

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN. Uso de semiótica y figuras retóricas en portadas de cómics.

ESTRATEGIA. Desarrollo de identidad visual y personajes de la Licenciatura en Ciencias Políticas, Universidad Rafael Landívar.

PROYECTO DE GRADO

DIEGO RODRÍGO RAMÍREZ LETONA
CARNET 12168-11

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, ABRIL DE 2016
CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN. Uso de semiótica y figuras retóricas en portadas de cómics.

ESTRATEGIA. Desarrollo de identidad visual y personajes de la Licenciatura en Ciencias Políticas, Universidad Rafael Landívar.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
DIEGO RODRÍGO RAMÍREZ LETONA

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, ABRIL DE 2016
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. CRISTIAN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

LIC. RAMIRO ALFONSO GRACIAS VILLEDA

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

LIC. ALEJANDRO MÁRQUEZ SAGASTUME

LIC. ANA GABRIELA ZELADA CORTEZ

LIC. DAVID ALFARO VALLADARES

► CARTA DE ASESORES



Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

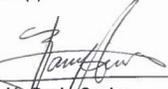
Reg. No. DG.0046

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los siete días del mes de Noviembre
de dos mil quince.

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **RAMÍREZ LETONA, DIEGO RODRIGO**, con carné **1216811**, cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).


Mgr. Rosario Muñoz
Asesor Proyecto de Investigación


Lic. Ramiro Gracias
Asesor Proyecto Digital


Lic. Dania Mollinedo
Asesor Proyecto de Estrategia

► CARTA DE IMPRESIÓN



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
No. 03459-2016

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado del estudiante DIEGO RODRÍGO RAMÍREZ LETONA, Carnet 12168-11 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0342-2016 de fecha 30 de marzo de 2016, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN. Uso de semiótica y figuras retóricas en portadas de cómics.
ESTRATEGIA. Desarrollo de identidad visual y personajes de la Licenciatura en Ciencias Políticas, Universidad Rafael Landívar.

Previo a conferirsele el título de DISEÑADOR GRÁFICO en el grado académico de LICENCIADO.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 13 días del mes de abril del año 2016.



MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar

▶ AGRADECIMIENTOS

A mi madre

Que gracias a ella pude conseguir una beca y graduarme, ya que siempre me enseñó con su ejemplo a luchar, aprender y nunca darme por vencido. Me enseñó a ser fuerte ante cualquier circunstancia y me brinda día con día su apoyo.

A mi hermana

Por haberme escuchado en cada momento que un proyecto me entusiasmaba. Por brindarme tu tiempo en los momentos más estresantes y complicados de la carrera. Por ser siempre una compañera en la que puedo confiar.

A mi padre y hermano

Que siempre me aconsejaron y apoyaron durante los cinco años de carrera. Por ayudarme en todas las situaciones que los necesitara. Gracias Pa por enseñarme a hacer las cosas bien y nunca a medias.

A mis catedráticos

Que me compartieron muchísimos conocimientos y me brindaron su apoyo incluso en horarios fuera de clase. Muchas gracias a Charito Alegría, Sergio Durini, Pedro Rubio, Jorge Hernández, Alejandro Ramírez, Jorge Rossi, Ramiro Gracias, Dania Mollinedo, David Alfaro, por mencionar solo algunos de los excelentes catedráticos que hay en la carrera. Mi pasión por el diseño y los conocimientos adquiridos son gracias a ustedes.

A mi novia

Que sin ella ir a la universidad hubiese sido aburrido. Gracias por todo el apoyo y motivación brindada durante los 2 años de amigos y 3 años de pareja. Gracias por ayudarme en temas que se me dificultaban y por dejarme ayudarte en temas que me gustaban. Gracias por ser mi compañera en estos 5 años de carrera.

▶ USO DE SEMIÓTICA Y FIGURAS RETÓRICAS EN PORTADAS DE CÓMICS ◀

Area de investigación.

Diego Rodrigo
Ramírez Letona

▶ ÍNDICE

Resumen	9
Introducción	10
Planteamiento del problema	11
Objetivos	13
Metodología	14
Contenido teórico y experiencias desde diseño	18
<i>Comunicación visual</i>	19
<i>Retórica de la imagen</i>	22
<i>Figuras retóricas</i>	24
<i>Narrativa gráfica</i>	29
<i>Cómic</i>	29
<i>Historia del cómic</i>	30
<i>Categoría de los cómics</i>	31
<i>¿Cómo dibujar una portada potente?</i>	34
<i>Dibujar portadas</i>	37
<i>Proceso de portada de Uncanny Avengers #1</i>	39
<i>Partes del cómic</i>	41
<i>Principios de composición en los cómics</i>	44
<i>Editoriales de cómics</i>	53
Descripción de resultados	55
Interpretación y síntesis	117
Conclusiones y recomendaciones	127
Referencias	131
Anexos	134

► RESUMEN

El desarrollo de cómics es un área que involucra varias disciplinas del diseño gráfico tales como la ilustración, diseño editorial y fotografía. Además incluye áreas de la comunicación visual como la semiótica y retórica, lo cual hace del cómic un material totalmente completo en cuanto a diseño gráfico se refiere. Asimismo, además de todas las áreas ya mencionadas, en las portadas de cómics se puede añadir la persuasión, ya que a través de estas es que se busca capturar la atención del lector y provocar en él la acción de compra. Es por eso la importancia del análisis y estudio de las portadas de cómics ya que son un aporte a diferentes disciplinas del diseño gráfico y ver cómo interviene el uso de figuras retóricas en ellas.

► INTRODUCCIÓN

Los cómics son de las pocas áreas que involucran diferentes disciplinas del diseño gráfico. En los cómics se puede encontrar ilustración, diseño editorial, fotografía, principios de composición como el color y uso de personajes, al mismo tiempo se maneja la narrativa gráfica, semiótica y figuras retóricas. Los cómics son un gran aporte al diseño gráfico pero en Guatemala no tienen un gran auge, debido a la poca popularidad que este medio tiene en la población. Sin embargo en el mercado estadounidense existe una gran demanda, lo cual ha provocado que en la industria del cómic se trabaje de manera rápida y efectiva.

Los tiempos con los que se trabajan son muy importantes ya que los cómics se publican de manera mensual y en cada editorial de cómics se manejan cientos de personajes e historias que cada mes ven un número nuevo salir a la luz. Esto significa que los cómics deben ser anunciados con suficiente tiempo de anticipación para que el público lo compre. En la época actual, los cómics no solo son vendidos en quioscos sino que también se encuentran en línea donde los usuarios pueden encontrarlos de forma fácil. Al igual que en una tienda especializada en cómics, las portadas deben destacarse en los sitios web para llamar la atención y vender el número. Ahí radica la importancia de una buena portada y entra en juego la narrativa gráfica con la que la portada pueda contar la historia a los lectores potenciales.

Una portada efectiva puede tener diferentes características pero una de ellas es que, además de diferenciarse, debe impactar de manera diferente. Esto hizo que surgiera la siguiente investigación la cual buscó detectar cómo las portadas de cómics manejan diferentes principios de composición haciendo uso en las figuras retóricas, al mismo tiempo que comprobó cómo es utilizado el guion del cómic en el desarrollo de una portada. Para esto se desarrolló diferentes instrumentos para analizar las portadas de los ilustradores nominados al premio Eisner como mejor portadista del 2014. Los premios Eisner son los galardones que reconocen a los artistas del cómic en diferentes categorías como ilustradores y guionistas entre otros. Son conocidos como los Oscars del cómic y es por tal motivo que se optó por estos premios para seleccionar los objetos de estudio.

Además se contó con el apoyo de David Ajá, ganador del premio Eisner en el 2014 como mejor portadista, quien fue sujeto de estudio y aportó sus piezas gráficas para análisis de las mismas. También se contó con el apoyo de Rodolfo Migliari, ilustrador de cómics y portadista argentino, y los guatemaltecos Alejandro Najarro y Arístides Flores.

USO DE SEMIÓTICA Y FIGURAS RETÓRICAS EN PORTADAS DE CÓMICS

► PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde la Antigua Grecia, la humanidad se ha visto atraída por las historias. Grandes pensadores de la época escribieron relatos que dieron inicio al teatro, actividad artística que fue muy popular por la forma de contar historias ficticias que atrapaban la atención del público.

Con el correr de los años, las historias han recorrido diferentes medios, desde el teatro, pasando por medios escritos, llegando a la radio, televisión, hasta llegar al cine, sin embargo este último ha dependido, y lo sigue haciendo, de historias escritas en papel.

Algunas novelas, cuentos, historias de ciencia ficción y la narrativa gráfica, como el cómic deben su éxito al potencializar el aspecto más libre del ser humano, en el cual los relatos cobran vida, la imaginación, que permite que las personas se introduzcan en las historias ficticias y creer en ellas. Adentrarse a mundos surreales donde los héroes fantásticos cobran vida y se desenvuelven tan libres como la imaginación del lector.

Algunas de estas historias consiguen tanta popularidad que se ven obligadas a ampliar sus mundos para que el lector se vea envuelto en más historias y mantenga el interés. Tal es el caso de los cómics, que por su naturaleza de publicación periódica, ha creado universos tan complejos y diversos que la imaginación de la persona que los lee lo introduce a otra realidad, una realidad que se relata a través de miles de viñetas que en conjunto buscan comunicar al lector las historias de sus personajes.

Muchas editoriales de cómics, como Marvel comics, DC comics, Image comics y Dark Horse crean día con día diversas historias que siguen atrayendo al público con cada ejemplar que publican, haciendo que el mundo de los cómics sea cada vez mayor, así los lectores tienen distintas opciones de dónde elegir.

Sin embargo, los relatos de los cómics solo llegan al lector si este decide comprarlo. La motivación de las personas por adquirir un cómic nace por la comunicación visual que transmita su portada. La portada de un cómic es el primer medio, y el más importante, que convence al lector potencial para adentrarse en las historias que le ofrece, más allá del impacto que pueda ofrecer la ilustración de la portada, la comunicación visual de la misma debe relatar con tal fuerza que motive al lector a adquirir el cómic. Su importancia en el diseño gráfico radica por la complejidad de elaboración de una portada, lograr transmitir tantas historias en una sola imagen.

Esto se consigue gracias a la semiótica, la cual permite narrar de forma directa e indirecta lo que sucede en el interior del cómic a través de códigos visuales como signos y símbolos, logrando cautivar la atención de las personas. Sin embargo, las portadas de los cómics no tendrían tanto valor comunicativo si solo consistieran en el buen uso de la semiótica, ya que necesitan persuadir al lector, consiguiendo esto gracias a las figuras retóricas, las cuales permiten comunicar de una forma diferente, logrando persuadir al lector a través de composiciones más complejas, haciendo que el usuario analice qué es lo que sucede dentro del cómic al visualizar la portada.

Asimismo el cómic es un recurso que integra diferentes áreas del diseño gráfico, tales como la ilustración, diseño editorial y fotografía, de ahí radica su importancia ya que narrar de forma gráfica es uno de los objetivos del diseño gráfico. Desde ilustración hasta semiótica, haciendo uso de la retórica de la imagen con metáforas, que consiste en la sustitución de elementos por otros; sinécdoque que muestra una parte por el todo, entre otras figuras. El cómic es un material con gran aporte para el diseñador y logra que las historias se transmitan de forma clara y entretenida.

Dicho ya lo anterior, las interrogantes que surgen dentro de esta situación, las cuáles se resolverán por medio de la investigación, son las siguientes:

¿Qué elementos son seleccionados para narrar las historias a través de la semiótica en las portadas de cómics?

¿Cómo son aplicadas algunas figuras retóricas en las portadas de los cómics?

¿Cómo se utiliza el guion para la elaboración de una portada de cómic?

▶ OBJETIVOS

Identificar cómo las figuras retóricas permiten narrar una historia a través de principios de composición, personajes y escenarios en las portadas de cómics.

Analizar cómo se maneja el guion de un cómic en el proceso de desarrollo de portadas para que transmita el contenido del mismo.

► METODOLOGÍA

Sujetos de estudio

Se eligió a los sujetos de estudio por ámbito según su experiencia en cuanto a ilustración con estilo cómic, siendo los siguientes:

David Ajá

david@davidaja.com

David Ajá es un ilustrador de cómics español que actualmente trabaja en Marvel. Ganador de dos premios Eisner en 2013 y 2014 lo catalogan como uno de los mejores portadistas del momento. El aporte de Ajá fue sobre la narrativa visual dentro de la ilustración de una portada de cómic y dio información de cómo aplicó la retórica en las portadas de Hawkeye que lo llevaron a ganar el premio Eisner como mejor portadista del 2014.

Rodolfo Migliari

www.facebook.com/rmigliari

Rodolfo Migliari es un ilustrador de cómics y portadista Argentino, se destaca por haber trabajado con editoriales como Marvel y DC Cómics con cómics como "Rogue", "Blackest Night" entre otros. El aporte de Rodolfo fue sobre semiótica, narrativa gráfica y análisis de portadas de David Ajá.

Alejandro Najarro y Arístides Flores

najarrox@gmail.com / aristides.flores@gmail.com

Alejandro Najarro es un artista visual de origen guatemalteco que se desarrolla en las áreas de ilustración, diseño gráfico y producción de videos. Ha participado en eventos como PECHAKUCHA NIGHT Vol 3. GT, Feria del Libro de Xela FLEX, FESTIVAL DEL MURAL DE 4 GRADOS NORTE, Talleres en las JORNADAS DEL DISEÑO de la Universidad Landívar, Festival del Diseño CAPIUSA, entre otros.

Arístides Flores es diseñador gráfico e ilustrador guatemalteco, que actualmente trabaja en El Taier DDB y junto a Alejandro Najarro son los creadores de Panes Dulces Mutantes Ninjas Adolescentes, un cómic que relata las aventuras de de 4 panes dulces ninjas y su maestro T-Chai.

El aporte de Alejandro y Arístides fue en cuanto al uso de guion en ilustraciones de cómics, retórica y análisis de portadas de los nominados al premio Eisner como mejor portadista en el año 2014, siendo ellos Mike del Mundo, Emma Ríos, Sean Murphy, Chris Samnee y Fiona Staples.

Objetos de estudio

Se escogió como objetos de estudio diferentes portadas desarrolladas por los artistas nominados al premio Eisner 2014, los cuales según Monje y Benavente (2014) son los siguientes:

- Hawkeye #11:** Portada de David Ajá
(ganador del premio Eisner como mejor portadista).
- Hawkeye #8:** Portada de David Ajá
- Hawkeye #5:** Portada de David Ajá
- X-Men Legacy #1:** Portada de Mike del Mundo
- X-Men Legacy #11:** Portada de Mike del Mundo
- Pretty Deadly #1:** Portada de Emma Ríos
- Pretty Deadly #3:** Portada de Emma Ríos
- The Wake #1:** Portada de Sean Murphy
- The Wake #5:** Portada de Sean Murphy
- Daredevil # 24:** Portada de Chris Samnee
- Daredevil #29:** Portada de Chris Samnee
- Saga #12:** Portada de Fiona Staples
- Saga #17:** Portada de Fiona Staples

De esta manera se logró identificar como se aplican las figuras retóricas a través de los diferentes principios de composición. Al mismo tiempo que se analizó cómo intervino el guion del cómic para narrar en la portada del mismo.

Premios Eisner:

Estos premios buscan destacar las mejores propuestas del año en la industria del cómic. Dichos premios tienen diferentes categorías, que van desde cómics infantiles hasta mejores ilustradores. La importancia de estos radica en la premiación al mejor ilustrador de portadas del año, siendo esta una categoría en la que se ven involucrados varios artistas, hecho que permite reflejar la importancia que tiene el desarrollo efectivo de una portada de cómics.

Según el sitio Comic con San Diego (s.f.), los premios Eisner (Will Eisner Comic Industry Awards) son considerados los "Oscars" de la industria del cómic y la ceremonia de estos premios es llevada a cabo cada año en la convención anual Comic Con en San Diego, Estados Unidos. Estos premios deben su nombre al reconocido caricaturista Will Eisner, quien fue creador de "The Spirit" y pionero en las novelas gráficas. Los premios Eisner premian a las mejores publicaciones y artistas del año previo a la premiación, dentro de alrededor de 30 categorías.

Instrumentos

Para realizar los instrumentos se decidió desarrollar cuestionarios y guías de entrevistas con el propósito de responder a los objetivos que se plantearon para dicha investigación. Dichos instrumentos serán ejecutados por vía e-mail.

Guía de entrevista para David Ajá (ver anexo 1): Entrevista con 12 preguntas abiertas que ayudó a brindar información de cómo se llevó a cabo el proceso para desarrollar las portadas de Hawkeye, las cuales fueron parte de los objetos de estudio, y cómo intervienen factores como la retórica y los principios de composición en el desarrollo de las mismas.

Cuestionario de entrevista para Rodolfo Migliari (ver anexo 2): el cuestionario consta de 10 preguntas abiertas que sirvieron para brindar información acerca del uso de la semiótica y principios de composición para narrar de forma gráfica en una ilustración para una portada haciendo énfasis en el trabajo desarrollado por David Ajá.

Cuestionario de entrevista para Alejandro Najarro y Arístides Flores (ver anexo 3 y 4): dicho cuestionario consta de 10 preguntas abiertas que buscaron proporcionar información acerca del uso de las figuras retóricas y principios de composición para narrar de forma gráfica en una ilustración para una portada haciendo énfasis en el trabajo desarrollado por los artistas nominados al premio Eisner como mejor portadista en el 2014.

Guía de observación (ver anexo 5): Guía con 12 preguntas y datos de descripción, que sirvió para brindar información acerca de cada portada que fue analizada para conocer el uso de retórica y principios de composición dentro de cada objeto de estudio. Para que el análisis de los objetos de estudio fuera más completo, se le dio lectura al contenido de cada uno de los 13 cómics seleccionados (ver anexo 6).

Procedimiento

Para el desarrollo de la investigación e identificación de los objetivos se realizaron los siguientes pasos:

Se desarrolló el planteamiento del problema del uso de semiótica y retórica en portadas de cómics, los objetivos y la metodología de la investigación.

Después se contactó a distintos sujetos que fueran expertos en cada una de las áreas que plantea la investigación, incluido el creador de los objetos de estudio.

Se investigó, a partir de diversas fuentes, los temas relevantes de la investigación como contenido teórico y experiencias desde diseño.

Luego se realizó cuestionarios, guías de entrevista y guías de observación tomando en cuenta los objetivos de la investigación para sujetos de estudio y objetos de estudio.

Se llevó a cabo los cuestionarios a David Ajá, Rodolfo Migliari, Arístides Flores y Alejandro Najarro para recopilar la información que se buscaba.

Después se realizó el análisis de los objetos de estudio.

Luego de obtener la información del contenido teórico, experiencias de diseño, los cuestionarios de entrevista y guía de observación, se confrontaron los resultados para llegar a interpretación, síntesis y punto de vista del investigador.

Con la interpretación anterior se desarrolló las conclusiones y recomendaciones que respondieron a los objetivos.

Se agregó las referencias utilizadas de acuerdo a la normativa APA. Luego se adjuntó los instrumentos manejados en los anexos del documento.

Al concluir los pasos anteriores, se desarrolló la introducción estableciendo de forma general y puntual la importancia de la investigación del tema, así como el resumen e índice.

▶ **CONTENIDO TEÓRICO Y
EXPERIENCIAS DESDE DISEÑO**

CONTENIDO TEÓRICO Y EXPERIENCIAS DESDE DISEÑO

COMUNICACIÓN VISUAL

Munari (1993) define la comunicación visual como todo lo que se ve, es decir cualquier objeto, animal, persona o imagen que se encuentra en el entorno. Sin embargo dichas imágenes poseen diferentes mensajes e información dependiendo de la forma en la que se presenten y el contexto en el cual estén inmersas. De tal forma, la comunicación puede ser casual o intencional. Por comunicación casual se entiende como aquellos mensajes que no contienen información relevante acerca de algo. Por otro lado la comunicación intencional es aquella que sí busca comunicar un mensaje o información relevante.

El mensaje visual

Según Munari (1993) la comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos, etc. Dentro de la comunicación se afirma que un emisor emite mensajes y un receptor los recibe. Sin embargo el receptor se encuentra en un ambiente con interferencias que alteran, modifican o eliminan el mensaje. Si el ambiente que envuelve al receptor no dificulta el traslado del mensaje del emisor, dicho mensaje de igual manera encontrará otros obstáculos. Cada persona o receptor tiene "filtros", a través de los cuales ha de pasar el mensaje y son diferentes en cada persona. Uno de estos filtros es de carácter sensorial, es decir cómo el receptor siente o percibe el mensaje. Un segundo filtro es operativo o dependiente de las características constitucionales del receptor, esto se refiere rasgos o características como la edad, el género, etc. Como tercer filtro se encuentra la cultura, este filtro dejará pasar solamente los mensajes que el receptor conoce, es decir los que forman parte de su entorno y el contexto en el que habita o se desenvuelve.

Juárez y Mazariegos (2003) definen que el diseñador gráfico es un comunicador visual cuyo objetivo es hacer la vida de las personas más fácil a través de mensajes visuales. También apuntan que las sociedades son cambiantes, con el tiempo la moda, tecnología, formas de pensar y las diferentes influencias que existen en la cultura de un país lo hacen cambiar. Asimismo, el tercer filtro que se mencionó anteriormente, cada vez es diferente y el diseñador gráfico debe adaptar sus propuestas gráficas a esas influencias que cambian a la sociedad y la cultura en sí.



Fuente de imagen: <http://1.bp.blogspot.com/-Pek3g8Q1Ln0/TjgtNGnO7cI/AAAAAAAAAu4/VKs5smZnwSl/s400/mensaje.png>

Semiótica

Pedroni (2004) define la semiótica como la disciplina o ciencia que estudia todos los procesos de significación de la comunicación humana, es decir, es el estudio de los signos, códigos y discursos. Mientras que Peirce, 1931, citado por Eco (2005, pp. 32), menciona que la "semiótica es la doctrina de la naturaleza esencial y las variedades fundamentales de todas las semiosis posibles". Peirce se refiere a semiosis como una acción en la que intervienen tres sujetos: un signo, su objeto y su interpretante. En este caso, se entiende por signo como un elemento que para alguien representa algo en algún aspecto. Este signo, mientras es dirigido a alguien, el receptor crea en su mente un signo equivalente o más desarrollado, a este signo creado es a lo que Peirce se refiere como el interpretante del primer signo. El signo, una vez en la interpretación del receptor, está en lugar de su objeto, se encuentra situado en el lugar de la referencia hacia el signo principal.

Denotación y connotación

Como se mencionó anteriormente, el receptor decodifica los mensajes de formas distintas dependiendo su entorno y lo que conoce. Otra parte fundamental en la decodificación de un mensaje está en la connotación y denotación que brinda el mismo. Según Albizúrez (1985) el signo es portador de un mensaje propio y específico, a esto se le llama denotación. La denotación de un signo se refiere al significado real de dicho signo, es decir su significado literal.

Así mismo, el autor también menciona que un signo puede transmitir otro u otros significados además del específico, siendo esta la connotación.

La connotación es la expansión del signo que proyecta contenido que aumenta la capacidad comunicativa. Jardí (2013) define que la connotación es aquello que no figura de forma distintiva en el signo pero que se emplea intencionadamente para comunicar una idea. Es decir es el significado alternativo que se le da a un objeto con un significado ya literal.

Un ejemplo de denotación y connotación se puede dar si se analiza la imagen de alguna marca. Por ejemplo la marca Apple, si se analiza el significado denotativo del isotipo (una manzana) se puede decir que es un fruto de color rojo que nace de los árboles. Sin embargo la connotación es algo más complejo. La connotación del isotipo de dicha marca es lo que los usuarios perciben de esta. En este caso sería calidad, prestigio e innovación.



DENOTACIÓN
Manzana
Fruta

CONNOTACIÓN
Calidad
Prestigio
Innovación

Fuente de imagen: http://dev.compination.ch/wp-content/uploads/2014/12/2000px-Apple_logo_black.svg_.png

Significante y significado

Para hablar sobre significado y significante, primero se tiene que hablar sobre el objeto o referente. Según Pedroni (2004) el referente puede ser imaginario, real, individual, colectivo, concreto o abstracto. A su vez, el referente puede aludir a una situación sencilla, hasta el conjunto de acciones asociadas a una circunstancia compleja. El referente se encuentra ligado a las tres formas de significar, las cuales se encuentran en tres diferentes niveles.

Como primer nivel se encuentran los índices, señales, síntomas y huellas en los que el signo se ve motivado por su objeto. Estos signos son creados a partir de causas naturales y espontáneas. En el segundo nivel se encuentran los signos icónicos, estos comparten relación con sus signos a partir de algunas cualidades o representan algunas de las características de percepción del mismo signo. Y como tercer nivel se encuentran los signos cuyo objeto no tiene relación lógica, natural y espontánea, estos son los signos simbólicos. Estos signos son más arbitrarios y poseen una codificación aprobada por la sociedad contextual en la que se encuentra el signo.



Índice



Ícono



Símbolo

Significante

Según la autora, el significante se refiere a la percepción del receptor al decodificar el signo con uno o varios de sus cinco sentidos. Por lo tanto, existe significante visual, táctil, olfativo, gustativo y auditivo. El significante es lo que permite que el receptor del mensaje le brinde un significado al signo que está siendo percibido a través de sus sentidos. Concluyendo que no existe el significado si no hay significante.

Significado

La autora también menciona que el significado de un signo reúne las características necesarias para la identificación del referente. El significado es el elemento abstracto e inteligible que posee el signo. Blanco, 1989, citado por Pedroni (2004, pp. 51) define que “el significado de un signo no es otra cosa que la codificación socializada de una experiencia perceptiva”. Esto quiere decir que el significado de un signo depende de la cultura a la que pertenece el intérprete del mensaje, al mismo tiempo que el significado de dicho signo varía de persona en persona, ya que el significado es una unidad cultural.

Fuente de imagen “Índice”:
<http://static.minutouno.com/adjuntos/150/imagenes/008/114/0008114946.jpg>

Fuente de imagen “Ícono”:
<http://icons.iconarchive.com/icons/icon-land/vista-hardware-devices/256/Computer-icon.png>

Fuente de imagen “Símbolo”:
https://empathicperspectives.files.wordpress.com/2010/02/yin_yang_symbol.jpg

Retórica de la imagen

Luvaro (1987) asegura que la retórica de la imagen permite manejar las técnicas de la persuasión en el campo gráfico, es decir que la retórica permite al comunicador gráfico codificar de manera adecuada el mensaje a través de diferentes herramientas para persuadir al receptor.

López (2006) menciona que la retórica rompe con la denotación y abre el camino a las connotaciones. También resalta que en la retórica visual los signos no tienen un significado específico, sino que depende en gran parte de la situación y el contexto.

Barthes (s.f.) determina tres mensajes que pueden encontrarse en una imagen, siendo estos el mensaje lingüístico, el mensaje codificado y el mensaje no codificado.

El mensaje lingüístico

El autor menciona que este mensaje puede separarse fácilmente de los otros dos, ya que la presencia de dicho mensaje es notoria y funcional, mientras que la distinción de los otros dos mensajes es más compleja.

También dice que la palabra escrita, controla, guía, complementa y redirecciona el sentido y razón de una imagen y su mensaje. Esto impide que el significado se pierda en la decodificación del lector.

