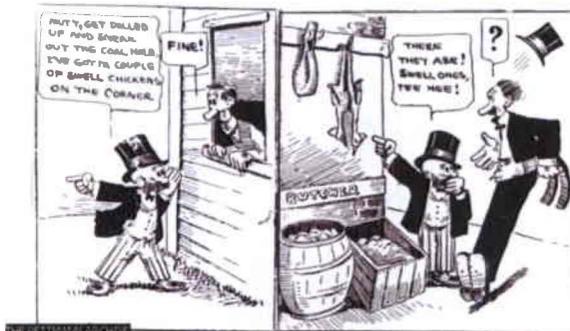
---

<sup>11</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Cine\\_de\\_animacion](http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animacion)

10. Animación por computadora: consiste en distintos personajes creados directamente en el computador, y, mediante un software o programa avanzado y especializado, se crea el aspecto 3D y el movimiento del mismo, siendo mucho más efectivo que los dos tipos de animación ya mencionados, y frecuentado hoy en día, debido a la rapidez y al nivel de realidad que éstos programas permiten.

## 2.2 Breve historia y descripción de los estilos más relevantes de la actualidad: Cómic, Manga y Dibujo Clásico

### 2.2.1.El Cómic



www.google.com.ec

En cuanto al cómic, podemos decir que no es más que una perfecta mezcla entre dos elementos básicos: *el icono visual* y la *lingüística verbal*; Se trata de encontrar el punto perfecto en el que exista armonía conjuntamente ntre mensaje y dibujo, de tal manera que sea leído, entendido y tenga una secuencia que permita al lector meterse completamente en la historia, captarla con facilidad y entretenerse al mismo tiempo, ya que los dibujos complementan al texto haciéndolo menos pesado y a su vez cómico, debido a que generalmente exageran los rasgos de sus personajes de manera irónica, como en el caso de los cómics y caricaturas de tipo político. Además de este tipo de iconos visuales, hay aquellos que entretienen en cambio por sus detalles e

increíble parecido con la realidad, como el caso de aquellos de superhéroes donde inclusive logran que la gente se identifique con el personaje y hasta desee (fantasiosamente), ser un superhéroe.

Enfocándonos ya en los inicios del cómic, podemos comenzar nombrando a Thierry Groensteen, quién realizó los estudios y análisis respectivos, los cuales revelan al suizo Rodolphe Topffer, como el hombre que inventó el cómic en 1830; fue el primero en publicar un álbum de cómics con héroes ficticios.

Posteriormente, el cómic se hizo mas popular, sobre todo en Estados Unidos, razón por la que se volvió un elemento de alta influencia para el pueblo estadounidense, y terminó como una herramienta vital y clandestina del gobierno y el capitalismo, que contribuyó a la formación de una cultura de consumo. Es así como en Estados Unidos, en el siglo XX, debido a su alta popularidad, se consolidan figuras y géneros en el cómic lo cual fue otra estrategia del gobierno ya que de esta manera se logró que los personajes se vuelven populares y se transforman en herramientas publicitarias constituyendo una herramienta para fortalecer la influencia hacia el consumismo que el cómic había logrado.

Desde entonces, y hasta que estalló La Segunda Guerra Mundial, primero se crearon muchos personajes que representaban a la cultura de occidente como un "hombre blanco", paternalista y de valores superiores, por ejemplo: Tarzán (1912), adaptada a cómic por Harold Foster, en 1929; en 1938, se publica, Superman, por Harry Donenfeld quién compró todos los derechos del personaje y su cómic a, Jerry Siegel (guionista), y Joe Shuster (dibujante) quien dio moda a los superpoderes y los disfraces. Finalmente desde el inicio y durante la Segunda Guerra Mundial, aparece el Capitán América, quién fue el personaje principal, en ese momento, para influir al pueblo para que apoye a los Estados Unidos, e inclusive incentive a los jóvenes a ir a entrar en la guerra como "patriotas", al igual que el Capitán América; en este cómic, el Capitán América tiene un equipo de superhéroes (obviamente con grandes poderes cada uno), en el que todos son soldados, patriotas, y enfrentan a Hitler, quien por un tiempo fue el

villano principal (así lograron que todo el pueblo rechace enérgicamente a Hitler), ya avanzada la guerra, el villano principal sería una especie de Nazi, pero con una máscara roja con forma de cráneo.

Es necesario comprender que el cómic siempre ha estado y estará en el país y el mundo con una demanda constante (posiblemente por la gran influencia que hay de los Estados Unidos), siendo tanto así, que en el país existe una cantidad considerable de cómics, figuras de acción, (generalmente juguetes) y muchos artículos más, los que principalmente son de Superman, (quien fue reconocido como el personaje de caricaturas más conocido e importante en el mundo), Batman, Spiderman, X-men, Hulk, entre otros.



[www.google.com.ec](http://www.google.com.ec)



[www.google.com.ec](http://www.google.com.ec)

El cómic es una clara evidencia del bombardeo de constante de influencia de Estados Unidos en el mundo, todos los personajes y grandes héroes son evidencias de esto, inclusive cuando se ha decidido retomar su fama, produciendo en cadena, las películas de éstas series para Hollywood, se ve como se exhibe y resalta la "cultura" estadounidense, la cual debería llamarse más una cultura consumista e imperialista; siempre se resalta a Estados Unidos como el centro de atención. Para éste tipo de películas se suele escoger actores poco conocidos para que encarnen a nuestros héroes, para que pasen a la historia y sean aceptados como idóneos para el papel; siempre existió una problemática para que un actor represente a los héroes de Marvel Cómics y sin embargo con fines comerciales, Stan Lee, creador de todos los héroes de Marvel, se vio obligado a aceptar la creación de películas. Los resultados son obvios, pocas han tenido el éxito esperado,

Spiderman, Dare Devil y X-men, como lo tuvieron los héroes de D.C, Batman y Superman.



[www.google.com.ec](http://www.google.com.ec)

En el mundo cómic, el cual siempre se ha encontrado intentando expandirse, ha existido un sin número de artículos, sin embargo es reciente su política de evolucionar nuevamente, (debido a la gran amenaza que representa su competencia, Manga), con la súper producción de películas.

El éxito del cómic se debe más a la fuerte influencia de Estados Unidos, sin embargo es cierto que los superhéroes de los cómics, son ya clásicos reconocidos y queridos en todo el mundo, hasta el punto de que se han creado extensiones de aquellos héroes y villanos que tuvieron mayor impacto en el mercado; Wolverine tiene su propio cómic, él cual es publicado conjuntamente con el de X-Men, al cual el pertenece, así mismo sucede con otros personajes, quienes inclusive en ciertos episodios, interactúan con otros héroes, por ejemplo Hulk y Ironman, o Spiderman y X-Men, o en el caso de D.C. con la creación de la "Liga de la Justicia", serie que reúne a todos sus máximos representantes, Batman, Superman, Aquaman, Wonder Woman, Green Lantern, entre otros. Gracias a éstos métodos de comercialización, los cuales ayudan a promover a la creación nuevos personajes y héroes, los cómics han

Cortazar, un literato muy importante, en los años setentas utilizó las viñetas como un recurso de apoyo para sus obras; y más tarde, esta costumbre se hizo aún más notoria. Alrededor de los años ochentas, la revista Argentina Fierro publicó el cómic "La Argentina en pedazos", en que se dieron uso de variedad de material literario de Cortazar, Borges y otros autores importantes.

El cómic puede ser entendido como un importante medio de entretenimiento de masas, que, a la larga tuvo un carácter mercantilista y de consumo. El interés generado en sus lectores hizo que se convirtiera en un medio publicitario factible.

Muchos periódicos norteamericanos integraron a los comics como parte de sus diarios, con la intención de captar más lectores que formaban parte de la emergente sociedad trabajadora, laboriosa y alfabetizada de ese tiempo; brindándoles así un artículo en el cual gastar.

El cómic fue un importante objeto de estudio; muchos de los análisis fueron realizados en Europa en los setentas; esto se dio ya que el cómic fue pionero en el lenguaje narrativo e inclusive resultó ser un antecesor de la cinematografía; porque así como en otros continentes, se convirtió también en toda Europa en un medio altamente influenciado y de gran aceptación a nivel mundial. Es importante destacar que en el mundo del cómic se analizaba dos campos importantes para su comprensión y clasificación: el primero era centrado en el "sistema de narrativo de tipo mitológico", y el segundo era el "sistema de lingüística gráfica".

Posteriormente se continuó con grandes estudios y análisis, dando como resultado una de las conclusiones de mayor relevancia, la cual desde el punto de vista psicológico, el cómic fue visto como la primera fase de separación de la madre y los niños, y fue así que se justificó el especial interés de los niños por el cómic. Existieron tres corrientes que analizaron al cómic: la conservadora, que define al cómic como literatura popular y que no es comparable con el Arte y la cultura, que tiene mayor jerarquía. La marxista, que propone el uso del mismo para adoctrinar su ideología al pueblo y a los niños. Ya que una cultura popular refleja la ideología de los gobernantes. Y la de estudio cultural, que está enfocada en que el cómic es popular, y refleja la cultura del pueblo. Con el tiempo,

los estudios se comenzaron a dar en otros continentes, los primeros estudios hispánicos centrados directamente en el cómic, desde una perspectiva teórica, se dieron en España, a mitad de los 60`s y principios de los 70`s, constando como sus principales exponentes, Luís Gasca, Román Gubert, Antonio Martín, Antonio Lara, Luís Conde; así mismo se realizaron estudios en los Estados Unidos y el Reino Unido, Francia, Bélgica e Italia.

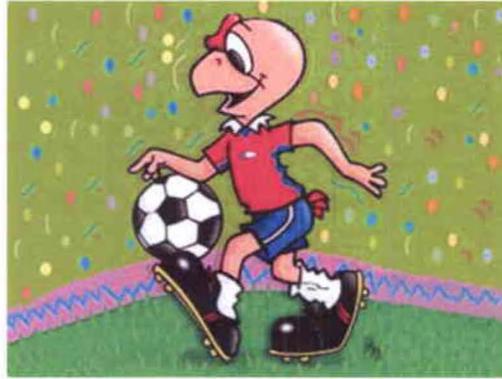
Luego de un extenso período de estudios alrededor del mundo, finalmente en Latinoamérica, se dio una gran producción de cómics muy ligada a la italiana, siendo Argentina, el país pionero en la industria; así mismo en 1968, en Argentina, se dio la Primera Bial Mundial de Historietas, en la Escuela Panamericana de Arte.



[www.google.com.ec](http://www.google.com.ec)

De esta forma se desarrollaron uno de los más conocidos, los famosos comics argentinos de Mafalda, la traviesa niña que ha entretenido a toda Latino América con sus inocentes ocurrencias y con todas sus aventuras impresas en libros de comics que se han paseado por varios países del mundo entero.

Con todos estos hechos en cadena que se dieron en Argentina, el cómic y su industria crecieron fuertemente y se extendieron por el continente, llegando con gran fuerza principalmente a Chile; donde un máximo y mundialmente reconocido exponente es "Condorito", creado por el chileno Pepo, quien tuvo una acogida fenomenal e incentivó un mayor gusto por los comics y las historietas.



www.google.com.ec

El texto teórico sobre comics que marcó y caracteriza parte del pensamiento latino hasta hoy, se publicó a comienzos de 60's por el chileno Ariel Dorfman, (quién vivió su infancia en Estados Unidos), y el belga, Armand Mattelart, (residente de Chile), donde escribieron una crítica contra los medios de comunicación masivos, enfocada a los cómics de Disney, traducidos al español que se publicaban en grandes cantidades en Chile. La publicación de esa crítica, fue incitada ya que tanto Dorfman como Mattelart, concluyeron que Latinoamérica poseía una producción propia de comics muy pobre y baja, ya que se le daba demasiada importancia a los comics extranjeros, llegando casi a menospreciar aquellos de origen latino, (lo cual fue un problema grave pues eso representaba una infiltración terrible de culturas extranjeras que opacaban la cultura autóctona).<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> El Cómico Hispánico, Ana Merino, Ediciones Cátedra, 2003. Madrid, España.

### 2.2.2.El Manga o Animé



www.google.com.ec

En la mayoría de países del mundo, o por lo menos de Sudamérica, y en el Ecuador también (el animé y manga), han entrado con gran fuerza al mercado obteniendo mayor demanda que la industria del cómic; prueba de esto es la enorme cantidad de artículos de animé y manga que existen a la venta, entre los que se destacan las películas y las figuras de acción.

El manga, es un dibujo de origen japonés, el término "manga" se asemeja a lo que nosotros conocemos como "cómic", y quiere expresar "caricatura" pero con un estilo muy distinto a lo que nosotros tradicionalmente nos hemos acostumbrado y el "animé" que es la versión animada del manga.

Históricamente hablando, aunque hace apenas diez años que se publican mangas en España, y sólo en estos últimos años ha tenido una presencia importante en nuestro país; la historia del manga tiene más de un siglo de vida.

La palabra "manga" se remonta a muchos años atrás, en Japón existe una larga tradición de grabados humorísticos populares; *Hokusai Katsushika*, quién fue un reconocido personaje en este arte, creó ésta definición, para referirse a una colección de sus ilustraciones. Su colección de ilustraciones, no eran consideradas historietas, pero sirvieron de guía para los autores de la actualidad.

La escritura "actual" en viñetas pequeñas tiras cómicas, se redescubrió en Japón a finales del siglo pasado, así como en Occidente sucedió lo mismo en forma de viñetas políticas, tiras humorísticas y suplementos en los periódicos. Con el tiempo, se desarrollaron hasta convertirse en páginas enteras, con series complejas, diversas y entretenidas, llegando a evolucionar conjuntamente con la sociedad que los promovía y demandaba de manera creciente.

El manga, pasó por diversos problemas, superó una politización y su producción se interrumpió durante la Segunda Guerra Mundial (prácticamente lo contrario que en Estados Unidos) sin embargo, después de la guerra, el manga se restituyó con fuerza. Posteriormente, el manga tuvo un gran cambio con la llegada de *Osamu Tezuka* (1928-1989); quién tenía gran fascinación por el cine y la animación sobretodo la de Walt Disney; era un virtuoso para crear historias, muy creativo y con gran "sentido comercial", Osamu Tezuka, decidió restaurar la imagen del manga, siendo pionero en promover su evolución, adecuando y modernizando los diseños y estilos de dibujo; sus historias se concentraron en sus personajes, tratando todos los temas con una visión entre humorística y humanista que fue gigantescamente difundido.

El sistema de revistas masivas y la animación para televisión fueron promovidas por Osamu Tezuka, quién tuvo dos series, *Jungulu Taitei* y *Tetsuwan Atom*, de las cuales la segunda, traducida es conocida como Astro Boy, el primer clásico reconocido en Japón, creada en 1951; siendo que en 1963 se convirtió en la primera serie de anime de la historia. AstroBoy fue de los primeros animes que se emitieron en el mundo occidental. Esta serie abrió las puertas en todo el mundo para los nuevos grandes autores que vendrían luego hasta hoy, como: *Fujio-Fujiko*, *Reiji Matsumoto*, *Shotaro Ishimori*, *Masami Kurumada* o *Kazuo Koike*.

Después de la era de Osamu *Tezuka*, el manga siguió evolucionando y creciendo tanto en estilos de dibujo, detalles, guiones como en otros

campos, tanto así que la primera revista semanal en formato actual en aparecer fue, *Shonen Magazine*, creada por *Kodansha*, en 1959; actualmente se calcula que hay al menos 3000 revistas semanales. A mediados de los años sesenta, el mercado del manga llegó a su máximo momento y fue necesario clasificarlo, ampliando su variedad por segmentos sociales y por edades: aparecieron revistas infantiles y para adultos (Shojo, Shonen, Hentai).

Es importante destacar que Japón, es el único país del mundo en que una gran parte de las historietas son dibujadas por mujeres. Así mismo, el mundo del manga ha perdido parte de su independencia original, ya que con fines comerciales se ha generado una dependencia con la televisión, el cine y/o los videojuegos. La dependencia hacia la televisión ha condicionado parte del desarrollo de nuevas series, ya que todo el mundo está esperando el nuevo "éxito de la temporada"; para cubrir las expectativas de un negocio multimillonario que deja ver grandes ganancias para quienes lo producen, promueven y difunden. El manga actual es el resultado de la influencia y del avance de las tendencias presentes desde los años sesenta.

Comparando el crecimiento del Manga/animé con el cómic (Marvel y D.C. como los más representativos), logramos ver que el cómic ha mantenido siempre su nivel de demanda a nivel mundial, mientras que el animé se encuentra ahora en un crecimiento constante y en mayor auge, surgiendo de tal forma que actualmente podría ser inclusive, más demandado en el mercado que el mismo cómic.

Es tanto así el gusto por los manga y animé, que hasta en muchos casos se ha vuelto a sacar en versión moderna de algunos clásicos de hace muchos años atrás; rescatando de ellos antiguas aventuras y creando nuevas, con otros personajes e inclusive rediseñando a sus antiguos protagonistas. Por ejemplo: Mazinger, Captain Tsubasa, Robotech, Saint Seiya, Dragon Ball, Meteoro, El Vengador, Astro Boy (el cual fue el primer animé que se volvió un clásico).



www.google.com.ec



www.google.com.ec

Así mismo, en la industria del manga y el animé han salido gran cantidad de nuevas historietas que han generado gran demanda en el mercado, haciendo de ésta industria constantemente creciente; como por ejemplo: X, Angel Sanctuary, Ghost in the shell, Vampire Hunter D, Ranma ½, entre otros. Todas las historietas mencionadas anteriormente existieron primero en versión manga (o sea en ilustraciones), y posteriormente en animé (series animada de televisión y en Ovas, que son cortometrajes vendidos en DVD).

Además, la industria del animé ha logrado tanto éxito al concentrar también sus esfuerzos en crear las versiones animadas (TV o cine), de aquellos juegos de video que tuvieron gran acogida mundial; como ejemplo de historias que comenzaron siendo solamente juegos de video y terminaron siendo un animé tenemos: Mortal Combat, Tekken, Street Fighter, entre otros para los cuales ya existen series, películas animadas y con actores reales. Es por esto y por muchas otras razones, que se ha convertido en el estilo más lucrativo de la actualidad.



[www.google.com.ec](http://www.google.com.ec)

Metiéndonos ya más profundamente en el tema del manga, hemos decidido citar ciertos términos básicos para su mejor comprensión ya que éstos fueron creados para clasificarlos y extender más el mercado cuando el Manga llegó a su máxima popularidad a mediados de los sesentas:

- Gekiga: Manga dramático, utiliza elementos del teatro y del cine. Se caracteriza por ser muy directo, realista y por un estilo de dibujo sencillo. El gekiga tuvo su auge durante los años 60, pero actualmente es un género que va a la baja, con tendencia a desaparecer.
- Hentai: significa "pervertido" o "anormal" y es un término usado en Japón para denominar producto con carácter "porno".
- Kodomo manga: (kodomo en japonés, significa "niño"), manga para niños de 6 a 11 años aprox. Los argumentos y el estilo de dibujo son simples, ejemplo: Doraemon.
- Josei manga: Manga dirigido a mujeres a partir de los 20 años.
- Seinen manga: Para público masculino desde los 18 años hasta los 25 aproximadamente. Este género presenta más sexo y violencia gráfica, además de humor.

Las clasificaciones más importantes y conocidas son:

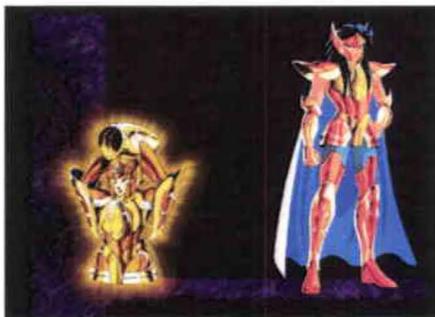
- Shôjo manga: Inicialmente fue manga para chicas adolescentes, y se caracteriza por que sus protagonistas son, generalmente, chicas jovencitas. El shôjo manga toca muchos temas y enfatiza las

emociones y el ambiente más que acción. El argumento es complicado y el estilo de dibujo es más impresionista, caracterizándose a menudo por rasgos alargados; da mucha importancia a la estética, los detalles y el estilo de vestir.



www.google.com.ec

- Shōnen Manga: Manga para chicos adolescentes. Es el primer género de manga que tuvo una tirada masiva. Actualmente el shōnen Manga representa la mayoría del mercado de manga.<sup>13</sup>



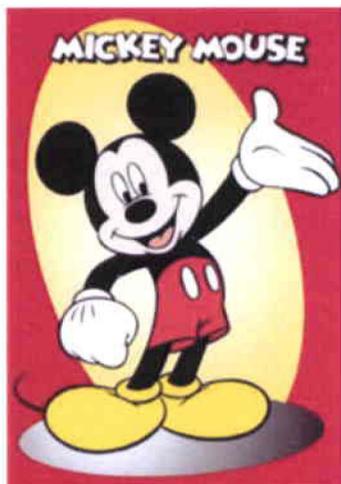
www.google.com.ec



www.google.com.ec

<sup>13</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Manga>

### 2.2.3. El Dibujo Clásico



www.google.com.ec



www.google.com.ec

Cuántos de nosotros no hemos visto los clásicos dibujos Disney, cuántos no hemos regresado a nuestra infancia con todas las animaciones de ésta enorme y mundialmente conocida productora.

Pues sí, toda la creación de dibujos animados clásicos se la debe a Disney, el máximo exponente en éste arte. Su fundador, Walt Disney, fue quien dio inicio a ésta fantástica era de dibujos animados que han causado gran impacto y acogida, no sólo en niños, sino en grandes también. Ésta fue la pauta para pasar de los típicos cuentos antiguos, a todo un mundo animado en una pantalla, a la creación del mundialmente famoso personaje, Mickey Mouse, quien fue prácticamente un ícono de dicha compañía de animación, quién saltó a la fama en el año de 1928, y posteriormente apareció con sus compañeros, el Pato Donald, Goofy, Minnie Mouse y la Pata Daisy; quienes en conjunto se convirtieron en un verdadero éxito.<sup>14</sup>

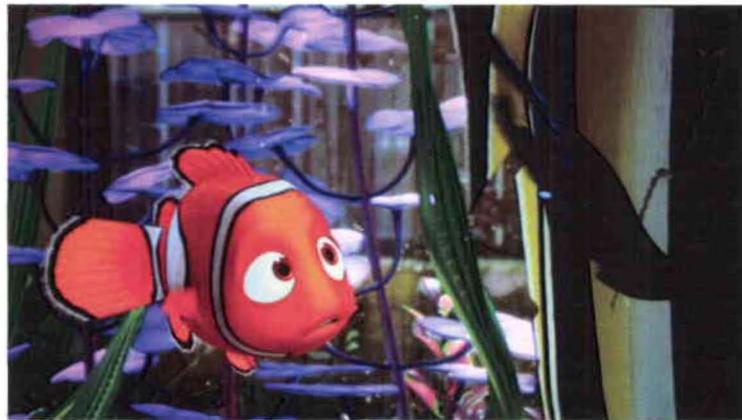
Posteriormente, se realizaron grandes producciones con cuentos como Bambi, Blanca Nieves, Pinocho, Dumbo, etc. Los cuales fueron una

<sup>14</sup> [http://www2.noticiasdot.com/publicaciones/2005/0705/1607/cine/cine\\_160705-01.htm](http://www2.noticiasdot.com/publicaciones/2005/0705/1607/cine/cine_160705-01.htm)

verdadera conmoción, agradó a primeras a todo el público, y fue un impulso para que Disney llegara a ser un verdadero líder en este campo.