El mensaje no codificado

Esto se refiere a que en este mensaje no existen las connotaciones, es decir, todo lo que se muestra es literal a lo que es. Es la denotación de la imagen. Aquí interviene la composición, el material, el aspecto estético y todo lo que involucra a los elementos de diseño. En resumen, el mensaje no codificado es lo que la imagen es.

El mensaje codificado

Este mensaje tiene mayor profundidad en cuanto a comunicación. Aquí interfiere todos los significados de los distintos códigos que se encuentran en la composición. En este mensaje también están involucrados los "filtros" que menciona Munari en el mensaje visual, ya que los símbolos obtienen un significado para el lector a través de los aspectos culturales y simbólicos del receptor.



Fuente de imagen:
http://thecitylovesyou.com/urban/wp-content/uploads/2011/01/21543_640.jpg

El mensaje lingüístico

En la imagen de la izquierda se puede definir que el código lingüístico es Colores Reales (*True colours*).

El mensaje no codificado

En este ejemplo existen dos mensajes no codificados los cuales son el crayón y el perro.

El mensaje codificado

Ya en este mensaje es donde la publicidad tomada como ejemplo comunica de forma efectiva. En la imagen se puede ver como el mensaje lingüístico (colores reales) y el mensaje no codificado (el crayón y el perro) se conectan transmitiendo la idea que los colores de los crayones de la marca son tan reales como los objetos en sí, en este caso, el perro color café.

Figuras retóricas

Según Gallucci (s.f.) menciona que la retórica pone en juego dos niveles del lenguaje: el lenguaje propio y el lenguaje figurado. El lenguaje propio se refiere al mensaje literal que tienen las palabras, mientras que el lenguaje figurado permite que cada palabra genere en el lector más significados relacionados a dicha palabra. Las figuras retóricas son las que permiten que un mensaje pase de un nivel al otro y lo que se dice de forma figurada podría haberse dicho de forma más directa o simple. Dicho cambio de nivel del lenguaje a otro puede suceder en dos momentos: en el momento de la creación y en el momento de la recepción, en el primero el emisor del mensaje puede cambiar de simple a figurada la codificación de dicho mensaje, mientras que en el segundo el receptor capta el mensaje en un sentido figurado y lo sustituye a un lenguaje propio.

Clasificación de las figuras retóricas

Figuras de significación

Según el sitio Retóricas (2009) las figuras de significación consisten en el uso de palabras en un sentido distinto al habitual para representar una idea determinada.

Hipérbole

Consiste en exagerar de un objeto ya sea por exceso o por defecto.

La portada que se muestra responde a esta figura retórica ya que se exagera el tamaño del personaje, que se encuentra en la parte inferior, comparado con el personaje que sostiene este con la mano.

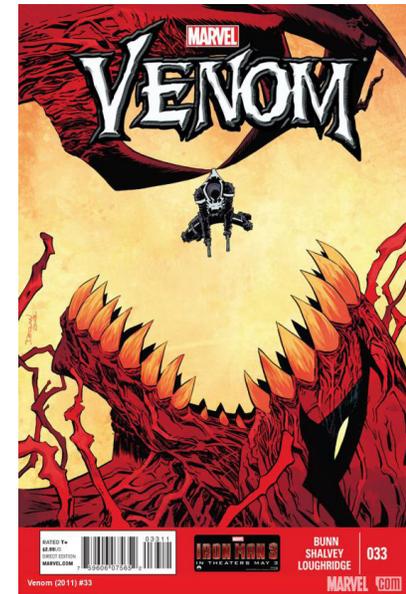


Imagen 01

Metonimia

Es una figura retórica que consiste en designar una cosa o idea con el nombre de otra con la cual existe una relación de dependencia o causalidad. En este ejemplo la silueta de un hombre hecha con sangre tiene relación con un asesinato.



Imagen 02

Sinécdoque

La sinécdoque es la representación de la parte por el todo y viceversa.

La portada de Green Arrow es un claro ejemplo de una sinécdoque ya que solo se muestra una parte del rostro del personaje principal.

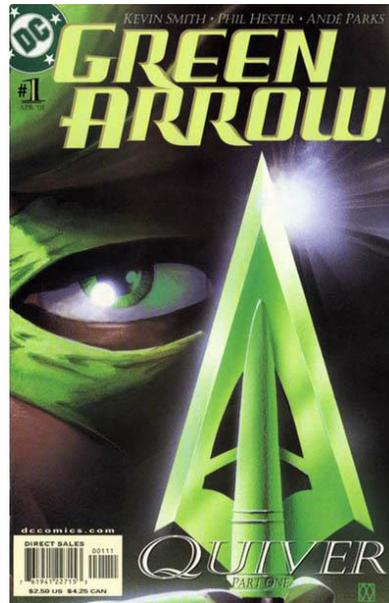


Imagen 03



Imagen 05

Paradoja

Consiste en enunciados que resultan absurdos para el sentido común o para las ideas ya concebidas. Esta portada es una paradoja ya que muestra al personaje principal del cómic convertido en un insecto.

Metáfora

La metáfora es una figura por medio de la cual un concepto se expresa por medio de un concepto diferente con el que guarda cierta relación o semejanza. En esta portada se muestra la figura de un personaje femenino en la que su pelo se transforma en una criatura canina, esto es una metáfora ya que dicha transformación expone dos conceptos diferentes unidos entre sí.



Imagen 04

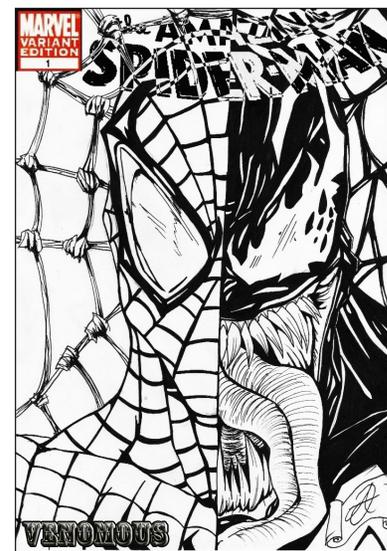


Imagen 06

Comparación o simil

Esta figura retórica establece un vínculo entre dos objetos o ideas. En esta portada de The Amazing Spiderman, se muestra un ejemplo de comparación o simil, ya que expone dos personajes similares en cuanto a rasgos y características pero opuestos en el rol que juega cada uno, siendo el primero el héroe y el segundo el villano.

Figuras de oposición

El sitio Retóricas (2009) define que las figuras de oposición son aquellas que buscan confrontar dos ideas opuestas o diferentes entre sí.

Antítesis

La antítesis es la aproximación de dos frases con significado opuesto con el objetivo de enfatizar el contraste entre ambas. En la portada que se muestra a la derecha se observa el contraste que existe entre el tamaño de un personaje y otro, es decir, existe una antítesis en dicha portada.



Imagen 09



Imagen 10

Oximoron

El oximoron consiste en la conjugación de dos opuestos, como la palabra agridulce. En el ejemplo de esta portada, se observa un personaje conocido por ser un villano sádico, que a su vez muestra tener el emblema o símbolo de un superhéroe icónico. Esto genera un oximoron ya que la portada muestra la unión de dos elementos opuestos (heroe y villano).

Figuras de omisión

Esta figura consiste en suprimir o prescindir de un elemento necesario para completar el mensaje que se busca transmitir.

Elipsis

Consiste en suprimir algunos datos o elementos del mensaje y el receptor debe descifrarlos. En este ejemplo se muestra la de elipsis ya que el receptor del mensaje debe descifrar el rostro oculto que se forma con las ramas de los árboles y las hojas.



Imagen 11

NARRATIVA GRÁFICA

Eisner (s.f.) define la narración gráfica como cualquier narrativa que sirve de la imagen para transmitir una idea y que tanto el cómic como el cine recurren a la narración gráfica. La narrativa gráfica permite valerse de imágenes, dibujos, ilustraciones, signos, símbolos para representar una historia en una secuencia de dichos elementos. La narrativa gráfica puede ser de un solo cuadro o imagen o una secuencia de dos o más imágenes.

El autor también menciona que las historias tienen una estructura y estas no dependen del medio en el que se va a trasladar al receptor. Es decir, que la forma en la que se narre puede variar dependiendo si es en cómic, televisión, cine, pero esto no afecta la historia en sí ni a su estructura. Eisner también define que existen muchos medios por los cuales se puede narrar una historia, pero básicamente estos se dividen en dos categorías que en ocasiones suelen trabajar juntas: Palabras (escrita u oral) e imágenes.

El autor destaca que el arte del cómic consiste en relatar la vida humana cotidiana de tal forma que sea reconocida fácilmente, de tal forma que se recurre, en ocasiones, a estereotipar situaciones, acciones, personajes con tal de comunicar a partir de las experiencias del lector. Así mismo se menciona que en el cómic el tiempo y el espacio son escasos si se compara con otros medios como el cine.

Eisner también asegura que los objetos como la vestimenta, herramientas y accesorios de los personajes también sirven para narrar de forma más fácil y rápida. Estos objetos tienen su propio significado ya que son, en algunos casos, íconos culturales y comunican la personalidad del personaje al que son asociados.

Mestre (2010) comenta que la narrativa parte de pensar y sentir la historia por completo como una secuencia específica. Cuando se habla de la narrativa gráfica, la imagen es un vehículo y no el fin de sí misma. También dice que no se debe permitir que un lector se quede en una misma escena solo por el atractivo visual que esta brinda, ya que cada escena debe tener un propósito específico en la historia.

CÓMIC

Barrero (2012) define que la historieta o cómic es un medio de comunicación que hace uso de imágenes y, por lo tanto, de signos, pero con significados concretos, eminentemente gráficos, que pueden vincularse o no de textos o diálogos acompañantes para articular mensajes. Los cómics mantienen un estilo de comunicación básico como la pintura rupestre de la prehistoria, sin embargo se basa en composiciones más complejas que con cada viñeta o cuadro busca representar de manera visual lo que sucede en la historia.



Fuente de imagen:
http://farm5.static.flickr.com/4051/4544930469_73a6b72c0d_o.png

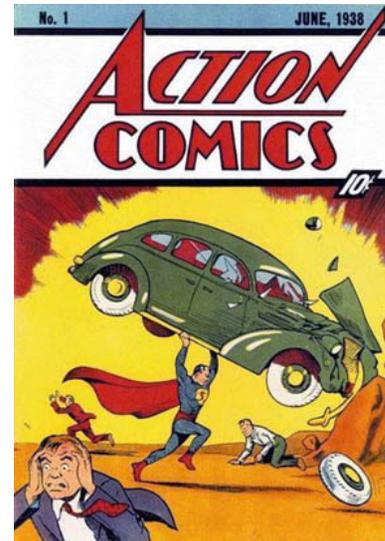
Historia del Cómic

Según History Channel en el documental "Superhéroes desenmascarados" (2003) se menciona que en 1938 surge el primer y más conocido superhéroe de la historia, Superman, de la editorial Action Comics, tal y como se muestra en la imagen, superhéroe que más adelante se convertiría en un ícono estadounidense.

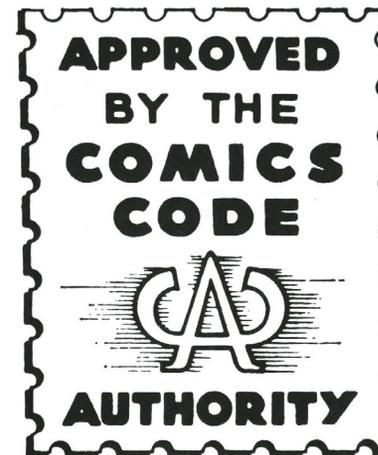
El cómic surge en los periódicos a través de las tiras cómicas, luego, los mismos periódicos publicaban historietas aparte en pequeñas revistas, las cuales consistían en la recopilación de todas las tiras que habían creado. Luego, en 1935 Malcom Nicholson tuvo la idea revolucionaria de crear historietas con contenido inédito, después la empresa de Malcom se convertiría en DC Comics. Así la edad dorada de los cómics surgió con el primer número de Action Comics. Debido al éxito de esta historieta, Superman comenzó a adentrarse en diferentes medios como la radio. Después, DC buscó igualar en éxito de su primer personaje y creó Batman, el cual hizo su primera aparición en el ejemplar número veintisiete de Detective Comics.

Durante 1940, DC era la editorial de cómics que más vendía, pero tenía una gran competencia con diferentes personajes. Uno de sus competidores era Marvel Comics.

Los cómics han narrado temas y situaciones que han surgido de la misma época en la que se han visto envueltos, como la segunda Guerra Mundial, el racismo, la violencia, la homosexualidad y las drogas. Sin embargo, con el correr de los años, los cómics se vieron envueltos a una restricción del contenido de los mismos. Esta ley no permitía a los cómics crear contenidos sexuales, violentos, raciales etc. ya que se consideraba que estos temas no eran apropiados para niños y se las editoriales se vieron obligadas a colocar un sello (imagen derecha) en cada cómic para poder publicarlo. A pesar de eso esta ley fue disuelta y comenzó a crearse contenidos para diferentes edades. Actualmente los cómics gozan de una gran popularidad por sus adaptaciones en diferentes medios y áreas como juguetes, películas, ropa, accesorios, videojuegos, etc.



Fuente de imagen:
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/5a/Action_Comics_1.jpg



Fuente de imagen:
<http://www.entertainmentfuse.com/wp-content/uploads/2014/01/5-1.jpg>

Categorías de los cómics

Torres (2010) determina diez categorías del cómic las cuales están definidas según el tipo de contenido que el cómic transmite. Dichas categorías son: aventura, bélica, fantástica, ciencia ficción, policiaca, romántica, satírica-humor, heroica, terror y western.

Cómic de aventura imagen 12

Constituye uno de los géneros de acción más populares del cómic, dado que la aventura en su sentido más puro siempre ha estado presente en la narrativa gráfica en todos sus géneros.

Cómic bélico imagen 13

A principios de los años 40, los personajes de cómics comenzaron a contagiarse del espíritu de la segunda Guerra Mundial, lo cual provocó que personajes como Capitán América y la Mujer Maravilla, ambos de 1941, presentaran nombres y atuendos relacionados a sus símbolos nacionales, además de enfrentarse a los enemigos del país.

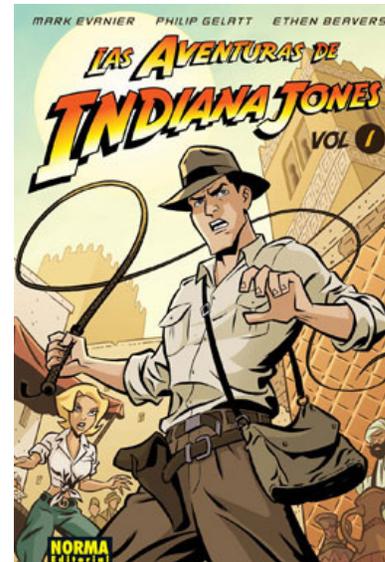


imagen 12

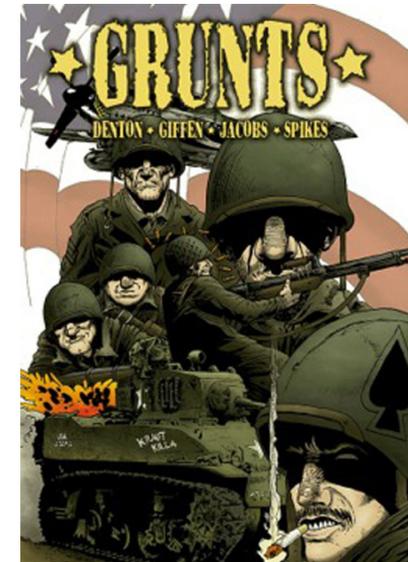


imagen 13

Cómic fantástico imagen 14

Los cómics fantásticos relatan las historias de héroes de apariencia bárbara y estereotipada que luchan contra el mal y siempre lo vencen. Por mucho que sea asechado por el mal, el héroe siempre sale victorioso y cumple con el mito del eterno retorno.

Cómic de ciencia ficción imagen 15

Constituye uno de los géneros más populares e importantes de los cómics. Antes que cualquier otro medio, este género le brindó a la audiencia escenas acertadas de la navegación interestelar, de los alunizajes, bombas atómicas o de las sociedades híper industrializadas. El mundo representado en este género difiere del mundo real, ya sea por tecnología, de forma física, histórica, sociológica, filosófica, metafísica pero generalmente no es mágica, lo que sería propio del género fantástico.

Cómic policiaco imagen 16

Este género abarca la actividad criminal y su investigación, permitiendo al autor explorar las partes menos decorosas de la sociedad. Lo que hizo y hace nacer este tipo de narrativa es la denuncia y representación de un entorno social corrupto.

Cómic romántico imagen 17

El cómic romántico relata la relación amorosa entre dos seres humanos, pueden existir sub tramas pero deben girar en torno a los conflictos y aventuras referentes al enamoramiento y la amistad.

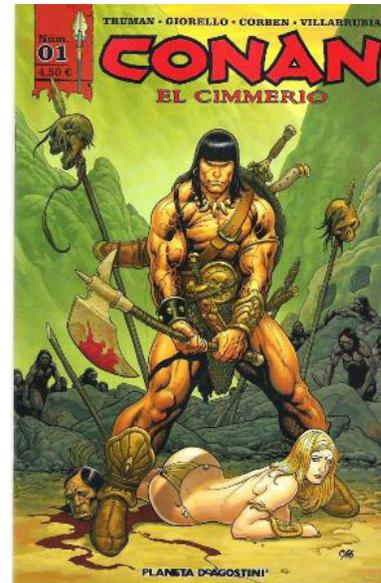


imagen 14

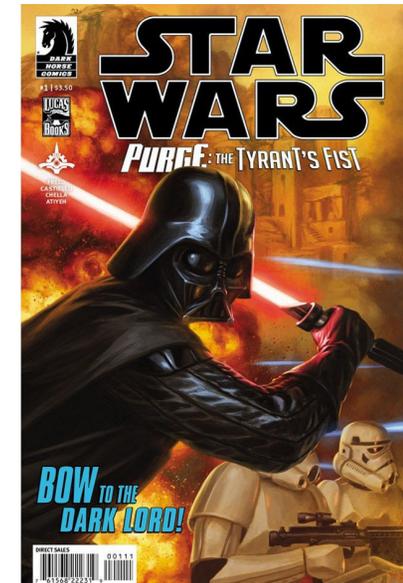


imagen 15

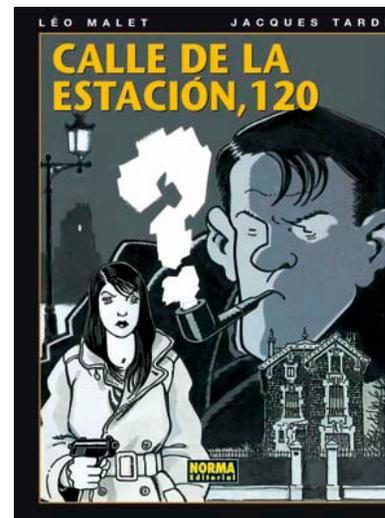


imagen 16



imagen 17

Cómic satírico-humorístico imagen 18

Constituye uno de los géneros más importantes en la industria del cómic y puede estar involucrado dentro de la narración de otros géneros como la aventura, ciencia ficción etc. Dicho género por lo general nace de la burla de algo o alguien para generar el humor que se busca.

Cómic de superhéroes imagen 19

Un superhéroe es un personaje de ficción cuyas características superan a las de un héroe clásico y tradicional. Generalmente este personaje posee poderes sobrehumanos. En este género puede estar involucrados otros géneros como la ciencia ficción, fantasía y humor.

Cómic de terror imagen 20

El objetivo de este género es provocar al lector sensaciones de pavor, miedo, disgusto, repugnancia u horror. Por lo general este género relata una historia normal en la que se entromete una fuerza, personaje o evento de características malignas o sobrenaturales.

Cómic Western imagen 21

El eje temático de este género son los vaqueros y su entorno. Su ambientación es del Oeste de las primeras colonias de los Estados Unidos, en épocas comprendidas entre los años 1840 y 1900 aproximadamente.

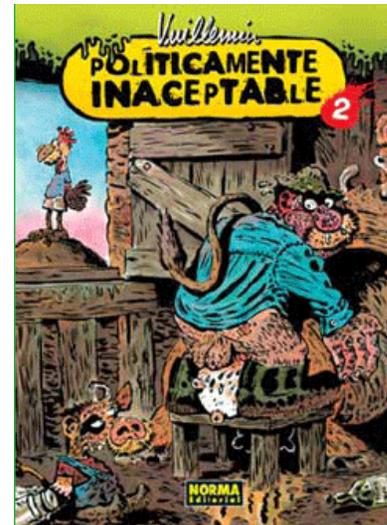


imagen 18

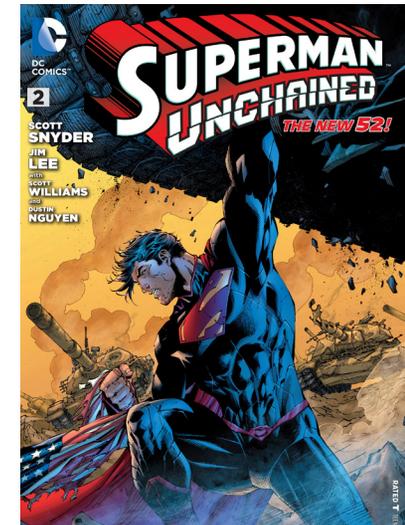


imagen 19

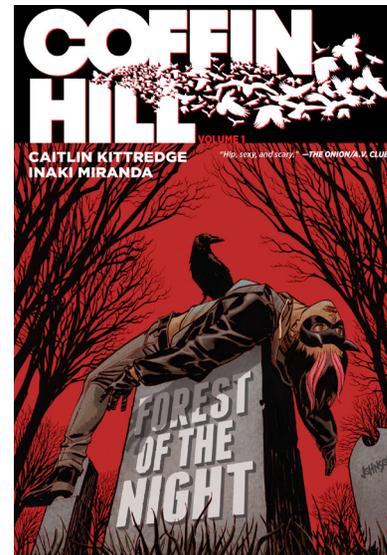


imagen 20

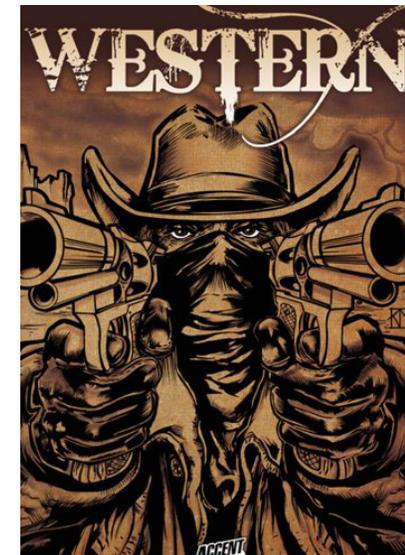


imagen 21

¿Cómo dibujar una portada potente?

Quesada (2008) menciona que una portada es importante ya que es lo primero que el comprador potencial observa. La portada es lo que vende el ejemplar. Una mala portada puede hacer que una buena historia no llegue a su público potencial.

También indica que para que una portada sea efectiva no tiene que ser necesariamente un “dibujo bonito”, sino que intervienen la composición, los espacios negativos y el uso o ausencia del color.

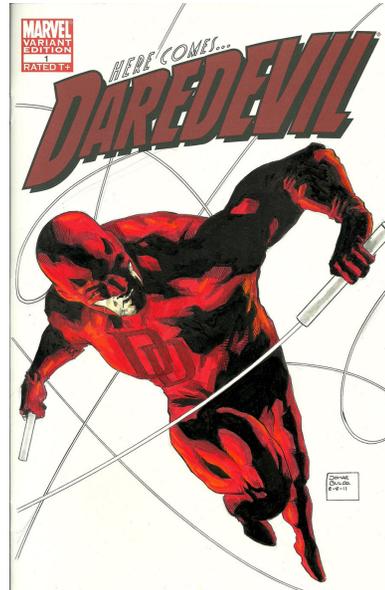
El autor determina una serie de pasos para desarrollar una portada potente. El primer paso es bocetar, generar la mayor cantidad de composiciones. Esto permitirá al ilustrador tener una exploración más amplia y así el análisis de la estructura será mejor. Luego indica que al decidir qué composiciones son las mejores, empieza a pulir el dibujo de cada detalle del boceto elegido. Finalmente desarrolla la composición que sea más adecuada al cómic, al personaje y que sea totalmente diferente a lo que ya ha sido hecho anteriormente.

Bolland (2008) indica que un ilustrador de portadas no es lo mismo que un ilustrador de cómics, ya que el segundo se encarga de la narrativa de la historia dentro del cómic. Sin embargo, el ilustrador de portadas también narra, ya que busca el elemento clave dentro de la historia que permitirá generar una buena portada.

También recomienda que el ilustrador de portadas debe conocer muy bien el tema y la historia que tendrá que narrar.

La editorial Wizard (2008) establece una serie de técnicas que han sido utilizadas y que actualmente siguen utilizándose en la elaboración de portadas de cómics.

Un solo personaje: la primera es la composición de un solo personaje, esta consiste en desarrollar la portada con cualquier plano de encuadre que muestre un solo personaje, ya sea el principal o uno secundario.



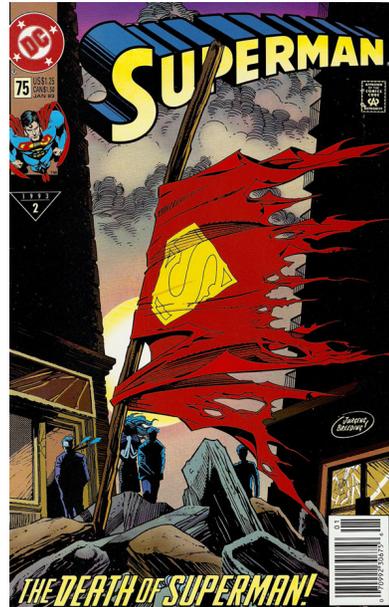
Fuente de imagen:
http://fc03.deviantart.net/fs71/i/2011/220/f/e/daredevil_blank_cover_comm_by_orphanshadow-d45vdrn.jpg



Fuente de imagen:
<http://cdn.culturemass.com/wp-content/uploads/2013/03/UNCANNY-AVENGERS-5-Cover.jpg>

Planos de grupo: si la historia lo requiere, también se puede elaborar una composición que muestre un grupo de personajes dentro de una portada.

Narrativa: en esta técnica lo importante es narrar un suceso que se encuentra dentro de la misma historia y así atraer la atención del lector potencial.



Fuente de imagen:
<http://www.supermantv.net/superman/comicbooks/superman75.jpg>



Interactiva: una portada interactiva consiste en una composición que muestra una situación que involucra de forma directa al lector.

Fuente de imagen:
<http://goodcomics.comicbookresources.com/wp-content/uploads/2009/09/hawkeyeiconic3.jpg>



Diseño gráfico: también se menciona que una portada memorable se basa más en el modo en cómo está diseñada y compuesta que en cómo está dibujada y ejecutada.

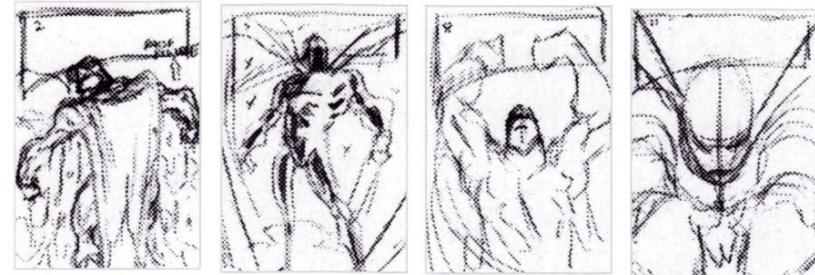
Fuente de imagen:
<https://mydoodleblog.files.wordpress.com/2011/08/spiderman-black-suits-cover.jpg>

Dibujar portadas

Quesada (2008) menciona que en el momento en el que se esté realizando la portada de cualquier cómic, hay que tomar en cuenta el logotipo y la posición de este. Asimismo recomienda que el logotipo puede utilizarse un elemento que interactúe con el o los personajes que se encuentren en la portada para hacer una composición dinámica. Al mismo tiempo esta interacción del logotipo se toma en cuenta solo si este es ya reconocible por el público, de lo contrario se dejará el logotipo tal y como está.

Luego del proceso de bocetaje que se requiere para realizar la composición de la portada, este es enviado a los editores para que ellos le brinden sus diferentes opiniones acerca del boceto. El equipo editorial formado por el editor jefe, el editor y el director creativo analizan la portada para determinar qué cambios serán realizados en esta.

Tras recibir la retroalimentación del equipo editorial, el ilustrador realiza un par de bocetos más y ya les presenta nuevamente a los editores el boceto colocado dentro de una plantilla de portada de la editorial, para mostrar un producto más cercano a la propuesta final. Una vez que se tiene la aprobación de los editores ya se procede a entintar el boceto y colorearlo.



Fuente de imágenes:
Revista Aprende a dibujar cómics. (2008).
Vol. 6.



Resultado final de portada

Quesada (2008) recomienda que al momento de realizar una portada siempre se escuche al editor ya que este es quien tiene el visto bueno final y es quien sabe qué es lo que quiere que aparezca en la portada y, a menos que se dialogue antes con el editor, no hay que salirse de la tangente creativa ya que esto puede provocar que la propuesta se aleje de la idea original del editor.

El autor concluye que realizar una portada es un desafío, ya que el objetivo de esta es brindar al lector una pizca de lo que sucede adentro del cómic con solo una imagen.

Proceso de portada de Uncanny Avengers #1

El impacto que tienen las portadas de cómics ante los lectores permite que ellos se interesen e introduzcan al contexto de la historia, por tal razón es importante conocer el proceso y la intención del cómic para desarrollar la portada. iFanboy (2012) realizó una entrevista a Tom Brevoort, editor ejecutivo de Marvel, sobre las características de portadas de cómics enfocándose en el trabajo desarrollado por John Cassaday, de la cual se tomó las preguntas que aportan al tema.

iFanboy: Con el nuevo cambio a Marvel NOW! Y una nueva dirección audaz para los diseños de portadas de Marvel, ¿qué tan alto fue su nivel de dirección en la portada de Uncanny Avengers?

Tom Brevoort: Además de las directrices generales de la nueva plantilla, el logotipo y los créditos no fue necesario decir nada más ya que Cassaday es un ilustrador con tal experiencia que no hacía falta.

iFanboy ¿Qué hace que una portada sea buena, en su opinión? ¿Qué elementos son necesarios? Y ¿Cómo se aborda el aspecto del diseño para una cubierta?

Tom Brevoort: La portada de un cómic debe llamar la atención e intrigar al lector para que este tome el cómic y lo compre. En las portadas de Marvel Now! Se está tratando de tomar una aproximación más al diseño de portada en término de logos y tratamiento. Antes, como los cómics solo se vendían en quioscos, el logo y la mayoría del texto debía aparecer en la parte superior de la portada para ser vistos. Ahora ya no, ya que la mayoría de tiendas muestran la portada completa y en el mundo digital no existe ninguna limitación

para mostrar la portada completa. Así que se pensó en experimentar un poco permitiendo que los dibujantes vieran los logos y los textos como parte de toda la composición al estilo de un poster de una película. Aparte de eso, las composiciones simples que se pueden descifrar a distancia son preferibles frente a las composiciones más recargadas, al igual que el uso del color blanco o rojo para resaltar. Asimismo el área viva dinámica [Dynamic Live Area] (el área de la portada que será más visible sin importar dónde pueda estar colocado el cómic) continúa teniendo forma de L invertida ocupando la columna central y la parte superior de la portada, así que esa es la parte más importante en términos de visibilidad garantizada.



Diferentes bocetos de John Cassaday



Fuente de imágenes:
<http://ifanboy.com/articles/behind-the-scenes-uncanny-avengers-1-cover-process-with-tom-brevoort/>

¡Fanboy: ¿Cuán importante es para la portada de un cómic representar el contenido de su interior?

Tom Brevoort: La portada definitivamente tiene que relacionarse con su contenido, pero no necesariamente de una manera específica. Esta es una de las cosas que va a gusto de cada quien por lo que diferentes lectores a menudo tienen diferentes puntos de vista. La portada debe de alguna manera representar la idea y la estética de la serie, para comunicar a un espectador por qué este tema en particular, de este cómic en particular será una experiencia de lectura satisfactoria. A veces simplemente se reduce a hermosas obras de arte. En otros casos puede aparecer una situación específica relacionada con el interior del cómic. Pero en realidad, no hay una manera absoluta de hacer una cubierta que funcione. Recientemente, en su serie "The Manhattan Projects" de Image, Jonathan Hickman ha estado realizando cubiertas que son totalmente basadas en texto, no hay imagen. Y que sin duda llaman la atención, aunque sea solo en contraste con la explosión de colores. Así que eso es potencialmente una opción válida también.



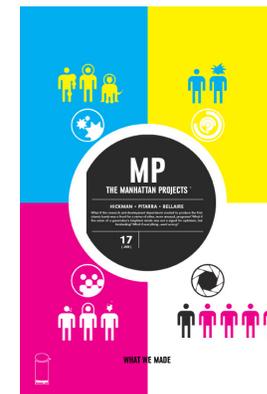
Fuente de imagen:
http://www.comicbookresources.com/imgsrv/preview/0/0/1/prv11667_cov.jpg



Fuente de imagen:
<http://multiversitystatic.s3.amazonaws.com/uploads/2013/01/ManhattanProjects8.jpg>



Fuente de imagen:
http://majorspoilers.com/wp-content/uploads/2014/02/manhatproj18_cover.jpg



Fuente de imagen:
https://d138hkes00e90m.cloudfront.net/release_images/themanhattanprojects_17-1.jpg

The Manhattan Projects

PARTES DEL CÓMIC

Guion

El guion es el esqueleto del cómic, es ahí donde nace toda la composición que será impresa. Linares (2008) asegura que el guion de una historieta o cómic debe ser concebido de forma semejante a como se hace uno destinado al cine o la televisión. El autor también menciona que al igual que el filme y el programa de televisión, el cómic presenta una historia y un desarrollo dramático que, en este caso, se transmite en una sucesión de cuadros.

El guion de un cómic no requiere de una secuencia de las escenas como los guiones cinematográficos o televisivos, ya que por su naturaleza, el cómic sintetiza las escenas y las presenta en cuadros con imágenes sucesivas y no secuencias de estas.

Los principales elementos de un guion para cómic, indispensables para contar la historia, son: la descripción de la situación, los textos, los diálogos y los sonidos.

LA DESCRIPCIÓN: en esta se plantean las características del escenario, la utilería y los personajes, así como las acciones que estos realicen. Cada cambio de escenario o la aparición de un nuevo personaje, requiere la descripción de cada uno.

LOS TEXTOS: los textos se emplean cuando se requiere situar al lector en algún cambio de tiempo o trasladarlo a otro lugar. Así mismo, los textos pueden brindar datos adicionales sobre los hechos o los personajes que se contemplan. Cabe mencionar que los textos serán utilizados solo cuando no exista otro recurso para narrar la historia.

LOS DIÁLOGOS: Así como en el guion cinematográfico o televisivo ofrecen la expresión oral, el guion del cómic además de esta, también muestra los pensamientos de los personajes.

LOS SONIDOS: En el cómic también existe el recurso de los sonidos. Estos se presentan a través de onomatopeyas mediante palabras que imitan sonidos. En algunos casos la tipografía de las onomatopeyas se realiza a mano para distinguirlas de los textos de diálogo y así darle mayor fuerza al sonido que se quiere representar, si este lo requiere.

Plot

Piffia (2009) menciona que antes de ilustrar la historia completa de un cómic, es necesario crear primero un "Plot" y lo define como "la historia dividida en viñetas". El plot se utiliza para tener una idea de cómo quedará la historia organizada, la posible cantidad de páginas que se serán utilizadas, si está será demasiado corta u ocupará muchas páginas y da una idea de qué tratará el cómic.

Página

Barbieri (1993) define a “la gráfica” como el arte de construir las páginas. El oficio del grafista consiste en ordenar en papel las formas, las masas y los textos de modo que organice un conjunto que contenga claridad y armonía adecuadas a lo que se quiere expresar en esa página. El grafista también define el tipo de papel, el tipo de impresión, la tinta y en algunos casos el color de la página.

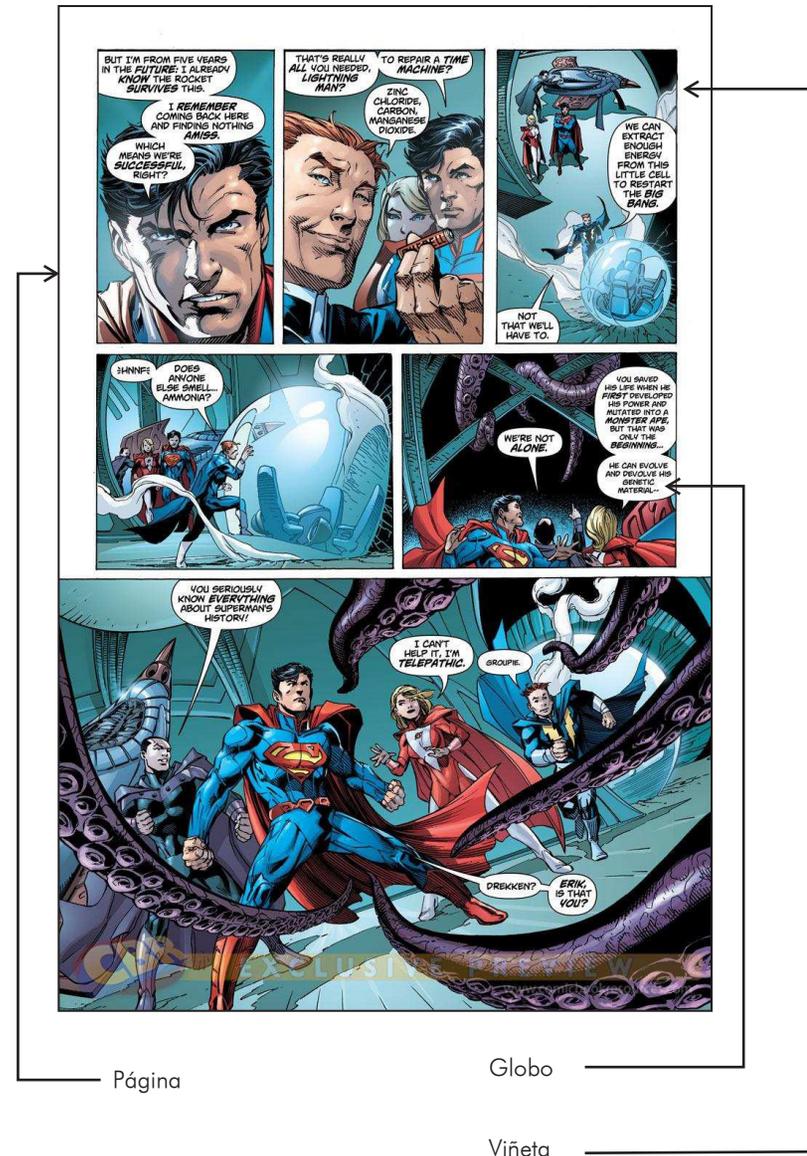
VIÑETA

Conocida también como “Cuadro” o “Panel”. Linares (2008) define que se le llama así tradicional y genéricamente al espacio que contiene dibujos con o sin texto, sin que tenga que ser siempre un cuadrado, ya que la viñeta puede adoptar cualquier forma geométrica. La cantidad de cuadros por página estará definida por el guion o bien por el ritmo que requiera la narración.

GLOBOS

Cuñarro (2013) define que el globo es creado para representar gráficamente los diálogos o el pensamiento de los personajes. Los globos deben ser leídos en una secuencia específica para saber quién habla primero.

Según Estrada (2014) el artista debe definir desde el bocetaje de la página, la posición que ocuparán los globos de diálogo de los personajes al igual que los globos de pensamiento y los cuadros de los textos. Como ya mencionó Linares (2008) los globos de diálogo deberán ser frases breves pero concisas para dar mayor peso y protagonismo a la imagen, ya que esta será la que brinde de mayor narración dentro del cómic.



Fuente de imagen:
<http://superman.marianobayona.com/ac6nei3.jpg>

Personajes

La importancia de los personajes dentro de una portada radica en el alto nivel que poseen para narrar y comunicar una situación. Como menciona Eisner (s.f.) en el cómic se sacan características estereotipadas ya establecidas en la sociedad y conocidas por el lector para desarrollar los personajes. Dentro de una portada el personaje, si está o no está en ella, tiene un alto poder de comunicación con respecto a la historia dentro del cómic, ya que su postura, su vestimenta, la mirada etc. pueden narrar al lector diferentes situaciones.

Ruiz (2008) menciona que un buen personaje es aquel cuya personalidad y apariencia encajan perfectamente y con sólo un vistazo se puede imaginar quién es, de dónde viene o qué carácter tiene. El autor determina una serie de pasos a seguir para crear un personaje efectivo y llamativo.

- ① **SILUETA:** la silueta es algo que el ser humano observa para reconocer a las personas. Conseguir una silueta adecuada al personaje, además de llamativa, será útil para la creación del mismo, a su vez que se refuerce la silueta con algún rasgo que identifique el carácter del personaje.
- ② **POSTURA Y COMPLEXIÓN:** la silueta también juega un papel importante en la postura del personaje y su complexión. A través de estos últimos se puede definir la edad, las habilidades e incluso la actitud del personaje.

- ③ **LA LÍNEA:** la fuerza de la línea y sus formas pueden determinar qué tipo de personaje se está realizando. Las líneas angulosas con formas puntiagudas dan sensación de agresividad y dureza. Así mismo las líneas curvas y formas sinuosas pueden indicar juventud y movimiento.
- ④ **LA MIRADA:** el autor también indica que la combinación correcta de cejas, entrecejo y diseño de ojos se podrá conseguir, con una sola mirada, la actitud y personalidad de un personaje.
- ⑤ **DETALLES:** los detalles en la vestimenta u objetos que porta el personaje lo dotaran de mayor personalidad y será más fácil que el lector lo identifique a través de esos pequeños pero sustanciosos detalles.



Fuente de imagen:
http://orig15.deviantart.net/46e1/f/2007/066/a/d/pirate_model_sheet_by_zurdom.jpg

PRINCIPIOS DE COMPOSICIÓN EN LOS CÓMICS

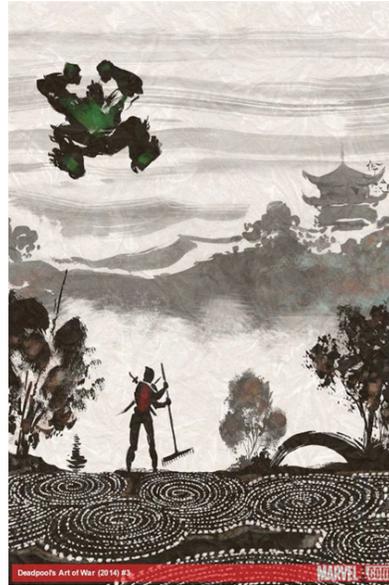
En Fotonostra (s.f.) se define que la composición es una distribución o disposición de todos los elementos en un diseño, de una forma perfecta y equilibrada. En un diseño, lo primero que debe de elegirse son todos los elementos que estarán dentro de él, luego se distribuyen y colocan de tal manera poder generar una composición equilibrada y un peso igualado. El peso de un elemento no solo se determina por el tamaño, que también es una característica importante, sino que por la posición y el espacio que ocupa.

Planos de encuadre

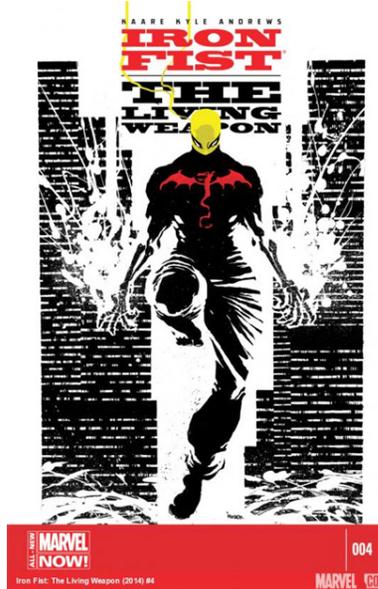
Flores (s.f.) en el sitio Origenarts manifiesta que los planos de encuadre son la forma de ubicar los elementos de una composición fotográfica de la forma más agradable posible. Dentro de las ilustraciones de las portadas de cómics, se puede destacar el uso de los siguientes planos:

Plano general

En este plano el objetivo es dar protagonismo a los personajes y el escenario para destacar el entorno en una sola toma.



Fuente de imagen:
http://cdn.pastemagazine.com/www/system/images/photo_albums/awesomemicbookcovers/large/deadpoolsartofwar3-scottkoblsh.png?1384968217



Fuente de imagen:
http://cdn.pastemagazine.com/www/system/images/photo_albums/awesomemicbookcovers/large/ironfistthelivingweapon-kaareandrews.jpg?1384968217

Plano total o entero

El objetivo de este es capturar al sujeto de cuerpo entero dejando cierto aire en la parte superior e inferior para que la composición se vea armoniosa. El sujeto es el protagonista en este encuadre.

Plano Americano

Este plano surge en las películas estilo Western de los Estados Unidos, ya que el objetivo era mostrar al vaquero con sus armas que eran una característica principal. Este plano captura al sujeto desde las rodillas hasta la cabeza.



Fuente de imagen:
http://cdn.pastemagazine.com/www/system/images/photo_albums/awesomemicbookcovers/large/grindhousedoorsopenatmidnight6-danpanosian.jpg?1384968217



Fuente de imagen:
http://cdn.pastemagazine.com/www/system/images/photo_albums/awesomemicbookcovers/large/deathwolverine.jpg?1384968217

Plano Medio

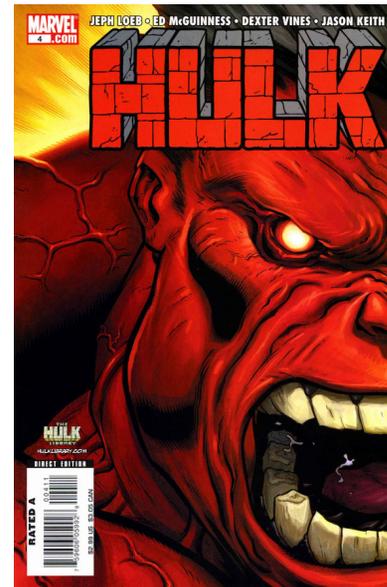
Este tipo de plano es de los más comunes. Consiste en destacar al sujeto desde la cintura hacia arriba o viceversa. Este plano funciona cuando se busca destacar algún elemento característico de la parte baja de la persona, como podrían ser los pies de una bailarina o un deportista.

Primer Plano

Este plano es para identificar tanto a una persona y básicamente consiste en captar la parte superior del pecho del sujeto hasta la cabeza.



Fuente de imagen:
http://cdn.pastemagazine.com/www/system/images/photo_albums/awesomecomicbookcovers/large/colderbadseed-juanferryara.jpg?1384968217



Fuente de imagen:
http://s744.photobucket.com/user/Greymalkin63/media/hulk_zps40622daf.jpg.html

Plano de gran detalle

Este plano es un acercamiento con mayor profundidad hacia una parte específica de un objeto o persona.

Plano de dos

El objetivo de este es enmarcar a dos sujetos en la misma toma, puede ser desde un plano general, plano entero o un primer plano de ambos sujetos.



Fuente de imagen:
<http://www.aaronlopresti.com/blog/al-content/uploads/2014/02/fantastic-four-112.jpg>



Fuente de imagen:
http://th04.deviantart.net/fs71/PRE/f/2011/055/e/6/spiderman_comic_cover_colour_by_darkartistdomain-d3abfs2.jpg

Plano de grupo

Al igual que el anterior, solo que este consiste en 3 o más sujetos en la toma.

Color en el cómic

Cuñarro (2013) explica que los colores han estado vinculados a distintas emociones y procesos psicológicos que le otorgan a los cómics un enorme potencial semiótico. También agrega que a pesar que el color mantiene diferentes connotaciones dependiendo de la cultura, las tonalidades de los colores mantienen un lenguaje universal:

Colores cálidos: se refiere a todos los ocres, rojo, amarillo y sus distintas mezclas.

Colores fríos: igual que los cálidos pero estos parten del verde y azul.

El autor también recomienda que dependiendo al grupo objetivo al que va dirigido, el color debe adaptarse a él. Los colores cálidos se consideran estimulantes, alegres y excitantes, así mismo los colores fríos son relajantes, sedantes e incluso deprimentes. El objetivo del color debe ser atraer la atención del público e impresionarlo emotivamente.

Cuñarro determina las diferentes dimensiones del color, las cuales son las siguientes:

El matiz: es la característica tonal que permite distinguir un color del otro.

La intensidad: también conocida como la saturación, hace referencia a la fuerza de un color.

El valor: también se le conoce como luminosidad o brillo y se refiere a la claridad y a la oscuridad de un matiz.



Fuente de imagen:

http://www.aloj.us.es/galba/digital/cuatrimestre_ii/imagen-pagina/color/HLS.jpg

A los autores del cómic les interesa la intensidad de los colores, ya que esta les permitirá llamar la atención del público y producir una emotiva impresión. Algunos coloristas utilizan el contraste para generar dichas sensaciones en el lector y así darle un carácter específico a la imagen.



En la imagen que se muestra se aprecian dos situaciones idénticas pero el uso del color hace que se perciban de manera diferente. Mientras en la primera el color cálido genera una sensación de conflicto y furia, en la segunda escena se percibe una situación trágica y triste por sus tonos fríos.

Fuente de imagen:
<http://apuntesalmargen.com/images/comic-colores.jpg>

Ángulos de la cámara

Polanco (2013) manifiesta que la elección del ángulo de la cámara para una fotografía es vital para lo que se busca transmitir y que esto puede hacer de una fotografía normal una extraordinaria.

El ángulo de la cámara también permite narrar la situación dentro de la ilustración.

Ángulo cenital

Este ángulo consiste en colocar la cámara en la parte superior del sujeto u objeto que se busca destacar.



Fuente de imagen:
<http://www.newkadia.com/Covers/L/E/Elektra%202014%20series/elektra2014series1.jpg>

Ángulo picado

Este ángulo se produce cuando la cámara se coloca en un plano superior al objeto fotografiado. El ángulo picado proporciona al sujeto una sensación de inferioridad.



Fuente de imagen:
<http://www.totallytop10.com/wp-content/uploads/2012/05/avengers-503-best-comic-cover.jpg>

Ángulo normal

El ángulo normal es el que sitúa la cámara al mismo nivel del objeto.



Fuente de imagen:
<http://totallytop10.com/wp-content/uploads/2012/05/avengers-76-491-best-comic-covers.jpg>

Ángulo contrapicado

El objetivo de este ángulo consiste en colocar la cámara en un plano inferior al sujeto que se busca fotografiar. A diferencia del ángulo picado, este ángulo le brinda al sujeto fotografiado superioridad y una posición dominante.



Fuente de imagen:
<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/7a/d/45/7abd450ebdc6d00dc9ae2d3c98e8b43a.jpg>

EDITORIALES DE CÓMICS

MARVEL COMICS

Según Cardoso (2015) Marvel Comics fue fundada en 1939 por Martin Goodman, con varios cambios de nombres y fracasos de lanzamiento. El nombre más popular antes de Marvel Comics fue Timely Comics y su primera publicación importante fue el Marvel Comics #1 en octubre de 1939, en la cual aparecía la Antorcha Humana original y el antihéroe Namor. Estos personajes tomaron tal popularidad que luego tendrían sus propias series. Otro superhéroe popular creado en esas fechas fue el Capitán América. Durante los años 50 toda la industria del cómic decayó por la Segunda Guerra Mundial. En 1957 Marvel estuvo a punto de cerrar sus puertas debido a la bancarrota de su distribuidora. A principios de los 60 la compañía intentó retomar el género de superhéroes que había sido revitalizado por su rival DC Cómics unos años antes. Fue entonces que Stan Lee junto a Jack Kirby crearon Los 4 Fantásticos y a partir de eso, Marvel comenzó a crear otros personajes como Spiderman, Hulk, Ironman entre otros, los cuales permitirían a la compañía salir de la bancarrota. Marvel cuenta con miles de personajes en sus historias los cuales los ha sabido aprovechar ya que además de cómics, obtienen ingresos gracias a los juguetes y al universo cinematográfico que han formado desde el 2008 comenzando con la película de Ironman.



Fuente de imagen:
<http://vignette2.wikia.nocookie.net/logopedia/images/a/a8/Marvel-logo.png/revision/latest?cb=20140701230531>

DC COMICS

El sitio "Empezar a leer DC Comics" menciona que a finales de 1939 se unieron las compañías Detective National Allied y Publications Detective Comics para dar origen a DC Cómics la cual adoptó las iniciales de Detective Comics. En marzo de 1937 se publicó la historieta Detective Comics No. 1 pero es hasta junio de 1938 que es publicado Actions Comics No. 1 en cuya portada se encontraba Superman. Fue entonces que comenzó una fiebre por los cómics nunca antes vista, especialmente por el género de superhéroes. El éxito de los cómics de superhéroes se debió al contexto de la pre-segunda guerra mundial. Más adelante, en mayo de 1939, se publicó Detective Comics No. 27 donde apareció el segundo gran personaje de DC Comics, Batman. A partir del éxito generado por sus personajes, DC Comics no demoró en crear una gran gama de personajes, entre ellos la Mujer Maravilla quien apareció por primera vez en All Star Comics No. 8 en diciembre de 1941. DC Comics cuenta con una gran cantidad de personajes y diferentes universos los cuales han sido adaptados a diferentes formatos como los videojuegos, películas y series de televisión.