Hoy en día, con la animación computarizada, Disney no ha podido competir, por lo cual se ha aliado con la firma Pixar, para crear un completo equipo de historiadores, creadores de personajes y gente que los anime a través de la computadora, dejando de lado los dibujos manuscritos que caracterizaron a Disney y basándose únicamente en las producciones logradas con su compañero de equipo.

Es de ésta manera como se han logrado grandes éxitos como la historia del tierno pecesito en "Finding Nemo", así como en "Monsters Inc.", "Ice Age", y una de los más recientes éxitos, "Los Increíbles".



[www.google.com.ec](http://www.google.com.ec)

Pixar ha constituido un apoyo fundamental para reforzar a Disney, y ayudar a ésta empresa a adentrarse a ésta nueva era computarizada. La animación clásica de ésta alianza, así como de su competencia, la empresa Dreamworks tiene ciertos elementos que los identifican, como historias muy creativas, ingeniosas, con personajes poco comunes, es así el claro ejemplo de Shrek, el ogro bueno, quien se enamora de una bella princesa quien resulta un ogro también; algo un poco inusual a lo que estuvimos acostumbrados, fue un giro completo a la muy conocida historia del apuesto príncipe que se enamora de la preciosa princesita., entre otros de los elementos muy frecuentados hoy en día por este tipo de productoras están, la muy agradable comedia, con gran originalidad

en sus bromas, que hacen reír a grandes y chicos, las historias en las que aparece siempre el personaje bueno, el héroe, por así decirlo; el malo, y el inocente y gracioso. Haciendo del humor un elemento muy esencial hoy en día, que resulta imprescindible e indispensable en éste género de películas digitales animadas.

De igual manera, existen estilos que consisten en la unión de dos o más estilos ya existentes, siento éste el caso de el conocido como "Californiano", el cual reúne características tanto del manga como del cómic, y es muy conocido por producciones tales como las series de televisión de Star Wars. En el cual se puede evidenciar un dibujo con rostros similares al cómic, sin embargo, posee trazos simples y no tan elaborados proveniente del manga; es un nuevo estilo, que está apareciendo y surgiendo a pequeños pasos, ya que la sociedad ha reaccionado con una buen aceptación y apertura a éste nuevo cambio.

## 2.3 Creación de personajes

Al referirnos al término “personaje”, se lo entiende como “persona que toma parte en la acción de una obra”<sup>15</sup>. Sin embargo, no necesariamente debemos entender personaje únicamente haciendo alusión a una persona o humano; el “personaje” puede ser un animal, hasta incluso un objeto. La única condición para que éste tome parte en la historia es que se le atribuyan características humanas (humanización o personificación). Debe tener actitud, personalidad; entendiéndose por esto como su “propia psicología”.<sup>16</sup>

No se cuenta con un parámetro exacto con respecto a pasos o reglas a seguirse para construir un personaje, pueden variar según la comodidad del autor, sin embargo lo más usual, antes de darle vida, es tener en cuenta el rol o papel que desempeñará dentro de la historia; la importancia que tendrá en ella, para posteriormente pasar a construir las inter-relaciones entre personajes y su desenvolvimiento dentro del contexto.



www.google.com.ec

Si bien la mayoría de personajes poseen un nombre, no siempre es indispensable usar un nombre propio (Juan, María, Pablo,...), pero hay que tener en cuenta que siempre deberá existir una forma de referirse a

<sup>15</sup> Diccionario de la Lengua Española, Manual Básico, Pág. 517

al personaje; sea por la actividad que realiza (carnicero, pintor, sargento...), por un rasgo que posee (narizón, gordo, alto...), o simplemente inventar un método creativo para denominarlo. Es de mucha importancia que se vea identificado y reflejado en su nombre, tanto por su aspecto físico, como por su carácter. El nombre es algo que llevamos desde que nacimos, y seguirá a nuestro lado siempre; y, en este caso, será la etiqueta que pondremos al personaje y bajo la cual todos se referirán a él, así que deberá ser la adecuada para identificarlo.

Al tomar ya el lápiz y papel para determinar el aspecto físico que tendrá nuestra creación, se debe hacer un sinnúmero de bocetos, tener o aprender sobre el manejo de proporciones; y simplemente dibujar sin parar; tomando en cuenta que es completamente indispensable crear variadas perspectivas del dicho personaje en todas las poses posibles, ya que iniciando la construcción del cómic, éste se repetirá una y otra vez; y debe haber una completa noción de su apariencia desde todos los lados posibles, y estar en capacidad de reproducirlo exactamente igual en todas las ocasiones dadas. Si no manejas adecuadamente técnicas de dibujo, será muy útil que adquieras un tutorial que te guíe claramente y te proporcione técnicas y pasos adecuados para aplicar a la hora de realizar tu personaje; al igual que un correcto conocimiento de proporciones del cuerpo humano, expresiones, posiciones, movimientos. Que jamás podrá faltar para aprender correctamente a realizar un personaje propio.

---

<sup>16</sup> <http://ciudadseva.com/textos/teoria/tecni/perso01.htm>



www.google.com.ec

Existen diversas estrategias para poder hacer un dibujo rápido y correctamente proporcionado de un cierto personaje, cada dibujante tendrá sus propios métodos, sin embargo, éste constituye un buen ejemplo, que consiste en elaborar una estructura base con la posición en la que estará el personaje, la cual contenga la zona que corresponderá a la cabeza, tórax, pelvis y extremidades (piernas y brazos), según indica la ilustración; y a partir de ella se procederá a dar volumen, posteriormente se pondrán los detalles y por último se dará sombras. Y en caso de querer, se dará color.

Una vez creado el personaje, conociendo su función e importancia dentro de la historia, habiéndole dado un nombre, dibujado en diferentes ángulos; debemos adentrarnos y trabajar conjuntamente con el guión y la historieta en sí. De esta manera lo adaptaremos al mundo que virtualmente creamos para él.<sup>17</sup>

<sup>17</sup> <http://dreamers.com/dibujando/tutoriales>

## 2.4 Elaboración de historietas y guiones

Muchos preguntarán cuál es el orden para crear un cómic, si primero se hace el personaje o se escribe el guión; y la respuesta a esto es simple...como cada uno se acomode. Es un tema que queda completamente a libre elección y comodidad del creador, siendo un espacio que necesita de mucha creatividad e ingenio; el tema de los cómics no se basa en nada exacto ni estructurado, existirán simples consejos o recomendaciones para elaborar el cómic pero no será ninguna regla ni obligación.

Es así como una historieta puede haber provenido de la previa creación una trama que se le pudo ocurrir al creador, la cual se irá desarrollando posteriormente conjuntamente con sus personajes. O, caso contrario, primero nace el personaje, que usualmente será el héroe, o incluso, en algunas ocasiones puede ser el villano y a partir de él se crea la trama. Siendo así el ejemplo de Spiderman, un personaje que fue del agrado de su creador, y a partir de él se creó la historia dentro de la cual se desenvolverá dicho superhéroe.

El crear una historieta no es tan sencillo como parece, razón por la cual debemos familiarizarnos con ella, leer muchas, analizar varios estilos y, finalmente pasar a definir el estilo que utilizaremos.

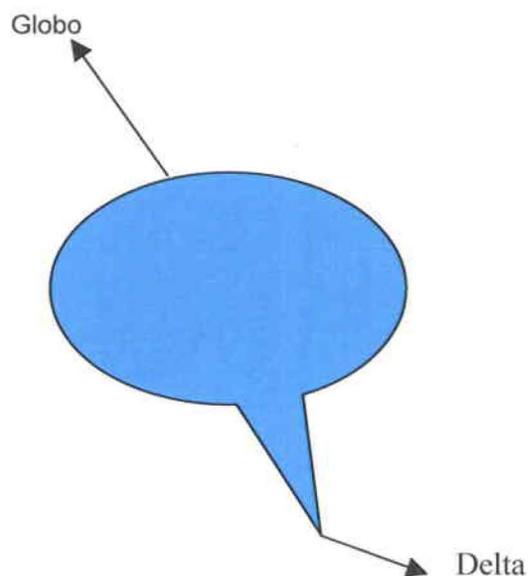
Hay que tomar en cuenta que la historia debe ser atractiva y creativa, algunas suelen ser más profundas y desarrolladas que otras, pero eso depende de la intención que tenga el autor y de lo que quiera plasmar en su cómic. Sin embargo, deben tener un “toque” propio, no es fácil sacar una buena trama al primer intento, hay que estar siempre atentos, captando situaciones e ideas que pudiesen servirnos; escribir y re-escribir hasta tener el guión perfecto.

Antes de disponernos a crear nuestro cómic, debemos tener claro cuáles son las partes básicas o elementos que contiene, para de ésta manera

entrar a la fase de unión texto-imagen adecuadamente y con los conocimientos y parámetros necesarios.

### Partes del cómic

1. La viñeta: es cada cuadro que compone la historieta
2. Continente: líneas usadas para delimitar el espacio, pueden ser rectas o curvas.
3. Contenido: es todo el texto que va dentro de cada viñeta
  - Bocadillo, el espacio donde se colocan diálogos:



Debemos empezar distinguiendo diferentes tipos de viñetas. Se diferencian por el aspecto de su marco:

1. Nítidas = con marco dibujado con líneas continuas (rectas o curvas)
2. Difusas ("flú") = con marco dibujado con líneas punteadas o sinuosas (como nubes)

3. Virtuales = sin marco dibujado; el "espacio" que le corresponde queda determinado por el resto de lo que aparece en la página (columnas de texto, otros recuadros, borde de página)
4. Múltiples = un solo marco para incluir la representación de un mismo objeto en dos o más momentos del tiempo.<sup>18</sup>

Pueden ser de distintas formas según el sentimiento que quiera expresar o el estilo que se le quiera dar:



Hay que tomar en cuenta que, por el hecho de que el cómic es contar una historia mediante el uso de gráficos y textos cortos y reducidos, debe ser lo más claro y expresivo posible, razón por la cual se hace mucho uso de onomatopeyas (¡zas!, ¡plash!, ¡Pum!!) para dar, conjuntamente con la imagen y sus respectivas expresiones, dinamismo, fuerza y "sonidos" al cómic; éstas pueden ir tanto dentro como fuera del globo de texto.

<sup>18</sup> [http://www.puc.cl/curso\\_dist/infograf/texto/igraf\\_54.html](http://www.puc.cl/curso_dist/infograf/texto/igraf_54.html)



[www.google.com.ec](http://www.google.com.ec)

De igual manera, en ocasiones es de mucha ayuda el contar con una zona, que puede ir en otro color, en la cual vaya la voz del narrador, siendo muy importante para especificar datos relevantes (“2 años después...”, “Preparando el ataque...”, “tres horas antes...”, etc.), o simplemente dando a conocer un aspecto más allá de lo que logran los diálogos en sí (“mientras Juan estaba en el trabajo, María se preguntaba...”)

Ya habiendo definido el estilo que emplearemos para nuestra propia historieta, debemos trabajar conjuntamente con la creación de personajes, sea primero la creación del personaje o la historia.

Suele ser de mucha ayuda el crear una historia base, siendo un pequeño resumen de la historia en unas pocas líneas, simplemente para que nos sirva de guía antes de elaborarla por completo; y, ahora sí, podremos pasar a la creación del guión del cómic, y al bocetaje rápido y poco estructurado de todos los posibles personajes que intervendrán en él.



www.google.com.ec

Ya habiéndolo conseguido, y realizando las correcciones necesarias, procederemos a crear un primer borrador del cómic completo y lo más cercano al definitivo, con sus respectivos diálogos, personajes en las posiciones indicadas, ubicando cada viñeta de acuerdo al guión creado, así determinaremos el número de viñetas necesarias para la historia, y la legibilidad de las mismas.



www.google.com.ec

Posteriormente se elaborará el cómic definitivo, con los cambios que hayan sido necesarios a partir del previo borrador, en caso de que se necesiten hacer más borradores, se los hará; el objetivo es que quede perfectamente bien, con los personajes bien dibujados y los diálogos establecidos.



www.google.com.ec



www.google.com.ec

Finalmente, en caso de así desearlo, se colorea el cómic, sea manual o digitalmente, el aplicar el color sea manual o digitalmente, se debe ser muy detallista, ya que influyen tonalidades, sombras, efectos (rayos, poderes, golpes...) que deben ser claros y en ocasiones hasta exagerados. En caso de dejarlo en blanco y negro, de igual manera, se debe direccionar mucho esfuerzo en cuanto a sombras y luces para un mejor acabado, ya que se debe comunicar lo mismo, pero a partir de dos únicos colores (blanco y negro).

Tengamos presente que en toda historia debe existir una representación del bien (no es necesariamente bueno y perfecto, pero intenta hacer el bien), el héroe, y la representación del mal, el villano. Ambos se encuentran estrechamente relacionados y dependen el uno del otro, ya que si no hay villano no existe un héroe, y el mismo villano es quien aporta para que el héroe se haga más fuerte e importante y se engrandezca e identifique con el lector durante la trama.

El villano lleva el papel antagonista, el que crear las situaciones de peligro y de pelea, por lo tanto, es el encargado de desarrollar la historia.

"Una historia es tan buena como su villano"<sup>19</sup>.

<sup>19</sup> <http://www.elcomic.com>

### 3. ¿POR QUE UNA REVISTA DE ANIMACION EN ECUADOR?

---

#### 3.1 Ventajas de una revista de animación en el Ecuador

Todos hemos sido testigos de la enorme presencia que tiene hoy en día la tecnología en el ámbito de la animación; hemos observado las últimas producciones animadas, tanto en películas con personas reales, como con personajes de dibujados animados, la cantidad de efectos y simulaciones de la realidad. Esto ha provocado mundialmente una gran afición y popularidad de la animación, al punto de que se experimenta hoy en día tanto la reestructuración y evolución de estilos conocidos, como la aparición de nuevos estilos y tendencias, los cuales por medio de la globalización y han provocado que se esparza por todos los países, y cada vez sea mayor la cantidad de seguidores.

Justamente esto es lo que estamos viviendo hoy en día en el Ecuador, si bien aún no tenemos los profesionales ni desarrollamos software avanzado que puedan competir con los extranjeros, los estilos han llegado con gran fuerza. Ya teníamos la influencia del conocido dibujo y animación Clásica, muy bien representada mediante la compañía líder, Disney, (con dibujos como Blancanieves, La Bella y la Bestia, Pinocho, Cenicienta, El Rey León...) la cual mantuvo el liderato hasta los años 90, cuando llegó la tendencia de la animación digital (a computadora) con nuevos software y facilidades, que logran un alto grado de realidad, con compañías como Dreamworks (los creadores de Shrek), y Pixar (Creadores de Finding Nemo), quienes han hecho un sin número de producciones animadas. Sin embargo, la animación Digital no está representada únicamente por películas de dibujos animados; se la frecuente en toda clase de películas, siendo observada en la famosa producción "El Señor de los Anillos", o cómo olvidarnos de la sensacional película que ha tenido años en pantalla grande, abrió la

primera puerta para la creación de los efectos especiales y ha sacado varios episodios, "Star Wars", o la trilogía de "The Matrix".

Los efectos que éste tipo de animación permite son sencillamente inigualables, y está hoy en día en auge, y todas las grandes compañías han tenido que adoptarla para no quedarse en desventaja y debido a las facilidades y acabados que ésta proporciona.

De igual forma, en el Ecuador aún se hace sentir el estilo cómic, proveniente de los Estados Unidos, y por la gran cercanía e influencia que tiene éste país sobre el nuestro, ha estado presente desde hace mucho, mucho tiempo; no ha pasado de moda y sigue en constante y permanente evolución, con fieles seguidores de ésta clásica tendencia de dibujo. Este estilo es uno de los más presentes en el mercado, en revista de comics, lógicamente todas son importadas del exterior, pero quiénes no sabemos sobre la maravillosa historia del superhéroe de todos los tiempos proveniente de otro planeta, Superman, o del hombre que viste de rojo y escala enormes edificios, Spiderman, o de Batman, quien conduce un gran automóvil negro pelea contra conocidos archienemigos y vive en su propia bati-cueva, todas éstas y muchas otras como X-Men, son ejemplos de la gran influencia del estilo Cómic en el Ecuador.

Así mismo, todos hemos visto u oído hablar del "dibujo Japonés", el Manga o Animé, que hoy en día se ha vuelto popular y conocido por todos, y está creciendo constantemente, siendo una de las tendencias con mayores fines de lucro en la actualidad.

La cual entró al país con algunas series como "Super Campeones", "Caballeros del Zodíaco", "Dragon Ball", "Mazinger", y muchos más.

Es una propuesta completamente diferente de dibujo, y con historias innovadoras, que a su vez tiene bastantes ramas especializadas para ciertas personas, según edades o géneros, existiendo así las dedicadas a hombres, mujeres, niños, niñas, adolescentes, adultos, etc.

Podríamos decir que éste es el estilo de los niños y jóvenes de las nuevas generaciones, quienes han conectado excelentemente bien con

esta tendencia, y la siguen frecuentemente. Inclusive han conformado movimientos y grupos, de aficionados al manga en el país, se han hecho gran número de exposiciones y publicado varios dibujos.

Con éstos antecedentes, se ve la necesidad de crear un medio propio, de información y entretenimiento para los muchos seguidores del dibujo y la animación en el país, quienes siempre han tenido que recurrir a buscar revistas importadas ya que no existen en el Ecuador.

Existen sinnúmero de revistas dedicadas a los distintos campos, belleza, gastronomía, deportes, política, economía...etc. sin embargo el mercado a dejado de lado la idea de producir una revista representativa que contenga temas sobre la animación y el cómic, dejando el privilegio de cubrir este campo a las revistas producidas en países extranjeros.

Sabemos que siempre estaremos afectados por las culturas y tendencias del exterior, pero es bueno saber que contamos con un medio propio, que a pesar de obtener la información necesaria de fuentes extranjeras, es elaborado aquí, con respecto a lo que el consumidor ecuatoriano pide, según sus gustos y preferencias, logrando mayor afinidad e identificación con la cultura, idioma, dichos,... propios.

### **3.2 Tendencias actuales de la juventud en el país: factores importantes a tomar en cuenta en la creación de una revista de animación**

Cuántas veces hemos escuchado de personas mayores la famosa frase "en mis tiempos no era así"; es lógico, ya que los años transcurren, y con ellos aparecen modas, costumbres y tendencias que influyen en nuestra sociedad. Razón por la cual es indispensable evolucionar y adaptarnos, porque el tiempo pasa y todo cambia con él.

Por lo tanto, los jóvenes de antes ya no serán los jóvenes de hoy en día; debido a que tienen otra forma de ver el mundo, otras costumbres, ideales y modas; impuestas por el medio en el que se desenvuelven.

Vemos cómo en cuanto a vestimenta y gustos musicales se acopla a los provenientes de Estados Unidos y Europa, en su mayoría; debido a la gran influencia que presentan estos grandes países sobre el nuestro, por los medios de comunicación en general, quienes nos muestran, por así decirlo, un modelo a seguir.

Es así como la juventud se ha acoplado a la música extranjera, la onda tunning (preparar autos como si fuesen de carreras), el reguetón (tendencia musical que ha entrado con gran fuerza). Y, en cuanto al campo de la animación ocurre exactamente lo mismo, es un ámbito que ha evolucionado con rapidez, en el cual se han dado grandes giros impulsados por la tecnología, y en éste caso, incluso se ha experimentado la enorme influencia de Oriente, por medio del Manga o Animé; que constituye un estilo completamente distinto al ya conocido como Disney o Cómic; ya que la juventud exige cambios, se ha volteado por la propuesta de trazos sencillos y hasta agresiva que presenta el manga; se siente atraído por las fuertes peleas y enfrentamientos, los efectos visuales y sonoros. Por las tramas profundas y creativas, que no caigan en lo monótono.

Estamos en una era en que priman los efectos especiales para dar mayor intensidad y fuerza a una producción, siendo así el ejemplo de la película de "Star Wars", "El Señor de los Anillos", que se han ganado la audiencia por medio de historias muy desarrolladas y efectos impactantes. De igual forma, en el campo de la animación Digital la película "Shrek" rompió esquemas y estereotipos impuestos por la sociedad antigua, haciendo que el horrible ogro se gane a la princesa y se lleve el protagonismo y el papel heroico de la historia, burlándose así de la clásica trama del valeroso príncipe que salva a la princesa y viven felices para siempre. Estos son algunos ejemplos para recalcar las preferencias y búsqueda de la juventud por el cambio, lo novedoso.

De igual manera, si bien las tendencias extranjeras repercuten en el comportamiento de los jóvenes, hoy en día se está fomentando el

nacionalismo, mucho de esto pudo haber sido influenciado por grandes logros a nivel mundial, como el surgimiento de una selección de fútbol con grandes aspiraciones y resultados, las medalla olímpica y mundial ganada por nuestro marchista Jefferson Pérez; el aparecimiento de grupos musicales de gran acogida, la filmación y producciones propias que han impulsado la industria cinematográfica, logrando que se haga más popular las películas de cine alternativo, y no únicamente las provenientes de Hollywood, habiendo tenido gran aceptación y acogida la reciente producción de la directora cuencana, quien obtuvo un gran reconocimiento a nivel internacional. "Que tan Lejos", donde destaca de una manera cómica los atributos del país, no basada únicamente en paisajes y lugares, sino en su gente, sus costumbres, y en el diario vivir.

El país en general busca motivos para sentirse orgulloso de su patria, de sus costumbres, sus lugares, su comida; razón por la cual necesita un medio propio para expresarse e identificarse, que refleje un poco de su vida y tradiciones.

## 4. METODOLOGIA

---

### Objetivos del Proyecto

#### Objetivo General

⇒ Crear una revista enfocada a la animación, con diseño y temática dinámica innovadora e interactiva, que a su vez sea diferente a otras de su mismo género, cubriendo las necesidades del lector / aficionado ecuatoriano

#### Objetivos Específicos

- Crear un medio “alternativo”, original, el cual no sea netamente informativo y establezca una interacción con los lectores.
- Crear un cómic que refleje tanto la identidad de la revista, como la cultura ecuatoriana.
- Crear secciones interactivas para mantener un contacto continuo con los aficionados.
- Servir como un puente a mediante el cual se informe sobre la cultura de animación y cómic más representantes del mundo, para así generar interés e ideas propias a largo plazo.
- Apoyar mediante entrevistas, concursos y eventos; a talentos ecuatorianos en éste ámbito.