Fuente de imagen:
<http://famouslogos.net/images/dc-comics-logo.jpg>

VÉRTIGO

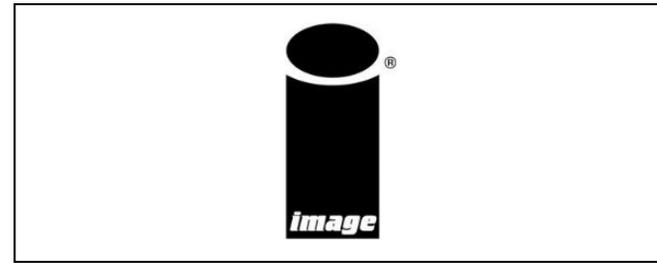
Santullo (s.f.) indica que a un grupo de autores les molestaba la rígida continuidad del universo de DC Comics. Esto provocó que surgieran nuevas historias muy alejadas al género de superhéroes y al universo de DC en sí. Estas series no tenían relación entre ellas ya que sería absurdo que géneros tan diferentes coexistieran en un mismo universo. Fue así que surgieron diferentes historias que crearon sus propios universos, entonces DC decidió crear una nueva línea de publicaciones enmarcadas como “adultas” o para “lectores maduros”. Esta nueva línea se llamó Vértigo y cada colección tiene sus reglas y son independientes, no se afectan entre sí. Además ninguna es infinita ya que cuentan o deben contar con un final concreto. Otra característica de las historias de Vértigo es su carácter de cómic de autor, es decir que cada serie, de principio a fin, es hecha por los mismos autores, o al menos por el mismo guionista, de modo que se mantiene una coherencia que difícilmente se alcanza con cinco guionistas, como las historias de DC.



Fuente de imagen:
<http://media.comicbook.com/2015/10/vertigo-comics-155601.jpg>

IMAGE COMICS

Según Santullo (s.f.) a comienzos de los 90 un gran grupo de autores se separó de Marvel para fundar Image Comics, ya que estaban cansados del maltrato editorial y de la poca libertad a la hora de interpretar a los personajes. Jim Lee, Rod Liefeld, Todd McFarlane y Erik Larsen fueron algunos de los que conformaron Image Comics. Esta nueva compañía planteó docenas de series orientadas a un público infantil-adolescente, con impresionantes dibujos y guiones muy sencillos. Algunas colecciones fueron todo un éxito, como Spawn de Todd McFarlane, ya que hoy en día cuenta con un centenar de números, una película y una serie de dibujos animados. Después de lo que se llamó “el boom Image”, la cual disparó las ventas hasta límites insospechados, todo volvió a la normalidad y la compañía cuenta con un pequeño grupo fiel de seguidores.



Fuente de imagen:
<http://heroesanddragons.com/wp-content/uploads/2013/04/image-comics-logo.jpg>

► DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

A continuación se presentan los resultados obtenidos de la entrevista a David Ajá, los cuestionarios a Rodolfo Migliari, Alejandro Najarro y Arístides Flores, y guías de observación de dos portadas de cada ilustrador nominado al premio Eisner 2014 y tres del ganador David Ajá. Para el análisis de las portadas se realizó la lectura de cada cómic (ver anexo 6) para profundizar más en la narrativa gráfica de las portadas.

David Ajá (Entrevista)

1. ¿Cómo visualiza mejor una portada?, ¿con el guion directamente o con las viñetas del cómic ya ilustradas?

Rara vez tengo el cómic hecho antes de hacer la portada. Tal y como funciona el tema industrial en Estados Unidos, normalmente las portadas suelen estar de 3 a 4 meses antes de que el cómic salga a la venta, porque lo presentan en el catálogo para que las tiendas de cómics hagan los pedidos... entonces, normalmente, cuando haces las portadas el cómic no está hecho. La verdad es que se suele trabajar con tiempos muy justos, normalmente te llega el guion de la imprenta un mes antes y cosas así.

Y en nuestro caso tampoco hay guion tal cual, con Hawkeye, porque trabajamos sin guion, es un método de trabajo un poco extraño. El método de trabajo es usualmente que Matt (guionista de Hawkeye) y yo hablamos un poco de la historia, con eso normalmente es con lo que hago la portada, sabiendo un poco de que va el número. Y luego ya entonces él me manda un plot que va separado por páginas en plan de qué es lo que pasa un poco en cada página, que luego eso puede caerse totalmente o cambiar totalmente. Luego ya entonces me pongo yo a ver como distribuyo eso y le voy comentando a Matt cosas e ideas que se me han ocurrido o cambios o mira aquí hacemos esta escena de esta manera o si hacemos este número entero... porque luego además los números de Hawkeye suelen ser un poco temáticos, que tienen una temática de diseño.

Luego además claro, es el caso del número del perro (Imagen 1) cuando se me ocurrió hacer lo de las señales, claro todo eso en el plot no estaba, surgió luego “¿y si lo hacemos de esta manera?” o sea, lo que había era una historia de lo que pasaba en el cómic, no la forma de contarlo. En el número 13 que se me ocurrió hacer, pues eso, como era un tipo funeral, algo muy fúnebre, una historia muy... machacona casi si quieres, no quería que hubiese grandes cambios, posición 3x3 en plan de que todas las viñetas tienen exactamente el mismo tamaño durante todo el cómic.

○ luego el número 15 (Imagen 2) con el tema de los juegos, el tema de los sordomudos... bueno, entonces todo eso hay que hacerlo de antemano porque claro, no se puede escribir un guion sin saber el formato, que el formato en Hawkeye es casi tan importante... es tan importante el cómo lo contamos como el qué contamos. Luego llega ese proceso del cómo se cuenta y ya una vez con eso se lo mando un poco a Matt, le mando mis bocetos, mis ideas de distribución y ya sobre eso vamos trabajando poco a poco, en plan de “bueno, pues entonces esta página, espera que le ajusto aquí más o menos cómo podría ser y tal” entonces yo me voy dibujando y él va pensando en diálogos, vamos escribiendo diálogos mientras voy dibujando... es una cosa hecha a medias... si te has fijado, nosotros nunca firmamos como guion y dibujo, siempre ponemos “by Matt Fraction and David Ajá”... muchas veces nos preguntan “¿De quién ha sido esta idea?” y no lo sabemos ni nosotros, porque es muy difícil poder saberlo, porque muchas veces una idea, un comentario, un boceto lleva a una idea, una frase de él me lleva a hacer un boceto, que le lleva a él pensar otra cosa... entonces, claro, al final es un tema muy colaborativo lo que hemos hecho. Y pues realmente nunca haces portadas teniendo el interior dibujado.



Imagen 1



Imagen 2

1.2 Mencionaste esto del formato... ¿A qué te refieres con el formato?

El formato es la composición de viñetas... el cómo cuentas una historia... o sea, hay una historia y hay una manera de contarla. No es lo mismo contarla haciendo unas viñetas que sean 3x3 durante todo el número, a incluir a lo mejor el tema de íconos en el número del perro (Hawkeye #11), o en el número 3 (imagen 3 y 4) el tema de la persecución de coches que se me ocurrió incluir lo de las pequeñas flechas, el tema de hacer viñetas que eran más horizontales en vez de verticales, para poder plasmar bien la persecución de coches... no sé... lo que es la forma, la narrativa.



Imagen 3



Imagen 4

2. ¿Qué aspectos intervinieron en la toma de decisión de los elementos a utilizar en las portadas de Hawkeye?

Siempre que intento hacer portadas, lo primero que pienso es que tienen que llamar la atención un poco diferente ¿no?, porque al fin y al cabo la portada es lo que te vende el número, es lo que se va a ver antes en las estanterías... antes pensaba más en algo que resaltase dentro de las estanterías, por ejemplo con las de Iron Fist (Imagen 5) intenté meter dos bloques blancos a los lados, porque en aquella época las portadas eran como muy pictóricas, todas... siempre había como dos franjas blancas, una a cada lado como para que se viera bien entre todos los cómics en la estantería, que estuvieran como con margen y bueno, el blanco me gusta mucho, también lo he usado en Hawkeye pero de otro punto de vista... aquí en Hawkeye son mucho más minimalistas, porque también he tenido en cuenta que ahora además de comprar en las tiendas de cómics y si tienes que ver algo desde muy de lejos bastante llamativo, tienes el tema internet que mucha gente compra a través de "comixology" (sitio web para comprar cómics) o cosas así, entonces te tienen que funcionar también a un formato pequeñito y que te sigan llamando la atención. Y bueno la historia empezó solamente en blanco, negro y morado para coger el tema del traje de Hawkeye que es lo que le representaba, el morado... aunque luego cambian al rojo y amarillo, la primera idea era esa...

Es lo que también estoy haciendo ahora con la Bruja Escarlata (imagen 6), por ejemplo, que estoy haciendo las portadas solo con rojo, utilizando como el color base del propio superhéroe, como son personajes muy icónicos, entonces jugar con eso. Una estética muy pop tiene en general y muy de diseño... el logotipo que también lo diseñé yo, como que se diferencia mucho, yo creo, de los típicos logotipos de superhéroes y está hecho adrede también en plan de "esta serie va a ser diferente" porque era nuestra idea... no iba a ser un cómic de superhéroes al uso, iba a ser una historia, pues más, desde el punto de vista más humano, casi parece una sitcom... entonces iba más por ese tema... entonces la idea era esa, marcar desde un principio que era diferente, que era una serie que no tenía nada que

ver con otras cosas que estaban publicando en ese momento y que llamase la atención y sobretodo también a gente, que a lo mejor, no se había acercado nunca a superhéroes, que parece que lo hemos conseguido además. Lo bueno que hemos tenido es muchas ventas de gente que no solía leer superhéroes y chicas, muchísimo público femenino hemos atraído... es una barbaridad y muy bueno además.

También hay otro punto factor que importa mucho y es hacer lo que a mí me gusta, que al final también es eso, nunca haría algo que no me gusta... si no te gusta a ti mismo, no vas a estar cómodo.

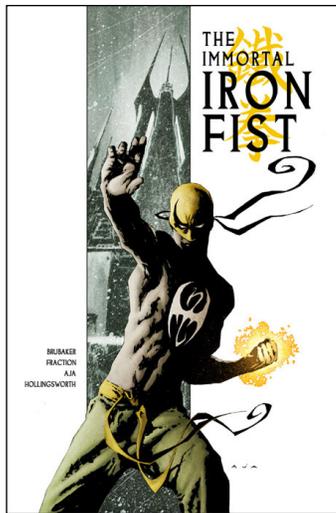


Imagen 5

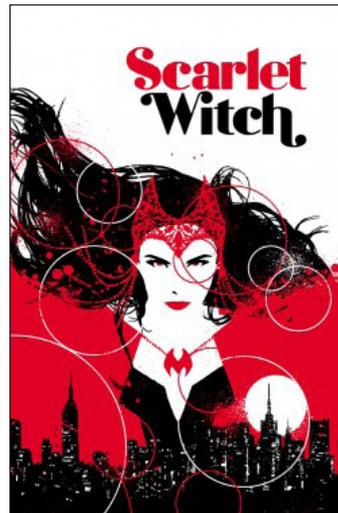


Imagen 6

3. ¿Qué proceso realizó para decidir qué principios de composición utilizar en las portadas de Hawkeye?

Tengo muchas influencias del constructivismo ruso, creo que se nota mucho, y todo el tema de carteles de cine... me gusta mucho también ese tema y además me parecía algo distinto para hacer en portadas de superhéroes. Y luego, con el tema del color comencé con el morado y antiguamente en Marvel yo varias veces podía cambiar el logotipo de Marvel de color, pero justo ahora, con la absorción de Disney y temas corporativos decidieron dejar el rojo corporativo tal cual siempre en portada, y a partir del número 6, todas las portadas deben llevar una franja roja en la parte inferior.

Entonces esa franja roja con el morado me iba a quedar como si fuera una pegatina puesta. Yo cuando hago una portada tomo en cuenta que tengo que meter unos elementos, desde el código de barras, hasta el nombre de los autores y todo eso es parte de la portada, me gusta que todo sea uno y no que queden como pegatinas puestas en el dibujo. Entonces en el momento que me hicieron meter el rojo dije: "¿qué pasa si ahora lo viro a rojo?".

Además justo había hecho una portada en donde había metido unas salpicaduras de sangre rojas, ahí en la de "La Cinta" (imagen 7), que esa de hecho fue ya para empezar a equilibrarlo con el logo de Marvel que era rojo. Entonces me venía muy bien en el siguiente número, que era donde estaba él (Hawkeye) dentro de una flecha, el número 6 (imagen 8), así como mirando para abajo, de hecho la estaba haciendo de morado y pensé "¿Y si la pongo en rojo igual todo?" y de repente parece como que va avanzando poco a poco al rojo.

Además también teníamos el concepto de poder excusarlo como que la cosa se va poniendo más tensa, más violenta... Y luego, incluso, el tema de pasarlo a amarillo, pues podía tener un poco que ver con la llegada del Clon también, que tenía un punto entre blanco y amarillo... por ir dándole también una vuelta de tuerca, porque también el primer tomo nos quedaba todo en morado, el segundo nos quedaba todo rojo, que era hasta el número del perro, y luego en el siguiente número es cuando empecé a introducir el amarillo, que además iban a ser dos tomos, que era la historia de Kate, por un lado que se iba a los ángeles y la historia de Clint que se queda en Nueva York... se iban alternando un número cada uno. Entonces la idea era que las portadas fuesen enfrentadas, que la historia de Kate y la historia de Clint encajen en cada número.

4. ¿Cómo inicia su proceso de bocetaje para una portada?

Primero cojo un poco el concepto, de qué va a ir la historia. Por ejemplo la portada de "I love Hawkeye" (Imagen 9), como transcurría un poco en el día de San Valentín, empecé con el tema "corazón" como idea, entonces comencé con lo típico, además que tenía que utilizar el rojo y empecé a buscar ideas con el corazón, con Kate en plan Lolita con las gafas de corazón... vas haciendo bocetos... es buscar un concepto y darle vueltas. Y de repente se me ocurrió lo de "I love Hawkeye" y dije "A qué guay... ¿y si ponemos solo esto en la portada?". Luego pensé que pusiéramos a Kate con una camiseta y que en la camiseta diga la frase... Siempre es eso, buscar el concepto... como el concepto del perro igual... era perro y asesinato y buscas cómo hacerlo gráficamente y llegas a una composición.



Imagen 7



Imagen 8



Imagen 9

5. ¿En qué se basa para elegir la opción final dentro del bocetaje?

Intento el tema de que se vea bien en pequeñito, el tema que sea muy fuerte... no es lo mismo en interiores que dibujo de una manera bastante distinta, porque no es lo mismo que tengas que contar una historia a que tengas que hacer una imagen de impacto visual, son dos cosas distintas. Cuando estás contando una historia, te interesa mucho más toda la expresividad de los personajes, que todo se lea muy bien, que todo sea muy claro, mientras que en las portadas lo que busco más que todo son manchas de color y una composición y un par de cosas que llamen la atención... Entonces el estilo de dibujo es distinto también, no deja de ser mi estilo pero es otra cosa. Son imágenes estáticas, además, que tienen que ser más para ser vistas. En un cómic, cuando haces el interior, el lector no va a estar admirándolo, o sea puede admirarlo después los detalles y cómo está hecho, pero el principal objetivo del cómic es contar la historia. Entonces yo dibujo para que esos dibujos sean leídos. Por dentro es al final como un tipo de escritura... es el dibujar para que esos dibujos se lean, mientras que una portada no, en una portada lo que necesitas es un impacto visual, necesitas algo que sea más bonito, más equilibrado... tiene que entrar por los ojos de una manera visual, que incluso alguien se pueda quedar mirándola, cosa que un cómic por dentro no, no es ese su objetivo, su objetivo es pasar de una viñeta a otra y marcar un ritmo y llevar al lector en toda la historia, mientras que en la portada si te interesa que se la quede mirando. La iconicidad es muy importante aquí.

5.1 En el momento que ya tienes dos opciones de portada ya finales ¿En qué te basas para elegir la propuesta final?

Eso es muy complicado francamente... si tengo dudas lo consulto, se lo mando al editor, también a Matt... pero para eso tengo que tener muchas dudas porque si al final tienes muchos bocetos y te gusta uno mucho, nunca enseñes todos al editor porque va a escoger el que no te gusta. Entonces yo creo que es mejor hacer yo la selección y si ya quieren que opinen sobre ese boceto.

5.2 Básicamente tu elección se basa en tus gustos...

Sí, aunque hay que pensárselo mucho, hay que pensar que por qué esta en lugar de esta pero al final es tu trabajo el de elegir. Toda la vida, cuando he hecho muchos bocetos, desde que soy ilustrador es mejor enseñar solo los que me gusten porque como enseñes el que no te guste, en plan de demostrar "todo lo que has trabajado", fijo escogerán el que no te gusta.

6. Cuando se desarrolla una portada ¿se hace un estudio previo de los lectores a los que va dirigido?

Más que el tipo de lectores, el tono del cómic. No es lo mismo estas portadas (Hawkeye) con otras como Cráneo Rojo que no tienen nada que ver, tienes que coger un poco el tono y el concepto. Porque claro, estas portadas no funcionarían para otra serie, porque estas tienen un concepto de que fuese distinto, que llamase la atención de una manera, pero este tipo de portadas no funcionarían para el mismo Iron Fist, porque era otra cosa, era una historia más de kung-fu, era más épica... estas de Hawkeye es algo más urbano. O las de Cráneo Rojo (imagen 10) que están basadas en carteles Nazis, o unas que hice para 5 Ronin (imagen 11) que eran en plan casi pictóricas, más barrocas imitando un poco temas de pintura japonesa. Lo primero es el concepto y a partir de ahí trabajas.



Imagen 10

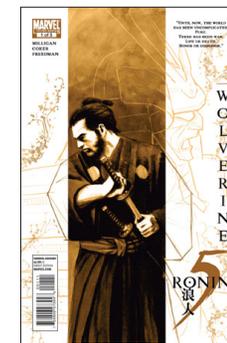


Imagen 11

6.1 Entonces te basas más en el estilo de la historia y el personaje que en los gustos de los lectores...

¿Qué gustos tienen los lectores? ¿Tú lo sabes? Yo no... Voy con Hawkeye, al final posiblemente más del 50% de nuestros lectores era público femenino, resultó serlo. Nadie esperaba eso cuando empezó la serie, ni nosotros. Y ha abierto muchas puertas a un público diferente, para muchas personas fue el primer cómic que leían... Seguramente podría haber hecho otra serie para gente que les gusta un estilo de tipos desproporcionados con degradados y muchas venas, como el dibujo de los 90, que personalmente no me gusta y yo no voy a hacer algo que no me gusta. ¿Yo compraría este cómic? Sí... No puedes pensar realmente a quién va dirigido, yo creo que tienes que hacer una cosa que esté bien, que tú confíes en ella, entonces el público vendrá.

7. Podría ejemplificar ¿Cómo intervienen los personajes en la ilustración de una portada?

Va dependiendo de los números, en el número uno no puedes meter la portada del perro por ejemplo, porque no tendría ningún sentido. Siempre me gusta hacer que en las portadas del número uno salga el personaje, porque estás lanzando una nueva serie entonces tiene que ser un poco como presentación. La primera (imagen 12) era con todos los conceptos que íbamos a incluir... el tema urbano en primer lugar, quería que se viese el lugar... también el tema de presentarle a él y saber que es un arquero. Y luego además el tema de las dianas y esas cosas a él le da un punto pop... era el punto de demostrar que esta serie es un poco diferente, va a tener otros aspectos. Ahí si es importante el personaje... o el tema del propio logo que es no es un logo gigante y si te fijas el logo está hecho de tal manera que incluya los nombres, para que se viera un poco como cómic de autor, como que este es el Hawkeye de Matt Fraction, Aja y Hollingsworth... como que somos solo nosotros tres haciendo este cómic y por eso se ve que es una cosa distinta.

Y como mencionas lo de los personajes, en el número tres ya marqué un poco que estuviera Kate, mediante una silueta pero ya sabes que serán los dos "Hawkeyes"... También si vemos las últimas portadas de la serie hay un par de portadas de villanos, que también me pareció interesante ya que no los había sacado nunca... siempre me parece interesante tener como que el contrapunto, en un par de portadas están los dos personajes buenos y en otras los dos personajes malos. Las dos penúltimas portadas que son como el típico poster de cine que ya te hace un resumen de toda la trayectoria, con todos los personajes y en la última volvemos con la azotea como en el primer número pero ya sin Hawkeye y la ropa tendida como que "esto ya se ha terminado".

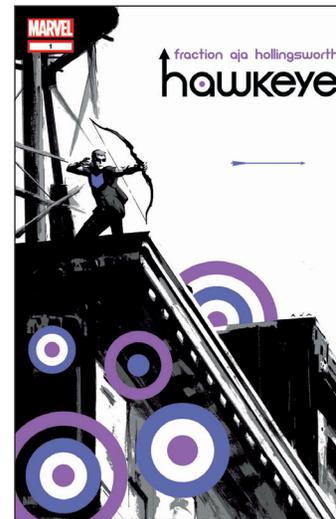


Imagen 12

8. ¿Cuál es la importancia del color en una portada?

Me gusta usar pocos colores en las portadas siempre, me parece que llama más la atención y sobre todo buscar la iconicidad... ahorita estoy haciendo portadas para Karnak (imagen 13) y las estoy haciendo con verde porque su color es este. Me acuerdo las que hice para Lobezno (imagen 14) que las realicé con dos tonos de marrón... es buscar que el propio color te hable junto al personaje. En Hawkeye como te comenté, el color fue variando y fui buscando otra cosa luego porque los colores ya estaban presentados. Lo primero era meter el morado y ya una vez que has puesto el morado pues puedes ir variando y seguramente lo haré en algún momento con la Bruja Escarlata. Importancia tiene muchísima, tanto el color como la ausencia del color, porque el blanco es un color que a mí me parece imprescindible.

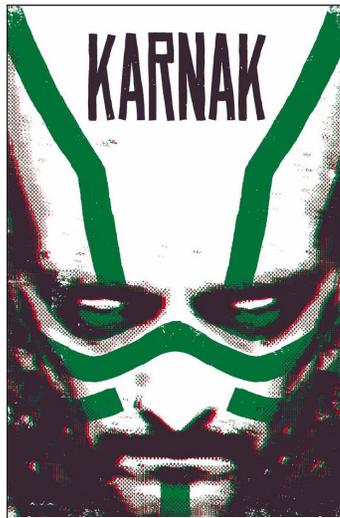


Imagen 13

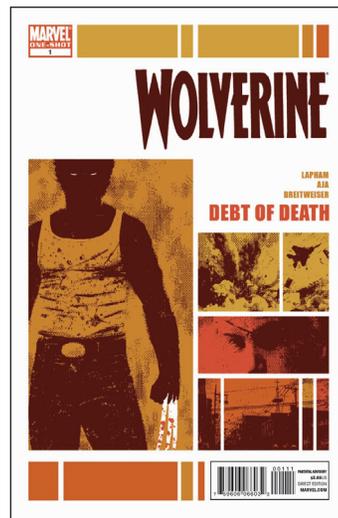


Imagen 14

9. ¿Qué aspectos hacen que una portada sea efectiva?

Efectivo supongo que es que llame la atención y que se compre, que al fin y al cabo para eso está... yo te puedo contar las cosas que hago, que sean efectivas o no, pues no lo sé, pero si ha habido cosas que han funcionado... yo creo que hay que pensarlo un poco, como te comentaba antes lo de las estanterías, que con Iron Fist fue darle esa vuelta de tuerca de pensar que si está todo abarrotado de colores, entonces fue buscar un punto diferente pero que funcione. El ¿cómo? o el ¿qué elementos en particular? Es que también va a ser muy particular de cada momento y que luego aciertes es otra cosa... Tampoco es que haya una receta... Aunque eso es una cosa buena que ha tenido Hawkeye, que poco a poco se van haciendo portadas un poco más icónicas, ahora hay muchísimas con diseño gráfico y colores planos, que a mí me gusta mucho más, me llama la atención, pero claro, de esta manera mis portadas van a llamar menos la atención, porque habrán más parecidas... pero habrá que dar otra vuelta de tuerca pero no lo sé... realmente no creo que haya una receta. Porque tampoco puedes decir solamente que hay que ir al contrario de lo que hace todo mundo y resultas haciendo algo muy malo... de eso se trata, de buscar soluciones... la solución es pensar y ver qué puedes hacer y a veces te equivocas y a veces te sale bien. Hay que pensar mucho eso sí.

10. ¿Qué es para usted la retórica visual y cuál es su aporte en la ilustración de portadas de cómics?

Yo soy más de hacer dibujos conceptuales que de hacer “dibujos bonitos” como se dice, a mí me ha gustado más el tema diseño, como constructivismo ruso como ya te mencioné. Puede haber portadas muy bonitas pero creo que pueden llegar a confundir el mensaje, si vas a vender un mensaje, vamos a intentar hacérselo lo más claro posible al receptor. A veces puedes tratar de transmitir caos, entonces tienes que hacer una portada caótica y llena de colores... creo que es indispensable, para todo el tema de pensar visualmente, quiero decir, todo lo que hagas visualmente va a transmitir algo, no es lo mismo un dibujo recargado, que también puede ser necesario, pero depende el ¿qué?... depende mucho del objetivo y concepto que busques para cada portada.

11. Cuando desarrolla una portada ¿piensa en qué figura retórica utilizar o esta surge por sí sola?

En la última portada de Hawkeye (imagen 15), supongo que ahí hay mucho simbolismo, porque si analizas esa última portada, es un tejado con unas antenas y ropa colgada ¿qué es eso? Nada, pero quiero decir que hay mucha metáfora ahí atrás, estamos viendo temas ya de que es el edificio, todo lo que gira entorno, luego no sabes muy bien si es un amanecer o un anochecer pero en cualquier caso es un cambio... El tema de la ropa colgada como un superhéroe colgado, también es una metáfora, yo creo que hay muchos símbolos en esa portada. También la portada del huracán (imagen 16) me parece que es más clara, ya que el propio huracán se lleva las letras del logo y todo el tema del apagón en Nueva York que se ve como las luces y las sombras, es bastante conceptual también.

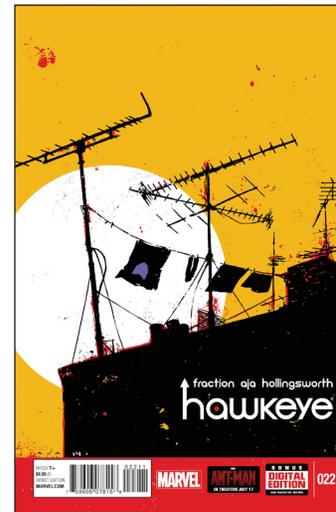


Imagen 15



Imagen 16



12. ¿Qué figura retórica aplicó en la portada de Hawkeye #11? Y ¿qué quiso transmitir?

Lo primero es que es un número sobre el perro, como se ve claramente, y luego que ha habido un asesinato porque al fin y al cabo era como una especie de historia noir pero protagonizado por un perro, entonces era el asesinato por un lado y misterio con perro... el hecho de las huellas me pareció una buena forma de indicar el camino que puede el perro ir investigando, aparte que las huellas de un animal enseguida te das cuenta que no son humanas y te van a llevar al tema animal que es de lo que va el número por dentro. También el tema de la sangre que claramente va a llevar a un asesinato. Además el perro también viene como que al espectador, está como de pasada, pasa a la página y vemos que se va afuera el perro pero se va a adentrar dentro del cómic... que la cabeza del perro estuviera afuera era como por eso, sencillamente expectativo y decir que el asesinato que estaba ahí lejos arriba a la izquierda, he cruzado toda la portada y ya estoy saliendo de ella para recontar la historia. No sé si esto se me está ocurriendo ahora o se me ocurrió en el día que la hice... cuando dibujas también hay una cosa, que muchas veces te pones a hacer cosas y te das cuenta posteriormente, ves que hay cosas que no te funcionan así, lo cambias, haces esto, tal idea y a veces llegas a conclusiones gráficas que a ti te están transmitiendo algo aunque no sabes lo que es, que luego es lo que buscas transmitir. El dibujo es muy intuitivo siempre. Las buenas ideas, más que pensando llegan trabajando.

Rodolfo Migliari (Cuestionario)

1 ¿Cómo visualiza mejor una portada? ¿con el guion directamente o con las viñetas del cómic ya ilustradas?

La situación ideal sería poder leer el guión o poder consultar el arte de interior antes de comenzar a esbozar ideas para una portada, pero en mi experiencia trabajando para Marvel y DC, como la portada se usa para publicitar el cómic varios meses antes de que se dibuje (y a veces inclusive que se termine de pulir el guión) muchas veces lo único que uno tiene para comenzar es una descripción breve de no más de un párrafo aportada por el editor.

2 ¿Cuál es la intervención de un texto/historia/guion en el proceso de elegir qué signos utilizar y cómo utilizarlos en una ilustración de cómic?

En los casos en los cuales uno tiene acceso al guión, depende mucho de si es un primer número de una serie nueva en la que el lector no conoce nada de la historia o los personajes (donde se busca presentar los personajes, sus trajes y habilidades y algo de la historia de la forma más clara posible) o si ya son personajes establecidos a lo largo de los años se puede jugar con lo que ya sabe el lector.

3 ¿Cómo interviene el uso de signos en una ilustración?

Por las características técnicas de mi estilo de trabajo realista, en mis composiciones no utilizo muchos signos ya que lo que más atrae y eventualmente vende de mi trabajo es el poder ver a los personajes representados de una forma más realista. Otros estilos de dibujo sintéticos quizás se prestan más para su uso narrativo.

4 ¿Qué es para usted la retórica de la imagen?

Quiero aclarar que mi aprendizaje como dibujante y especialmente como portadista fue prácticamente autodidacta y desde ese lugar entiendo la retórica de la imagen como la forma de comunicar una idea con imágenes de forma estética y efectiva.

5 ¿Cuál es la importancia de las figuras retóricas en las portadas de cómics?

Entiendo que es importante porque lo ideal en una portada es poder comunicar de forma atractiva, clara y de lectura rápida una idea o concepto que logre persuadir al lector a tomar el cómic y leerlo.

6 ¿Qué aporte brinda el uso de la retórica dentro de una ilustración de cómic?

Imagino que aporta más herramientas al artista para poder transmitir los conceptos que uno necesita comunicar.

7 Cuando desarrolla una ilustración de cómic ¿piensa primero en qué figura retórica utilizar o esta surge por sí sola?

Como no provengo de una instrucción académica imagino que en mi caso, me resulta más instintivo pensar mis trabajos en términos compositivos, si la imagen es dinámica y de fácil lectura. Si las actitudes de los personajes son las que mejor los representan y que puedo incluir en la imagen para que sea interesante, teniendo en cuenta que algunos de estos personajes han sido dibujados periódicamente por más de 60 años. Así que supongo que surge por sí sola.

8 ¿Considera que una portada de cómic efectiva se logra a través de la retórica? ¿Por qué?

Depende de cuál sea el concepto detrás de la portada, hay portadas que son efectivas porque lo que cuentan es impactante para el lector y se cuenta de forma efectiva. Muchas otras veces es solo una imagen del personaje en una pose dinámica que resulta atractivo para el fanático que quiere ver a su personaje favorito bien representado. Spider Man balanceándose en su tela sobre Manhattan o Batman sobre una gárgola bajo la lluvia en Ciudad Gótica.

9 ¿Cree que las siguientes portadas son efectivas? ¿Por qué? (Responder acerca de cada portada)



PORTADA 1

Nombre del cómic: Hawkeye #11
Editorial: Marvel
Ilustrador de la portada: David Ajá

El cómic relata la historia de un asesinato que se comete en el vecindario del protagonista, Clint Barton (alias Hawkeye). Sin embargo la historia se presenta desde el punto de vista del perro de Clint Barton, Lucky, a través de diferentes íconos y onomatopeyas que ayudan al lector a interpretar el significado de cada viñeta.

Es una portada muy ingeniosa y la utilización de fondo blanco ayuda a que se destaque del resto de las otras revistas de comics en una comiquería. Es un recurso muy efectivo.



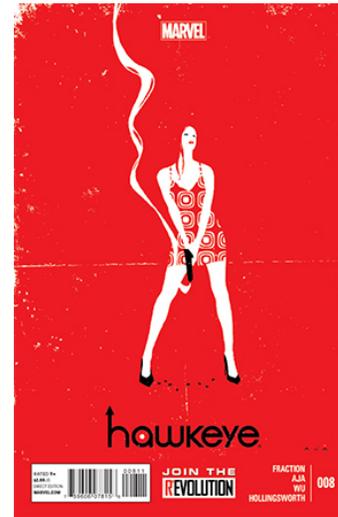
PORTADA 2

Nombre del cómic: Hawkeye #05

Editorial: Marvel

Ilustrador de la portada: David Ajá

En este número se relata la segunda parte de "La cinta". Una historia trata de un video en el que se observa que Hawkeye es el protagonista del asesinato a un dictador. Durante la historia, Hawkeye busca la manera de recuperar la cinta, lo cual consigue y esta es destruida por medio de un disparo que la atraviesa y que finalmente impacta en el pecho del protagonista, sin embargo este no sufre ningún percase ya que cuenta con un chaleco antibalas.



PORTADA 3

Nombre del cómic: Hawkeye #08

Editorial: Marvel

Ilustrador de la portada: David Ajá

En este cómic, la chica que aparece en portada le ha disparado en defensa propia a un miembro de una red criminal. Ella acude al protagonista en busca de ayuda, ya que ella necesita recuperar una caja fuerte que se encuentra en la oficina donde ocurrió el disparo.

Igual que en la anterior el contraste de la sangre y la cinta contra el fondo blanco llaman mucho la atención y en este caso utiliza información que el lector ya conoce para generar más intriga.

Como en la Portada numero 2, las composiciones casi simétricas a mi entender ayudan mucho a que el ojo se centre en la imagen y la utilización de un fondo de color plano y la silueta en blanco dan una muy rápida lectura.

10 ¿Cree que la portada de Hawkeye #11, desarrollada por David Ajá, ayuda a narrar la historia del cómic?



HAWKEYE #11

Nombre del cómic: Hawkeye #11

Editorial: Marvel

Ilustrador de la portada: David Ajá

El cómic relata la historia de un asesinato que se comete en el vecindario del protagonista, Clint Barton (alias Hawkeye). Sin embargo la historia se presenta desde el punto de vista del perro de Clint Barton, Lucky, a través de diferentes íconos y onomatopeyas que ayudan al lector a interpretar el significado de cada viñeta.

Definitivamente, por lo menos despierta la curiosidad del lector y con su composición diagonal invita a abrir la revista conceptualmente y físicamente.

Alejandro Najarro (Cuestionario)

1 ¿Cómo maneja un guion/texto/historia para representarlo gráficamente? (Ejemplificar)

Para crear el guión primero pienso en el mensaje que pienso transmitir a través de la historia que se va a contar. Una vez definido este punto, empiezo a hacer el mapa de situaciones que luego conecto para concretar todo el panorama. Ya definido esto, boceto sintetizando la historia en viñetas simples, que luego depuro hasta quedarme con el número de cuadros que necesito. Luego queda diagramar.

2 ¿Cuál es la intervención de un texto/historia/guion en el proceso de elegir qué signos utilizar y cómo utilizarlos en una ilustración de cómic?

La parte escrita te da el contexto de tu historia. Te da el plano general de lo que vas a extraer ciertas 'fotos' que luego vas a utilizar. En esta parte, se puede enlistar los elementos o símbolos que representan ese ambiente. Ejemplo: Hablamos de la SELVA, entonces buscamos: Naturaleza, plantas, vida, lluvia, animales, tierra, etc. Luego de estas palabras sintetizamos imágenes.

3 ¿Cómo interviene el uso de signos en una ilustración? (Ejemplificar con imágenes)

Los signos no son a fuerza iconos tal cuales dentro de la ilustración, sino más bien una serie de elementos unidos cuya composición explican una idea completa. Si algún elemento de estos falta, el mensaje puede llegar a ser débil.

4 ¿Qué es para usted la retórica de la imagen?

Es la forma en la que conectamos varios conceptos para crear un Súper concepto o mensaje general.

5 ¿Cuál es la importancia de las figuras retóricas en las portadas de cómics?

La importancia en mi opinión radica en que la portada te da un adelanto un una pizca de lo que se trata lo que estas a punto de leer. Ciertas pistas de personajes, objetos o ambientes te pueden dar una idea de lo que se trata el resto y esto despierta gran curiosidad e interés para continuar.

6 ¿Qué aporte brinda el uso de la retórica dentro de una ilustración de cómic?

Enriquece la forma de narrar la historia, haciéndola menos rígida y literal, y dejando oportunidad para explorar formas nuevas de transmitir ideas.

7 Cuando desarrolla una ilustración de cómic ¿piensa primero en qué figura retórica utilizar o esta surge por sí sola?

Pienso primero en la retórica a usar. Me gusta improvisar la retórica mientras voy armando un dibujo, pero esto solo es cuando boceto o hago ejercicios personales. Cuando estoy creando cómics, me gusta pensar primero en el mensaje, y como se va a contar, y hasta tener eso claro, se procede a ejecutar.

8 ¿Considera que una portada de cómic efectiva se logra a través de la retórica? ¿Por qué?

La retórica si vuelve efectiva una portada, por el hecho que maneja la percepción del lector para darle un resumen de la historia, sin contar demasiado.

9 ¿Cree que las siguientes portadas son efectivas? ¿Por qué? (Responder acerca de cada portada)



PORTADA 1

Nombre del cómic: Daredevil #29
Editorial: Marvel
Ilustrador de la portada: Chris Samne

Matt Murdock (Daredevil) se encuentra en el juicio de un su amigo, sin embargo el juez le dispara con el objetivo de matarlo, ya que el juez y varios miembros del cuerpo policial son parte de una red criminal y de corrupción llamada la Sociedad de la Serpiente. Estos sujetos infiltrados en el juzgado tienen el objetivo de matar al amigo de Matt Murdock ya que este conoce secretos de dicha sociedad, y al mismo tiempo planean provocar una explosión para tener una coartada y así poder escapar de la escena sin que nadie sospeche.

La portada muestra al héroe en una situación de conflicto, de ataque en el que él se ve afectado, aunque no hay muchos símbolos, los que hay dan un indicio, aunque ambiguo, de lo que podremos leer.



PORTADA 2

Nombre del cómic: Pretty Deadly #3
Editorial: Image Comics
Ilustrador de la portada: Emma Ríos

El cómic relata la historia de Sissy y Fox, dos pobres y miserables extraños que huyen de Ginny, el rostro de la muerte. Fox le relata a Sissy la historia de Ginny, en medio del desierto. Ginny es la hija de la muerte y una mujer que murió encerrada en una torre por su marido. Este, al darse cuenta que su esposa murió por culpa suya, decidió cavar una tumba, pero cavó tan profundo que encontró la caverna de la muerte. Al caer ahí, la muerte lo segó y amenazó con matarlo si no se iba, pero él se dio cuenta que ahí estaba la hija de su esposa y no se iría hasta llevarse a la niña. Finalmente la muerte le propuso un trato y consistía en que el anciano tenía que viajar al punto en que todos los ríos de sangre se unían, ahí encontraría a una mujer llorando y cuando sus lágrimas cayeran al agua, el río daría a luz a una bestia. El anciano tenía que matar a la bestia y llevársela a la muerte para que la niña no fuera a por él y lo matara por lo que le hizo a su madre. Así mismo la hija de la bestia resulta ser Sissy y el anciano es Fox. Finalmente, mientras Fox termina de contar el relato a Sissy, la lluvia inundó el desierto llevándose a Sissy y a Fox.

Esta portada muestra a los personajes principales, de forma central y visible como casi un estudio de estos. muestra el ambiente tal cual, lo que me parece, se trata de una portada de los primeros números.

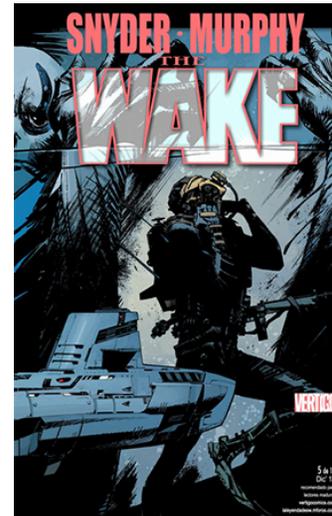


PORTADA 3

Nombre del cómic: Saga #17
Editorial: Image Comics
Ilustrador de la portada: Fiona Staples

Prince Robot IV se encuentra en la casa de D. Oswald Heist, novelista sospechoso de escribir relatos que generan publicidad negativa que ha influenciado a veteranos de guerra y los ha vuelto criminales. Durante el interrogatorio que Prince Robot IV tiene con Oswald, estos se cuestionan sobre lo opuesto a la guerra lo cual no es la paz sino que llegan a la conclusión que es hacer el amor y al mismo tiempo Prince recuerda lo que vio en diferentes ocasiones antes de morir en la guerra. Luego, entra Klara, esposa de Oswald, y Prince le dispara, sin embargo ella no muere. Al mismo tiempo, Oswald le dispara a Prince dejando a este inconsciente. Finalmente entra a la casa Gwendolyn para matar a Klara y a Oswald.

En esta portada podemos ver un símbolo interesante, y es el de la cabeza del personaje (que asumo es el Prince Robot), y este es un monitor. La portada es clara: el personaje siendo atacado, en un plano central lo que lo hace el centro total de la imagen.



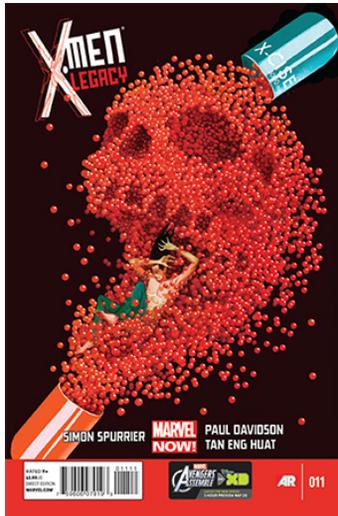
PORTADA 4

Nombre del cómic: The Wake #5
Editorial: Vértigo
Ilustrador de la portada: Sean Murphy

El cómic comienza cuando una criatura marina gigantesca, acompañada de miles de crías, ataca la base submarina en donde se encuentra la Dra. Archer y su equipo de científicos. Después de unos momentos de caos, estas criaturas se alejan, pero la Dra. Archer se da cuenta que en realidad no huyeron, más bien fueron a atacar la superficie. Es entonces que todo el equipo huye de la base submarina para cazar a estas criaturas y evitar que ataquen a las personas que se encuentran en la superficie. Sin embargo, cuando intentaban detener al monstruo marino, este los atrapa y la única forma de escapar es haciendo explotar un torpedo que mataría al monstruo pero destruiría el submarino en el que se encontraban. Finalmente la criatura muere y la nave donde se encuentran los científicos desciende lentamente al fondo del mar. La Dra. Archer aprovecha sus últimos minutos de vida para hablar con su hijo y le advierte que busque refugio y víveres, sin embargo su hijo, Parker, le muestra unas imágenes donde se observa que estas criaturas marinas alcanzaron la superficie del mar y les tomó solo un día hundir las ciudades costeras. Es entonces donde aparece Leeward, a unos 200 años en el futuro, y se menciona que esto no es el fin, más bien es el principio de la historia.

Vemos al personaje en una posición que sugiere un ahogamiento en la profundidad del océano, aunque no vemos agua representada de forma clara, su pose nos sugiere este evento. El elemento del submarino sugiere que hablamos de temas militares o de conflicto.

10 ¿Considera que las portadas vistas anteriormente manejan un mensaje retórico? ¿Por qué?



PORTADA 5

Nombre del cómic: X-Men Legacy #11

Editorial: Marvel

Ilustrador de la portada: Mike del Mundo

David Haller, hijo de Charles Xavier, es el mutante más poderoso sobre la faz de la tierra, sin embargo él no puede controlar sus poderes si no está concentrado. Ahora que él sabe que es probable que mate a muchas personas y destruya ciudades por culpa de su falta de control ha decidido tomar una píldora que retira su gen mutante y elimina sus poderes. Sin embargo, esta "cura" además de quitar los poderes mutantes, convierte a los pacientes en vegetales. Luego David tiene una visión de su padre ya fallecido, quien le exige que no continúe con el procedimiento y se quede con sus poderes, pero a pesar de eso David sabe que cualquier accidente puede ocurrir con su falta de control y persiste en el uso de la píldora. Finalmente se da cuenta que quien está atrás de todo el procedimiento es Craneo Rojo, un villano conocido en el universo Marvel y villano principal de Capitán América. A pesar de este descubrimiento, David continúa con el procedimiento y exige la píldora para perder sus poderes.

El símbolo de la calavera en esta portada nos habla del lo fatal que es para el personaje tomar la decisión de usar una cura que le quita su parte más valiosa.

PORTADA 1: La composición y color nos habla de desesperación.

PORTADA 2: No usa muchos recursos retóricos más que la posición de los personajes, y su ambiente. Muy calmados, y juntos.

PORTADA 3: El mensaje en esta portada es de directa sentencia al personaje angular de la historia.

PORTADA 4: Esta aunque se vale de ciertas características retóricas, dice muy poco de la historia en detalle a través de símbolos. Podría funcionar pero no hay mayor atractivo.

PORTADA 5: Para mí, la mejor de las 4, pues el personaje está sumergido en una composición simbólica de algo que sugiere peligro, muerte, perdición.

11 ¿Cree que la portada de Hawkeye #11, desarrollada por David Ajá, ayuda a narrar la historia del cómic?



HAWKEYE #11

Nombre del cómic: Hawkeye #11

Editorial: Marvel

Ilustrador de la portada: David Ajá

El cómic relata la historia de un asesinato que se comete en el vecindario del protagonista, Clint Barton (alias Hawkeye). Sin embargo la historia se presenta desde el punto de vista del perro de Clint Barton, Lucky, a través de diferentes íconos y onomatopeyas que ayudan al lector a interpretar el significado de cada viñeta.

El uso de presentar la historia a través de un personaje que no tiene la habilidad de hablar, presenta un desafío y es valerse de toda retórica visual, excluyendo diálogos en lo más posible. El genial minimalismo de esta portada muestra el personaje que nos sirve de móvil para conocer la historia, y la mancha roja junto con las huellas, sugiere que el perro se paseó por la escena del crimen.

Arístides Flores (Cuestionario)

1 ¿Cómo maneja un guion/texto/historia para representarlo gráficamente? (Ejemplificar)

- 1- leerlo
- 2- analizarlo
- 3- bocetarlo
- 4- ejecutarlo

2 ¿Cuál es la intervención de un texto/historia/guion en el proceso de elegir qué signos utilizar y cómo utilizarlos en una ilustración de cómic?

- 1- se define contexto
- 2- se analizan las viñetas
- 3- se bocetan encuadres, globos de texto y expresiones

estos tres es el conjunto que conforma un mensaje en el comic.

3 ¿Cómo interviene el uso de signos en una ilustración? (Ejemplificar con imágenes)

Es la forma de expresar la acción, globos de texto, onomatopeyas, etc. si es una ilustración fija, y no una secuencia narrativa, suelen ser de esta manera.

4 ¿Qué es para usted la retórica de la imagen?

Es la manera en que puedes expresar de distintas maneras un mensaje.

5 ¿Cuál es la importancia de las figuras retóricas en las portadas de cómics?

En las portadas de comics no siempre se refleja una retórica como tal, son en pocas ocasiones, que la ironía, el sarcasmo y la hipérbole juegan de algún modo participación en la creación de portadas. Muchas de ellas son muy literales y apegadas al contenido.

6 ¿Qué aporte brinda el uso de la retórica dentro de una ilustración de cómic?

Es un refuerzo al mensaje que tratamos de transmitir en nuestro contenido.

7 Cuando desarrolla una ilustración de cómic ¿piensa primero en qué figura retórica utilizar o esta surge por sí sola?

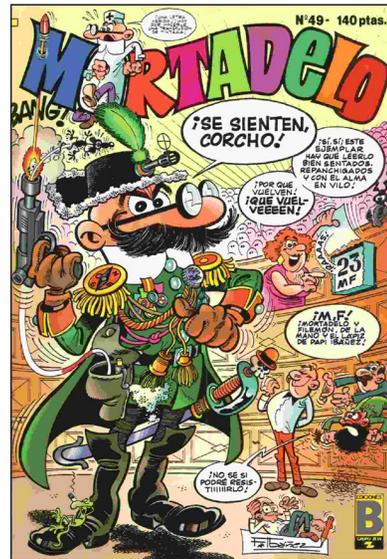
Como explico anteriormente, es dependiendo del tipo de comic que se esté ilustrando, por lo general los de acción suelen ser muy literales, los comics pueden darse el lujo de jugar con figuras retoricas.

8 ¿Considera que una portada de cómic efectiva se logra a través de la retórica? ¿Por qué?

Puede que sí, puede que no... depende del mercado al cual te dirijas.

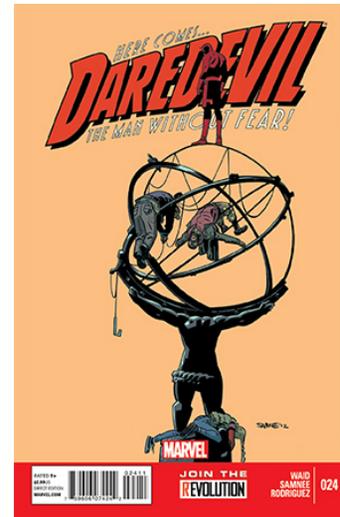


Fuente de imagen:
http://vignette2.wikia.nocookie.net/marvel/images/2/2d/Deadpool_vol_3_5_cover_2.jpg/revision/latest?cb=20130815203433&path-prefix=es



Fuente de imagen:
<http://mortadelo-filemon.es/images/photos/Articulos/Portadas/097.jpg>

9 ¿Cree que las siguientes portadas son efectivas? ¿Por qué? (Responder acerca de cada portada)



PORTADA 1

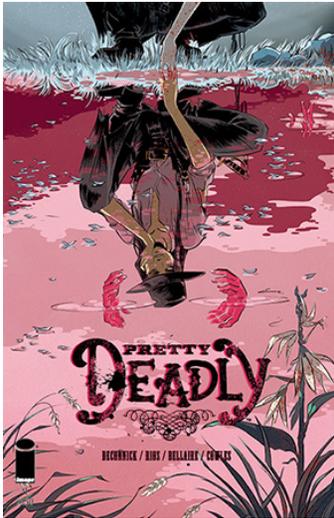
Nombre del cómic: Daredevil #24

Editorial: Marvel

Ilustrador de la portada: Chris Samne

Un grupo incógnito está en la busca de emular el químico que dejó a Daredevil ciego y con el resto de sus sentidos aumentados. Este grupo ha realizado experimentos con humanos y animales para atacar a Daredevil, sin embargo un amigo del protagonista está analizando las muestras para descifrar quién es el responsable de todo esto.

Según la síntesis, y la portada no aporta mucho, cuando usas figuras retóricas para cómics regularmente se busca que sean impactantes y que lleven al lector a interpretar parte del contenido. En esta solo entiendo que Daredevil está sobre todos, sobre todo, pero no me atrae a leerla y para alguien que su nivel de interpretación no es muy avanzado como suele suceder con el público objetivo, esta portada carece de gráfica, arte e intención.



PORTADA 2

Nombre del cómic: Pretty Deadly #1
Editorial: Image Comics
Ilustrador de la portada: Emma Ríos

El cómic relata la historia de Sissy y Fox, dos pobres y miserables extraños, quienes al principio del cómic relatan la historia de Ginny, el rostro de la muerte. Ginny es la hija de Bella y la Muerte. Su madre, Bella, fue encerrada en una torre por su esposo Mason ya que este temía perderla y le construyó la torre como prisión. Ante esto, Bella rogó a la muerte para que se la llevara, pero entre ellos surgió el amor. Sin embargo Bella pereció dejando con la muerte a la pequeña Ginny. La muerte educó a Ginny para ser un espíritu de la venganza, una cazadora de aquellos que han pecado. Sissy y Fox huyen a la casa de Sarah, una amiga, ya que Sissy le robó un papel importante a un hombre, llamado Johnny, mientras relataban la historia de Ginny. Dicho papel le pertenecía a la gran Alice, quien ahora está en busca de Sissy y Fox.

Esta sí relata parte del contenido.

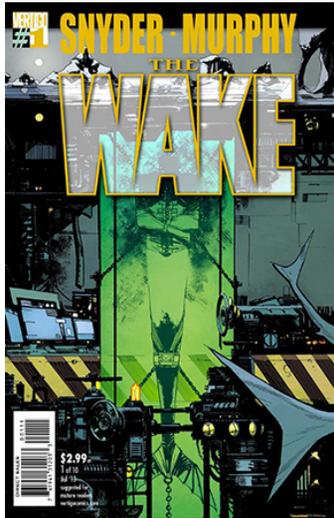


PORTADA 3

Nombre del cómic: Saga #12
Editorial: Image Comics
Ilustrador de la portada: Fiona Staples

Prince Robot IV tiene la corazonada que los criminales de guerra están inspirados en la obra del novelista D. Oswald Heist y va en busca de él. Al llegar con Oswald, Prince lo interroga pero el novelista le confiesa que ese libro no tiene ningún mensaje oculto y que solo lo escribió porque necesitaba el dinero. Sin embargo, cuando Oswald le cuenta a Prince sobre la muerte de su hijo, Prince se percató que tiene similitud con los criminales de guerra y lo acusa de haber escrito el libro pensando que todos los veteranos de guerra son maniacos con neurosis y decide dispararle a Oswald para obligarlo a hablar pero él se niega, así que Prince decide sentarse y esperar.

Para contestar esta hay que profundizar más en el contenido y estar familiarizado con el tema. Solo así no es comprensible aún utilizando miles de imágenes retóricas.



PORTADA 4

Nombre del cómic: The Wake #1
Editorial: Vértigo
Ilustrador de la portada: Sean Murphy

El cómic comienza con una breve muestra de un futuro apocalíptico a 200 años de distancia, en el cual todo está inundado. Luego se hace énfasis que se vuelve 200 años atrás, en donde la Dra. Archer está conversando con su hijo a través de un brazalete, sin embargo es interrumpida por el agente Cruz del departamento de seguridad nacional. El Agente Cruz le solicita a la Dra. Archer que se una con ellos para investigar un sonido extraño que descubrieron a las profundidades del mar. Ella en un principio se niega pero decide acompañar al agente. Más adelante llegan a la base junto a otros científicos y mientras conversan nace la sospecha acerca de la investigación ya que la base petrolera en la que se encuentran es ilegal y a cada uno de los científicos se le propuso una versión diferente de la investigación para convencerlos. Al finalizar, ocurre un accidente con uno de los trabajadores de la base, en ese momento la Dra. Archer se escabulle en una de las compuertas del lugar y encuentra, metido en una cámara criogénica, a un sujeto con aspecto a un monstruo marino.