#### 4.1. Estudio de Mercado. Sondeo de contenido (datos, gráficos y encuestas de soporte al proyecto).

Nos disponemos a analizar detenidamente todos los pormenores y factores que tienen fuerte incidencia para la creación de la revista; no podemos iniciar un diseño sin tener un previo trabajo exploratorio,

analizando a nuestro público objetivo, sus principales características, tendencias, gustos, preferencias, etc. Razón por la cual, se formularon cuidadosamente ciertas preguntas bases que servirán de apoyo y guía para la ejecución del proyecto e ir de la mano de las expectativas del lector.

#### **4.1.1. Enfoque**

El enfoque que se empleará será tanto de carácter cualitativo por medio de entrevistas clave de gente que ha experimentado en el campo que nos proponemos a analizar, y sus respectivas opiniones y consejos que serán de gran ayuda para el transcurso de todo el previo trabajo de investigación, así como cuantitativo; dadas las cifras y valores que estudiaremos conjuntamente con la evaluación de viabilidad del proyecto a llevarse a cabo, obteniendo de esta manera valores exactos, mediante las encuestas realizadas a jóvenes entre 13 y 25 años, las cuales poseen tanto preguntas cerradas como abiertas, que nos darán una completa perspectiva del trabajo y del medio en el que nos desenvolveremos.

#### **4.1.2. Alcance**

Realizaremos un estudio partiendo desde la problemática derivada de la necesidad de tener un medio escrito propio, de carácter ocio-informativo, que contenga temas relacionados con la animación.

Dicho estudio, tendrá un alcance exploratorio, mediante el cual determinaremos los componentes de una revista y el manejo que ésta debe tener, para crear un diseño adecuado que vaya de la mano de las preferencias, necesidades y gustos de los lectores.

### 4.1.3. Extracción de la Muestra

**Fórmula:**

$$n = \frac{N^2 + p \cdot q}{\frac{N^2 \cdot B^2}{(1 + Z)^2} + N \cdot p \cdot q}$$

n = muestra

N = población (13 a 25 años)

p = éxito (50%)  $\Rightarrow$  0.5

q = fracaso (50%)  $\Rightarrow$  0.5

B = porcentaje de error (4%)  $\Rightarrow$  0.04

Z = porcentaje de confianza (96%)  $\Rightarrow$  0.96

Para hallar la población válida para nuestras encuestas (N), nos basamos en los siguientes datos sectorizando geográficamente por la ciudad de Quito y zonas urbanas, así como por edades, obteniendo<sup>20</sup>:

Nivel Secundario	Nivel Pos –bachillerato	Nivel Superior
Hombres $\Rightarrow$ 189246	Hombres $\Rightarrow$ 4603	Hombres $\Rightarrow$ 128412
Mujeres $\Rightarrow$ <u>217225</u>	Mujeres $\Rightarrow$ <u>4936</u>	Mujeres $\Rightarrow$ <u>123972</u>
Total $\Rightarrow$ 668394	Total $\Rightarrow$ 9539	Total $\Rightarrow$ 252384

**Total acumulado = 668394**

$$n = \frac{668394^2 \cdot 0.5 \cdot 0.5}{\frac{(668394)^2 \cdot (0.04)^2}{(1 + 0.96)^2} + 668394 \cdot 0.5 \cdot 0.5}$$

$$n = \frac{4.4675053^{11} \cdot 0.5 \cdot 0.5}{\frac{(668394)^2 + (0.04)^2}{3.8416} + 167098.5}$$

$$n = \frac{1.1168763^{11}}{\frac{714800862.8}{3.8416} + 167098.5}$$

<sup>20</sup> Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) – www.inec.com

$$n = \frac{1.1168763^{11}}{186068529.5 + 167098.5}$$

$$n = \frac{1.1168763^{11}}{186235628}$$

$$n = 599.7114178$$

Hay que elaborar 600 encuestas para repartir a gente de entre 13 y 25 años.

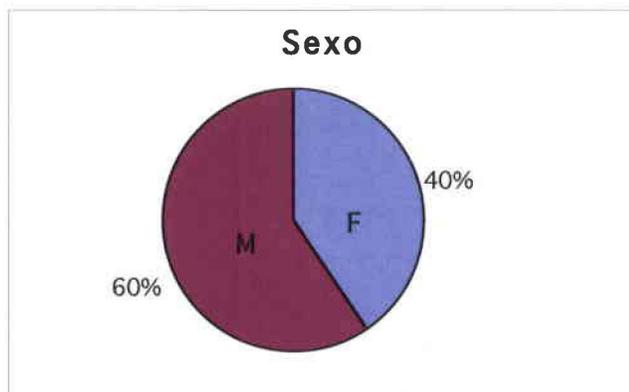
#### 4.1.4. Encuestas (Ver anexo 1.)

En esta encuesta pretendemos conocer generalmente hacia donde tienden los gustos de los encuestados en el ámbito de la animación (hombres y mujeres de entre 13 y 25 años), orientado a analizar los estilos de mayor agrado, sus gustos por las revistas e historietas, sus opiniones, propuestas con respecto a secciones o contenidos, y el valor que estarían dispuestos a pagar por una revista de animación.

1. Edad: \_\_\_\_\_

⇒ Si bien pusimos énfasis en entregar la encuesta a hombres y mujeres de entre 13 y 25 años, ésta pregunta que parece tan rutinaria y simple, a su vez nos guía más claramente para conocer y verificar nuestro target, el cual fue muy diverso; tanto los jóvenes de 13 años como los adultos de 25 tienen la misma capacidad e interés de compra, por supuesto, dependerá mucho del precio, ya que los niños de clase social baja no pueden acceder tan fácilmente a precios elevados.

2. Sexo:            F \_\_\_\_\_            M \_\_\_\_\_



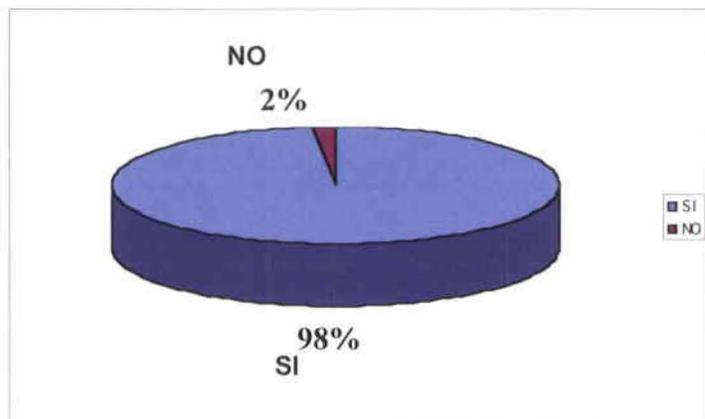
3. ¿Te gustan los dibujos animados o la animación? (no importa de qué tipo sean, no importa si son películas o series de televisión).

Si, en películas \_\_\_\_\_

Si, en series de Televisión \_\_\_\_\_

Si, en ambos \_\_\_\_\_

No, en ninguna \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_



Es notorio que existe una gran afición de los encuestados por los dibujos animados siendo de 98%, contra sólo 2%.

#### 4. Nombra tus series o películas favoritas:

---

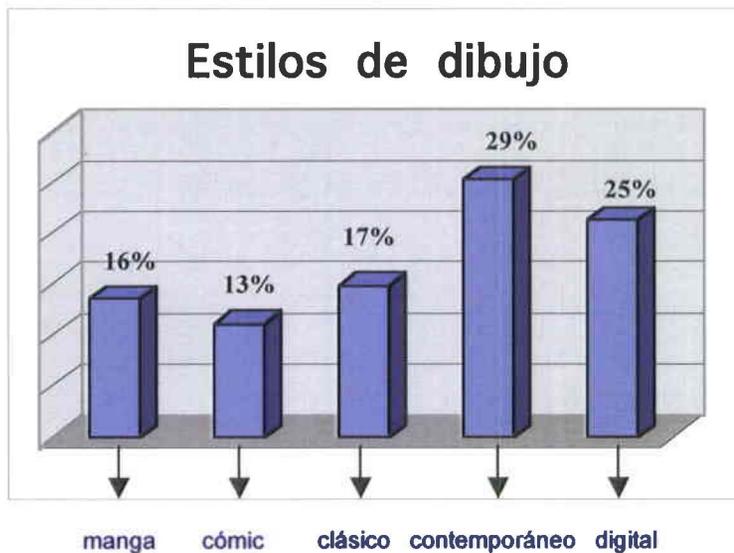
⇒ Con ésta pregunta, pretendemos conocer cuáles son los estilos de animación y series favoritas de nuestro target, para sondear y comprobar qué tan factible es la hipótesis planteada de crear una revista que lleve tres estilos juntos; a lo que dio resultados excelentes, ya que nuestro mercado objetivo tiene variados gustos, desde el dibujo simplificado con series como Bob Esponja o Los Simpsons, pasando por el Clásico y Digital con películas como Shrek y Ice Age, hasta el Manga con Dragon Ball, Caballeros del Zodíaco, Yugi-Oh, etc.

#### 5. Señala el o los estilo(s) de dibujos o animación que te gustan:

- Manga / Animé (estilo japonés) \_\_\_\_\_  
(Super Campeones, Caballeros del Zodíaco, Yu Gi Oh, Dragon Ball Z, Doraemon)
- Comics de superhéroes \_\_\_\_\_  
(Superman, Batman, Spiderman, Hulk, X- Men, 4 Fantásticos)
- Dibujo Clásico \_\_\_\_\_  
(Disney, Warner Bross, Hanna - Barbera )
- Dibujo Clásico Contemporáneo \_\_\_\_\_  
(Los Simpsons, Futurama, Bob Esponja, Cartón Network, Nickelodeon)

⇒ Digital \_\_\_\_\_

(Shrek, Los Increíbles, Ice Age, Monsters Inc, Buscando a Nemo, Toy Story)



Mediante ésta gráfica, se nota la fuerte presencia de todos los diferentes estilos de dibujo, existiendo una fuerte afición por el estilo contemporáneo, seguido por el digital (muy fuerte hoy en día), seguido por el clásico, manga y cómic en casi mismas proporciones.

6. ¿Te gustan las historietas (dibujos), en revistas de cómic?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_



Al 66% le agradan las revistas de cómics, mientras que al 34% no., siendo casi el doble de gente que gusta de éste tipo de revistas

7. ¿Adquieres con cierta frecuencia o coleccionas algún tipo de publicación relacionada con la animación o algún tipo de cómic?

Si \_\_\_\_\_ Cual(es) \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_ Por qué \_\_\_\_\_

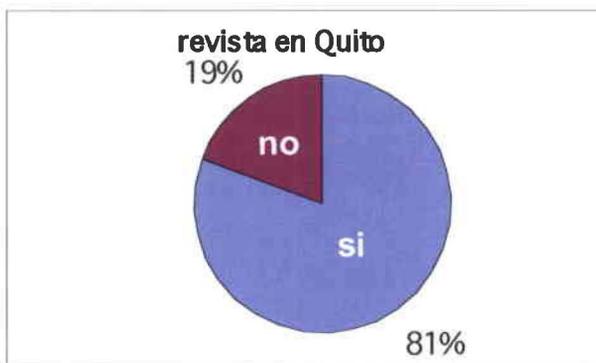


Un 18% de las personas del mercado adquieren frecuentemente este tipo de revistas o publicaciones, y de las que dijeron no, en muchas el motivo es falta de interés, de dinero, de tiempo o porque no encuentran un sitio cercano donde las vendan.

8. ¿Te gustaría que hubiera en Quito, una revista que se enfoque en todo tipo de temas de animación, cómics en general y novedades relacionadas al tema?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_



Esto responde que al 81% de las personas encuestadas les gustaria que existiera en Quito una revista de animación y comics

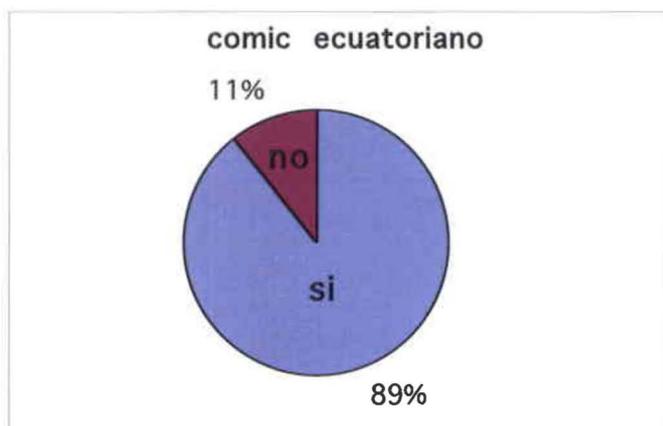


Esto responde que de la relación 60% hombres y 40% mujeres entrevistados, el 67% de interesados en una revista son hombres y el 37% mujeres, concluyendo así que apuntará más al mercado masculino.

9. ¿Te gustaría que esa revista tenga en ella un cómic propio, hecho en Ecuador?

No \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Si \_\_\_\_\_ ¿En qué estilo de dibujo te gustaría? \_\_\_\_\_  
(Manga, clásico, tipo Spiderman, otro)  
¿Cómico, acción, aventura, ficción, otro? \_\_\_\_\_



A casi el 90% de los encuestados les agradaría que la revista llevara en su interior un cómic ecuatoriano

En cuanto a la pregunta sobre el estilo y tipo de dibujo del cómic, la gente propuso un sin número de respuestas, muchas inclusive que no tenía dentro de las opciones a elegir.

En primera instancia, las personas buscan un estilo tipo Spiderman, seguido por el clásico y el manga, se sienten atraídos por los superhéroes, y desean que contenga un aspecto cómico y de aventura, seguido por ficción y acción. Pero recalcan que quieren algo propio, único y que les represente, con lo que se sientan identificados y represente mucho de lo que es el Ecuador.

10. ¿Qué temas relacionados a la animación te gustaría encontrar en dicha revista?

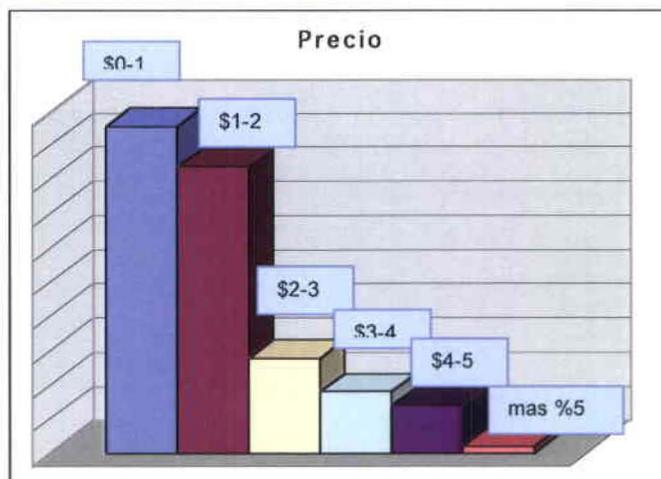
---

⇒ Esta es una pregunta a la cual se presentaron múltiples y variadas respuestas, con consejos muy importantes a tomarse en cuenta para la elaboración de las secciones y artículos que contendrá el ejemplar, entre los cuales constaba la elaboración de tutoriales, secciones interactivas, tecnología, problemas del país con humor, acontecimientos actuales, noticias, chistes, el cómic con carácter propio, que trate sobre el diario vivir en el Ecuador con sus costumbres y características autóctonas, etc.

11. ¿Cuánto estarías dispuesto a pagar por esta revista?

---

(La revista sería de dimensiones parecidas a Vistazo, Estadio, etc.)



Las personas están dispuestas a pagar un máximo de \$2 por ejemplar, y muy pocas de ellas pagarían más de \$3.

**Nota:** Aclaramos que los datos extraídos de las encuestas, son fieles y auténticos provenientes de los encuestados y no han tenido influencia ni manipulación alguna.

#### **4.1.5. Entrevistas**

##### **ENTREVISTA 1: Entrevista a Carlos Sánchez, Creador de la primera revista de comics en Ecuador "XOX COMICS"**

(Ver anexo 2.)

#### **1. ¿Qué le impulsó a crear la revista?**

Crear un producto no solamente para satisfacer necesidades de los demás, sino algo para uno mismo.

Nació como necesidad de crear un medio inexistente, ya que no había una revista enteramente dedicada al cómic, un medio original e independiente.

#### **2. ¿Cómo escogió el nombre de la revista?**

La letra "X" tiene un gran peso gráfico y es completamente simétrica. EL nombre de la revista fue puesto al final, y proviene de la representación de un texto figurado "XOX". La mascota de la revista es un ojo.

#### **3. ¿Cuál fue el mercado objetivo?**

Se hizo un pequeño estudio de mercado, algo muy empírico. Se exhibió artes de la revista y se preguntó si gustaría algo similar hecho en Ecuador.

Se vio más o menos un margen de entre 12 y 30 años (siempre con excepciones); se hizo un estudio también a nivel económico, en el cual se vio que la gente con mayor necesidad era la de menores recursos.

#### **4. ¿Qué temas abarcó la revista?**

Fue una revista social en la que interviene cualquier dibujante, poseía un espacio amplio para publicaciones de cualquier lector. Era completamente democrática y tenía artículos sobre medios de comunicación, deportes; como una revista alternativa. Se atacó al consumo de drogas, "si eres un creativo no necesitas de ninguna sustancia para estimularte". Era una revista de defensa ambientalista

que estaba en contra de la contaminación, los toros, etc. Era 100% anti-religiosa, tenía poemas y dibujos.

**5. ¿Cómo consiguió la información para artículos y contenidos?**

Es más importante lo que pasa aquí que lo que pasa en el exterior. Sí tenía, aunque en menor cantidad, noticias sobre el mundo del cómic y el diseño extraídas del Internet u otras fuentes

**6. ¿Qué publicidad tenía y cómo logró conseguirla?**

Se tenía un equipo de ventas que salía con el machote y conseguía la publicidad. Tenía un precio aproximado de 100 dólares la página (full color) por edición.

Cada ejemplar tenía un 20% de publicidad, lo cual abastecía únicamente para impresión y difusión.

**7. ¿Cómo eligió los puntos de venta, o de qué forma comercializó la revista?**

Se fue de lugar en lugar, ofreciendo en pequeñas tiendas. Le contactaron para la venta a nivel de Ecuador, en Tower Records, antiguo Blues, Seven; con venta a consignación.

**8. ¿Cuál fue el precio del ejemplar?**

En ese tiempo costaba 10000 sucres para Ecuador y 4 dólares para el resto del mundo.

**9. ¿Hace cuánto tiempo apareció la revista?, ¿Cuánto tiempo se mantuvo en el mercado?**

Nació en 1998 y duró apenas 2 años.

**10. ¿Por qué dejó de existir?**

Por el feriado bancario, esto provocó enormes pérdidas de dinero, robaron plata los bancos y existió una gran confusión monetaria y alza de precios.

**11. ¿Qué aceptación tuvo la revista?**

El 100%, casi no había devoluciones, únicamente ejemplares en malas condiciones.

**12. Según usted, ¿cuáles fueron los éxitos o puntos fuertes de su revista?**

El mayor punto a favor fue que era totalmente irreverente, no dependía de nadie, y era una fuente subversiva. Otro punto bastante fuerte era que consistía en una lucha generacional de revelación sana.

**13. ¿Cuáles fueron los errores o puntos débiles de su revista?.**

**¿Qué hubiese cambiado de la publicación?**

Hubiese querido sacar por lo menos el 50% a color. Pero en cuanto al manejo y temática, perfecto.

**14. ¿Usted creó un cómic?, ¿En qué consistía?**

Sí, es inevitable que te gusten los comics extranjeros, sin embargo se trató de encontrar un estilo completamente ecuatoriano. El cómic empezaba y terminaba en la misma edición.

Hubieron dos personajes para las portadas: un ojo y una mano, ésta última no se la sacó nuevamente.

EL primer cómic que se sacó trató sobre el origen, enfatizando así la entrada o iniciación de nuestra revista, tenía una mezcla de estilos, que a su vez consistía en uno sólo propio.

**15. ¿Cuáles considera que fueron los éxitos de su cómic?**

Tuvo una excelente aceptación, claro que depende de gustos, pero fue bien acogido por la mayoría. Un gran éxito fue que tenía variedad de estilos en un mismo dibujo.

**16. ¿Cuáles considera fueron los puntos débiles o errores de su cómic?**

Que quizá debieron haber tenido más continuidad.

**17. ¿Considera importante la presencia de un cómic en una revista de este tipo?, ¿por qué?**

Sí, porque la comunicación debe ser entretenida e inteligente.

**18. ¿Considera bueno y/o factible el manejo de estilos de dibujos distintos (manga, cómic, clásico) a tratar en una misma revista?**

Pienso que sí, me parece un manejo interesante.

**19. ¿Cuál considera usted que es el estilo de dibujo o animación más aceptado y acogido en Quito?, ¿por qué?**

El manga, después de el dibujo de Estados Unidos es el que más hay, está en crecimiento y es un estilo que llama mucho la atención por el hecho de ser diferente y bastante agresivo.

**20. Opinión general y consejo del entrevistado**

Se debe tener un lenguaje juvenil (imagen-palabra), defender lo nacionalista, nuestra identidad.

No hacer una investigación cuadrada, basarse un poco en lo que les gusta a los demás pero mayor énfasis en lo que te agrada a tí.

“Poner tus conceptos en el proyecto”.

**21. ¿Cuáles considera son los estilos de dibujo más importantes del mundo?**

- Manga
- Hiper realismo (casi foto)
- Californiano “Greg capullo”, Latino-estadounidense
- Clásico
- 70’s, simplificación (Los Simpsons)

## **ENTREVISTA 2: Revista de información y entretenimiento “PYX art” de video juegos.**

(Ver anexo 3.)

### **1. ¿Cuál es el proceso que sigue la revista desde su producción hasta que es entregada al consumidor?, ¿Qué departamentos intervienen y qué función desempeñan?**

Primeramente, se debe realizar tener una estructura base y una distribución tanto de publicidad como de artículos sobre juegos de vídeo, del total de páginas de la revista (32 paginas).

Seguido de esto, se pasa a la fase de la investigación, donde interviene el departamento de búsqueda de información, como su nombre lo dice, son los encargados de buscar toda la información, lo más actualizada posible sobre los nuevos juegos que están por salir al mercado.

Inmediatamente, se realiza un boceto a mano, para encajar todos los temas y la publicidad.

Luego, pasamos a la búsqueda de imágenes acorde con los temas a tratarse en los distintos artículos, ayudándonos de suscripciones con sitios web que nos proveen de toda clase de fotografías e ilustraciones.

Ahora sí todo queda en manos del diseñador gráfico, quien recibe el boceto dado por el creativo, así como la parte escrita entregada por el departamento de redacción, y se dispone a elaborar el arte gráfico de toda la revista.

Finalmente, pasa todo nuevamente al departamento de redacción, quienes revisan posibles errores, se va todo hacia pre-prensa, donde se hacen todas las actualizaciones al máximo de la información, y pruebas de impresión, para ser aprobada y por último llegar a las manos del lector.