Es muy literal, directa.



PORTADA 5

Nombre del cómic: X-Men Legacy #1
Editorial: Marvel
Ilustrador de la portada: Mike del Mundo

David Haller, hijo de Charles Xavier, es el mutante más poderoso sobre la faz de la tierra, sin embargo él no puede controlar sus poderes si no está concentrado. Existe una prisión mental en su cabeza que le permite tener encerrados a todos los demonios que descontrolan su mente. Aunque en ocasiones, David se desconcentra y pierde el control. El gurú Merzah el Místico ayuda a David a mantener el control y paz interior. Ellos se encuentran en un templo en la India y los campesinos aledaños llegan a protestar al templo culpándolos de todas las desgracias que les suceden ya que según Merzah, los humanos culpan a lo que no comprenden. Es entonces donde David hace uso de sus poderes y entra en las mentes de los campesinos, advirtiéndolos que tienen dos opciones: Adorar y respetar a todas las mentes poderosas que viven en el templo o temerles y sufrir lo que ellos les podrían hacer. Finalmente los campesinos prefieren hacer la primera opción, sin embargo, cuando David estaba terminando, uno de los demonios de su prisión mental se escapa y David pierde el control, provocando la muerte de todos los campesinos y de su gurú Merzah.

Sí, por la disposición del collage que ayuda a transmitir la idea.

10 ¿Cree que la portada de Hawkeye #11, desarrollada por David Ajá, ayuda a narrar la historia del cómic?



HAWKEYE #11

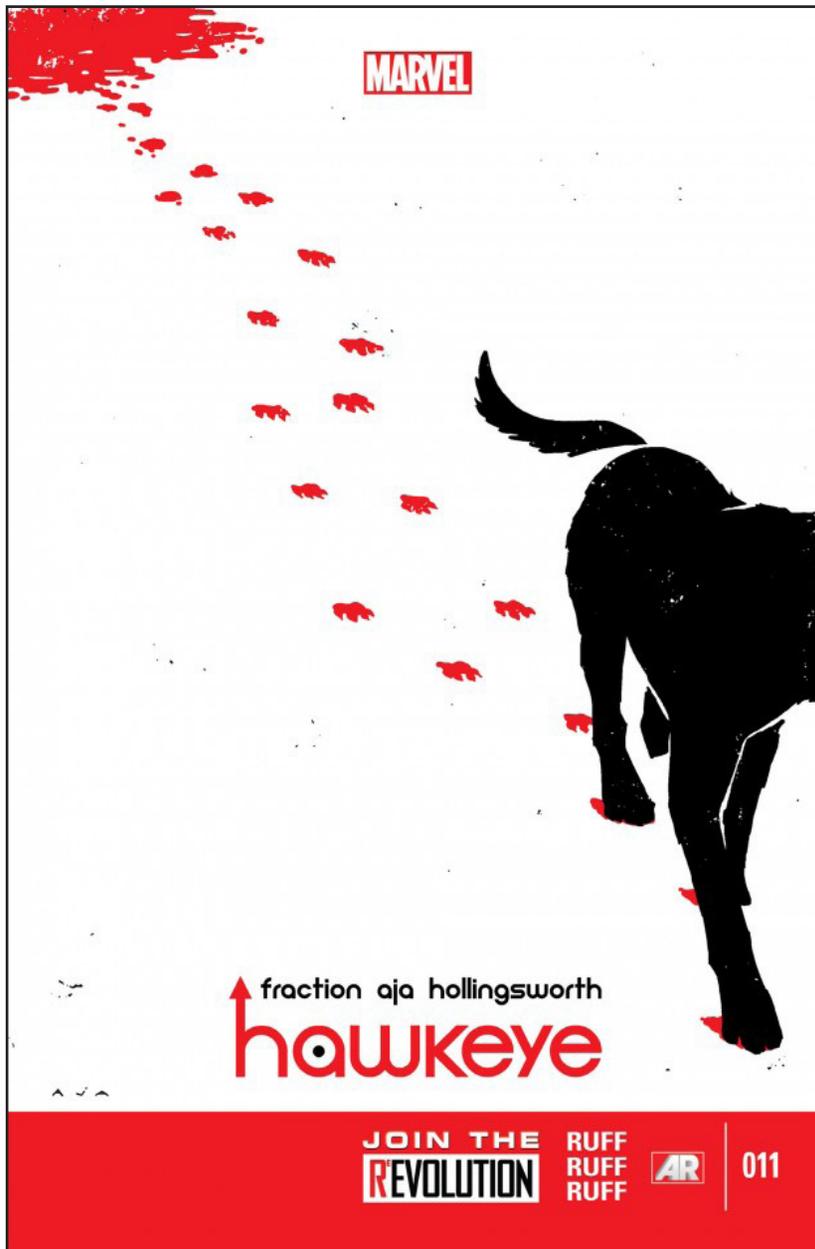
Nombre del cómic: Hawkeye #11

Editorial: Marvel

Ilustrador de la portada: David Ajá

El cómic relata la historia de un asesinato que se comete en el vecindario del protagonista, Clint Barton (alias Hawkeye). Sin embargo la historia se presenta desde el punto de vista del perro de Clint Barton, Lucky, a través de diferentes íconos y onomatopeyas que ayudan al lector a interpretar el significado de cada viñeta.

Sí, porque refleja el contenido, símbolo de la sangre como referente de un asesinato, el signo del perro, las huellas como referente de un testigo de una clase animal.



GUÍAS DE OBSERVACIÓN

Se realizó la guía observación analizando dos portadas de cada uno de los nominados al premio Eisner como mejor portadista en el 2014. Dichos ilustradores son los siguientes: David Ajá, Emma Ríos, Sean Murphy, Mike del Mundo, Fiona Staples y Chris Samnee. Cabe mencionar que para dicho análisis se dio lectura a cada cómic para poder analizar las portadas de manera más completa (Ver anexo 6).

Guía de observación 01. (ver anexo 6.1)

Nombre del cómic: Hawkeye #11 (premio Eisner)

Editorial: Marvel

Ilustrador de la portada: David Ajá

Guionista: Matt Fraction

Breve descripción de la historia: El cómic relata la historia de un asesinato que se comete en el vecindario del protagonista, Clint Barton (alias Hawkeye). Sin embargo la historia se presenta desde el punto de vista del perro de Clint Barton, Lucky, a través de diferentes íconos y onomatopeyas que ayudan al lector a interpretar el significado de cada viñeta.

1 ¿Qué figura retórica tiene la portada?

- Hipérbole
- ▶ Sinécdoque
- Anáfora
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- Metáfora
- Antítesis
- Oximorón
- ▶ Paradoja
- Metonimia
- Ninguna

1.1 ¿Por qué?

La sinécdoque se ve aplicada ya que el charco de sangre conduce a la interpretación de un muerto o asesinato. Mientras que la paradoja se ve reflejada por la naturaleza del cómic, en lugar de ser el punto de vista del personaje principal, el héroe, o del narrador, la historia presenta el punto de vista de un perro.

2 ¿La figura retórica utilizada apoya a la narrativa de la portada?

- ▶ Sí
- No

2.1 ¿Por qué?

Sí, porque permite narrar la historia de forma sutil, ya que se muestra al perro pero no menciona directamente que el cómic estará basado en el punto de vista del mismo.

3 ¿A qué categoría pertenece el cómic?

- Aventura
- Bélico
- Fantasía
- Ciencia ficción
- Policíaco
- Romántico
- Satírico-humorístico
- ▶ Superhéroes
- Terror
- Western

4 ¿Qué ángulo de cámara maneja la portada?

- Ángulo cenital
- ▶ Ángulo picado
- Ángulo normal
- Ángulo contrapicado

5 ¿Qué plano de encuadre utiliza la portada?

- ▶ Plano general
- Plano total o entero
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- Plano de gran detalle
- Plano de dos
- Plano de grupo

6 ¿El encuadre y/o el ángulo de la cámara apoya al mensaje visual que se busca transmitir? tomando en cuenta la descripción de la historia cómic

Ambos apoyan el mensaje. El encuadre permite observar dos situaciones importantes, el perro y el charco de sangre. Y el ángulo de la cámara hace que la escena sea sutilmente más intensa.

7 ¿La portada logra transmitir el guion del interior del cómic?

- ▶ Sí
- No

7.1 ¿Cómo?

Mostrando en primera instancia quién es el personaje principal y a su vez, la situación en la que este se ve envuelto.

8 La portada del cómic...

- ▶ Muestra un solo personaje
- Muestra a un grupo de personajes
- Es interactiva con el lector
- ▶ Es narrativa
- ▶ Es una muestra de diseño gráfico

9 ¿A través de qué elemento se narra el guion del cómic en su portada?

- ▶ Personaje
- ▶ Color
- ▶ Figura retórica
- Escenario
- ▶ Encuadre
- ▶ Ángulo de la cámara

10 ¿Cuál es el mensaje lingüístico de la portada?

En dicha portada el mensaje lingüístico es el logotipo del cómic, es decir "Hawkeye".

11 ¿Cuál es el mensaje no codificado de la portada?

En esta portada se encuentran dos mensajes no codificados, los cuales son el perro, la mancha de color rojo y el fondo blanco, ya que estos elementos, de forma individual, no crean un mensaje más allá del mensaje literal de cada objeto.

12 ¿Cuál es el mensaje codificado de la portada?

El color de la mancha transmite la idea de ser sangre, ya que el perro, al haberlo pisado, va dejando un rastro en el camino. Las huellas del perro también son un mensaje codificado ya que el recorrido de estas señalan que el perro se ha desplazado en zigzag porque está en busca de algo. Esta interpretación se ve apoyada con la dirección de la cabeza del perro.



Guía de observación 02. (ver anexo 6.2)

Nombre del cómic: Hawkeye #05

Editorial: Marvel

Ilustrador de la portada: David Ajá

Guionista: Matt Fraction

Breve descripción de la historia: En este número se relata la segunda parte de "La cinta". Una historia trata de un video en el que se observa que Hawkeye es el protagonista del asesinato a un dictador. Durante la historia, Hawkeye busca la manera de recuperar la cinta, lo cual consigue y esta es destruida por medio de un disparo que la atraviesa y que finalmente impacta en el pecho del protagonista, sin embargo este no sufre ningún percance ya que cuenta con un chaleco antibalas.

1 ¿Qué figura retórica tiene la portada?

- Hipérbole
- ▶ Sinécdoque
- Anáfora
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- Metáfora
- Antítesis
- Oximorón
- Paradoja
- Metonimia
- Ninguna

1.1 ¿Por qué?

En dicha portada, la figura retórica aplicada es una sinécdoque, ya que el hecho de mostrar solamente la cinta destruida lleva al lector a pensar en la situación que hay detrás y que envuelve a dicha cinta.

2 ¿La figura retórica utilizada apoya a la narrativa de la portada?

- ▶ Sí
- No

2.1 ¿Por qué?

Sí, ya que permite que el lector relacione lo que sucedió en el número anterior, con este otro.

3 ¿A qué categoría pertenece el cómic?

- Aventura
- Bélico
- Fantasía
- Ciencia ficción
- Policiaco
- Romántico
- Satírico-humorístico
- ▶ Superhéroes
- Terror
- Western

4 ¿Qué ángulo de cámara maneja la portada?

- ▶ Ángulo cenital
- Ángulo picado
- Ángulo normal
- Ángulo contrapicado

5 ¿Qué plano de encuadre utiliza la portada?

- Plano general
- Plano total o entero
- Plano americano
- Plano medio
- ▶ Primer plano
- Plano de gran detalle
- Plano de dos
- Plano de grupo

6 ¿El encuadre y/o el ángulo de la cámara apoya al mensaje visual que se busca transmitir? tomando en cuenta la descripción de la historia cómic

Dichos elementos de composición permiten que se aprecie el objeto que está perjudicando al protagonista, sin embargo la destrucción del mismo hace que el lector asimile que dicha situación está resuelta.

7 ¿La portada logra transmitir el guion del interior del cómic?

- ▶ Sí
- No

7.1 ¿Cómo?

Sí se transmite la historia del cómic ya que muestra el objeto por el cual el protagonista se ve perjudicado y en una situación complicada.

8 La portada del cómic...

- Muestra un solo personaje
- Muestra a un grupo de personajes
- Es interactiva con el lector
- ▶ Es narrativa
- ▶ Es una muestra de diseño gráfico

9 ¿A través de qué elemento se narra el guion del cómic en su portada?

- Personaje
- ▶ Color
- Figura retórica
- Escenario
- ▶ Encuadre
- ▶ Ángulo de la cámara

10 ¿Cuál es el mensaje lingüístico de la portada?

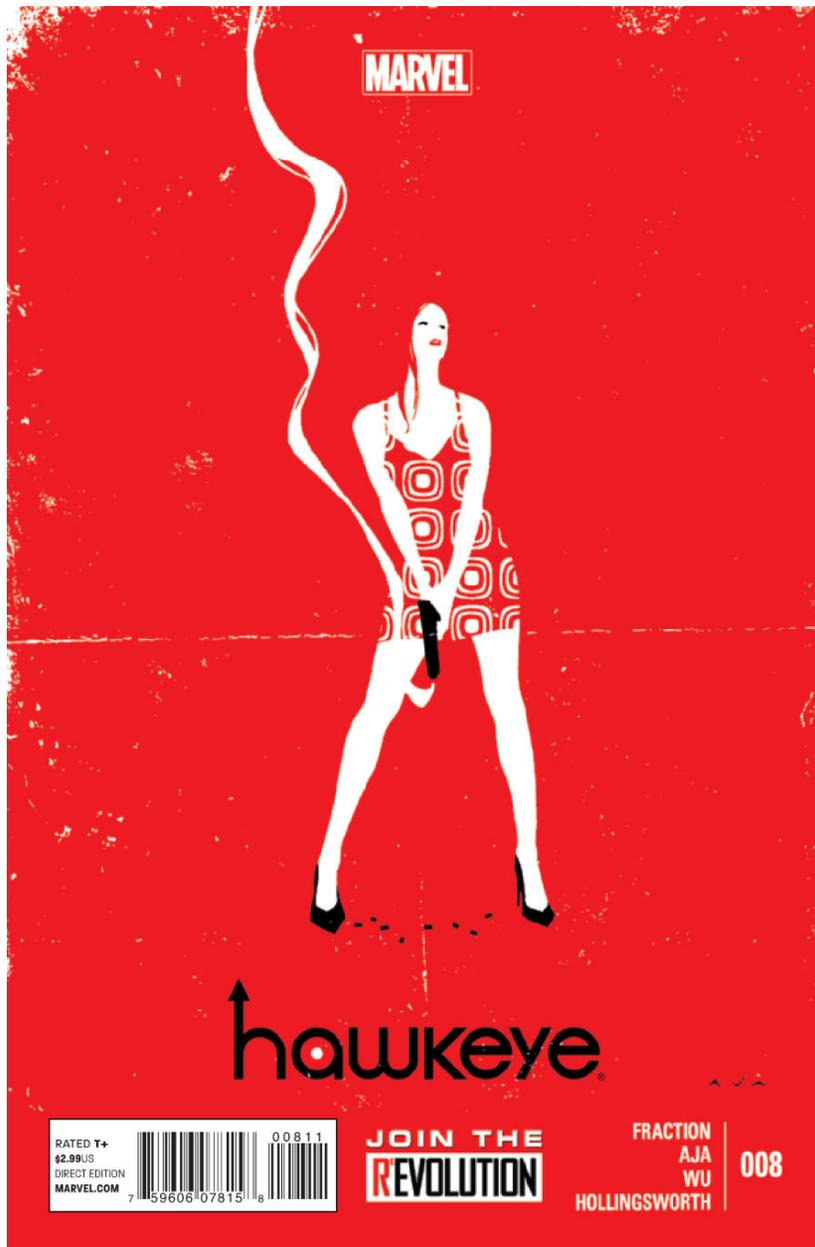
En esta portada, el mensaje lingüístico es "THE TAPE. Part. 2. Operation Eucritta".

11 ¿Cuál es el mensaje no codificado de la portada?

Una cinta destruida, manchas de color rojo.

12 ¿Cuál es el mensaje codificado de la portada?

La cinta destruida junto a las manchas de sangre transmiten la idea que la destrucción de la misma fue a través de una situación de alto riesgo.



Guía de observación 03. (ver anexo 6.3)

Nombre del cómic: Hawkeye #08

Editorial: Marvel

Ilustrador de la portada: David Ajá

Guionista: Matt Fraction

Breve descripción de la historia: En este cómic, la chica que aparece en portada le ha disparado en defensa propia a un miembro de una red criminal. Ella acude al protagonista en busca de ayuda, ya que ella necesita recuperar una caja fuerte que se encuentra en la oficina donde ocurrió el disparo.

1 ¿Qué figura retórica tiene la portada?

- Hipérbole
- Sinécdoque
- Anáfora
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- Metáfora
- Antítesis
- Oximorón
- Paradoja
- Metonimia
- ▶ Ninguna

1.1 ¿Por qué?

No aplica.

2 ¿La figura retórica utilizada apoya a la narrativa de la portada?

- Sí
- No

2.1 ¿Por qué?

No aplica.

3 ¿A qué categoría pertenece el cómic?

- Aventura
- Bélico
- Fantasía
- Ciencia ficción
- Policiaco
- Romántico
- Satírico-humorístico
- ▶ **Superhéroes**
- Terror
- Western

4 ¿Qué ángulo de cámara maneja la portada?

- Ángulo cenital
- Ángulo picado
- ▶ **Ángulo normal**
- Ángulo contrapicado

5 ¿Qué plano de encuadre utiliza la portada?

- Plano general
- ▶ **Plano total o entero**
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- Plano de gran detalle
- Plano de dos
- Plano de grupo

6 ¿El encuadre y/o el ángulo de la cámara apoya al mensaje visual que se busca transmitir? tomando en cuenta la descripción de la historia cómic

El encuadre permite visualizar a la mujer que se ve implicada en el delito y el acto que ha cometido.

7 ¿La portada logra transmitir el guion del interior del cómic?

- ▶ **Sí**
- No

7.1 ¿Cómo?

Sí, ya que permite visualizar al personaje que implicará al protagonista en una nueva aventura.

8 La portada del cómic...

- ▶ **Muestra un solo personaje**
Muestra a un grupo de personajes
Es interactiva con el lector
- ▶ **Es narrativa**
- ▶ **Es una muestra de diseño gráfico**

9 ¿A través de qué elemento se narra el guion del cómic en su portada?

- ▶ **Personaje:** Por ser un personaje principal, por la actitud que posee el mismo y por el arma.
- ▶ **Color**
Figura retórica
Escenario
- ▶ **Encuadre**
Ángulo de la cámara

10 ¿Cuál es el mensaje lingüístico de la portada?

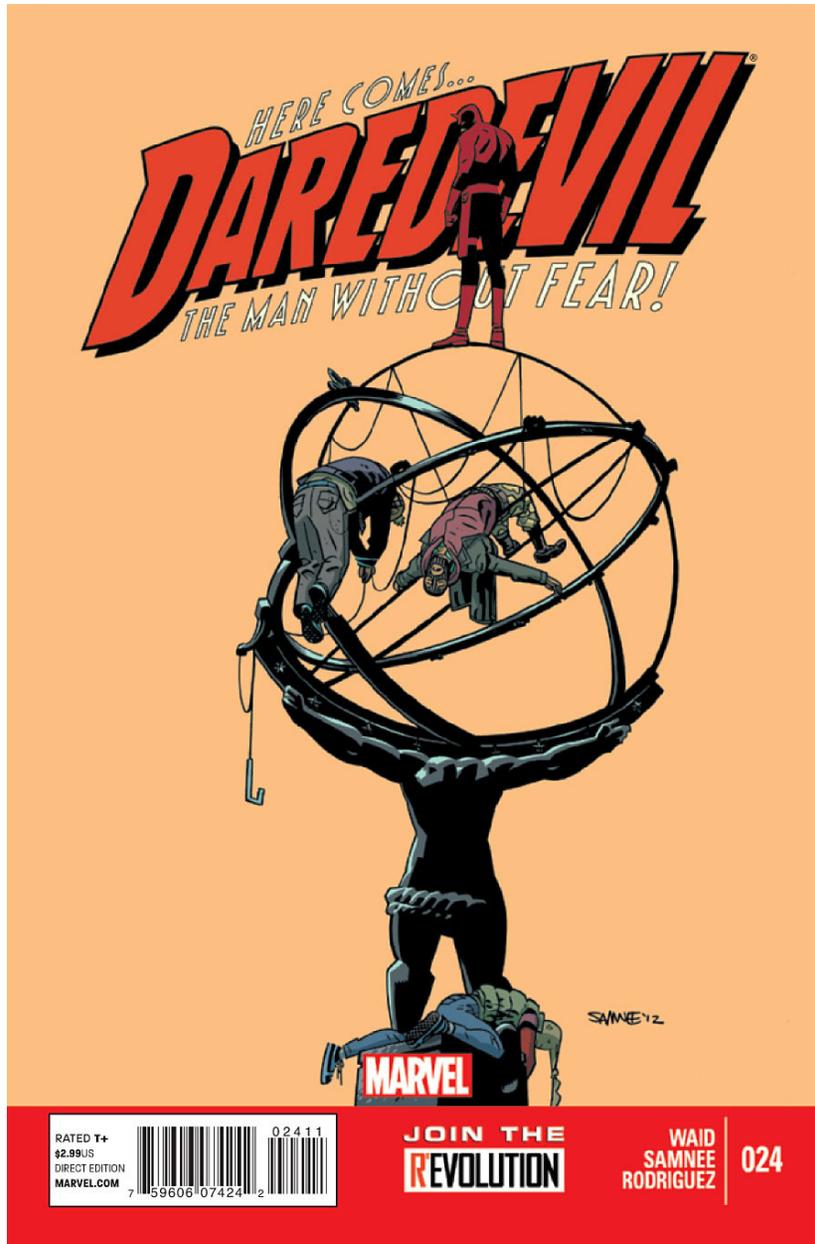
Al igual que la primera guía de observación, en este caso el mensaje lingüístico es el logo del cómic.

11 ¿Cuál es el mensaje no codificado de la portada?

Una mujer pelirroja con vestido rojo, portando un arma.

12 ¿Cuál es el mensaje codificado de la portada?

El humo que sale de la punta de la pistola es señal que el arma ha disparado. El color rojo que cubre toda la portada también connota que es una situación violenta e intensa.



Guía de observación 04. (ver anexo 6.4)

Nombre del cómic: Daredevil #24

Editorial: Marvel

Ilustrador de la portada: Chris Samne

Guionista: Mark Waid

Breve descripción de la historia: Un grupo incógnito está en la busca de emular el químico que dejó a Daredevil ciego y con el resto de sus sentidos aumentados. Este grupo ha realizado experimentos con humanos y animales para atacar a Daredevil, sin embargo un amigo del protagonista está analizando las muestras para descifrar quién es el responsable de todo esto.

1 ¿Qué figura retórica tiene la portada?

- Hipérbole
- Sinécdoque
- Anáfora
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- Metáfora
- Antítesis
- Oximorón
- Paradoja
- Metonimia
- ▶ Ninguna

1.1 ¿Por qué?

No aplica.

2 ¿La figura retórica utilizada apoya a la narrativa de la portada?

- Sí
- No

2.1 ¿Por qué?

No aplica.

3 ¿A qué categoría pertenece el cómic?

- Aventura
- Bélico
- Fantasía
- Ciencia ficción
- Policíaco
- Romántico
- Satírico-humorístico
- ▶ **Superhéroes**
- Terror
- Western

4 ¿Qué ángulo de cámara maneja la portada?

- Ángulo cenital
- Ángulo picado
- ▶ **Ángulo normal**
- Ángulo contrapicado

5 ¿Qué plano de encuadre utiliza la portada?

- ▶ **Plano general**
- Plano total o entero
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- Plano de gran detalle
- Plano de dos
- Plano de grupo

6 ¿El encuadre y/o el ángulo de la cámara apoya al mensaje visual que se busca transmitir? tomando en cuenta la descripción de la historia cómic

No, ya que la portada no tiene relación con la historia que se cuenta en el interior del cómic.

7 ¿La portada logra transmitir el guion del interior del cómic?

Sí

▶ **No**

7.1 ¿Cómo?

No, porque ningún elemento que aparece en la portada tiene relevancia alguna con la historia del cómic. La única relación que existe entre portada - contenido es el hecho que al principio del número se menciona que en el capítulo anterior, Daredevil atrapó a varios delincuentes. Por tanto, estaría mejor ubicada junto al número anterior.

8 La portada del cómic...

- Muestra un solo personaje
- ▶ **Muestra a un grupo de personajes**
- Es interactiva con el lector
- Es narrativa
- Es una muestra de diseño gráfico

9 ¿A través de qué elemento se narra el guion del cómic en su portada?

- ▶ **Personaje**
- Color
- Figura retórica
- Escenario
- Encuadre
- Ángulo de la cámara

10 ¿Cuál es el mensaje lingüístico de la portada?

El mensaje lingüístico de esta portada es "*Here comes... Daredevil, The man without fear!*"

11 ¿Cuál es el mensaje no codificado de la portada?

Una escultura de un hombre sosteniendo una esfera. Sobre esta se encuentra el protagonista y dentro de la esfera están dos personajes.

12 ¿Cuál es el mensaje codificado de la portada?

La posición en la que se encuentran los personajes dentro de la esfera, sumado a la actitud y posición del protagonista, transmiten la idea de un enfrentamiento entre estos en el que el protagonista ha salido victorioso.



Guía de observación 05. (ver anexo 6.5)

Nombre del cómic: Daredevil #29

Editorial: Marvel

Ilustrador de la portada: Chris Samne

Guionista: Mark Waid

Breve descripción de la historia: Matt Murdock (Daredevil) se encuentra en el juicio de un su amigo, sin embargo el juez le dispara con el objetivo de matarlo, ya que el juez y varios miembros del cuerpo policial son parte de una red criminal y de corrupción llamada la Sociedad de la Serpiente. Estos sujetos infiltrados en el juzgado tienen el objetivo de matar al amigo de Matt Murdock ya que este conoce secretos de dicha sociedad, y al mismo tiempo planean provocar una explosión para tener una coartada y así poder escapar de la escena sin que nadie sospeche.

1 ¿Qué figura retórica tiene la portada?

- Hipérbole
- Sinécdoque
- ▶ Anáfora
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- Metáfora
- Antítesis
- Oximorón
- Paradoja
- Metonimia
- Ninguna

1.1 ¿Por qué?

Porque detrás del protagonista se encuentra la repetición de muchos niños.

2 ¿La figura retórica utilizada apoya a la narrativa de la portada?

▶ Sí

No

2.1 ¿Por qué?

Ya que esta permite percibir que alrededor del personaje se encuentra mucho ruido lo cual le perjudica, sabiendo que sus poderes se basan en su oído superdotado.

3 ¿A qué categoría pertenece el cómic?

Aventura

Bélico

Fantasía

Ciencia ficción

Policiaco

Romántico

Satírico-humorístico

▶ Superhéroes

Terror

Western

4 ¿Qué ángulo de cámara maneja la portada?

Ángulo cenital

Ángulo picado

Ángulo normal

▶ Ángulo contrapicado

5 ¿Qué plano de encuadre utiliza la portada?

▶ Plano general

Plano total o entero

Plano americano

Plano medio

Primer plano

Plano de gran detalle

Plano de dos

Plano de grupo

6 ¿El encuadre y/o el ángulo de la cámara apoya al mensaje visual que se busca transmitir? tomando en cuenta la descripción de la historia cómic

Sí, ya que el ángulo permite que el entorno en el que se encuentra el protagonista sea complicado y conflictivo para él

7 ¿La portada logra transmitir el guion del interior del cómic?

▶ Sí

No

7.1 ¿Cómo?

En la situación en la que se encuentra el personaje, las personas se encuentran nerviosas y alteradas por el suceso, esto complica al protagonista ya que él debe descubrir quién es inocente y quién es miembro de la Sociedad de la Serpiente y al estar todas las personas nerviosas, él no puede descubrir quién es quién por medio de sus sentidos del oído. Sin embargo, no se encuentra razón alguna de por qué en la portada se muestran las figuras de niños detrás del personaje, más allá que quizás representen a la Sociedad de la Serpiente.

8 La portada del cómic...

Muestra un solo personaje

Muestra a un grupo de personajes

Es interactiva con el lector

▶ Es narrativa

Es una muestra de diseño gráfico

9 ¿A través de qué elemento se narra el guion del cómic en su portada?

▶ Personaje

▶ Color

▶ Figura retórica

Escenario

▶ Encuadre

▶ Ángulo de la cámara

10 ¿Cuál es el mensaje lingüístico de la portada?

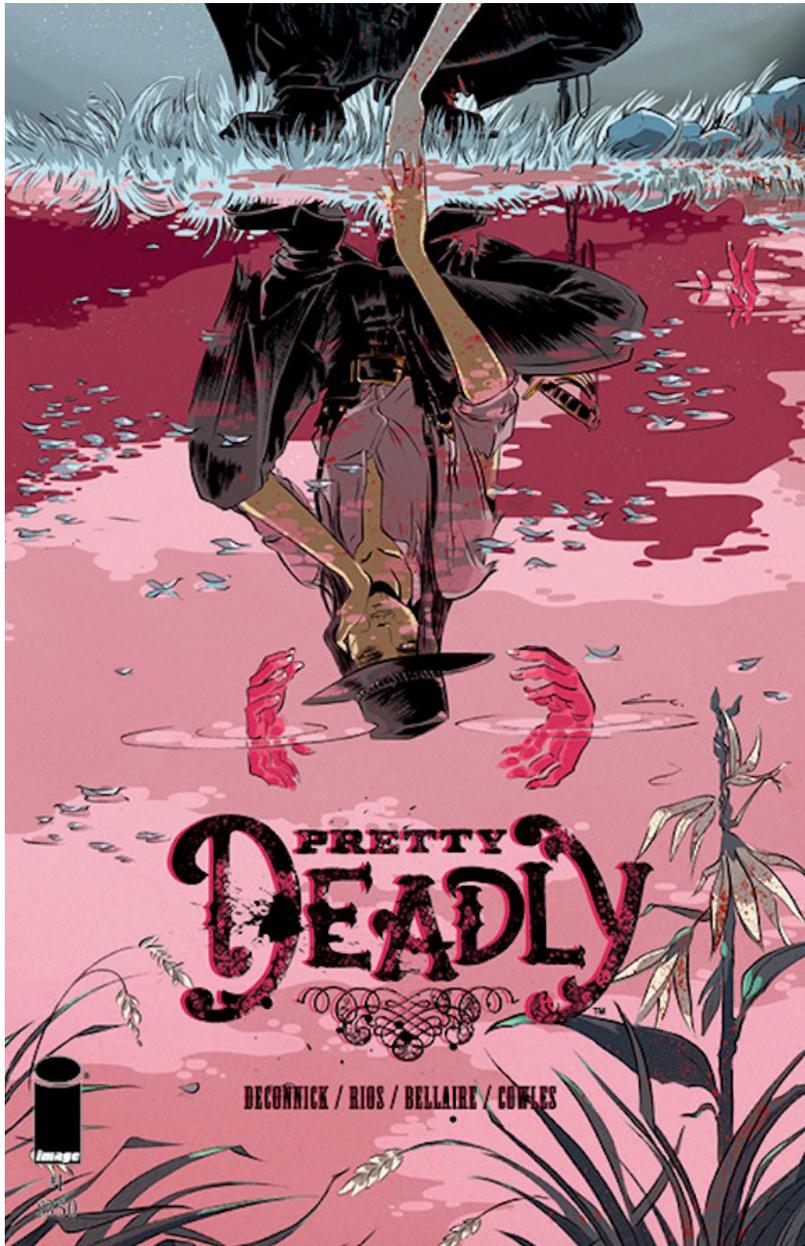
El mensaje lingüístico de esta portada es *"Here comes... Daredevil, The man without fear!"*

11 ¿Cuál es el mensaje no codificado de la portada?

El protagonista se encuentra sumergido en un grupo grande de niños.

12 ¿Cuál es el mensaje codificado de la portada?

La posición del personaje refleja debilidad, derrota y que este se encuentra alterado. El grupo de niños gritando transmiten la idea que el personaje se encuentra sumergido en una situación en la que el ruido o algún tipo de distractor no le permiten concentrarse ni utilizar sus habilidades.



Guía de observación 06. (ver anexo 6.6)

Nombre del cómic: Pretty Deadly #1

Editorial: Image Comics

Ilustrador de la portada: Emma Ríos

Guionista: Kelly Sue DeConnick

Breve descripción de la historia: El cómic relata la historia de Sissy y Fox, dos pobres y miserables extraños, quienes al principio del cómic relatan la historia de Ginny, el rostro de la muerte. Ginny es la hija de Bella y la Muerte. Su madre, Bella, fue encerrada en una torre por su esposo Mason ya que este temía perderla y le construyó la torre como prisión. Ante esto, Bella rogó a la muerte para que se la llevara, pero entre ellos surgió el amor. Sin embargo Bella pereció dejando con la muerte a la pequeña Ginny. La muerte educó a Ginny para ser un espíritu de la venganza, una cazadora de aquellos que han pecado. Sissy y Fox huyen a la casa de Sarah, una amiga, ya que Sissy le robó un papel importante a un hombre, llamado Johnny, mientras relataban la historia de Ginny. Dicho papel le pertenecía a la gran Alice, quien ahora está en busca de Sissy y Fox.

1 ¿Qué figura retórica tiene la portada?

- Hipérbole
- Sinécdote
- Anáfora
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil

► **Metáfora**

- Antítesis
- Oximorón
- Paradoja
- Metonimia
- Ninguna

1.1 ¿Por qué?

La portada muestra una metáfora de la vida y la muerte a través del eje horizontal que separa ambos opuestos, así mismo las manos que surgen del agua hacen referencia a la muerte tratando de poseer al personaje que se ve con vida.

2 ¿La figura retórica utilizada apoya a la narrativa de la portada?

▶ Sí

No

2.1 ¿Por qué?

Porque permite descubrir los dos puntos en los que se girará gran parte de la trama del cómic, la vida y la muerte.

3 ¿A qué categoría pertenece el cómic?

- Aventura
- Bélico
- Fantasía
- Ciencia ficción
- Policíaco
- Romántico
- Satírico-humorístico
- Superhéroes
- Terror

▶ Western

4 ¿Qué ángulo de cámara maneja la portada?

- Ángulo cenital
- ▶ Ángulo picado
- Ángulo normal
- Ángulo contrapicado

5 ¿Qué plano de encuadre utiliza la portada?

- ▶ Plano general
- Plano total o entero
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- Plano de gran detalle
- Plano de dos
- Plano de grupo

6 ¿El encuadre y/o el ángulo de la cámara apoya al mensaje visual que se busca transmitir? tomando en cuenta la descripción de la historia cómic

Sí, ya que el ángulo permite mostrar solo una parte de la protagonista y a pesar que en el reflejo del agua se ve de cuerpo completo, su contraparte de la parte superior queda oculta dejando intriga en el lector.

7 ¿La portada logra transmitir el guion del interior del cómic?

▶ Sí

No

7.1 ¿Cómo?

La portada muestra a uno de los personajes principales del cómic y, por medio de la composición, permite conocer un poco la historia del personaje, ya que este al estar muerto se muestra en la parte superior con colores fríos para dar la sensación de muerte o espíritu.

8 La portada del cómic...

- ▶ Muestra un solo personaje
- Muestra a un grupo de personajes
- Es interactiva con el lector
- Es narrativa
- Es una muestra de diseño gráfico

9 ¿A través de qué elemento se narra el guion del cómic en su portada?

- ▶ Personaje
- ▶ Color
- ▶ Figura retórica
- ▶ Escenario
- ▶ Encuadre
- ▶ Ángulo de la cámara

10 ¿Cuál es el mensaje lingüístico de la portada?

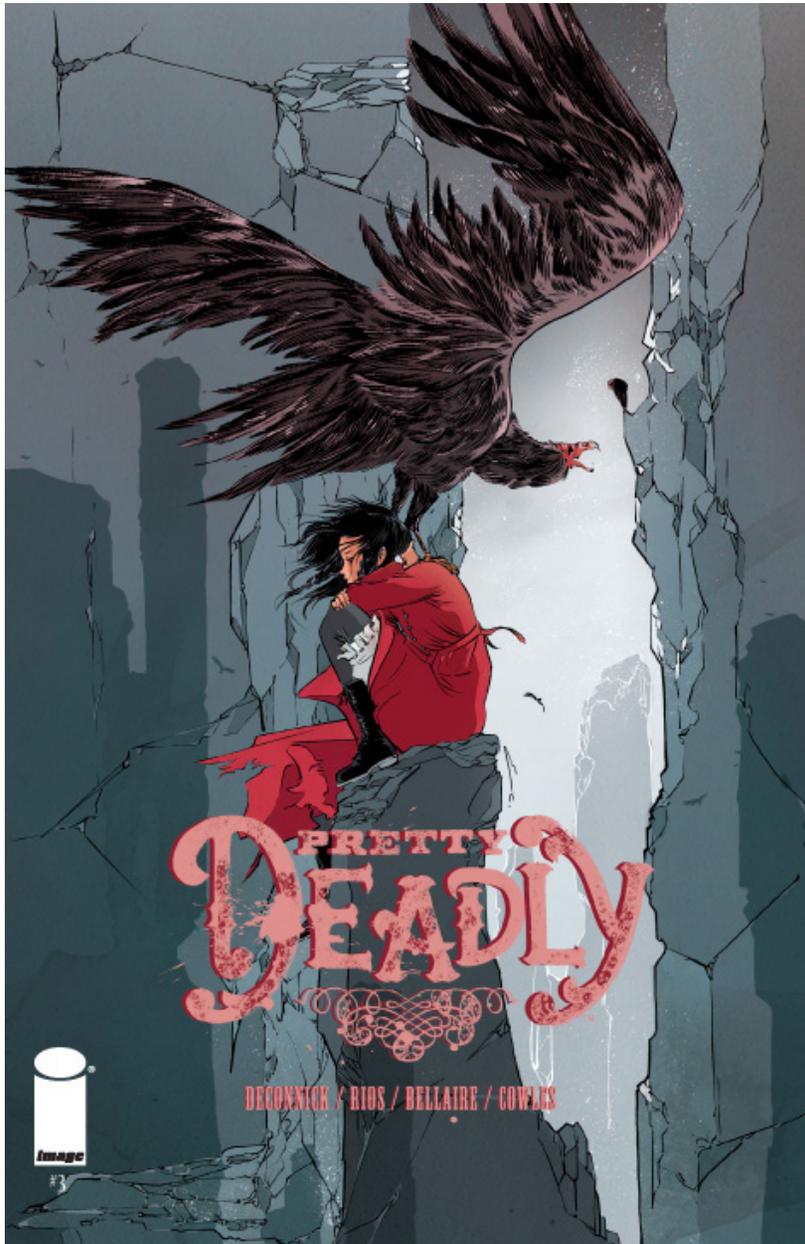
Pretty Deadly y los créditos de los involucrados en el cómic.

11 ¿Cuál es el mensaje no codificado de la portada?

La protagonista se encuentra cerca de un río y está de cuclillas tocando el agua.

12 ¿Cuál es el mensaje codificado de la portada?

El color del agua representa los ríos de sangre que se mencionan dentro de la historia en unos cómics más adelante. Las manos que emergen del agua simbolizan a la muerte o a la bestia que se mostrará en números más adelante. El color de la protagonista en colores fríos manifiesta que la protagonista está muerta o es del mundo de los espíritus.



Guía de observación 07. (ver anexo 6.7)

Nombre del cómic: Pretty Deadly #3

Editorial: Image Comics

Ilustrador de la portada: Emma Ríos

Guionista: Kelly Sue DeConnick

Breve descripción de la historia: El cómic relata la historia de Sissy y Fox, dos pobres y miserables extraños que huyen de Ginny, el rostro de la muerte. Fox le relata a Sissy la historia de Ginny, en medio del desierto. Ginny es la hija de la muerte y una mujer que murió encerrada en una torre por su marido. Este, al darse cuenta que su esposa murió por culpa suya, decidió cavar una tumba, pero cavó tan profundo que encontró la caverna de la muerte. Al caer ahí, la muerte lo segó y amenazó con matarlo si no se iba, pero él se dio cuenta que ahí estaba la hija de su esposa y no se iría hasta llevarse a la niña. Finalmente la muerte le propuso un trato y consistía en que el anciano tenía que viajar al punto en que todos los ríos de sangre se unían, ahí encontraría a una mujer llorando y cuando sus lágrimas cayeran al agua, el río daría a luz a una bestia. El anciano tenía que matar a la bestia y llevársela a la muerte para que la niña no fuera a por él y lo matara por lo que le hizo a su madre. Así mismo la hija de la bestia resulta ser Sissy y el anciano es Fox. Finalmente, mientras Fox termina de contar el relato a Sissy, la lluvia inundó el desierto llevándose a Sissy y a Fox.

1 ¿Qué figura retórica tiene la portada?

- Hipérbole
- Sinécdoque
- Anáfora
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil

► **Metáfora**

- Antítesis
- Oximorón
- Paradoja
- Metonimia
- Ninguna

1.1 ¿Por qué?

Por la forma en la que termina el cómic, se podría interpretar que la corriente de agua que se lleva a Sissy está representada por el buitre que sujeta sus hombros y está a punto de llevársela.

2 ¿La figura retórica utilizada apoya a la narrativa de la portada?

Sí

▶ No

2.1 ¿Por qué?

Porque la figura retórica utilizada puede llegar a confundir el mensaje que se busca transmitir.

3 ¿A qué categoría pertenece el cómic?

Aventura

Bélico

Fantasía

Ciencia ficción

Policíaco

Romántico

Satírico-humorístico

Superhéroes

Terror

▶ Western

4 ¿Qué ángulo de cámara maneja la portada?

Ángulo cenital

Ángulo picado

▶ Ángulo normal

Ángulo contrapicado

5 ¿Qué plano de encuadre utiliza la portada?

▶ Plano general

Plano total o entero

Plano americano

Plano medio

Primer plano

Plano de gran detalle

Plano de dos

Plano de grupo

6 ¿El encuadre y/o el ángulo de la cámara apoya al mensaje visual que se busca transmitir? tomando en cuenta la descripción de la historia cómic

No, ya que la portada da sensación de tranquilidad a pesar que la historia del cómic contiene mayor dramatismo y el ángulo de la cámara y el encuadre no reflejan eso.

7 ¿La portada logra transmitir el guion del interior del cómic?

Sí

▶ No

7.1 ¿Cómo?

No se transmite el guion del interior del cómic ya que la narrativa de la portada no tiene relación alguna con el contenido del cómic.

8 La portada del cómic...

▶ Muestra un solo personaje

Muestra a un grupo de personajes

Es interactiva con el lector

Es narrativa

Es una muestra de diseño gráfico

9 ¿A través de qué elemento se narra el guion del cómic en su portada?

- ▶ **Personaje**
 - Color
 - Figura retórica
- ▶ **Escenario**
 - Encuadre
 - Ángulo de la cámara

10 ¿Cuál es el mensaje lingüístico de la portada?

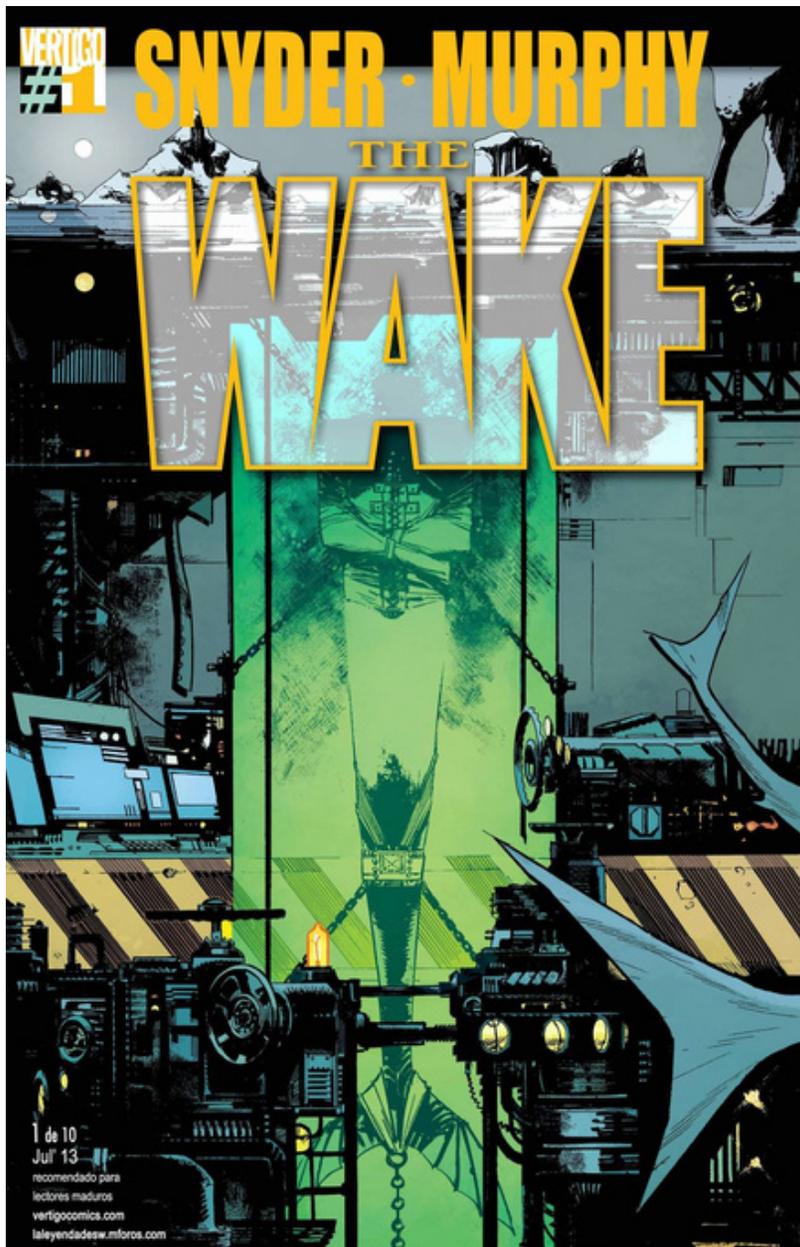
Pretty Deadly y los créditos de los involucrados en el cómic.

11 ¿Cuál es el mensaje no codificado de la portada?

Una niña, montañas y buitres.

12 ¿Cuál es el mensaje codificado de la portada?

La posición de la niña refleja el abandono o soledad que siente la protagonista en el número. El buitre a punto de cargarla representa el momento en que la niña es llevada por las olas que inundan el lugar en donde se encuentran. Las montañas en las que se encuentra la niña ayudan a reforzar el sentimiento por el que la protagonista está pasando, estar en un abismo al darse cuenta de su propio origen.



Guía de observación 08. (ver anexo 6.8)

Nombre del cómic: The Wake#1

Editorial: Vértigo

Ilustrador de la portada: Sean Murphy

Guionista: Scott Snyder

Breve descripción de la historia: El cómic comienza con una breve muestra de un futuro apocalíptico a 200 años de distancia, en el cual todo está inundado. Luego se hace énfasis que se vuelve 200 años atrás, en donde la Dra. Archer está conversando con su hijo a través de un brazalete, sin embargo es interrumpida por el agente Cruz del departamento de seguridad nacional. El Agente Cruz le solicita a la Dra. Archer que se una con ellos para investigar un sonido extraño que descubrieron a las profundidades del mar. Ella en un principio se niega pero decide acompañar al agente. Más adelante llegan a la base junto a otros científicos y mientras conversan nace la sospecha acerca de la investigación ya que la base petrolera en la que se encuentran es ilegal y a cada uno de los científicos se le propuso una versión diferente de la investigación para convencerlos. Al finalizar, ocurre un accidente con uno de los trabajadores de la base, en ese momento la Dra. Archer se escabulle en una de las compuertas del lugar y encuentra, metido en una cámara criogénica, a un sujeto con aspecto a un monstruo marino.

1 ¿Qué figura retórica tiene la portada?

Hipérbole

► Sinécdoque

Anáfora

Onomatopeya

Elipsis

Comparación o símil

Metáfora

Antítesis

Oximorón

Paradoja

Metonimia

Ninguna

1.1 ¿Por qué?

La portada es un ejemplo de una sinécdoque ya que se muestran diferentes vistas de varios elementos que ayudan a descifrar la historia que se encuentra en el interior del cómic.

2 ¿La figura retórica utilizada apoya a la narrativa de la portada?

- ▶ Sí
- No

2.1 ¿Por qué?

Porque el uso de diferentes elementos marítimos ayuda a dar un contexto de la historia.

3 ¿A qué categoría pertenece el cómic?

- Aventura
- Bélico
- Fantasía
- ▶ Ciencia ficción
- Policíaco
- Romántico
- Satírico-humorístico
- Superhéroes
- ▶ Terror
- Western

4 ¿Qué ángulo de cámara maneja la portada?

- Ángulo cenital
- Ángulo picado
- ▶ Ángulo normal
- Ángulo contrapicado

5 ¿Qué plano de encuadre utiliza la portada?

- ▶ Plano general
- Plano total o entero
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- Plano de gran detalle
- Plano de dos
- Plano de grupo

6 ¿El encuadre y/o el ángulo de la cámara apoya al mensaje visual que se busca transmitir? tomando en cuenta la descripción de la historia cómic

Si, ya que la portada muestra una serie de elementos que permiten que el lector sepa el contexto en el que se desarrolla la historia.

7 ¿La portada logra transmitir el guion del interior del cómic?

- ▶ Sí
- No

7.1 ¿Cómo?

El uso de los diferentes elementos que forman la composición de la portada, permite dar una idea del entorno y la historia que se encuentra en el interior del cómic. Los elementos tecnológicos junto a los elementos acuáticos dan a entender que la historia se encuentra en alguna especie de base submarina en la cual se están realizando experimentos o investigaciones.

8 La portada del cómic...

- Muestra un solo personaje
- Muestra a un grupo de personajes
- Es interactiva con el lector
- ▶ Es narrativa
- Es una muestra de diseño gráfico

9 ¿A través de qué elemento se narra el guion del cómic en su portada?

- Personaje
- ▶ Color
- Figura retórica
- ▶ Escenario
- Encuadre
- Ángulo de la cámara

10 ¿Cuál es el mensaje lingüístico de la portada?

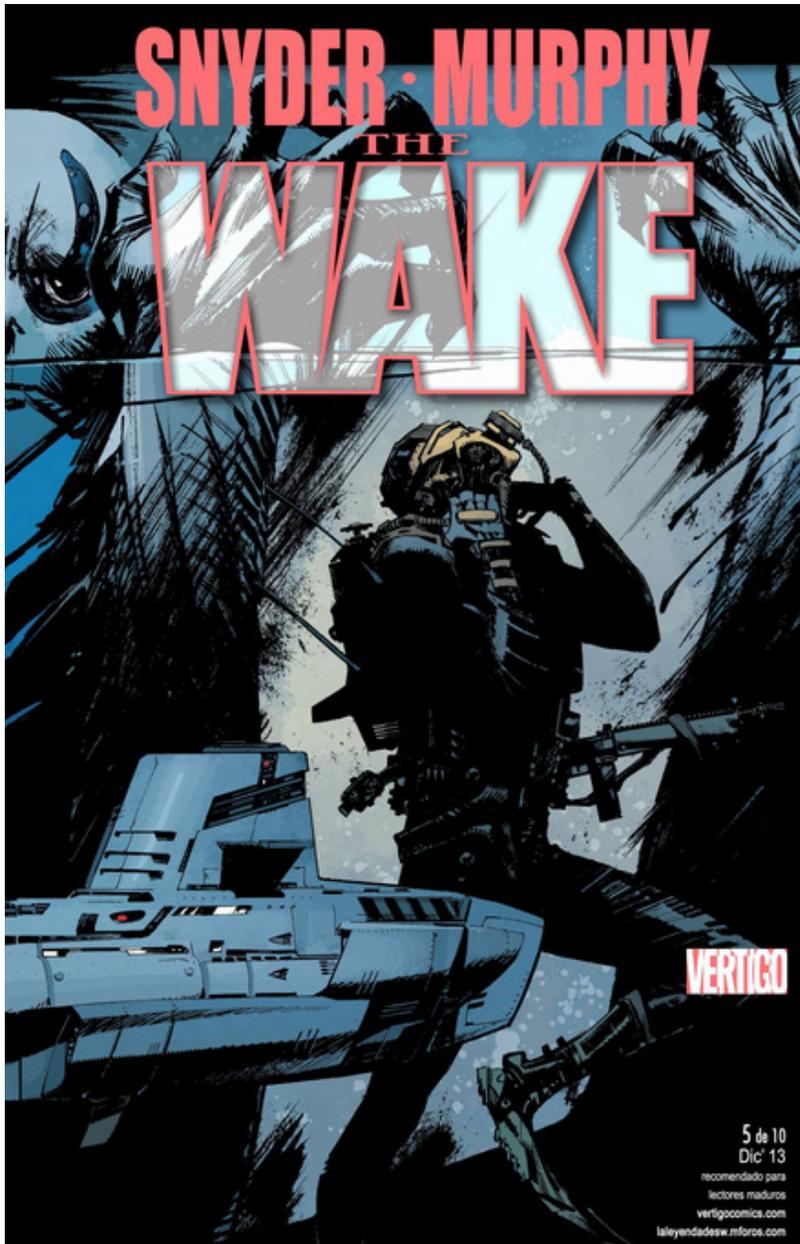
The Wake y los créditos de los involucrados en el cómic.

11 ¿Cuál es el mensaje no codificado de la portada?

Colas de animales acuáticos, una base submarina, una cámara criogénica y el oceano.

12 ¿Cuál es el mensaje codificado de la portada?

El uso de elementos marítimos y la ilustración de una base de operaciones dentro de la composición, narran la historia que ocurre dentro del cómic. Asimismo el uso de colores fríos ayuda a que el entorno de la historia sea percibido de forma más directa y a su vez genera misterio a la composición.