**2. ¿Cómo deciden cuáles serán los puntos de venta para la revista?**

Se realiza una previa investigación de los principales sitios concurridos por nuestro público objetivo, como son sitios de venta de video-juegos o artículos relacionados, en definitiva, lugares de todo tipo frecuentados por jóvenes.

Siempre ponemos atención en la calidad del lugar, que sea un sitio establecido (no tiendas ambulantes), y que exista un compromiso.

Las ventas se realizan a consignación y se entrega comisión por ventas.

**3. ¿Cómo definen o deciden cuál será la periodicidad con la que se sacará la revista?, ¿En qué se basa y qué factores influyen?**

La revista es bimensual, sin embargo, creo que por información y temas, estaríamos completamente capacitados y existen los suficientes como para sacar la revista mensualmente, la única limitación en éste caso son los costos, lo cual no justificaría el gasto.

**4. ¿Cómo deciden el precio que se cobrará por el ejemplar?, ¿Qué factores lo definen?**

El precio es \$1.50, y se basa enteramente en el target, (8 a 25 años, siendo el fuerte de 13 a 19 años) y lo que ellos están dispuestos a pagar por el ejemplar. Es una revista full color, sin embargo no queremos poner un precio que “pese mucho gastar”, debe ser racional y queremos que con lo mismo que podrían comprar una cola y una golosina, puedan adquirir la revista.

**5. ¿Cómo deciden el formato que tendrá la revista?**

Si se pensó en hacer un formato más pequeño, sin embargo el gasto de papel e impresión hubiese sido el mismo; razón por la cual optamos por hacer un formato tradicional y cómodo como es el A4, ya que significa economía y ahorro de papel.

**6. ¿Como definen el número de páginas que debe tener la revista?, ¿es exacto o suele variar?**

El número de páginas no excederá de 32, sin embargo está completamente ligado con la cantidad de información con la que contemos.

**7. Si es el caso de una noticia nacional, cómo se consigue la respectiva información, y fotografías? (de ser así necesario). ¿Cómo se procede para noticias internacionales?**

Normalmente se extrae tanto la información como las fotografías de páginas internacionales, por lo cual nos manejamos mediante inscripciones a páginas web de Estados Unidos.

Cuando se trata de algo nacional, se suele adquirir información y fotografías por medio de los auspiciantes, o en caso de ser necesario, se envía un fotógrafo propio para asistir al evento

**8. ¿Cómo seleccionan los artículos que deben ir en la revista?**

De eso se encarga el Departamento de Búsqueda de Información, quienes procuran obtener todos los datos sobre temas atractivos y de interés general. En ocasiones los artículos se seleccionan a partir de peticiones de nuestro público, quienes suelen guiarnos con respecto a juegos actuales en el mercado.

**9. ¿En términos generales, cómo se maneja y selecciona la publicidad?**

Mediante un índice de lectoría, que consiste en proporcionar a las agencias un estudio de mercadotecnia para publicidades; las publicidades se seleccionan con el respectivo cuidado y restricción de no publicitar alcohol y tabaco. De igual manera, se pone énfasis en que sean las adecuadas a estar en la revista, tanto por contenido

y temática como por apariencia visual, debe tener un tratamiento gráfico adecuado, caso contrario se la retocará.

**10. ¿La revista ofrece suscripciones a sus lectores?**

No, el precio de la revista pretende ser lo más bajo posible (\$1.50), y el tener suscripciones encarecería el valor del ejemplar, ya que implicaría un costo adicional de transporte para llevar al domicilio de sus suscriptores, e inclusive, la suscripción debe ser aún más barata con relación al precio normal, lo cual resulta casi imposible y no justificaría.

## 4.2 Análisis de Competencia

<b>Revista</b>	<b>Revista PYX art (revista de video juegos)</b>
<b>Precio revista</b>	\$1.50
<b>Contraportada</b>	Indeterminada (Movistar compro por año)
<b>Pagina indeterminada</b>	\$ 800
<b>1/2 página indeterminada.</b>	\$500
<b>1/4 página indeterminada.</b>	\$300

\*PYXart: revista bimensual especializada en videojuegos con un tiraje de 5000 ejemplares. (mínimo para ser tomado en cuenta por empresas grandes, para pautar en la revista).

Primeramente, debemos comprender que el precio de nuestra revista está pensado en \$1.50 al igual que nuestra competencia, debido a que consideramos necesario el mantener un precio competitivo y que a su vez genere ganancias. Establecimos nuestras tarifas tomando en cuenta los precios de la competencia, pero basándonos en el hecho de que nuestro alcance es superior puesto que, la revista PYX art posee un target de lectores de entre 13 a 19 años, mientras que el nuestro es de 13 a 25 años; sumándole a esto, el factor de que nuestra revista abarca lectores de ambos sexos, y nuestra competencia está limitado a hombres y casos muy excepcionales de mujeres que tengan gran afición por los videojuegos. Con todo esto hemos decidido que nuestra revista está en capacidad de tener tarifas mayores, pero no exentas de ser flexibles ante clientes con menor capacidad económica tomando en cuenta el medio en el que vivimos (estrategia usada por nuestra competencia).

### 4.3. Estudio de Factibilidad

(Ver anexo 4.)

DETALLE	VALOR
<b>INVERSIÓN INICIAL</b> (Computadores Impresora Escáner, Sillas, Mesa de reunión, equipamiento y Software)	<b>\$7 390</b>
<b>DEPRECIACIÓN SEMESTRAL DE INVERSION INICIAL</b>	<b>\$1 231.67</b>
<b>COSTOS FIJOS SEMESTRALES</b> (Diseñadores (2), Editor (1), Arriendo Oficina, Servicios Básicos, Limpieza, Impresión 5000 ejemplares)	<b>\$32 078.50</b>

SEMEST	0	1	2	3	4	5	6
<b>FLUJO DE CAJA</b>	-7 390	3366.50	5391.50	9441.50	9441.50	11466.50	11466.50

<b>RECUPERACIÓN DE LA INVERSIÓN:</b>	10,5	MESES
<b>TASA INTERNA DE RETORNO:</b>	153%	ANUAL
<b>VALOR PRESENTE NETO</b>	<b>\$ 31 907.29</b>	Tasa descuento anual: <b>13%</b>

	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3
<b>COSTOS VARIABLES</b>	15 135	16 260	16 710
<b>INGRESOS</b>	88 050	99 300	103 800
<b>UTILIDAD</b>	6 294.67	16 419.67	20 469.67

## 5. PROPUESTA: LA REVISTA

Hoy en día, en el país podemos observar la clara y creciente presencia de todo lo referente a la animación, desde el cine y televisión, hasta productos relacionados como juguetes, ropa, video-juegos, ... que han creado una actitud consumista entre los fanáticos o seguidores de cada estilo.

Estamos viviendo una era de muchos avances tecnológicos y encaminándonos a una cierta globalización (dada por la comunicación con el mundo exterior y la mutua dependencia); es por ello que nos vemos invadidos por tendencias de todo el mundo y, a pesar de que la cultura de la animación en el Ecuador está aún en pañales, podemos notar un constante aumento en nuestro diario vivir, mucho de ello por la llegada de la animación desde países en que ésta tiene un desarrollo y una presencia superior. Tanto el estilo *Clásico*, tipo Disney, el conocido *Digital*, que se está causando una gran conmoción y revolución en la actualidad, el mundialmente conocido estilo *Cómic*, (típico de EEUU con personajes como Superman, Batman, Spiderman...) que es del gusto de todos y todas las generaciones; e inclusive el antiguo, pero nuevo en nuestro continente, y no por eso menos importante el *Manga*; éste último es proveniente del Japón y está entrando con fuerza y agresividad, así como con nuevas y originales propuestas de dibujo y guiones, algo completamente distinto a lo que ya conocíamos y estábamos acostumbrados a ver.

Es de esta manera, como basándonos en los ya mencionados factores, hemos visto la necesidad de tener un medio el cual provea de información sobre el mundo de la animación a nuestra juventud y/o aficionados; por lo tanto, creemos importante que dicho ejemplar aborde temas de los estilos de animación más relevantes en el país, como son el *Cómic*, *Manga* o *Animé* y *Clásico / Digital*, de tal manera que contenga los géneros de dibujo más aceptados y conocidos tanto dentro como fuera del país, los cuales se encuentran en pleno auge. Sin embargo, proponemos, con la intención de que el público objetivo se sienta más

identificado con la animación en su propio país, y con la intención de contener algo más personalizado y atractivo; un cómic.

## 5.1. Nombre y logotipo

### 5.1.1. Nombre

El nombre, constituye una simple palabra, pero no por esto debe tomárselo muy a la ligera; ya que si bien es cierto, esa “simple palabra” será utilizada por siempre al referirse a la revista, y la caracterizará a todo momento. Constituyendo un permanente vínculo hacia la imagen que ésta representa.

El dar un nombre, es resumir en algo tan simple y concreto todo lo que el ejemplar quiere comunicar a sus lectores sobre sí mismo; es una identidad, un estatus y una breve descripción.

Dados los mencionados aspectos, hay que ser muy cuidadoso al definir el nombre correcto y adecuado, teniendo en cuenta el tipo de revista de la que se trata, a quién está dirigida (target), y qué queremos comunicar o dar a conocer a través de él.

El nombre, en el caso de una revista innovadora como ésta, que contendrá temas relacionados a la animación basándose en los estilos más conocidos del mundo contemporáneo, conjuntamente con secciones informativas, de entretenimiento, y un cómic; deberá ser original, sencillo (para que tenga rápida y definitiva permanencia en la mente de los lectores o futuros consumidores), informal (nada muy sobrio) y juvenil (tomando en cuenta que nuestros mayores consumidores están en un rango de 13 a 25 años).

Basándonos en dichos factores, concluimos que el nombre adecuado será CO-MIX (escrito exactamente de ésta manera).

El término CO-MIX, con tan sólo pronunciarlo, sabemos que deriva de “cómic”, reflejando así, mucho acerca de lo que se encontrará en su interior, y tomando en cuenta que el cómic será un elemento bastante fuerte y llamativo para el lector, debido a que nos vemos inmersos en

una cultura de entretenimiento y ocio, para la cual una lectura texto-imagen atractiva y relajante, se convertirá en un medio bastante útil como estrategia de descanso y diversión.

En segunda instancia, al preguntarnos el porqué de la separación de CO-MIX con un guión debemos analizar los siguientes significados que nos ayudarán a comprender mejor este tema. Primeramente, veamos cada término por separado; "CO" al parecer no tiene mucho sentido, pero al verlo inmerso en palabras como "cooperación", "coexistir", "correlación", concluiremos claramente que en cuanto a todas las palabras mencionados, hace alusión al carácter en conjunto, unión...Y, de igual manera el término "MIX" representa mezcla, variedad...

Consecuentemente y ya comprendidos dichos términos, podemos decir que CO-MIX tiene tres aspectos básicos:

1. La simple pronunciación CO-MIX ("comics")
2. "CO", la unión o conjunto
3. "MIX", la mezcla y variedad

Entonces, no es más que una revista que reúne variedad de estilos y que tiene un cómic ecuatoriano.

### 5.1.2. Logotipo



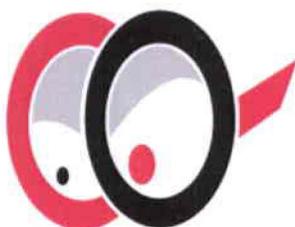
Al momento de crear el logotipo, pusimos énfasis en la mejor manera de representar gráficamente lo que el nombre ya dice por sí mismo, pero agregándole un carácter dinámico, creativo, visualmente agradable,

usando una cromática adecuada y acorde al ejemplar; tomando en cuenta que es indispensable el atribuir un estilo juvenil y alegre.

Al tener dos términos separados por un “guión” les hemos puesto un estilo diferente a cada uno, pero siempre con el sumo cuidado de mantener el sentido de un todo, de conjunto.

El recién mencionado dinamismo e informalidad está dado por el estilo peculiar de letra, diseñada por nosotros mismos, para darle un aire distinto y personalizado; de igual forma, se puede observar éste aspecto en cuanto a los ojos con lentes (especie de mascota) que se encuentran dentro del mismo logotipo y que le dan un carácter alegre y agradable al propio de una revista de éste género.

### 5.1.3. Isotipo



El término CO, representado gráficamente como unos ojos con lentes, tiene una singular característica que lo hace convertirse a su vez en un isotipo; puede ir tanto dentro como fuera del logo, y esto se debe al impacto que presenta, al equilibrio cromático y a la forma moderna y visualmente agradable que posee.

Significa un gran aporte gráfico, ya que, si bien no le quita importancia al logotipo, crea un punto de atención clave y logra convertirse en un conjunto al estar inmerso en él, al mismo tiempo que permite dar mayor actitud y personalidad a la revista.

La característica expresión dada por los ojos hacen que el isotipo casi hable por sí sólo; y, de igual manera, da la opción a ponerle un aporte más dinámico, de jugar con él y usar los ojos para representar distintas expresiones según sea necesario, o simplemente como una variante para no quedarnos en una estructura rígida y sencilla. Todo esto da un

campo más amplio, para generar ideas ocurridas e innovadoras propuestas, que inclusive nos permitan salir de parámetros convencionales.

En cuanto a la cromática, ésta es muy bien lograda ya que hace uso de dos colores: el rojo y negro.

Como es de conocimiento de todos, el color rojo denota fuerza e impacto visual; es una atracción inmediata para el ojo. Es por ello que debe ser utilizado de una forma muy recatada y correcta, con una combinación justa, que no caiga en lo erróneo y exagerado.

Por el contrario, el color negro en colores luz simboliza la completa absorción de todos los colores del espectro solar, es por ello que significa la no-reflexión del color; es un color nulo. En cambio, en cuanto a colores tinta, el negro sí es un color real, ya que en CMYK el blanco es el color nulo, ya que toma el color del sustrato de impresión.

El negro simboliza elegancia, estilo y sobriedad, pero al estar en contraste con el rojo en un logotipo de éste estilo, logra un equilibrio cromático que apacigua el exceso de brillo que podría provocar el color rojo o en caso de tonalidades de mucha luminosidad; es decir, crea una perfecta combinación claro – oscuro, con impacto visual.

Debemos tomar en cuenta que el uso del logotipo debe ser adecuado y nunca debe quitársele protagonismo, es así indispensable tener ciertas opciones de color que mantengan un contraste con respecto a las distintas tonalidades del fondo sobre el cual se lo utilice. Basándonos en esto, creamos algunas variantes, hechas de igual forma en base a dos colores, que presenten alto contraste entre ellos, para proporcionar el mismo efecto visual e impacto que el logotipo original en rojo y negro.



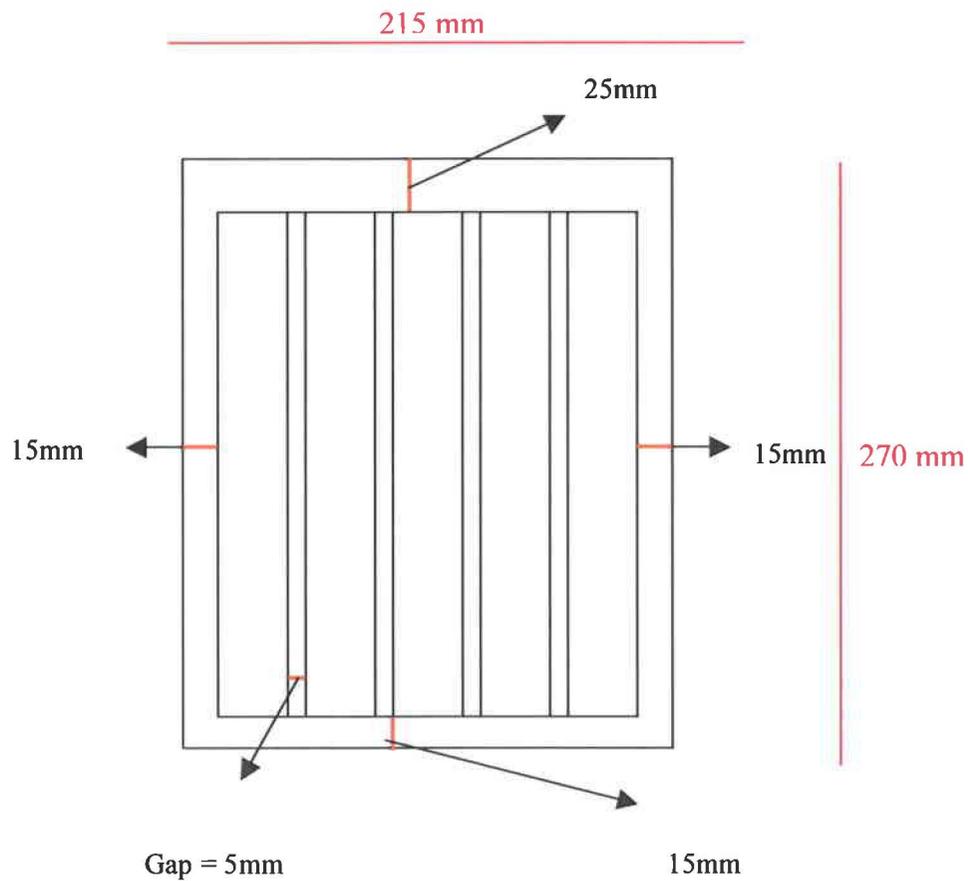
Pero debe quedar claro, que por éste mismo factor, cuando utilicemos necesariamente el logotipo oficial, sobre fondos oscuros, éste deberá necesariamente tener un “stroke” o “línea de contorno “de color blanco, así lograremos que no se pierda.

## 5.2. Artículos y secciones

Antes de sumergirnos en el tema de artículos y secciones, debemos empezar por el conocido “gancho” o portada de toda revista, ya que, como dijimos anteriormente, éste es el vínculo principal hacia el posible comprador, es la puerta de entrada y de ella depende el nivel de atracción que presente el lector con respecto al ejemplar. Es por ello que se debe poner gran importancia a la hora de diseñar la portada de cualquier revista ya que en ella recae la misión de impactar a primera vista.

Es muy necesario tomar en cuenta que, siendo una publicación, es nuestro deber asegurarnos que siempre tendremos gran variedad de fotografías e información así como el respetar los derechos de autor de dichas imágenes; razón por la cual, al igual que todos los medios impresos es indispensable la suscripción a uno o varios bancos de imágenes, así como: [www.movieposters.com](http://www.movieposters.com), [www.corbis.com](http://www.corbis.com), [www.animewallpapers.com](http://www.animewallpapers.com), entre otros, y de ser necesario, también a fuentes autorizadas y confiables para la extracción de noticias y novedades del mundo de la animación, así como: [www.u.s.manga.com](http://www.u.s.manga.com), [www.animenewsnetwork.com](http://www.animenewsnetwork.com), etc.

### 5.2.1. Estructura



La estructura para las páginas está conformada por 5 columnas, tiene un margen superior hacia el cielo, de 25mm, debido a que en esa zona se colocará el nombre de las secciones, y uno inferior hacia la basta de 15mm, donde estará la numeración de página. De la misma forma, se mantendrá una distancia de 15mm tanto hacia el lomo como hacia el corte de la página, ya que como va a ser una revista grapada, que trabaja en forma de cuadernillos (cuatro páginas), no necesitará mayor espacio de margen con respecto al lomo (el cual es muy necesario en caso de revistas encoladas).

Hay que tomar en cuenta, que ha sido una decisión de nuestra revista, el no poner "secciones" en los artículos ya que los mismos serán variados, sin hacerlos muy estrictos de cine o TV y logrando así también,

el resaltar las secciones fijas de la revista. Por otra parte, debemos resaltar que la numeración de la revista fue diseñada para que los números se corten, es decir, que por el estilo diferente e innovador de la revista, hemos decidido darle estilo diferente en la estructura (numeración) para que aporte al diseño diferente y dinámico de la revista haciéndola mas completa y homogénea, y a su vez, única entre otras del país.

## 5.2.2. Tipografía

Siempre debe tener una misma estructura y orden, para que la revista pueda ser visualizada con carácter de conjunto, como un todo; y al tratarse de una revista de animación y cómic, en que se tratarán temas interactivos, entretenimiento y tecnología, nos brinda mucha apertura a nuevos caracteres tipográficos, siendo así la tipografía elegida para ocuparse tanto en nombre de secciones, ubicado en el cielo hacia el corte de la página (sea el corte en página izquierda o derecha), como en numeración de página. O tipografías simplemente fuertes y llamativas, como la utilizada para titulares. Es un juego de diseño y creatividad, que nos da un amplio campo para trabajar y poner nuestra imaginación; pero eso sí, determinando un aspecto tipográfico clave, para aplicar a toda las secciones de la revista en general. Las tipografías a usarse son las siguientes:

**Tipografía**

- **Chiller (21 pts.) - nombre de sección**  
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
- **Chiller (16 y 22 pts.) - numeración**  
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
- **Myriad Condensed (11pts.) - texto de párrafo**  
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
- **Myriad Bold Condensed (11pts.) - destacados**  
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
- **Myriad Bold Condensed (mín. 13 pts.) - subtítulos**  
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
- **Impact (mín. 25 pts.) - titulares**  
**ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

### 5.2.3. Portada

Hemos analizado varias portadas de revistas de la misma índole en países extranjeros, si bien algunas tienen portadas con composiciones estructuradas y llamativas perfectamente logradas, no todas poseen un diseño digno de destacarse. Se observó, en muchas de ellas, un completo recargo de visuales; imágenes en exceso que se roban protagonismo unas a otras, y finalmente ninguna tiene la suficiente fuerza ni importancia; es casi un collage. El mismo caso ocurre con los textos, no están bien ubicados, sólo buscan un “hueco” para colocarlos allí sin estorbar con las imágenes, mas no son visibles, y muchos no están en un color contrastante con el fondo, por lo cual se pierden con facilidad.

Basándonos en todo lo mencionado, y creando una propuesta distinta que no caerá en los mismos errores o redundará en estilos ya existentes, de otras revistas, provocados por el mal manejo gráfico o la influencia de lo ya existente en el mercado, respectivamente, la portada de la revista CO-MIX tiene una apariencia sencilla, posee una imagen dinámica e impactante (sobre el artículo más importante) grande sobre un fondo limpio y plano, de color blanco, que trabaja conjuntamente con la foto para no robar protagonismo, sino al contrario, realzarla al máximo para una más clara visualización e intensidad de la misma.

En cuanto al logotipo, tiene el tamaño y la ubicación adecuada para darle la importancia necesaria en la portada, está localizado en la parte superior derecha, sobre un fondo en color amarillo plano.

De igual manera, y como ya se lo dijo, el cómic en la revista es un aspecto importante, diferenciador, que pesa mucho, es por ello que se le da un espacio especial para una foto del personaje del cómic, (de menor tamaño que la del artículo principal) para que haga alusión a los nuevos episodios a vivirse en dicho capítulo, la cual va ubicada junto al logotipo de la revista, en el cielo izquierdo de la portada.

De igual manera, constarán unos originales cuadros de diálogo en tonos pastel, para no competir con la fotografía que saldrán de los distintos

personajes que aparecen en la foto de portada e interactuarán con ella, para destacar en los mismos los contenidos principales que presentará dicho número, de tal manera que el posible consumidor pueda sentirse atraído a simple vista por los temas que presenta el ejemplar, e identificar sus favoritos, los cuales lo llevarán a adquirirlo.

#### **5.2.4. Secciones**

En lo que corresponde a las secciones y artículos a tratar en la revista, nos hemos respaldado en los resultados de previas encuestas con respecto a gustos y preferencias de los aficionados y la gente en general (los cuadros constan en el capítulo de metodología).

Dichas encuestas reflejan una gran inclinación por estilos como el cómic, el manga y al clásico / digital. Muchos piden algo nuevo, dinámico, entretenido y propio (ecuatoriano); salir de lo ya existente y conocido, piensan que el país debe demostrar que es capaz, y que tenemos un estilo característico y nuevas ideas que no sean necesariamente copiar a las ya existentes.

Quieren conocer acerca de la gente que se dedica al campo de la animación o el dibujo aquí; conocer sobre técnicas para aprender a dibujar (tutoriales), obtener noticias o novedades de la animación en el Ecuador y el mundo.

Escuchando a todas las propuestas y necesidades de nuestro público objetivo, concluimos que lo más apropiado para satisfacerlos, es crear una revista que comprenda los tres estilos de animación más influyentes en la actualidad (cómic, manga y clásico / digital), con sus respectivas y recientes noticias, siendo básico artículos sobre el mundo del cine (en series animadas), el cómic, tecnología, tutoriales de dibujo, entrevistas; así como espacios de lectura recreativa e interactiva, dedicados al entretenimiento y aprendizaje.

Si bien los estilos más relevantes de la actualidad son el manga, clásico, digital y cómic, no nos quedaremos únicamente en ellos, en caso de que

la situación amerite, podremos abarcar nuevos estilos que sean característicos de la época.

A continuación, pasaremos a enumerar absolutamente todas las secciones de la revista, con sus respectivos y originales nombres puestos por nosotros para hacer de ella una revista más atractiva y diferente.

Nombre Común	Nombre 	Artículo
Contenido / Editorial Cartas del lector Noticias breves Artículos Tecnología Entrevista ----- ----- Artículo comic ----- ----- Tutorial de dibujo ----- -----	"En la mira" "El fan comix" "Ojeada breve" ----- "Tecno-mix" "Echando el ojo a..." " El + comix" "Comix vs comix" "El comic comix" "Cúanto Conoces" "El personaje comix" "Creando comix" "Héroes & Villanos"	----- ----- ----- Varios (detalle más adelante) Maya / Play Station Carlos Sánchez El + villano Goku SS4 vs Seiya de Sagitario Metal Gear Datos curiosos Tortugas Ninja Dibujando a Gohan (Dragon Ball Z) El dueto dorado de Ecuador/El Kingpin ecuatoriano Wachiman: Inti Raimi y Chaman (capítulo 8)
El comic	Wachiman	

## Breve explicación de las secciones existentes:

“En la Mira” (contenido / editorial):



Está en la primera página en el interior de la revista, y sirve como una guía para facilitar al lector la ubicación de todos los temas con sus respectivas páginas. Contiene una foto grande sobre el tema principal de la revista, y cuatro fotos pequeñas de los siguientes temas que tienen gran importancia y pudiesen ser de atracción para el lector. En el tema principal consta en este caso, la foto de Ice Age2, por ser una película dedicada a todas las edades, que contiene muchísima información sobre todos sus pormenores, (trama, historia, filmación, voces...) y ocupa cuatro páginas completas.

Consta también con una fotografía de gran atracción y proporción, el héroe del cómic, Wachiman, quien tiene gran importancia dentro del

ejemplar y enorme captación de lectores por ser una lectura innovadora, divertida y dedicada a los ecuatorianos en general.

En cuanto a los cuatro siguientes, serán Superman, por ser una total conmoción, por su trascendencia cinematográfica, y por ser, por así decir, el héroe más conocido de todos los tiempos que regresa a la pantalla grande con nuevas de sus aventuras, siendo del agrado de grandes y chicos. De igual manera, consta la foto X-Men, artículo que ocupa dos páginas dentro del ejemplar, por el hecho de ser una producción de estilo cómic, de enorme atracción en el público en general, y que tiene un gran número de seguidores a nivel mundial

También está Caballeros del Zodíaco, por ser una serie muy representativa de la cultura Animé, que llegó con enorme fuerza al país, y está lanzando su próxima saga para su aficionados. Y por ultimo, consta la fotografía de nuestro personaje comix del presente número, que ocupa dos páginas, Las Tortugas Ninja, que nos da una completa perspectiva de ésta serie, desde su creación, pasando por su apareamiento y evolución en pantalla.

**“El Fan Co-mix” (cartas del lector):**



Como el mismo nombre lo dice, es un espacio dedicado a recibir cartas de nuestro lector. Resulta una manera de mantener contacto y recibir preguntas, recomendaciones, opiniones... para que el lector se sienta más identificado, libre de expresarse y cerca de nosotros.

**“Ojeada Breve” (noticias breves):**



En ésta página, constarán las noticias y novedades más importantes que competen al mundo de la animación; así el lector siempre estará informado de todo tipo de acontecimiento.

**Tecno-mix (tecnología):**

**Play Station 3**

Resolución, en la pantalla de televisión en alta definición (HD), que es la característica de juego de video más importante del juego, pero también la característica de video más importante del juego, pero también la característica de video más importante del juego...

**X-BOX 360 & PS3**

**X-Box 360**

La última generación de la Xbox Play Station 3, es la Xbox 360 de Microsoft, la consola que fue lanzada al mercado el pasado 22 de noviembre del 2005. Fue la primera consola en lanzarse en alta definición en sus versiones, X-box 360 y PS3.

El precio de la Xbox 360 es de \$199 dólares, y el precio de la PS3 es de \$199 dólares.

**Miyu**

Es un anime producido por el estudio "Miyu", creado en el punto de la historia de los grandes proyectos de animación.

**LA ANIMACION EN VES MANOS**

Es un anime de animación japonesa, creada por el estudio de animación "Miyu", creado en el punto de la historia de los grandes proyectos de animación.

Constituyen dos páginas dedicadas a los últimos avances tecnológicos en cuanto a la animación. En éste caso, en la primera página se encontrará un artículo dedicado a una comparación sobre los dos juegos de video más conocidos: Play Station y X-Box; será una forma de informar al lector sobre los pros y contras de cada uno. Y, en la segunda página, constará un artículo sobre Maya, uno de los programas más frecuentados para animar las películas más conocidas de hoy en día.

“Echando el Ojo a...”(entrevista):



Es simplemente una página destinada a conocer un poco sobre personas importantes del Ecuador en el área de la animación, es una pequeña entrevista, en éste caso a Carlos Sánchez, quien fue la primera persona en sacar una revista de cómics en el país, llamada "Xox comics". Es así como el lector irá conociendo sobre exponentes nacionales importantes en la cultura de la animación.

“El + Comix”:

**EL Villano...**  
Vota y sugerencias en [www.revistacomix.com](http://www.revistacomix.com)

**Darth Vader**  
Darth Vader es un villano fuera de serie. No es un villano más, es el villano más conocido y querido en toda la galaxia, y no solamente por los fans de Star Wars, sino que por el mismo origen y desarrollo del personaje.

**Darth Vader**  
Irreversible, frío y poderoso desde niño, se le eriza el orgullo, cambiando drásticamente hacia el mal, traidoramente y aterradoramente a todos los lados en todo el lado más oscuro, según el mundo del Imperio Galáctico. Hace no falta ser más profundo, ya que no cambia, se debe a un amor obscuro y un mundo trágico de perder a sus seres queridos, lo que lo hace complejo y real con lo que entendemos sus motivos.

**Galactus**  
Galactus es uno de los villanos más impresionantes como de los tiempos de la era del espacio, al igual que Darth Vader, sus motivos para ser "villano" son muy claros. Galactus, es un ser que no se alimenta por su propia supervivencia, sino que necesita la energía de los planetas para vivir. Galactus es un ser que se alimenta de la energía de los planetas y destruye los planetas que no le aportan suficiente energía.

**Magneto**  
Magneto es otro villano digno de mención, pero aunque no posee poderes para su realidad, es un villano poderoso o poderoso que lo justifican como el uno de los villanos de los cómics, al poseer ciertos poderes que lo hacen un villano complejo. Magneto es, en su mundo, un villano que se alimenta de la energía de los planetas y destruye los planetas que no le aportan suficiente energía.

**Magneto**  
En el mundo original, el origen de Magneto es diferente al de la TV. Se alimenta de la energía de los planetas y destruye los planetas que no le aportan suficiente energía.

**Magneto/Eric Levesque**  
Magneto es otro ejemplo de la complejidad y profundidad de los villanos, ya que este personaje, es más bien un villano, es un villano de los cómics, pero es un villano de los cómics, pero es un villano de los cómics, pero es un villano de los cómics.

Es una sección de mucho interés y expectativa, ya que presenta a los mejores personajes en su categoría; de tal manera, que la gente pueda votar y elegir a su favorito.

La categoría que se presenta en ésta ocasión es “el más villano”, dando a conocer a los 5 mejores villanos de las series animadas; informando a nuestros lectores sobre quiénes son, en qué serie hacen aparición, cual es su perfil, sus poderes (en caso de tenerlos), y qué lo hace uno de los mejores villanos.

“Comic vs Comix”:

**Comic VS Comix**

**Goku Super Saiyan 4**  
 Presidente del Consejo Asesor, Origen Blue, Goku, es el héroe y protagonista y alcanza su mayor nivel de poder al convertirse en Super Saiyan 4, puede volar a velocidades supersónicas, posee una técnica de teletransportación, y elevando su "Ki" (energía espiritual), puede hacer tanto poder, que hasta podría destruir un planeta, sin embargo no podría respirar y morir.

**Solon-Sagitario de Oro**  
 Jeta, es el protagonista del Arcos, Caballero del Destino, y además es máximo poder al afrontar el día oscuro y alzar su "Croma" (energía espiritual), al mismo tiempo un poder inigualable, con el cual puede atacar. Al ser un caballero de Oro, su cuerpo es protegido por una armadura celestial y mágica, indestructible excepto para un dios o otro caballero de oro, y puede moverse a la velocidad de la luz.

70% **Wolverine** 30% **Batman**  
 Votos ganados por Wolverine Votos ganados por Batman

Veis y regístrate en [www.revistacomix.com](http://www.revistacomix.com)

Fue un espacio (que comprende una página), creado especialmente para el lector por parte de la revista Comix en base a la necesidad de nuestros fanáticos. Consiste en una sección infográfica de “competitividad” entre dos personajes deseados; esto realza la interactividad ya que el lector estará en capacidad de nominar a sus dos personajes favoritos, y la revista se encargará de hacer un estudio a fondo sobre sus superpoderes, habilidades, puntos débiles,... de cada uno, conforme a realizar una acertada “medición de fuerzas” y, mediante una gráfica muy explícita exponer, dar a conocer y concluir cuál de los nominados ganaría en un enfrentamiento “mano a mano”.

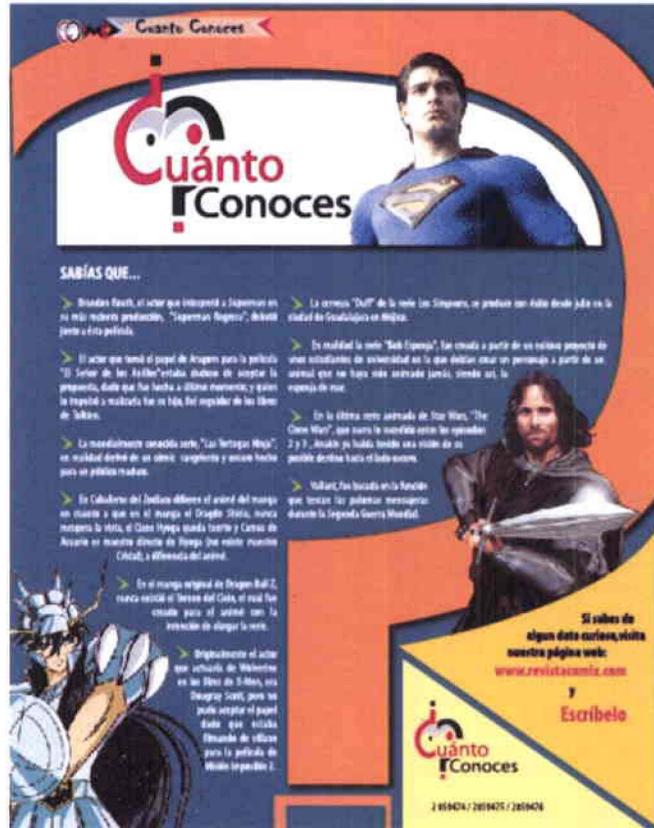
## “El Comic Comix”:



Viendo la gran acogida del género cómic, hemos creado una página enfocada a contener artículos sobre dicho género. En ellos se hace una breve descripción de su temática o trama, se explica su importancia dentro del mundo del dibujo, y se da a conocer datos básicos para informar al lector.

En el presente número de la revista, el cómic analizado es Metal Gear, es muy conocido por todos los seguidores de éste estilo, tiene una técnica particular de presentar sus imágenes, hace uso de una gama muy reducida de colores y es muy diferente a los típicos cómics que conocemos.

## “Cuánto Conoces”:



**Cuánto Conoces**

**SABÍAS QUE...**

- Brandon Routh, el actor que interpretó a Superman en su más reciente adaptación, "Superman Regresa", debutó junto a otro película.
- El actor que tomó el papel de Arwen para la película "El Señor de los Anillos" también dudó de aceptar la propuesta, dado que iba hacia a últimos momentos, y quiso la libertad a trabajar en su hijo, del resplandor de los libros de Tolkien.
- La maravillosamente conocida serie "Los Tortugas Ninja" es realidad derivó de un video, argumento y música hecha para un público infantil.
- En el Universo del Justice Alliance el avión del mundo en misión a que en el mundo el Oráculo (Diana), nunca mataría la vida, el Cetro Negro cuando lo usó y Cetro de Azzura es muestra de cómo de fuego (que estos mundos (Cetro), a diferencia del avión).
- En el mundo original de Dragon Ball Z, nunca existió el Demonio del Cielo, el cual fue creado para el anime con la intención de alargar la serie.
- Dirigido por el actor que actuó de Batman en los films de Tim Burton, Dean Cain, que no pudo aceptar el papel dado que tenía filmado de villano para la película de "Héroes Inmortales".
- La versión "Duff" de la serie "Los Simpson", se produce con falta desde julio en la ciudad de Southlogia en México.
- En realidad la serie "Back to the Future", se creó a partir de un video que muestra a un personaje a partir de un animal que se trata más adelante (como un pez) la especie de mar.
- En la última serie animada de Star Wars, "The Clone Wars", que trata la sociedad entre los episodios 2 y 3, muestra ya había tomado una visión de su mundo desde hace el lado oscuro.
- Tolkien fue llamado en la función que tratan los poderes mágicos durante la Legenda Guerra Mundial.

**Si sabes de algún dato curioso, visita nuestra página web:**  
[www.revistacamiz.com](http://www.revistacamiz.com)  
**¡Escríbela!**

**Cuánto Conoces**

2 08042 / 2010425 / 2010426

Comprende una sola página, en la cual se darán a conocer aspectos curiosos sobre series, películas, personajes... todos los pormenores sobre el mundo de la animación de lo cual no estábamos enterados. Crearemos de esta forma, una sección que despierte la curiosidad de la gente e informe a su vez sobre datos que muy pocos conocen, pero que a muchos les encantaría conocer.

## “El Personaje Comix”:



Son dos páginas que llevarán toda la información posible sobre la historia y los cambios sufridos por un cierto personaje; espacio el cual abarcaremos cronológica y secuencialmente con impactantes imágenes desde sus inicios hasta la actualidad para que el lector pueda deleitarse con ellas y conocer cada vez más sobre el personaje en cuestión.

En ésta ocasión el Personaje Comix serán las famosas Tortugas Ninja, una serie enfocada para chicos y grandes, la cual ha tenido una gran evolución en el tiempo; comenzando por unos dibujos muy simples y con poco detalle, hasta los que vemos hoy en día.

## “Creando Comix” (tutorial de dibujo):



Como ya su mismo nombre lo dice, es un espacio dinámico (de dos páginas) completamente dedicado a nuestro lector, conforme a enseñar técnicas básicas y útiles para que pueda realizar su propio dibujo. Dicho tutorial, si bien en el presente número se enfocará en realizar el dibujo del personaje Gohan, lo que pretende no es sólo eso, sino dar a conocer “tips” y pasos que puedan serle útiles en toda ocasión y aplicables para cualquier tipo de dibujo; los cuales constituirán una excelente base, y a su vez, despertarán el espíritu creativo y la gana de aprender a dibujar. Lo que la revista Comix pretende, es usar cada número para abarcar diferentes etapas del dibujo. De ésta forma, el presente ejemplar se enfocará únicamente en enseñar a dibujar rostros, tomando en cuenta todo lo que esto implica (ojos, cejas, nariz, boca, orejas, cabello); así como pequeños y a la vez grandes consejos sobre la creación de los diferentes gestos y expresiones.

## “Héroes y Villanos”:

**El Bueto Dorado de Ecuador**

Esperamos, algún día ver al Tin y a Tamarit, jugando de igual a igual contra Oliver y Tom y haciéndolos saltar con ganar un mundial.

Oliver Azam y Tom Misao, con la delantera rosada de Jaidin en el área, Super Campeones. Mientras que Tin Delgado y Carlos Tenorio se convierten en los héroes ecuatorianos al ser la delantera rosada de la selección nacional de fútbol en el pasado Mundial, siendo la revolución y el ángel salvamercado.

**Héroes & Villanos**

El Kingpin ya no existe, sólo es el dueño de Spider-Man o Death Devil, pero ahora en Ecuador lo tenemos en carne y hueso, siendo el hay en día más parecido personaje político. Álvaro Noboa, quien era un perfecto como un villano es nuestro héroe.

Al igual que Carl todos los políticos, y que el mismo Kingpin, es un multimillonario que a pesar de tenerlo prácticamente todo, dice ver a todos su gran riqueza y se vuelve dueño de poder, al igual que nuestro villano de Marvel Comics.

¿Si es Álvaro Noboa quien a Spider-Man, entonces a quien tendríamos para que nos ayude aparte de la esperanza de hacer a un presidente?

Al villano que es, seguramente a Álvaro Noboa, siendo lo tenemos como igual que el Kingpin, y siendo que a él también le gusta usar carteras amarillas y tener billetes, ya podemos contrastarlo en Hollywood.

**El Kingpin de Ecuador**

**Galería Comix**

**Barid Dorcamento de 15 años, nos hace desde chico, su propio Comix, "Makay"**

**Contáctanos**

Para cualquier sugerencia, crítica, saludo, propuesta para alguna de nuestras secciones o entrevistas, envíenlos a [www.comixvscomix.com](http://www.comixvscomix.com), o envíenlos directamente desde nuestra página web: [www.comixvscomix.com](http://www.comixvscomix.com)

**El + Comix**

Esige al que consideres el mejor de la selección de cómo que te proponemos, para ser el más nuevo en su categoría, está en nuestra página web: [www.comixvscomix.com](http://www.comixvscomix.com)

**Comix VS Comix**

Esige al que consideres que debe ser el ganador de esta pelea virtual, en nuestra página web: [www.comixvscomix.com](http://www.comixvscomix.com)

**Héroes y Villanos**

Prueba tu creatividad, proponenos héroes y villanos ecuatorianos y sus comparaciones con el mundo de comix, y envíalos a nuestra página web: [www.comixvscomix.com](http://www.comixvscomix.com)

Es una sección de una sola página, bastante atractiva y cómica, en la cual se da a conocer a nuestros lectores, al héroe y al villano del Ecuador en ese tiempo. Y, mediante una pequeña sátira, se compara a cada uno de ellos con un personaje del mundo de la animación.

Es así como en éste número, el espacio del héroe está ocupado por nuestra victoriosa Selección Nacional de Fútbol (La Tricolor), a la misma que se la compara con los personajes de la conocida serie de animé, Super Campeones. En cambio, en contraposición aparece el villano del momento, Álvaro Noboa, (siendo la política muy criticado en el país hoy en día), y comparándolo con el personaje Kingpin, que figura de villano tanto en la serie de Spiderman como en Death Devil representando ambos, al hombre ricachón del momento, sediento de poder y consumido por el dinero.

### 5.2.5. Artículos:

Todos los artículos a publicarse en la revista estarán respaldados por el grado de atracción e interés que éstos representen en los lectores, y su extensión dependerá tanto de ello como de la información necesaria para una correcta comprensión y cobertura del tema.

Nos encargaremos propiamente del manejo gráfico de todo el ejemplar, y nos proveeremos de información de medios como el Internet , el cual constituirá la principal fuente para el manejo escrito, que será redactado por una persona (periodista) experimentada en el ámbito, para dar el enfoque y crear el interés y la redacción apropiada para un ejemplar perfectamente bien pulido y terminado.

### Superman Regresa:

**REGRESA**  
a la pantalla grande

El héroe más famoso de los cómics regresa ahora con una nueva propuesta para el gran cine en la pantalla grande. La quinta saga de Superman está multiplicando en su mundo de aventuras, y el decano de los superhéroes, Brandon Routh, será el encargado de dar vida a este trascendental personaje, haciendo además el notable papel por otros grandes actores como Michael Caine, Kate Winslet y Matt Smith.

**Clark Kent**  
Brandon Routh  
Joven de 25 años de edad, con una trayectoria más que sobresaliente en cine. Nació en Iowa, concretamente en el mismo lugar de nacimiento de George Reeves, el segundo Superman. Estudió en Iowa University y fue parte de cuatro producciones, entre las que figuran "101 Dalmatians" y "Silver City", así como su participación en televisión.

**Lex Luthor**  
Kevin Spacey  
Nació en 1958 en New Jersey. Estudió en Dartmouth High School en San Francisco antes de ir a la universidad. Estudió en Stanford y se graduó en 1981, pero se quedó en Stanford para trabajar como profesor. Su primera aparición fue en la película "The Usual Suspects". Ha hecho una gran carrera como actor y ha sido ganador de dos veces de los premios.

**Lois Lane**  
Catherine Bazworth  
Tiene una 22 años. Nació en California. Con los 18 años ya se había convertido en la "chica" más buscada por Robert Pattinson. Fue su intervención hasta que tuvo 18 años, cuando participó en la película "The Hot Chick". Después de "The Hot Chick" y su otros proyectos como "Wonderful" y "Beyond the Sea".

**La película...**  
Esta saga... se tratará esencialmente sobre la vida de nuestro superhéroe. Después de haber estado en su etapa de película, ahora se presentará una nueva propuesta desde otra perspectiva diferente, enfocando la historia desde la perspectiva de Superman y se regresa a la Tierra, para seguir mostrando su destino, el camino de su vida y su familia. Lex Luthor, quien es su enemigo a partir de ahora con poderes y acabar con el mundo a través de sus habilidades y habilidades físicas. Toda la trama se desarrolla desde de una realidad muy bien para Clark, quien que, durante su ausencia, la mujer a la que siempre amó ha decidido seguir adelante con su vida y que el mundo, del cual estuvo lejos tanto tiempo, ya no es exactamente el mismo.

Explica todo acerca de una de las películas mas esperadas del cine, la nueva producción del superhéroe de todos los tiempos y el más conocido a nivel mundial. Es una filmación completamente nueva, que se enfoca en un tiempo en que Superman estuvo ausente y ahora regresa a la Tierra para encontrarse con cambios fatales: Luisa Lane ha continuado con su vida y ha encontrado pareja, y todo el mundo a quien el protegió, ha aprendido a sobrevivir y sobrellevar su vida sin necesitar de él. Lo impactante, es que quien desempeñó el papel principal en ésta película (Superman), es Brandon Routh, un joven inexperimentado y con muy poca trayectoria cinematográfica, quien debuta con éste halagador papel.

### X Men 3 (éxito o fracaso):



Hace un recuento de cómo fue la producción contratiempos y novedades que presenta la última saga de ésta conocida serie, da a conocer a su extenso elenco de personajes, y su roll dentro de la trama (tanto antiguos como nuevos), haciendo un análisis general del impacto que tuvo dicha producción y las opiniones de su público.

## Loonatics:



Da a conocer sobre el nuevo "look" que tendrán los clásicos y mundialmente conocidos personajes de la famosa serie animada de la Warner Bros, los "Looney Tunes", y las opiniones y críticas de sus fans, con respecto a este radical cambio en la apariencia física de sus personajes favoritos y en el nuevo giro que tendrá su trama.

## Star Wars (la serie animada):

La animación, no es nueva en el mundo de Star Wars, pero desde ya había años atrás, existen algunas producciones animadas, enfocadas a la ciencia y aventuras, especialmente focos de lo que representa la saga de Star Wars, tal es el caso de Droids, donde los héroes son C-3PO y R2-D2. Al igual que Droids, el resto de series animadas del momento más de carácter infantil y no presentaban mucha fidelidad en relación con la historia de Star Wars.

Recientemente entre el 2004 y el 2005, se lanzó la primera serie animada de Star Wars, enfocada para público de todas las edades, y más recientemente para fans de Star Wars, la muestra que muestra completa fidelidad con la saga y muestra la diferencia de los otros, al ser en la forma de un número determinado de capítulos (10 capítulos) ya que esto se concentra exclusivamente en relatar lo que sucede entre los films, Episodio 1 y la última producción, Episodio 6, por lo cual la serie animada fue llamada, "The Clone Wars". La nueva serie animada, además no también se que

actualmente se concentra en los nombres de la "Guerra de los Clones", lo cual es un evento muy importante para entender bien, el Episodio 3 y de la cual, el Episodio 2, fue una gran prueba. George Lucas, creador de Star Wars, sabía que la guerra de los clones era detallada y esperaba como para después hacer de sus dos protagonistas, pero también sabía que aunque era posible, jamás haría una película de este género, y fue por eso que decidió crear esta serie, en una serie animada, en cooperación con Cartoon Network.

The Clone Wars, se presenta como una serie fiel a los hechos de Star Wars, desde como algo de drama y mucha acción, y refleja una serie de cosas que suceden entre los Episodios 1 y 6, producidos en un estilo de dibujo de líneas simples pero detalladas y firmes y los personajes, han puesto desde los personajes de Anakin Skywalker y Obi Wan Kenobi durante los Guerras Clones.

**La Animación...**

**STAR WARS**  
Entre la Animación y el Cómic...

**El Cómic...**

El mundo de Star Wars, no es más que dos hilos que desde los 60, pero muy poco saben que el mundo de Star Wars, no muestra más allá, al punto que existe todo un universo que abarca muchos personajes y eventos, todo esto como resultado de los dos films que son conocidos por todos, Star Wars nació de la creatividad de George Lucas, quien es el creador de un mundo de ciencia ficción y aventuras, hasta hoy en día por Dick Hueter, el mundo y las aventuras de Star Wars han tenido un rol de aventuras y nuevos temas que son hechos más allá de los films, y seguro que seguirán así por muchos años más, conocido en la página web oficial de Star Wars (http://www.starwars.com), los comics han estado en un nivel de alta producción al de Marvel Comics, tanto de que están en los dos hilos que son desde los eventos y por medio de episodios, como la cantidad de series, como aventuras de Star Wars (Mando cuando eran más jóvenes, a incluso el caso actual el super villano, Darth Sidious (componedor de los Sith en los films)).

De hecho, Star Wars, no muestra más allá en los comics, pero finalmente la serie animada, desde Luke hasta Anakin, los comics nos muestran como aquellos nombres Jedi y Sith, entre los cuales aparecen el hijo de Han Solo y Leia, hermanos de Luke (concediendo que la primera Leia, es hija de Anakin y Leia (pero Jedi)). Los comics de Star Wars, son una excelente opción para los amantes de este género y los fans de Star Wars, incluso para los que quieren el detalle que le puede brindar un libro (pero, Star Wars, como, animado a films).

**En el cómic será posible entender más detalles, el cambio de Anakin hacia el mal, y Darth Vader.**

Presenta una detallada información sobre los comics existentes y los episodios animados que aparecen en la televisión sobre la legendaria película de Star Wars; en los cuales nos presentan la oportunidad de tener una visión más detallada de la serie, poniendo ante todos los seguidores de ésta fantástica serie, batallas y episodios nunca antes vistos, que ocurrieron entre una serie y otra, pero que jamás mostraron en la película.

## Caballeros del Zodíaco:

**Saint Seiya: Un Esperado Gran Regreso**

Saint Seiya, mejor conocido en occidente como Caballeros del Zodíaco, fue creado por el japonés Masami Kurumada en 1986, y llegó a su punto cumbre al alcanzar el 1996, cuando alcanzó el mundo en los números de seguidores de todas las edades. La serie que originalmente fue un cómic que se publicaba en una revista en Japón, del momento se convirtió en la película china y más tarde en la serie de televisión que llegó a tener un total de cuatro sagas en sus versiones animada (anime) y cinco en versión OVA, es decir, que solamente la última no llegó a la pantalla.

Para quienes no la conocen, ésta espectacular serie se desarrolló en el mundo actual, pero todos los eventos que suceden en la misma, son supuestamente desencadenados por la humanidad, con excepciones de unos cuantos personajes. La serie se basa en la mitología griega, concretamente en parte de Roma en primera instancia, en la cual cada signo zodiacal es un signo, los dioses de la mitología, viven en la Tierra, todos ellos con el fin de ayudar a los humanos por destruir el mundo, y eventualmente bajar su poder, de embargo Athena, en la época que vivió para proteger a la Tierra, creó así que cada Dios, con sus respectivos guerreros asociados, o Caballeros, fueron uno a uno, nombrados basados en los caballos de Athena. La historia fue cinco personajes principales, y sus

incontraron, que hasta de esta serie toda una aventura que hasta que una finalización del género anime, puede predecirse.

Las historias mejoran para todos los fans del género, ya que existe otro más tarde, en el 2006, la compañía Toei, antigua productora del anime, finalmente se decidió por intentar el proyecto y producir la versión animada de la última saga, la del Dios Hades, quien esta vez vino en cámara, los eventos ocurren sólo hasta la saga del Santuario de Athena, Odín y Poseidón.

Hacia la fecha, en Japón aún siguen produciendo esta saga, que ha sido en forma de video de televisión, una que una versión en CD o en forma de "DVD", versión que se le da un toque a los personajes, y así por esta razón que en el mercado incluso el accidental ya existe Saint Seiya, que corresponden a la primera parte de la saga, de la cual aún se han dos partes más, cada una con un número similar de Dios, otro se dice como estrategia de marketing para verificar el éxito del proyecto, antes de producir toda la saga completa, ya que "los dioses del mito de esta serie debido a su antigüedad (o antigua debido a que en su tiempo fue un mito real).

Los Dios, continúan saliendo en Japón constantemente, pero luego a accidente después de cuatro meses ya que began "Saint Seiya Justice". Aquellos que ya han llegado a finales, los encuentros para involucrar a parte del Asmita, y más así para los fans de Saint Seiya que nunca pudieron en la serie completa, la trama tiene en su último momento con capítulos en español, y también más y más capítulos, combinados a todo esto, nuevos efectos de animación.

Fue tanto el éxito de Saint Seiya (conocido también como Los Caballeros del Zodíaco), que aún existe otro después, la producción japonesa, Toei, animó desde ya cada la terminan la saga de Hades, la creación de la saga de Zeus, la misma que desde el principio estuvo en la mente de Kurumada como el final real de la serie, que nunca pudo terminar "Saint Seiya" ya que el mercado una película de introducción a la saga Final de Zeus.

Después de ausentarse por mucho tiempo, la famosa serie japonesa, del agrado de niños y jóvenes vuelve a la pantalla trayendo el animé de la nueva saga de Ades, la cual sólo existía en manga (cómic). E inclusive, sus creadores se encuentran a punto de sacar también la saga de Zeus, creando una enorme expectativa entre sus fanáticos quienes esperarán ansiosos por conocer la fecha de su próximo lanzamiento.

## Ice Age 2:

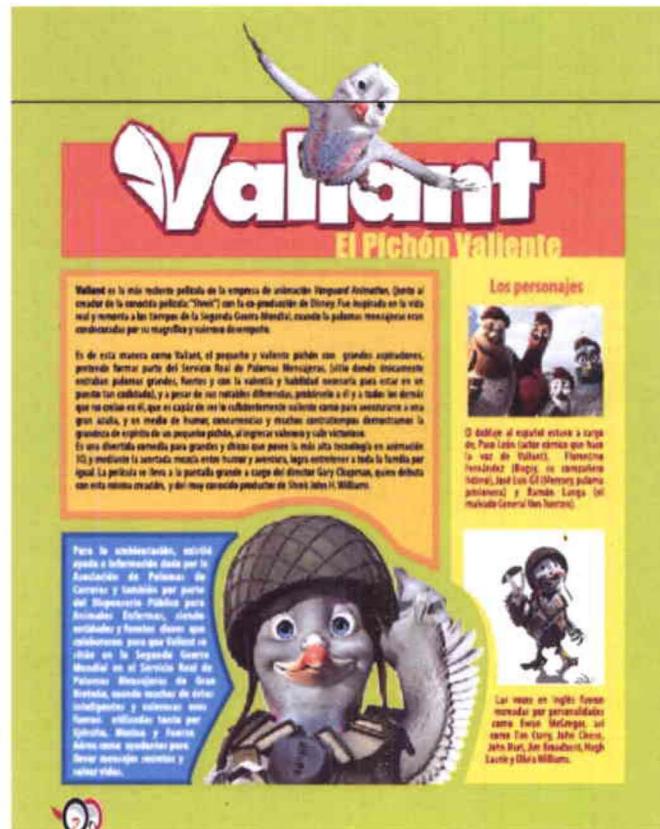


Presenta una completa perspectiva sobre la producción y dirección de la última película de ésta conocida y cómica historia muy esperada por niños, jóvenes y adultos. Enfoca una información a fondo, llena de opiniones y perspectivas sobre su trama, personajes (tanto antiguos como nuevos), su roll y aporte dentro de la ejecución de la misma.

Nos lleva tras las cámaras y relata quiénes fueron las famosas personalidades que aportaron con su voz para dar vida a los personajes de ésta cómica y entretenida serie y nos da una breve descripción de dichos actores.

Abarca una importante reseña sobre el campo tecnológico y su incidencia en la creación ésta nueva película, sus avances y diferencias con respecto a la pasada producción, y los efectos, tanto de movimiento e iluminación y, en definitiva, realismo; logrados a partir de avances en software de animación para Ice Age 2.

## Valiant (El pichón Valiente):



**Valiant**  
El Pichón Valiente

Valiant es la más reciente película de la empresa de animación Vanguard Animation, que se inspira en la conocida película "Clash" con la que el productor de Disney fue inspirado en la vida real y recuerda a los tiempos de la Segunda Guerra Mundial, cuando la paloma mensajera era considerada por su rapidez y sistema de entrega.

En esta historia como Valiant, el pequeño y valiente pichón con grandes aspiraciones, pretende formar parte del Servicio Real de Palomas Mensajeras, lucha dentro de un mundo de palomas grandes, fuertes y con la sabiduría y habilidad necesaria para estar en un punto tan delicado, y a pesar de sus narices diferentes, poder volar a él y a todos los demás que no están en él, que es capaz de ver la valentía de Valiant como para convertirse a una gran acción, y en medio de humos, bombas y explosiones destruyeron la granja de su padre de un pequeño pichón, al regresar a casa y salir victorioso. Es una divertida comedia para grandes y chicos que pone la más alta tecnología en animación 3D y mediante la acertada mezcla entre humor y aventura, logra entretener a toda la familia por igual. La película se lleva a la pantalla grande a cargo del director Gary Chapman, quien debutó con esta misma creación, y del muy conocido productor de Steve Jobs y William.

**Los personajes**

El diseño del espíritu estuvo a cargo de Paul Lee (actor cómico que fue la voz de Valiant), Florentina Fernández (Bugsy, el personaje héroe), Joel Lee (el personaje paloma mensajera) y Ramón López (el personaje General Van Houten).

Para la ambientación, estilo, ayuda a información dada por la Asociación de Palomas de Carreras y también por parte del Departamento Público para Animales Enfermos, para brindar información y brindar datos que ayudaron para que Valiant se crie en la Segunda Guerra Mundial en el Servicio Real de Palomas Mensajeras de Gran Bretaña, cuando muchos de ellos luchaban y valientes como Valiant, luchaban hasta por España, México y Francia. Así como también para crear nuevas historias y hacer más.

Los voces en inglés fueron prestadas por personalidades como Tom Clug, John Cleese, John Cleese, John Cleese, Hugh Laurie y Uta Williams.

Nos cuenta todo acerca de ésta producción animada de carácter digital, inspirada en la tarea importante que tuvieron las palomas en la Segunda Guerra Mundial, y en el heroico papel que estas aves entrenadas desempeñaron. Fue una producción animada de gran aceptación, que debutó en la pantalla grande y fue vista por gente de todas las edades.

### 5.3. Publicidad

Al momento de poner una publicidad, se debe analizar detenidamente tanto por parte de la empresa que pide el espacio, como por parte de la revista, esto se debe a la imagen que (como revista Comix) se requiere proyectar, así como, por parte de la empresa, que dicha revista sea la adecuada para llegar al grupo objetivo al cual el producto apunta con esa publicidad.

Siguiendo con este aspecto, y revisando el target de nuestra revista, debe contener propagandas dirigidas a una clase social media y media/alta (en su mayoría) de jóvenes con poder adquisitivo entre un rango de 13 a 25 años de edad, ya que, a pesar de ser una revista que pretende tener precios muy bajos para llegar fácilmente al lector, de igual manera quienes la comprarán será gente con afinidad por este tipo de revistas de entretenimiento, y que cuenta con dinero para dirigirlo a esta finalidad; siendo muy complicado que la clase baja del país pueda darse un lujo así.

Entre las publicidades que figuran en nuestra revista están:

- Multicines: Compañía de cines
- Marathon Sports: Empresa de artículos deportivos
- Tame: Aerolínea ecuatoriana
- Game Over: Tienda de artículos de animación
- Mr. Books/Editorial Norma: Librería (publicidad de libros de cómics)
- Movistar: Empresa de telefonía celular
- Animaking: Tienda de video juegos y artículos de animé / manga
- Alti electronic: Tienda de artículos electrónicos.
- Juegomanía: Almacén de juegos de video y artículos relacionados.

La empresa que desee pautar en la revista, entregará la publicidad que será publicada, según el espacio pagado para poner la misma.

Como se dijo anteriormente, es conveniente tener entre un 20% a 25% de publicidad para costear el valor de la revista, y, sin embargo; no todos los espacios destinados para ello tienen el mismo precio, éstos varían según la visibilidad que tenga, (si está situado en página derecha o izquierda, primeras páginas, contraportada, cerca de un artículo de alta captación de lectores...). Es así, como el valor más alto destinado a publicidad lo posee la contraportada, ya que tendrá la mayor visibilidad.

### **5.3.1. Presentación para la venta de publicidad**

Siguiendo los parámetros establecidos, se debe tener un cierto esquema de publicidad para informar sobre quiénes somos, a quiénes llegamos, qué tipo de secciones o temas abarcamos...etc, en orden a atraer a las empresas que puedan estar interesadas en pautar en nuestra revista.

#### **5.3.1.1. Definición del producto**

**CO-MIX**, es una revista alternativa, independiente, interactiva, dinámica, con propuestas nuevas y creativas, que circula bimensualmente, y está diseñada especialmente para la juventud de Quito, quienes se sienten identificados con el ámbito de la animación, y el cómic.

#### **Grupo Objetivo:**

Llega a una clase social media y media /alta, a jóvenes de entre 13 y 25 años, tanto a hombres como a mujeres debido a su diversidad temática, sin embargo es más común es lectores masculinos. Se define como una revista informativa, interactiva y de entretenimiento, diseñada especialmente para el lector ecuatoriano, conforme a romper esquemas tradicionales e internacionales, e imponer uno propio.

### 5.3.1.2. Contenido

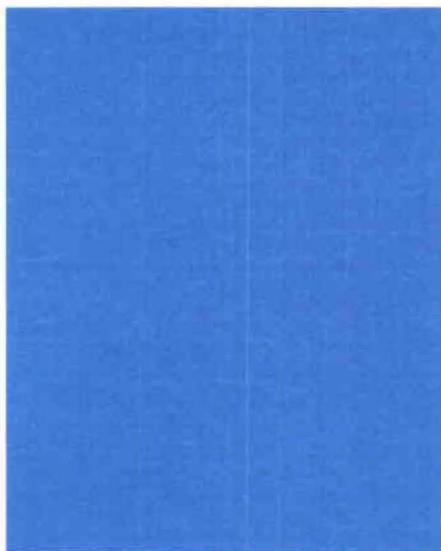


<b>“El fan comix”</b>	→	Publicación de cartas enviadas por los lectores.
<b>“Ojeada breve”</b>	→	Noticias breves sobre el mundo de la animación y el cómic
<b>Artículos</b>	→	Siete artículos sobre series, películas, dibujos; de estilo clásico / digital, manga y cómic.
<b>“Tecno-mix”</b>	→	Dos artículo sobre avances tecnológicos
<b>“Echando el ojo a...”</b>	→	Entrevista a un representante de la animación o el dibujo en el Ecuador.
<b>“ El + comix”</b>	→	Sección interactiva, mediante la cual se nomina a personajes para ganar en alguna categoría. Ej: El + Villano.
<b>“Comix vs comix”</b>	→	Sección dedicada a nominar a dos personajes para medir poderes y fuerzas, conforme a determinar al ganador.
<b>“El comic comix”</b>	→	Artículo sobre el estilo cómic
<b>“Cúanto Conoces”</b>	→	Datos curiosos sobre el mundo de la animación
<b>“El personaje comix”</b>	→	Sección dedicada a analizar a un cierto personaje, con desde su nacimiento hasta la actualidad.
<b>“Héroes &amp; Villanos”</b>	→	Tutorial de dibujo
<b>“Creando Comix”</b>	→	Cómic ecuatoriano, sobre superhéroes , sus aventuras combatiendo el mal, en medio de sátira y comedia.
<b>Wachiman</b>	→	

### 5.3.1.3. Formatos y tarifas

#### **Formatos:**

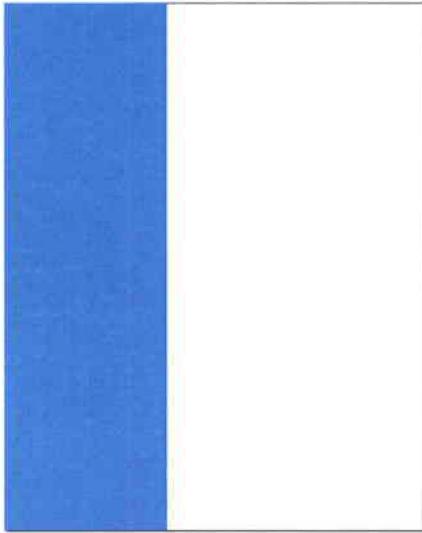
Página completa: 215 x 270 mm



1/2 página horizontal: 215 x 135 mm



1/3 de página vertical: 83 x 270 mm



1/3 de página horizontal:215x90mm



**Tarifas:**



Contraportada exterior	\$1200
Contraportada interior	\$1000
Última página interior	\$900
Portada interior	\$1100
Primera página interior	\$1000
Página internas indeterminadas	\$800
Página junto al cómic	\$850
1/2 página indeterminada	\$550
1/3 página indeterminada	\$350
1/3 página junto al cómic	\$400

**\* Ver anexo 5 – Kit de ventas**

## 5.4 El Cómic

### “Comic Wachiman”:

En nuestra revista, hemos incluido la propuesta de un cómic, como una de sus secciones principales y más atractivas con el cual el lector se sentirá identificado, ya que fue creado, para satisfacer los gustos y peticiones de la gente ecuatoriana, y procura incluir nuestra cultura en forma de sátira, comedia y algo de acción; el cómic, está hecho para ocupar seis páginas del ejemplar sin incluir su portada (presentación del Cómic), y saldrá un capítulo con cada edición (expuesto en portada del cómic). Ésta sección es importante, ya que le dará dinamismo a la revista y la complementará perfectamente haciéndola una revista entretenida y completa en lo que a cómic y animación se refiere, para gente de varias edades. Nuestro público exigió un cómic auténtico, lleno de aventuras, ocurrencias; donde prevalezca el aspecto cómico y el humor “criollo”, propio de nuestro país. Pedían una trama creativa, que hable mucho sobre el lugar donde vivimos, nuestra cultura y dichos, acción y héroes.

Para la elección del cómic, se hizo un estudio mediante encuestas, en las que se definió que tipo de cómic deseaba la gente de Quito (la revista está enfocada para Quito solamente, al menos inicialmente hablando), y consecuentemente se pasó a plantear varias posibilidades de cómic, en donde el primer proceso culminó con tres finalistas (todos enfocados en lo que la gente pidió, Sátira, que trate temas del país, cómico, etc). Finalmente después de desarrollar la base de los tres cómics, se decidió por elegir al cómic ganador mediante un análisis de los mismos, para así encontrar el más adecuado para las exigencias de la gente, y fue así como nació, Wachiman, como el cómic oficial de la revista, Co-Mix.

#### 5.4.1. El Comic, Wachiman:

**Nota:** Primero que nada, extiéndase que como creadores de Wachiman, manejamos dos conceptos propios, claves para entender como nació, Wachiman, a los cuales llamamos: “historia base” e “historia desarrollada”; donde “Historia base”, se refiere a la historia de fondo, que dio paso al cómic y su origen, es decir como aparecieron los héroes, e “historia desarrollada”, se refiere a como de ahí en adelante el cómic se sigue extendiendo, dando paso a nuevos personajes, villanos, héroes, y a la historia que se desarrolla en cada capítulo independientemente de la “historia base” del comic.

Personalmente, definimos a Wachiman, como un cómic de origen mixto, pues los cómics no tienen un proceso estable y rígido para su creación, algunos nacen de la historia que se quiere contar para luego crear sus personajes, y otros nacen de un personaje que luego provocará la creación de una historia que contar; en el caso de Wachiman, nació de la idea de crear un héroe ecuatoriano (pero tratando de llegar un poco más allá, de lo que se ha visto hasta ahora), pero de ahí en adelante lo que primero nació fue el personaje, el cual consecuentemente dio paso a la “historia base” del cómic.

Wachiman, nació de las peticiones de la gente y de que los cómics en su mayoría siempre hablan de héroes, lo que nos dio por crear un héroe ecuatoriano, que sea cómico y adaptable al medio, pero también que sea más desarrollado y complejo que otros que han aparecido antes como por ejemplo, “Sholo Man”.

Si bien el éste cómic, tiene a su héroe estrella, presenta también a una serie de personajes que lo complementan y ayudan en sus aventuras, los mismos que no son más que una representación irónica de la diversidad étnica de nuestro país, siendo el concepto básico de nuestros héroes, el intentar incluir a todas las etnias y culturas del Ecuador, así como sus problemas, su convivencia entre culturas, que incluye conflictos y un nacionalismo creciente, tal como en nuestro país, y en

general problemas de todo tipo que hay en nuestro país; en general el cómic, se enfoca en mostrar una crítica constructiva en forma de sátira y comedia, de todo lo que pasa en el país (por medio de las aventuras de algunos súper héroes, criollos).

#### **5.4.2. Historia Base de Wachiman:**

Para una mejor comprensión, la historia fue dividida en etapas

##### **5.4.2.1. Primera Parte: La Cruda Realidad Nacional.**

La historia comienza en Quito, 1999, cuando en Ecuador, apareció una persona que comenzó hacer justicia por mano propia, viendo que la policía no era eficaz, pronto la gente de todo el país, lo empezó a llamar “El Justiciero” (idea basada en “El Justiciero”, que realmente apareció en Ecuador en año 2005-2006), y aunque causó polémica, pronto se ganó el respeto y admiración popular, que había comenzado a recuperar las esperanzas de una justicia real y segura para proteger a todos de la delincuencia y corrupción que acechaba al país. Extrañamente, a finales del año 2002, éste mítico personaje, simplemente desapareció y todos lo creyeron muerto, al punto que se especuló que había sido aniquilado por los políticos corruptos que sus intereses amenazados.

Tres años más tarde, en Marzo del 2005, la corrupción y delincuencia eran imparable en el país, se derrocaba presidentes, morían niños en las calles, la delincuencia dominaba las grandes ciudades, y empezaron a aparecer ciertos indicios de que algunos grupos “radicales”, habían comenzado hacer justicia por su cuenta, pero aún así estos hechos eran muy esporádicos.

Al mismo tiempo en otro lado, el maestro mayor, Segundo Guaman, acababa de concretar con unos coyoteros su salida ilegal del país, para embarcarse sin ninguna garantía ni seguridad, hacia los Estados Unidos (antes ya había sido deportado de España), debido a que no conseguía trabajo (en construcción), en el país, puesto que la gente en su mayoría, prefería mano de obra ilegal de Perú y Colombia, por ser más barata. (Y

eso que el Maestro Guaman, afirmaba ser un “Todologo”, experto en todo lo que tenga que ver en construcción).

#### 5.4.2.2. Segunda Parte – El Exilio:

Luego de sobre vivir al casi naufragio de su barco ilegal, llegó gracias al destino a Estados Unidos (la Johnny en el cómic), donde vivió trabajando en varios lugares donde lo explotaban por ilegal, y ningún trabajo era estable. Finalmente, un día consiguió trabajo junto a otros ilegales, en la construcción de un extraño complejo en un área militarizada en las lejanías de la civilización, trabajando para gente extraña, que parecían ser del gobierno de Estados Unidos, los mismos que le aseguraron pagarle bien, darle residencia cerca del complejo en construcción, y a largo plazo darle su visa como residente de ese país.

El tiempo pasó, y al cabo de cuatro meses y medio, gran parte de la instalación (el complejo A, B y C) ya estaba terminada y funcionando, todo gracias a que usaban tecnología secreta experimental de última generación en las herramientas de construcción que usaban los obreros. A pesar del exagerado secretismo, prohibiciones y una serie de situaciones extrañas, el Maestro Guaman, decidió continuar trabajando en el resto de edificaciones junto a otros ilegales (los cuales seguían viniendo en gran cantidad, ya que otros desaparecían sin razón); pronto fue ubicado como maestro mayor de una de las edificaciones en construcción y tiempo más tarde, como cuidador del complejo B (Watchman, a lo que él entendía como “wachiman”), y en algunos casos, hasta era mensajero interno, todo esto era con la condición de que se mantenga fiel al gran secretismo que allí existía, de que no pregunte ni diga nada a nadie, o lo deportarían a Ecuador.

Sin embargo, su aparente buena suerte, estaba por cambiar, pues un día el agente que lo contrato, le pidió que lo acompañara al nivel 6 del complejo B (conocido por su alta seguridad y secretismo), para que le ayudara con un favor, obviamente el ingenuo y sumiso Maestro

Guaman, accedió, sin saber que lo usarían como conejillo de indias en un experimento.

#### **5.4.2.3. Tercera Parte – El Experimento**

Fue así como el Maestro Guaman, fue usado en un experimento financiado por el departamento de defensa de los Estados Unidos, para la mejora de las capacidades humanas, y creación de “súper soldados”, (esa instalación militar había sido creada para el desarrollo de nuevas armas secretas, y específicamente en el Complejo B, para la investigación de tecnología biogenética). Obviamente, la tecnología era experimental, y ya habían tenido muchas fallas y problemas con anteriores conejillos de indias que habían muerto o sufrido consecuencias terribles (que habían sido otros ilegales, y es por eso que contrataban cada vez más ilegales), pero en esta ocasión la suerte cambiaría para Segundo Guaman, pues el experimento salió bien, por lo que durante un par de semanas, él estuvo en un laboratorio, bajo observación, realizando ejercicios y pruebas para ver sus progresos (y aunque él no entendía nada, no se preocupaba porque lo trataban bien y le habían ofrecido darle una visa de residente); una vez más todo cambiaría, cuando accidentalmente se dio cuenta (al ver a otros de sus amigos ilegales desaparecidos, en una celda, sufriendo un encierro y las consecuencias terribles del experimento), lo cual le permitió entenderlo todo y supo que los “gringos”, los usaban sin piedad ni consideración abusando de su estado de ilegales. Enfurecido, presentó su queja a la persona que lo contrató, lo que originó un conflicto y enfrentamiento con ellos; en el experimento, Segundo Guaman, había adquirido mayor fuerza, casi sobre natural, mucha agilidad y rapidez en sus movimientos y una mejora increíble en su vista, oído y olfato.

#### **5.4.2.4 Cuarta Parte - El Retorno:**

Segundo Guaman, se enfrentaba desesperadamente a los militares del complejo, por salvar su vida y escapar, y fue con la ayuda de sus nuevas súper habilidades y su equipo de trabajo de construcción (cada obrero tenía un casillero, donde tenían materiales y equipo especializado de construcción de alta tecnología), lo cual utilizó como armas, que logró escapar con vida del complejo y huir sin dejar rastro.

En el conflicto, hubo varias pérdidas en el Complejo B, de la instalación militar, entre las que se perdió la vida del agente que lo contrató, y de los científicos a cargo del experimento, así como las listas de obreros ilegales en donde constaban los datos de Segundo Guaman; el Complejo B, quedó parcialmente destruido, así como el laboratorio y los avances alcanzados hasta entonces en el experimento, por lo cual sería casi imposible repetir el experimento en otra persona.

Desesperado y asustado, Segundo Guaman decidió irse de ese país, pues temía por su vida, y meditando la situación, extrañaba su país, Ecuador, así como su cultura y amigos, y se decidió por regresar, de la misma manera, ilegalmente.

#### **5.4.2.5. Quinta Parte – Nace un Superhéroe:**

En el año, 2006, aproximadamente un año después de que Segundo Guaman se había ido en busca de un sueño de triunfo a los Estados Unidos, retornó a Ecuador, trayendo consigo nuevas esperanzas de prosperar en su país natal, sus nuevos súper poderes y su equipo de construcción de última generación, con lo cual se disponía a usar para su beneficio en la construcción. Sin embargo en el país, se había derrocado recientemente otro presidente, y la delincuencia y corrupción iban de mal en peor. Pronto, él vería la delincuencia a su alrededor, y se llenaría de indignación por la corrupción y la sinvergüencería de los políticos, lo cual sumado a que se enteró de habían grupos que hacían justicia por su cuenta, los nuevos justicieros del país; inevitablemente un día vio a un grupo de “justicieros”, salvar a mucha gente en el robo de un

centro comercial, razón que lo impulsó a usar sus súper poderes contra la delincuencia para ayudar a éstos justicieros a detenerlos; fue así como decidió ser superhéroe, y pelear contra la delincuencia y la corrupción del país; desde ese momento, él se hizo llamar Wachiman, y para que no lo reconozcan, uso su gorra como máscara (no quería ser reconocido como un justiciero pues eso pondría en peligro su vida de civil, sumado a que sus poderes podrían llamar la atención del gobierno de Estados Unidos, de quienes escapo).

Ese día, Wachiman, conoció a dos justicieros, llamados RegueTunning y WebNet, quienes habían sido reclutados como equipo por el antiguo desaparecido y verdadero, "Justiciero", quién en realidad se llamaba, Hatún Mallku (en quechua significa, Gran Jefe) y había desaparecido por algunos años, ya que había sido herido de gravedad por un enemigo poderoso cuya identidad permanecía oculto incluso hasta el presente. Desde ese día, Wachiman tuvo amistad con ellos y combatieron en equipo; sin embargo en el futuro les espera otros personajes que los ayudaran y muchos enemigos.

#### **5.4.3. Los personajes:**

Los personajes del cómic, como ya se recalcó anteriormente, intentan incluir a todas las etnias de nuestro país, así como explotar en todo lo posible la diversidad de dichos, anécdotas, cultura, entre otras cosas, de nuestro país. Es necesario comprender también, que éste es un cómic complejo, es decir, bien desarrollado y pensado para tener larga vida, por lo mismo que su desarrollo es en tiempo real, aunque también pueden haber capítulos que se enfocan en el pasado de algún personaje; así mismo el cómic estará siempre en constante desarrollo, razón por la cual hay personajes que pueden desaparecer o incluso aparecer nuevos, a largo plazo.

#### 5.4.3.1. Los Héroes:

En general, los héroes tienen significados basados en la representación de la diversidad étnica del país y sus clases sociales, representando tanto sus falencias como sus virtudes; siendo la idea, el tomar en cuenta a todos los que son parte del Ecuador.

#### Principales:

##### Wachiman:



**Nombre:** Segundo Guaman (alias Wacho)

**Edad:** 24 años

**Origen:** Pichincha, Quito

**Estudios:** Carpintería de Don Dieguito y varias construcciones

**Poderes:** Fuerza, agilidad, vista, oídos y olfato notablemente maximizados, sin llegar a ser sobrenatural. Posee equipo de construcción de alta tecnología, el cual decidió usar como armas; tiene una maquina que lanza cemento (algo así como un lanza llamas), y el cemento, es una formula secreta (que fue descifrada por un amigo de

Megabyte), que es de secado instantáneo. Posee una pistola de clavos, que puede disparar hasta 10 clavos por segundo, y que pueden llegar a una distancia de 100 metros. Un largavistas, que unido a su vista maximizada le permite ver hasta un kilómetro de lejanía, como si fuese alado.

**Perfil:** Representa a la clase pobre ecuatoriana, a los emigrantes que se sacrifican fuera del país.

**Historia:** Emigro a los Estados Unidos en busca de trabajo, y terminó trabajando en la construcción de unas instalaciones militares secretas, en donde abusaron de su condición de ilegal, con amenazas y falsas promesas, para finalmente ser usado como conejillo de indias de un experimento para crear "súper soldados", pero él escapó al darse cuenta de su realidad, y de que su vida peligraba; finalmente regresó al Ecuador con súper poderes y equipo de construcción de alta tecnología, las mismas que usaría como armas, al ser Wachiman.

**Aparición:** Capítulo 1, desde el inicio del cómic.

**Cha-man:**



**Nombre:** Guido Delgado

**Edad:** 22 años

**Origen:** Pastaza, desconocido

**Estudios:** Universidad Central

**Poderes:** Posee una serie de poderes, tan variados y secretos como las habilidades de los chamanes del Ecuador, sin embargo, entre sus más destacados poderes están: Botar fuego por la boca (tomando agua de su botellita especial), paralizar al enemigo, bloquear ataques con la energía de los buenos espíritus, lanzar la energía de los malos espíritus con su bastón, entre otros.

**Perfil:** Representa a la clase pobre que vive en el oriente, orgullosos de su cultura y ancestrales secretos y artes del chamanismo.

**Historia:** Nacido en la provincia de Pastaza, él vivió gran parte de su vida viajando a Baños, donde tuvo contacto e influencia de todo extranjero, pero nunca olvidó sus raíces, y aprendió todo sobre las artes de los chamanes, y al ser único discípulo de una gran y reconocido chaman de las profundidades del oriente ecuatoriano, que por sus ancestrales poderes, conocimientos y linaje con los Incas, se hizo llamar Inti Raimi, siempre lo vieron como el futuro mas grande chaman del Ecuador, cuando a Inti Raimi, se le acabe su tiempo en el mundo.

**Aparición:** Capítulo 8, cuando Inti Raimi, descubre los poderes secretos de Inti, dios del sol en la cultura Inca, y decide utilizarlos para depurar al mundo de la corrupción y la maldad que lo acechan, y traer al mundo un nuevo orden de justicia y respeto a la madre naturaleza; en ese momento Chaman, ingenuamente lo ayuda a robar la máscara del sol (símbolo del Banco Central), pero al ver las maléficas, y aunque nobles, pero equivocadas intenciones de su maestro, se revela y se une a Wachiman y sus amigos para detener a su más grande adversario.

RegueTunning:



**RegueTunning**

**Nombre:** Jimmy “El pollo” Acosta

**Edad:** 23 años

**Origen:** Guayas, Guayaquil

**Estudios:** USFQ (San Pancho)

**Poderes:** Su Cabeza es tan dura (por tanto gel que ha usado), que con ella lo puede destruir todo, razón por la que enviste a sus enemigos y los golpea. Posee también su carro, un Chevrolet Astra, “tuneado”, el cual aparte de su llamativo aspecto, alcanza gran velocidad; además en casos extremos puede usar los “mega” parlantes de su carro, para poner a todo volumen su música reguetón, y volver loco o hacer rendirse a sus enemigos.

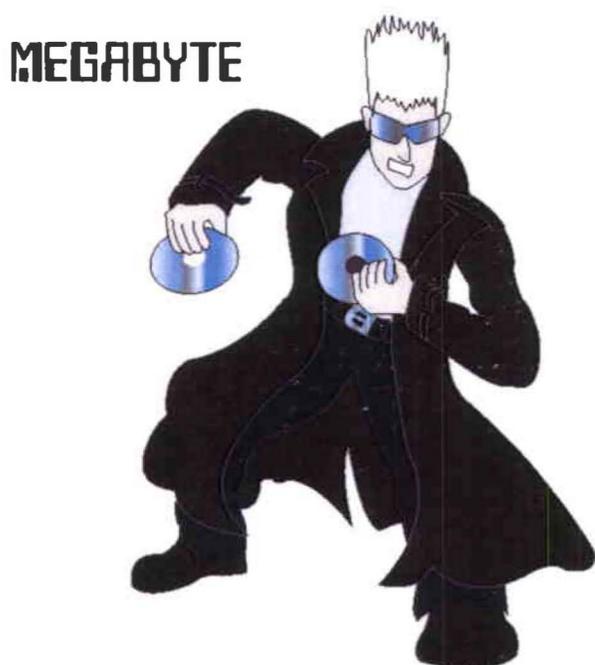
**Perfil:** Aunque representa a la costa ecuatoriana, por ser guayaquileño hijo de un exitoso bananero, representa a la clase aristocrática (aniñada) del país en general.

**Historia:** Desde pequeño le gustaba llamar la atención, estar a la moda con ropa de marca, utilizó tanto gel, importado de todas partes del mundo, que su cabeza se volvió tan sólida y brillante como si estuviese

hecha de del metal más duro. Al cumplir los 18 años, y tener su primer auto del año, desarrollo un cierto gusto por los autos (que siempre eran del año), y luego de ver el famoso film de carros Tunning, "Rapido y Furioso", decidió que quería ser como ellos,

**Aparición:** Capítulo 1, cuando Segundo Guaman, llegó al país luego de emigrar, aparece junto a Megabyte, salvando a gente de un robo, a lo cual se les suma Wachiman, y terminan siendo amigos.

**MegaByte:**



**Nombre:** "Andrres Rreyes"

**Edad:** 25 años

**Origen:** Azuay, Cuenca

**Estudios:** Universidad Politécnica de Quito

**Poderes:** Como hacker puede entrar en casi cualquier sitio relacionado a las computadoras. Lanza CD`s pirata con una fuerza y rabia increíble, siendo éstos muy filosos y peligrosos.

**Perfil:** Representa a la clase media, a la parte sur del país, así como a Cuenca, tercera ciudad importante del Ecuador; es amante de los cómics, sicodélica y tecnología

**Historia:** Virtuoso hacker desde los 13 años, puede entrar en casi cualquier sistema de computadora que haya, sin embargo, su mejor arma, viene de una mezcla de frustración e infancia obsesiva, ya que desde muy pequeño, creció siendo una gran fanático de los cómics, de los cuales su favorito era Gambit, de X-Men, Marcel Comics; (quien lanza barajas), eso sumado a su frustración durante varios años, donde CD's pirata le fallaron o dañaron equipos, y los lanzaba con mucha ira, lo cual termino haciéndolo experto, con una puntería excelente. El afirma que los CD's pirata, son más afilados por su mala calidad.

**Aparición:** Capítulo 1, cuando Segundo Guaman, llegó al país luego de emigrar, aparece junto a RegueTunning, salvando a gente de un robo, a lo cual se les suma Wachiman, y terminan siendo amigos.

**Hatun Mallku (El Justiciero):**



**Hatun Mallku  
"El Justiciero"**

**Nombre:** Atún Mallku (El Justiciero)

**Edad:** 32 años

**Origen:** Algún lado entre Chimborazo o Tungurahua

**Estudios:** Desconocido (pero tenía tendencias revolucionarias)

**Poderes:** Nunca se destacó por tener ningún poder en especial, sin embargo de todos, es el más temible, pues posee un coraje y agilidad sin igual, lo cual junto a una serie de puños, patadas y sus inseparables machetes, lo hacen un héroe mortal para cualquier enemigo.

**Perfil:** Representa a los indígenas ecuatorianos, a la clase luchadora, y rebelde del país.

**Historia:** Mallku, nació originalmente con otro nombre y apellido, pero como una tradición de su etnia, pasó por un ritual en el que aproximadamente a los 15 años se lo bautizó como hombre (dejo de ser niño), donde lo rebautizaron como Hakun Mallku (en quechua, Gran Jefe), ya que desde pequeño mostró gran fortaleza, coraje y liderazgo. (lo demostró en innumerables paros). A los 18 años aproximadamente dejó su tierra, y nunca más se supo nada de él, su pasado es un misterio, con excepción de cuando apareció en el 2001, como "El Justiciero".

**Aparición:** Capítulo 1, cuando Segundo Guaman, llegó al país luego de emigrar, aparece junto a Megabyte y RegueTunning. (Apareció en Capítulo 0)

## Secundarios:

OtiGol: Otilino Corozo



**Nombre:** Atún Mallku (El Justiciero)

**Edad:** 19

**Origen:** Imbabura, valle del Chota

**Estudios:** Fundación de Ulises de la Cruz

**Poderes:** Tiene las piernas mas poderosas de todas, puede patear lo que sea con gran fuerza, por lo que casi cualquier cosa es su arma.

**Perfil:** Representa a la cuna de los héroes futbolísticos del país, el valle del Chota; la pobreza extrema, la lucha, y al pueblo afro ecuatoriano.

**Historia:** Como todos en el Chota, nació y vivió en la pobreza total, y poniéndole fe a su futuro futbolístico. Sin embargo, él nació con una ligera distrofia muscular en las piernas, fue así como él se esforzó de manera sobre natural, para fortalecerlas, mientras jugaba en canchas duras y mal tenidas. Pronto se dio cuenta de su gran potencia en los tiros a gol, impresionó tanto que con apenas 18 años ya estaba en el primer equipo de El Nacional siendo goleador (admiraba a Otilino Tenorio); sin embargo el tiempo lo dejaría fuera de las canchas, porque tenía un carácter muy irritable, "fosforito", razón por la cual fue expulsado

del campeonato nacional. Un año más tarde, haciendo piruetas con el balón en los semáforos, fue elegido para formar parte del “Circo del semáforo”, donde aprendió a ser más ágil; finalmente un día en el semáforo, vio y ayudó a Wachiman atrapar a un criminal.

**Aparición:** Capítulo 35, donde ayuda a Wachiman a enfrentarse a un súper villano.

**Sa-chila:**



**Sa-Chila**

**Nombre:** kiube Wiwicho

**Edad:** 29 años

**Origen:** Santo Domingo de los Colorados

**Estudios:** naturaleza y cultura Sachila

**Poderes:** Él es el más claro ejemplo de un súper poder, puede correr a velocidades extraordinarias, todo debido a su armonía con la madre tierra y sus elementos, así como por masticar la hoja de coca que le da fuerza.

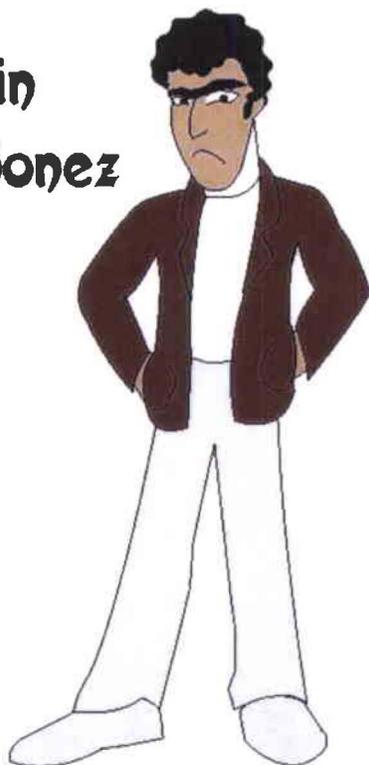
**Perfil:** Representa a los colorados, quienes son o deberían ser patrimonio nacional, ya que son de costumbres muy coloridas, bellas y ancestrales.

**Historia:** Creció y vivió toda su vida en su comunidad Sachila, pero como todos, a él le fue encargado una tarea, la cual fue el ser mensajero, y cosas derivadas de ello, algo así como un chasqui. Sachila, mejoró su velocidad con el tiempo, pero fue cuando llegó a estar en armonía con la naturaleza, que entro en lo extraordinario, llegando a correr hasta a 80 km/h en su máxima marca lograda.

**Aparición:** Capítulo 20 – aparece siendo un villano al ser enemigo de Cha-man, pero finalmente se une a nuestros héroes, pues esa es su esencia.

**Ainstain:**

**Ainstain  
Quiñonez**



**Nombre:** Ainstain Quiñónez

**Edad:** 43 años

**Origen:** Loja, Loja

**Poderes:** Aunque no posee ningún poder, él juega un papel importante, ya que es un genio, virtuoso de las ciencias químicas, biológicas entre otras, su ingenio es su mayor habilidad.

**Perfil:** Representa a la "Fuga de cerebros", del país, ya que aquí hay muchos genios, pero que no encuentran un futuro y deciden emigrar; así como a toda esa cultura ecuatoriana de llamar a los hijos con nombres de figuras mundiales, al mas puro estilo criollo. También como parecería que siempre se deja pasar al candidato más conveniente, por gente corrupta que lo promete todo y no hace nada al ser presidente

**Historia:** Ainstain, mostró su inclinación por las ciencias y futuro prometedor a temprana edad, sin embargo, muchas veces se vio frustrado en el país; una de ellas, cuando se lanzó a la presidencia, habiendo analizado los problemas y soluciones, pero fue opacado por aquellos que ofrecían casas y trabajo por docenas (que para variar no cumplen). Pronto el decidió emigrar en busca de un futuro mejor, y lo hizo, en Austria, sin embargo, él esta en contacto con Megabyte, su mejor amigo. (él fue quién descifró la formula del cemento especial de Wachiman, analizando lo ultimo que le quedaba del original).

**Aparición:** Capítulo 2, Megabyte le presenta a su amigo, para que le ayuda hacer un arma de la maquina lanza cemento, que trajo de Estados Unidos; finalmente deciden aprovechar el cemento al máximo.

#### 5.4.3.2 Los Villanos:

En cuanto a los villanos, en general, ellos representan a los diversos problemas sociales, económicos, entre otros, que agobian al país. Siendo cada uno una sátira del mismo y mostrando las diversas caras del mismo problema

**Inti Raimi:**



## INTI RAIMI



**Nombre:** Desconocido

**Edad:** 66 años (parece de menos gracias a secretos de longevidad)

**Origen:** Desconocido (Profundidades del Oriente ecuatoriano)

**Poderes:** Inti Raimi es sin duda el chaman mas poderoso, con habilidades extraordinarias, pero prácticamente vulnerable si no tiene su báculo (bastón sagrado de chaman); sin embargo, al haber usado la mascara del sol, quedo ligado a ella, y su poder es natural e ilimitado.

**Perfil:** Representa las culturas y etnias más antiguas, tradicionales y antiguas del país (ya casi desaparecidas), representa el amor puro a la diversidad ecológica del país, y la naturaleza en general. Representa la

conexión ancestral del hombre y la naturaleza, así como todos los conocimientos curativos y energéticos que poseen nuestros indígenas ya casi extinguidos. Es villano, debido a que en los últimos años, los nativos se han convertido en una amenaza, pues atacan a la gente que trabaja en petroleras.

**Historia:** Inti Raimi, posee, un origen y pasado desconocidos, solo se sabe que, él es el legendario, "Chaman de los Andes", dicho así por la ubicación del país, ya que él se encuentra en las profundidades del Oriente. Se dice que es el último descendiente directo de los Incas y que su nombre viene dado por un sagrado linaje y tradiciones. Solo Chaman, es el único que había visto y contactado a Inti Raimi, antes de que robara las mascara del Banco Central. Se cree que Inti Raimi, es el Chaman más poderoso de la Tierra, y que conoce donde esta, "El Dorado", lugar donde vivía antes de su aparición.

**Aparición:** Capítulo 8, aparece junto a Chaman, y se convierte en el más poderoso enemigo de Wachiman.

## A-Cha Chai y A-Ra Rai:



**Nombre:** Hrnos. Lucía (A-Cha Chai) y Francisco Vélez (A- Ra Rai)

**Edad:** 26 y 23 años respectivamente

**Origen:** Loja, Loja

**Poderes:** A-Cha Chai, posee un condensador de vapores, que hace que genere agua rápidamente, el cual fue puesto en una pistola, en otras palabras, un lanza agua a presión; A-Ra Rai, posee un lanza llamas de alta tecnología.

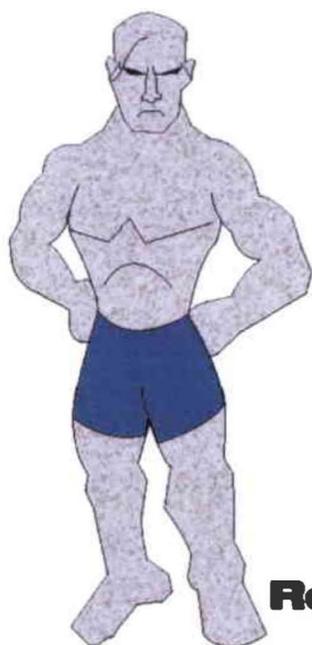
**Perfil:** Representan la falta de honestidad en el país, así como el hecho de que la gente se queja de todo, pero no hace nada bueno para superarse, excepto el robar.

**Historia:** A-Cha Chai y A-Ra Rai, eran amigos y de Ainstain, A-Ra Rai era colega y su hermana, era novia, sin embargo ella era muy ambiciosa y pensaba que Ainstain era algo “quedado”, por lo que un día se “robo” un proyecto prototipo de Ainstain, para tratar de vender la idea.

Finalmente la idea no pudo venderse, pero si termino siendo el arma mortal de A-Cha Chai, el rifle de agua, (el cual Ainstain pensaba patentar para dárselo a los bomberos del mundo). Finalmente, A-Ra Rai, peleó con Ainstain, porque él iba a demandar a su hermana, en esa pelea todos los datos y avances de Ainstain se perdieron (lo que provocó su decisión definitiva de irse del país); luego de un tiempo A-Ra Rai inventó su lanza llamas ergonómico al cuerpo.

**Aparición:** Capítulo 6 – son archienemigos de Megabyte y Ainstain.

**Rocafuerte :**



**Rocafuerte**

**Nombre:** Jerónimo Rocafuerte

**Edad:** 40 años

**Origen:** Tungurahua, Ambato

**Poderes:** Fuerza descomunal, cuerpo de piedra

**Perfil:** Representa la opresión del fuerte al débil, y como eso hace que la gente quiera vivir una vida fácil

**Historia:** Era un físico culturista y ejecutivo frustrado, se convirtió en el típico abusivo, y había cometido delitos menores. Se convirtió en piedra

cuando quizá robar coincidentalmente el laboratorio de Ainstain Quiñónez, se enfrentó a Wachiman (quién estaba ahí recogiendo la formula de cemento), pero accidentalmente, cuando Rocafuerte fue roseado con cemento, le cayeron encima también los químicos que Ainstain (aún estaba en Ecuador), estaba usando para fabricar el condensador de vapor para un futuro, rifle de agua (arma que mas tarde usará A-Cha Chai).

**Aparición:** Capítulo 4, al robar la casa de Ainstain, accidentalmente, se convierte en el hombre de piedra.

Al-Cómico:



**aL - cÓMICO**

**Nombre:** Alberto (Al) Cordero

**Edad:** 23 años

**Origen:** Bolívar, Guaranda

**Poderes:** Tiene tanto alcohol en su cuerpo, que es inmune al dolor, y es experto en explosivos y bombas molotov.

**Perfil:** Representa el alcoholismo del país, siendo un serio problema que nadie parece tomar en serio, y todos creen que es algo normal, conjuntamente representa el desempleo, la falta de salud y el terrorismo; siendo éste causado por la frustración e ira de no poder hacer justicia.

**Historia:** Al, es un joven nacido en Guaranda, hijo de un gran narcotraficante, es el segundo al mando, sin embargo es prácticamente huérfano, vago, desempleado y despechado de la vida, razón por la cual pasa ebrio. Sufre de esquizofrenia, ocasionada por la mala atención médica del país, quienes no lo han tratado, y es ahí cuando se torna en un sádico "bromista", su única intención, crear el caos y traer así, una revolución al país. Originalmente luchó junto a Megabyte y Regue Tunning por hacer el bien, pero viendo la dificultad y sintiendo la impotencia de no lograr generar un cambio, comenzó a buscar medidas más radicales, y terminó convirtiéndose prácticamente en un enemigo de nuestros héroes.

**Aparición:** Capítulo 22 – (aunque aparece en tiempo real, la mayoría del capítulo es un flashback de cómo se tornó malo).

Der Matador:



## Der Matador

**Nombre:** José María de la Vega

**Edad:** 29 años

**Origen:** Manabí, Manta

**Poderes:** .Ninguno. Simplemente es un lunático que usa espada, que venga a los toros que matan en las corridas; paradójicamente antes, él era torero.

**Perfil:** Representa la falta de nacionalismo y amor propio, la preferencia por lo extranjero, así como la matanza hecha fiesta que representan las corridas de toros.

**Historia:** Nacido en Manabí, de padres ecuatorianos, por con alguna lejana descendencia española, siempre fue crítico de su país, Ecuador, siempre comparándolo con el resto del mundo y viendo de éste,

solamente lo mal; además se la pasaba jactando de su descendencia, y se creía blanco. Se dedicó como "buen español", a ser torero, para así irse a España, pero cuando se fue, lo humillaron y allá lo veían a él como de menos, por lo que regreso con sed de una venganza ilógica contra todos.

**Aparición:** Capítulo 17, (en el especial de fiestas de Quito)

## 5.5 Comercialización y Difusión

### 5.5.1. Estrategias de medios

#### Medios Masivos:

En todos los casos se aplicará ya sea la compra de publicidad o se intentará el canje de servicios de publicidad.

Tomando en cuenta que nuestra revista es **bimensual**, la estrategia para medios está pensada para entrar con fuerza los tres primeros meses desde el lanzamiento, apoyando así a las dos primeras ediciones, y posteriormente se reanuda la publicidad con cada edición, es decir, saltando un mes hasta cumplir con el total de seis meses de publicidad anual; sin olvidar que la publicidad es muy dinámica y su estrategia está variando constantemente dependiendo de la acogida y necesidades del producto. (La publicidad puede incluso terminar siendo tan sólo un refuerzo de ventas que dure apenas dos semanas).

RADIO:	Onda cero, Kiss, La Bruja, La Metro...	\$1000
REVISTA:	PYXart, Xona.ec, As Deportivo	\$500
EVENTOS:	En Cinemark, Universidades, Ichiban*	\$2000
MERCHANDISING:	Llaveros, tomatodo, etc	\$500
LANZAMIENTO	Se puede organizar un pequeño evento de lanzamiento donde se invitará a medios, agencias de publicidad, etc.	\$1000
INTERNET:	Mediante nuestra propia página web, con la que podemos canjear publicidad con otras web. Ej: <a href="http://www.estaentodo.com">www.estaentodo.com</a>	\$xxxxx
RUBRO TOTAL:	El rubro es un estimado de cuanto se destinará para publicidad.	\$5000 (anual)

\* **Ichiban**, es un grupo considerable de jóvenes (en constante crecimiento) de Quito, Guayaquil y otras ciudades, del Ecuador, fanáticos de la animación japonesa, y están organizando constantemente eventos, concursos a nivel secundario y universitario.

### **5.5.2. Página Web**

**[www.revistacomix.com](http://www.revistacomix.com)**

Es un sitio creado para estar cada vez más cerca de nuestros lectores, aprovechando la gigantesca captación de usuarios que posee y que lo ha llevado a convertirse en un medio de comunicación efectivo que llega a grandes masas de la población ecuatoriana. Todo esto gracias a la fuerte influencia de la tecnología en nuestro país, que ha ocasionado que en la actualidad el uso de la Web se transforme no sólo en un lujo, sino en una necesidad.

Es así, como nos enfocaremos en utilizar este medio, tanto para hacer publicidad de la revista, mostrando todas sus secciones, antecedentes, cartas, dibujos, información etc.; como para recibir toda clase de opiniones, dudas, propuestas, agradecimientos... que nuestro lector quiera hacernos llegar. E inclusive, creará un medio importante y básico para que poder interactuar con las distintas secciones, nominar o votar por su(s) personaje(s) favorito(s) (El + comix), mandar datos curiosos a publicarse (Cuánto conoces), proponer dos personajes para el enfrentamiento mano a mano (Comix vs comix), etc.



La página Web tendrá un diseño sumamente atractivo, bastante dinámico, con introducción animada; y por supuesto, será de fácil navegación con una estructura sumamente explícita y sencilla; debido a que nuestra finalidad es que nuestros fans puedan entrar y mantenerse enterados de las últimas novedades, informarse en su totalidad sobre quiénes somos, qué hacemos y para qué, como revista Comix podamos darnos a conocer cada vez mejor y puedan aventurarse dentro de la página web con la mayor facilidad y fluidez posible.

Entre los links figuran:

- Inicio
- Quiénes somos
- Cómic Wachiman
- Galería
- Contáctenos
- Votaciones (“El + Comix”, “Comix vs comix”)

⇒ Inicio.- tendrán acceso a la página principal de la revista, donde aparecerán imágenes y temas destacados y actualizados según sea el caso. Aquí aparecerán las últimas novedades de la revista, se tendrá acceso a votaciones por sus personajes favoritos, tanto para secciones como "El + Comix" y "Comix vs Comix".

⇒ Quiénes Somos.- como el mismo nombre lo dice, aparecerá aquí un poco sobre quién es la revista Comix, qué contiene, cuál es su misión y qué esperar de ella.

⇒ Cómic Wachiman.- da una pequeña reseña histórica del superhéroe ecuatoriano, y para los que se han perdido algún número de nuestra revista, les provee la información del ejemplar pasado, para que puedan seguir la historia continuamente.

⇒ Galería.- aquí es donde el fanático podrá sentirse todo un artista, y tendrá un espacio dedicado especialmente para él, donde se publicarán sus dibujos.

⇒ Contáctenos.- es una zona básica y fundamental para atraer al lector, y recibir cualquier tipo de dudas, ideas, preferencias o comentarios; o simplemente para recibir sus cartas a ser publicadas en la revista.

De igual manera, la página web contará con banners destinados para publicidad pagada.

### 5.5.3. Puntos de venta

Los puntos consisten en lugares estratégicos para comercializar la revista. Trabajaremos mediante comisión por ventas con tiendas y locales donde se distribuya nuestro ejemplar.

Dichos locales serán sitios de mucha confianza y donde exista gran concurrencia de jóvenes; tales como tiendas de videojuegos, programas de computación, películas de cualquier tipo, artículos relacionados con el cómic y la animación, sitios donde se vendan figuras de acción, revistas de cómics; al igual que donde se vendan artículos de tipo tecnológico como computadores, ipod, etc.

De igual manera pondríamos nuestro ejemplar a disposición en librerías del país donde se vendan revistas de cómics o de dibujo.

## 6. CONCLUSIONES

---

- Hoy en día existe un gran mercado para una revista de animación y cómic, dada la escasez de ejemplares nacionales, y la fuerte entrada y crecimiento de estilos como el manga, clásico/digital y cómic, siendo los más relevantes en la actualidad.
- Los lectores se inclinan por una revista informativa, dinámica, interactiva; que contenga secciones originales y propias.
- Al lector le entusiasma la idea de que exista un cómic propio ecuatoriano, que tenga un estilo cómico, aventurero y original, que trate sobre la cultura, gente, costumbres y el diario vivir del ecuatoriano.
- La creación de una revista aparte de ser un proyecto hoy en día necesario para el desarrollo de la animación y el cómic dentro de la cultura ecuatoriana; financieramente hablando, es un proyecto factible y viable para ser ejecutado en el país.

## 7. BIBLIOGRAFIA

---

- El Cómic hispánico, Ana Merino. Ediciones Cátedra, 2003.  
Madrid, España
- <http://tq.educ.ar/tq03041/nachis.htm>
- [www.farq.edu.uy/estructura/talleres/parodi/teorico/comic.htm](http://www.farq.edu.uy/estructura/talleres/parodi/teorico/comic.htm)(google, search: conceptos del cómic)
- Historia de la revista; "periodicals", Enciclopedia Multimedia Encarta 95
- <http://www.well.com/user/art/fsmaghist.html>. "History of magazines on a timeline"
- Nuevo Diseño de Revistas 2, Jeremy Leslie
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Tipograf%C3%ADa> Stanley Morison, *"Principios fundamentales de la tipografía"* (1929)
- Taller de Diseño, Profesor Loreto Fernández, Universidad de las Américas
- Gráfica Computacional 2, Universidad de las Américas
- Gráfica Computacional, Diseño Editorial. Profesor Carlos Galeas, Universidad de las Américas
- <http://victorian.fortunecity.com/muses/116/historia1.html>
- [http://www2.noticiasdot.com/publicaciones/2005/0705/1607/cine/cine\\_160705-01.htm](http://www2.noticiasdot.com/publicaciones/2005/0705/1607/cine/cine_160705-01.htm)
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Cine\\_de\\_animacion](http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animacion)
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Manga>
- <http://utena.citables.com/manga.htm>
- Diccionario de la Lengua Española, Manual Básico
- <http://ciudadseva.com/textos/teoria/tecni/perso01.htm>
- <http://dreamers.com/dibujando/tutoriales>
- [http://www.puc.cl/curso\\_dist/infograf/texto/igraf\\_54.html](http://www.puc.cl/curso_dist/infograf/texto/igraf_54.html)
- <http://www.elcomic.com>
- <http://tq.educ.ar/tq03041/nachis.htm>
- <http://www.baquia.com/com20020226/art00013.html>
- <http://www.imultimedia.pt/museuirtpress/port/hist/1700/1700.html>

- [www.google.com.ec](http://www.google.com.ec) (imágenes)

Ejemplares de Revistas:

- Revista Animerica, Central Park Media: The Anime Zone, U.S.Manga Corp. Estados Unidos, Febrero 2002, Vol. 10 No. 2
- Revista Animerica, Central Park Media: The Anime Zone, U.S.Manga Corp. Estados Unidos, Enero 2002, Vol. 10, No. 1
- Revista PYX ART, Esparrago Esquecht Cia. Ltada., Quito, Ecuador. Abril 2005, No.3.
- Revista Dokan, Ares Informatica S. L. Argentina. Abril 1999, No.12
- Revista Play Station Magazine, España, Febrero 29 2000. No.35
- Revista Mad, Mexico. 2004.
- Revista PYX art, Quito 2006.



6. ¿Te gustan las historietas (dibujos), en revistas de cómic?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_ ¿Por

qué? \_\_\_\_\_

---

7. ¿Adquieres con cierta frecuencia o coleccionas algún tipo de publicación relacionada con la animación o algún tipo de cómic?

Si \_\_\_\_\_ Cual(es)

\_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_ Por qué

\_\_\_\_\_

8. ¿Te gustaría que hubiera en Quito, una revista que se enfoque en todo tipo de temas de animación, comics en general y novedades relacionadas al tema?

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

9. ¿Te gustaría que esa revista tenga en ella un cómic propio, hecho en Ecuador?

No \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_

Si \_\_\_\_\_ ¿En qué estilo de dibujo te gustaría?

\_\_\_\_\_ (Manga, clásico, tipo Spiderman, otro)

\_\_\_\_\_ ¿Cómico, acción, aventura, ficción, otro? \_\_\_\_\_

10. ¿Qué temas relacionados a la animación te gustaría encontrar en dicha revista?

\_\_\_\_\_

11. ¿Cuánto estarías dispuesto a pagar por esta revista?

\_\_\_\_\_ (La revista sería de dimensiones parecidas a Vistazo, Estadio, etc.)

## Anexo 2. Entrevista Carlos Sánchez:

1. ¿Qué le impulsó a crear la revista?
2. ¿Cómo escogió el nombre de la revista?
3. ¿Cuál fue el mercado objetivo?
4. ¿Qué temas abarcó la revista?
5. ¿Cómo consiguió la información para artículos y contenidos?
6. ¿Qué publicidad tenía y cómo logró conseguirla?
7. ¿Cómo eligió los puntos de venta, o de qué forma comercializó la revista?
8. ¿Cuál fue el precio del ejemplar?
9. ¿Hace cuánto tiempo apareció la revista?, ¿Cuánto tiempo se mantuvo en el mercado?
10. ¿Por qué dejó de existir?
11. ¿Qué aceptación tuvo la revista?
12. Según usted, ¿cuáles fueron los éxitos o puntos fuertes de su revista?
13. ¿Cuáles fueron los errores o puntos débiles de su revista?. ¿Qué hubiese cambiado de la publicación?
14. ¿Usted creó un cómic?, ¿En qué consistía?

15. ¿Cuáles considera que fueron los éxitos de su cómic?
16. ¿Cuáles considera fueron los puntos débiles o errores de su cómic?
17. ¿Considera importante la presencia de un cómic en una revista de este tipo?, ¿por qué?
18. ¿Considera bueno y/o factible el manejo de estilos de dibujos distintos (manga, cómic, clásico) a tratar en una misma revista?
19. ¿Cuál considera usted que es el estilo de dibujo o animación más aceptado y acogido en Quito?, ¿por qué?
20. Opinión general y consejo del entrevistado
21. ¿Cuáles considera son los estilos de dibujo más importantes del mundo?

### **Anexo 3. Entrevista Revista PYX art:**

1. ¿Cuál es el proceso que sigue la revista desde su producción hasta que es entregada al consumidor?, ¿Qué departamentos intervienen y qué función desempeñan?
2. ¿Cómo deciden cuáles serán los puntos de venta para la revista?
3. ¿Cómo definen o deciden cuál será la periodicidad con la que se sacará la revista?, ¿En qué se basa y qué factores influyen?
4. ¿Cómo deciden el precio que se cobrará por el ejemplar?, ¿Qué factores lo definen?
5. ¿Cómo deciden el formato que tendrá la revista?
6. ¿Como definen el número de páginas que debe tener la revista?, ¿es exacto o suele variar?
7. Si es el caso de una noticia nacional, cómo se consigue la respectiva información, y fotografías? (de ser así necesario). ¿Cómo se procede para noticias internacionales?
8. ¿Cómo seleccionan los artículos que deben ir en la revista?
9. ¿En términos generales, cómo se maneja y selecciona la publicidad?
10. ¿La revista ofrece suscripciones a sus lectores?