Guía de observación 09. (ver anexo 6.9)

Nombre del cómic: The Wake#5

Editorial: Vértigo

Ilustrador de la portada: Sean Murphy

Guionista: Scott Snyder

Breve descripción de la historia: El cómic comienza cuando una criatura marina gigantesca, acompañada de miles de crías, ataca la base submarina en donde se encuentra la Dra. Archer y su equipo de científicos. Después de unos momentos de caos, estas criaturas se alejan, pero la Dra. Archer se da cuenta que en realidad no huyeron, más bien fueron a atacar la superficie. Es entonces que todo el equipo huye de la base submarina para cazar a estas criaturas y evitar que ataquen a las personas que se encuentran en la superficie. Sin embargo, cuando intentaban detener al monstruo marino, este los atrapa y la única forma de escapar es haciendo explotar un torpedo que mataría al monstruo pero destruiría el submarino en el que se encontraban. Finalmente la criatura muere y la nave donde se encuentran los científicos desciende lentamente al fondo del mar. La Dra. Archer aprovecha sus últimos minutos de vida para hablar con su hijo y le advierte que busque refugio y víveres, sin embargo su hijo, Parker, le muestra unas imágenes donde se observa que estas criaturas marinas alcanzaron la superficie del mar y les tomó solo un día hundir las ciudades costeras.

1 ¿Qué figura retórica tiene la portada?

- Hipérbole
- Sinécdoque
- Anáfora
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- Metáfora
- Antítesis
- Oximorón
- Paradoja
- ▶ Metonimia
- Ninguna

1.1 ¿Por qué?

La portada utiliza la figura retórica de metonimia ya que utiliza diferentes elementos que hacen alusión a otros, tal es el caso del submarino que connota al gobierno, el buzo en una posición de peligro refleja el momento trágico en el cual se encuentra la tripulación.

2 ¿La figura retórica utilizada apoya a la narrativa de la portada?

Sí

▶ No

2.1 ¿Por qué?

Porque la composición permite que el lector se de una idea de la situación catastrófica en la que se encuentran los personajes del cómic.

3 ¿A qué categoría pertenece el cómic?

Aventura

Bélico

Fantasía

▶ Ciencia ficción

Policiaco

Romántico

Satírico-humorístico

Superhéroes

▶ Terror

Western

4 ¿Qué ángulo de cámara maneja la portada?

Ángulo cenital

Ángulo picado

▶ Ángulo normal

Ángulo contrapicado

5 ¿Qué plano de encuadre utiliza la portada?

Plano general

▶ Plano total o entero

Plano americano

Plano medio

Primer plano

Plano de gran detalle

Plano de dos

Plano de grupo

6 ¿El encuadre y/o el ángulo de la cámara apoya al mensaje visual que se busca transmitir? tomando en cuenta la descripción de la historia cómic

Si, pero no es un principio de composición del cual dependa la narrativa gráfica de la portada, ya que no es un ángulo o encuadre que aporte mucho al mensaje.

7 ¿La portada logra transmitir el guion del interior del cómic?

▶ Sí

No

7.1 ¿Cómo?

A través del buzo ya que este se encuentra en una posición que refleja dramatismo puesto que se está ahogando y es un mensaje que sirve para dar un vistazo al final del cómic.

8 La portada del cómic...

Muestra un solo personaje

Muestra a un grupo de personajes

Es interactiva con el lector

▶ Es narrativa

Es una muestra de diseño gráfico

9 ¿A través de qué elemento se narra el guion del cómic en su portada?

- ▶ Personaje
- ▶ Color
- Figura retórica
- ▶ Escenario
- Encuadre
- Ángulo de la cámara

10 ¿Cuál es el mensaje lingüístico de la portada?

The Wake y los créditos de los involucrados en el cómic.

11 ¿Cuál es el mensaje no codificado de la portada?

Un buzo, una criatura marina y un submarino.

12 ¿Cuál es el mensaje codificado de la portada?

La posición del buzo refleja el dramatismo que se encuentra en la historia ya que es un número en donde los protagonistas se hunden dentro de su submarino. Al mismo tiempo el submarino que se encuentra en la portada es un signo que narra esa parte de la historia.



Guía de observación 10. (ver anexo 6.10)

Nombre del cómic: Saga #12

Editorial: Image Comics

Ilustrador de la portada: Fiona Staples

Guionista: Brian K. Vaughan

Breve descripción de la historia: Prince Robot IV tiene la corazonada que los criminales de guerra están inspirados en la obra del novelista D. Oswald Heist y va en busca de él. Al llegar con Oswald, Prince lo interroga pero el novelista le confiesa que ese libro no tiene ningún mensaje oculto y que solo lo escribió porque necesitaba el dinero. Sin embargo, cuando Oswald le cuenta a Prince sobre la muerte de su hijo, Prince se percata que tiene similitud con los criminales de guerra y lo acusa de haber escrito el libro pensando que todos los veteranos de guerra son maniacos con neurosis y decide dispararle a Oswald para obligarlo a hablar pero él se niega, así que Prince decide sentarse y esperar.

1 ¿Qué figura retórica tiene la portada?

- Hipérbole
- Sinécdoque
- Anáfora
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- Metáfora
- Antítesis
- Oximorón
- Paradoja
- Metonimia
- ▶ Ninguna

1.1 ¿Por qué?

No aplica

2 ¿La figura retórica utilizada apoya a la narrativa de la portada?

Sí

No

2.1 ¿Por qué?

No aplica.

3 ¿A qué categoría pertenece el cómic?

Aventura

Bélico

▶ **Fantasía**

▶ **Ciencia ficción**

Policíaco

Romántico

Satírico-humorístico

Superhéroes

Terror

Western

4 ¿Qué ángulo de cámara maneja la portada?

Ángulo cenital

Ángulo picado

▶ **Ángulo normal**

Ángulo contrapicado

5 ¿Qué plano de encuadre utiliza la portada?

Plano general

Plano total o entero

Plano americano

Plano medio

Primer plano

Plano de gran detalle

Plano de dos

▶ **Plano de grupo**

6 ¿El encuadre y/o el ángulo de la cámara apoya al mensaje visual que se busca transmitir? tomando en cuenta la descripción de la historia cómic

No, ya que ni el ángulo ni el encuadre aportan a la narrativa de la portada.

7 ¿La portada logra transmitir el guion del interior del cómic?

Sí

▶ **No**

7.1 ¿Cómo?

La portada no transmite el guion ya que se muestran dos personajes que no aparecen a lo largo del cómic. Así mismo la situación en la que se encuentra el personaje principal en la portada no corresponde a ninguna escena del cómic.

8 La portada del cómic...

Muestra un solo personaje

▶ **Muestra a un grupo de personajes**

Es interactiva con el lector

Es narrativa

Es una muestra de diseño gráfico

9 ¿A través de qué elemento se narra el guion del cómic en su portada?

▶ **Personaje**

Color

Figura retórica

Escenario

Encuadre

Ángulo de la cámara

10 ¿Cuál es el mensaje lingüístico de la portada?

Saga, capítulo doce y los créditos de los involucrados en el cómic.

11 ¿Cuál es el mensaje no codificado de la portada?

Un hombre con cabeza de televisor y un arma en lugar de una mano, dos hombres con cuernos, una espada y un escudo.

12 ¿Cuál es el mensaje codificado de la portada?

La posición de los personajes que integran la portada reflejan que se acaba de librar una batalla en la cual el personaje principal perdió una pierna.



Guía de observación 11. (ver anexo 6.11)

Nombre del cómic: Saga #17

Editorial: Image Comics

Ilustrador de la portada: Fiona Staples

Guionista: Brian K. Vaughan

Breve descripción de la historia: Prince Robot IV se encuentra en la casa de D. Oswald Heist, novelista sospechoso de escribir relatos que generan publicidad negativa que ha influenciado a veteranos de guerra y los ha vuelto criminales. Durante el interrogatorio que Prince Robot IV tiene con Oswald, estos se cuestionan sobre lo opuesto a la guerra lo cual no es la paz sino que llegan a la conclusión que es hacer el amor y al mismo tiempo Prince recuerda lo que vio en diferentes ocasiones antes de morir en la guerra. Luego, entra Klara, esposa de Oswald, y Prince le dispara, sin embargo ella no muere. Al mismo tiempo, Oswald le dispara a Prince dejando a este inconsciente. Finalmente entra a la casa Gwendolyn para matar a Klara y a Oswald.

1 ¿Qué figura retórica tiene la portada?

- Hipérbole
- Sinécdoque
- Anáfora
- Onomatopeya
- Elipsis
- Comparación o símil
- ▶ **Metáfora**
- Antítesis
- Oximorón
- Paradoja
- Metonimia
- Ninguna

1.1 ¿Por qué?

Porque en la composición se muestran dos personajes en la pantalla que tiene por cabeza el personaje principal y al estar esta imagen distorsionada, añade un mensaje dramático al lector.

2 ¿La figura retórica utilizada apoya a la narrativa de la portada?

Sí

▶ No

2.1 ¿Por qué?

Porque la portada no tiene relación con la historia del cómic.

3 ¿A qué categoría pertenece el cómic?

Aventura

Bélico

▶ Fantasía

▶ Ciencia ficción

Policiaco

Romántico

Satírico-humorístico

Superhéroes

Terror

Western

4 ¿Qué ángulo de cámara maneja la portada?

Ángulo cenital

Ángulo picado

Ángulo normal

▶ Ángulo contrapicado

5 ¿Qué plano de encuadre utiliza la portada?

Plano general

Plano total o entero

Plano americano

▶ Plano medio

Primer plano

Plano de gran detalle

Plano de dos

Plano de grupo

6 ¿El encuadre y/o el ángulo de la cámara apoya al mensaje visual que se busca transmitir? tomando en cuenta la descripción de la historia cómic

Sí, ya que el ángulo permite mostrar al personaje principal y en su cabeza se visualizan dos personajes con los cuales inicia el cómic.

7 ¿La portada logra transmitir el guion del interior del cómic?

▶ Sí

No

7.1 ¿Cómo?

La portada transmite solamente una parte del guion ya que solo se muestran los personajes que aparecen en la primera parte del cómic.

8 La portada del cómic...

Muestra un solo personaje

Muestra a un grupo de personajes

▶ Es interactiva con el lector

▶ Es narrativa

Es una muestra de diseño gráfico

9 ¿A través de qué elemento se narra el guion del cómic en su portada?

▶ Personaje

Color

Figura retórica

Escenario

Encuadre

Ángulo de la cámara

10 ¿Cuál es el mensaje lingüístico de la portada?

Saga, capítulo diecisiete y los créditos de los involucrados en el cómic.

11 ¿Cuál es el mensaje no codificado de la portada?

Un hombre con cabeza de televisor en el cual se ven reflejados dos personajes más.

12 ¿Cuál es el mensaje codificado de la portada?

La situación en la que están los personajes reflejados en la cabeza del personaje principal muestra la relación que existe entre ellos.



Guía de observación 12. (ver anexo 6.12)

Nombre del cómic: X-Men Legacy #01

Editorial: Marvel Cómics

Ilustrador de la portada: Mike del Mundo

Guionista: Simon Spurrier

Breve descripción de la historia: David Haller, hijo de Charles Xavier, es el mutante más poderoso sobre la faz de la tierra, sin embargo él no puede controlar sus poderes si no está concentrado. Existe una prisión mental en su cabeza que le permite tener encerrados a todos los demonios que descontrolan su mente. Aunque en ocasiones, David se desconcentra y pierde el control. El gurú Merzah el Místico ayuda a David a mantener el control y paz interior. Ellos se encuentran en un templo en la India y los campesinos aledaños llegan a protestar al templo culpándolos de todas las desgracias que les suceden. Es entonces donde David hace uso de sus poderes y entra en las mentes de los campesinos, advirtiéndolos que tienen dos opciones: Adorar y respetar a todas las mentes poderosas que viven en el templo o temerles y sufrir lo que ellos les podrían hacer. Finalmente los campesinos prefieren hacer la primera opción, sin embargo, cuando David estaba terminando, uno de los demonios de su prisión mental se escapa y David pierde el control, provocando la muerte de todos los campesinos y de su gurú Merzah.

1 ¿Qué figura retórica tiene la portada?

Hipérbole

▶ Sinécdoque

Anáfora

Onomatopeya

Elipsis

Comparación o símil

▶ Metáfora

Antítesis

Oximorón

Paradoja

Metonimia

Ninguna

1.1 ¿Por qué?

La portada es un ejemplo de una metáfora ya que la superposición de recortes de diferentes personajes sobre el rostro del personaje principal, hacen alusión al desorden mental que este sufre. Al mismo tiempo, la camisa de fuerza es un indicio de la falta de control sobre sí mismo. La otra figura retórica que aparece en la portada es una sinécdoque, ya que en el rostro del personaje aparecen diferentes caras de otros personajes.

2 ¿La figura retórica utilizada apoya a la narrativa de la portada?

- ▶ Sí
- No

2.1 ¿Por qué?

Porque permite conocer las cualidades del protagonista del cómic.

3 ¿A qué categoría pertenece el cómic?

- Aventura
- Bélico
- Fantasía
- Ciencia ficción
- Policíaco
- Romántico
- Satírico-humorístico
- ▶ Superhéroes
- Terror
- Western

4 ¿Qué ángulo de cámara maneja la portada?

- Ángulo cenital
- Ángulo picado
- ▶ Ángulo normal
- Ángulo contrapicado

5 ¿Qué plano de encuadre utiliza la portada?

- Plano general
- Plano total o entero
- Plano americano
- ▶ Plano medio
- Primer plano
- Plano de gran detalle
- Plano de dos
- Plano de grupo

6 ¿El encuadre y/o el ángulo de la cámara apoya al mensaje visual que se busca transmitir? tomando en cuenta la descripción de la historia cómic

El encuadre permite mostrar al personaje y sus problemas mentales y autocontrol.

7 ¿La portada logra transmitir el guion del interior del cómic?

- ▶ Sí
- No

7.1 ¿Cómo?

La portada muestra las características principales del protagonista del cómic, lo cual es el eje central de la historia.

8 La portada del cómic...

- ▶ Muestra un solo personaje
- Muestra a un grupo de personajes
- Es interactiva con el lector
- Es narrativa
- Es una muestra de diseño gráfico

9 ¿A través de qué elemento se narra el guion del cómic en su portada?

- ▶ Personaje
- Color
- ▶ Figura retórica
- Escenario
- Encuadre
- Ángulo de la cámara

10 ¿Cuál es el mensaje lingüístico de la portada?

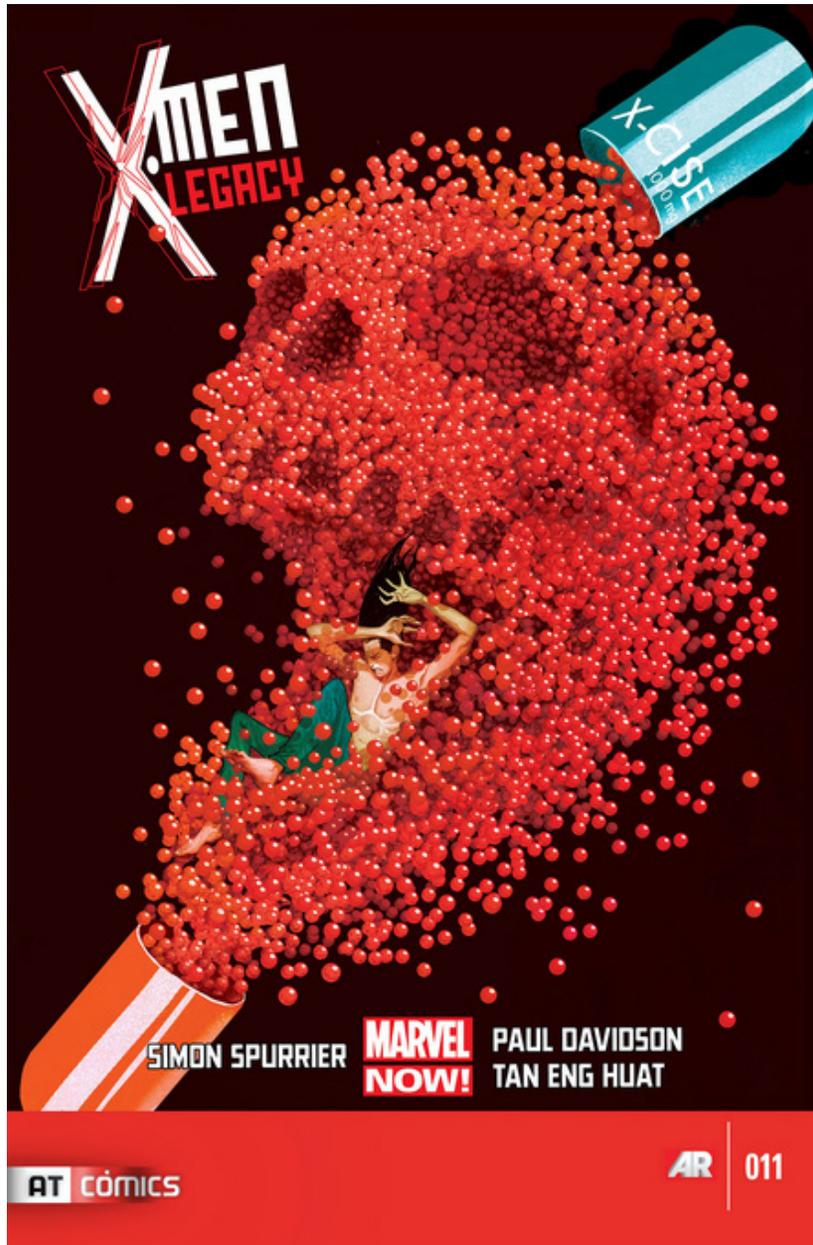
Título del cómic (X-Men Legacy #1), logotipo de Marvel, crédito de los creadores del cómic.

11 ¿Cuál es el mensaje no codificado de la portada?

Un hombre con camisa de fuerza, retazos puestos sobre el rostro del personaje en los cuales se encuentran rostros de otros personajes.

12 ¿Cuál es el mensaje codificado de la portada?

La superposición de los diferentes rostros de distintos personajes, colocados sobre la cara del protagonista del cómic, habla acerca del múltiples poderes del personaje. Asimismo, la expresión facial que se muestra en todos los retazos y la camisa de fuerza, transmite una sensación de inestabilidad y falta de autocontrol ya estas son características propiamente del protagonista.



Guía de observación 13. (ver anexo 6.13)

Nombre del cómic: X-Men Legacy #11

Editorial: Marvel Cómics

Ilustrador de la portada: Mike del Mundo

Guionista: Simon Spurrier

Breve descripción de la historia: David Haller, hijo de Charles Xavier, es el mutante más poderoso sobre la faz de la tierra, sin embargo él no puede controlar sus poderes si no está concentrado. Ahora que él sabe que es probable que mate a muchas personas y destruya ciudades por culpa de su falta de control ha decidido tomar una píldora que retira su gen mutante y elimina sus poderes. Sin embargo, esta "cura" además de quitar los poderes mutantes, convierte a los pacientes en vegetales. Luego David tiene una visión de su padre ya fallecido, quien le exige que no continúe con el procedimiento y se quede con sus poderes, pero a pesar de eso David sabe que cualquier accidente puede ocurrir con su falta de control y persiste en el uso de la píldora. Finalmente se da cuenta que quien está atrás de todo el procedimiento es Craneo Rojo, un villano conocido en el universo Marvel y villano principal de Capitán América. A pesar de este descubrimiento, David continúa con el procedimiento y exige la píldora para perder sus poderes.

1 ¿Qué figura retórica tiene la portada?

- ▶ **Hipérbole**
 - Sinécdoque
 - Anáfora
 - Onomatopeya
 - Elipsis
 - Comparación o símil
- ▶ **Metáfora**
 - Antítesis
 - Oximorón
 - Paradoja
 - Metonimia
 - Ninguna

1.1 ¿Por qué?

La portada muestra una ilustración metafórica ya que el interior de la píldora forma un cráneo, esto puede estar relacionado a la muerte y al mismo tiempo al villano del final del cómic, Cráneo Rojo. Al mismo tiempo la portada contiene una hipérbole ya que se exagera el tamaño de la píldora en comparación con el personaje principal.

2 ¿La figura retórica utilizada apoya a la narrativa de la portada?

- ▶ Sí
- No

2.1 ¿Por qué?

Porque la píldora que retira los poderes mutantes en realidad matan la mente del que la consume.

3 ¿A qué categoría pertenece el cómic?

- Aventura
- Bélico
- Fantasía
- Ciencia ficción
- Policiaco
- Romántico
- Satírico-humorístico
- ▶ Superhéroes
- Terror
- Western

4 ¿Qué ángulo de cámara maneja la portada?

- Ángulo cenital
- Ángulo picado
- ▶ Ángulo normal
- Ángulo contrapicado

5 ¿Qué plano de encuadre utiliza la portada?

- ▶ Plano general
- Plano total o entero
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- Plano de gran detalle
- Plano de dos
- Plano de grupo

6 ¿El encuadre y/o el ángulo de la cámara apoya al mensaje visual que se busca transmitir? tomando en cuenta la descripción de la historia cómic

Sí, ya que muestran toda la composición completa para que el lector pueda visualizarla y entender qué ocurre dentro del cómic

7 ¿La portada logra transmitir el guion del interior del cómic?

- ▶ Sí
- No

7.1 ¿Cómo?

El uso de los elementos como la píldora, la posición del personaje principal agobiado por las esferas que salen de la píldora y la calavera que se forma por estas esferas, permiten narrar lo que ocurre dentro de la historia.

8 La portada del cómic...

- ▶ Muestra un solo personaje
- Muestra a un grupo de personajes
- Es interactiva con el lector
- ▶ Es narrativa
- Es una muestra de diseño gráfico

9 ¿A través de qué elemento se narra el guion del cómic en su portada?

- ▶ Personaje
- ▶ Color
- ▶ Figura retórica
- Escenario
- Encuadre
- Ángulo de la cámara

10 ¿Cuál es el mensaje lingüístico de la portada?

Título del cómic (X-Men Legacy #11), logotipo de Marvel, crédito de los creadores del cómic.

11 ¿Cuál es el mensaje no codificado de la portada?

El personaje principal, una píldora y su interior.

12 ¿Cuál es el mensaje codificado de la portada?

EL hecho que el personaje se sienta agobiado con el interior de la píldora da el mensaje que la píldora en sí no tienen ningún efecto positivo. Así mismo este mensaje cobra mayor fuerza con la imagen de la calavera que se forma con las esferas que suelta la píldora. También se añade el hecho que al final del cómic se muestra al villano Cráneo Rojo, lo cual se conecta con la imagen de la calavera.

▶ INTERPRETACIÓN
Y SÍNTESIS

A partir de la información obtenida anteriormente tanto del contenido teórico, como de los resultados de entrevistas, cuestionarios y guías de observación, se procedió a confrontar la información para dar respuesta a los objetivos planteados al inicio de la investigación.

► **Identificar como las figuras retóricas permiten narrar una historia a través de principios de composición, personajes y escenarios en las portadas de cómics.**

Para comenzar hay que tener claro cuál es el objetivo principal de una portada de cómic y es llamar la atención del público y provocar en este la acción de compra, como en cualquier otro medio impreso. Esto puede lograrse de diferentes formas, desde el uso de colores que logren contrastes que destaquen en las estanterías, hasta composiciones con imágenes polémicas y controversiales que logren capturar la atención del lector ya sea de forma positiva o negativa. Sin embargo este tipo de recursos no son del todo efectivos, ya que funcionan solo en contadas ocasiones y el uso repetitivo de estos hace que las portadas dejen de ser funcionales.

Existen factores que deben tomarse en cuenta en el momento de realizar portadas, uno principal es que la composición sea legible a cualquier tamaño ya que actualmente, existe un número amplio de lectores que compran a través de internet y la portada debe funcionar a un tamaño pequeño. Esto es algo que puede jugar a favor o en contra del ilustrador ya que deberá ilustrar composiciones tomando en cuenta que la portada sea legible a menor escala que la real, lo que provocará que cada elemento que se utilice en la composición deba narrar y no decorar la misma. Cabe mencionar que, según David Ajá en la entrevista, una portada está hecha para ser vista durante más tiempo que las ilustraciones que se encuentran dentro

del cómic, es decir, una portada es para ser admirada y el interior del cómic es para ser leído. Al mencionar esto se toma en cuenta que el lector verá por más tiempo la portada si es que esta le ha llamado la atención.

Partiendo de lo anterior, es necesario que una portada cumpla con su objetivo principal que es captar la atención pero a su vez, debe narrar al usuario lo que se encontrará al abrir el cómic sin llegar a contar demasiado, de tal modo que genere en él interés por leerlo. Quesada (2008) menciona que para que una portada sea efectiva no tiene que ser un dibujo “bonito”, ya que intervienen diferentes factores como el color, la composición, los espacios negativos etc.

Las figuras retóricas son un recurso adecuado para lograr composiciones conceptuales, y al mismo tiempo atractivas, que permiten la exploración de diferentes principios de composición y dan la oportunidad para explorar formas nuevas de transmitir ideas, como menciona Alejandro Najarro. Esto genera en el lector mayor atención sobre cada elemento que visualiza y así hacerse una idea de cuál es el punto al que se dirige la historia. Y aunque David Ajá menciona que los mensajes conceptuales en las portadas no son del todo necesarios, y Flores reafirma esto mencionando que una portada no siempre mostrará un mensaje retórico; pero al mismo tiempo se observó que los objetos de estudio, en su mayoría, contaban con una composición retórica lo cual apoyaba a la narrativa de estas. Rodolfo Migliari puntualiza que el uso de las figuras retóricas dentro de las portadas es importante ya que lo ideal es comunicar de forma atractiva y al mismo tiempo persuadir al lector para que escoja el cómic y lo lea.

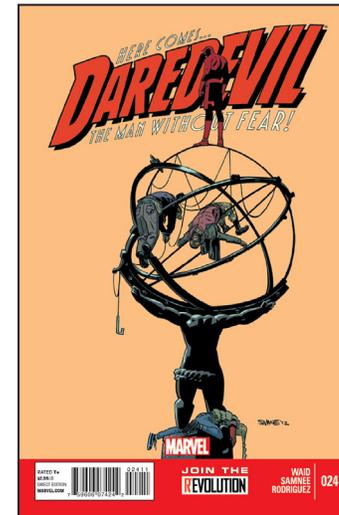
Como puntualizan Ajá, Najarro y Migliari, la figura retórica en una ilustración surge por sí sola, es decir que el ilustrador no está consciente de qué figura utilizar ni piensa en esta dentro del bocetaje. Lo que sí es importante en la ilustración de una portada es lograr transmitir el concepto. Tal como Ajá ejemplifica con la portada de Hawkeye #9 en la que se muestra a un personaje femenino que juega el rol de la novia del protagonista y la cual lleva puesta una camiseta cuyo diseño dice "I love Hawkeye". David menciona que en su proceso de bocetaje comienza con un concepto, en este caso comenzó con la palabra corazón y a partir de esto fue generando diferentes ideas y alternativas que lo llevaron al resultado final. El uso del concepto permite que el portadista tenga una guía en la cual siempre estará enfocado en el mensaje que busca transmitir. El concepto es una idea simple que puede llegar a un mensaje más profundo en contenido y probablemente retórico si el proceso dentro de proceso de bocetaje se buscan diferentes alternativas, de lo contrario se llegará a una



Hawkeye #9

idea que carezca de innovación.

Si bien es cierto que dentro de las portadas analizadas, las que no utilizaban un figura retórica dentro de su composición lograban narrar el contenido del cómic, estas se alejaban un poco del mensaje que se buscaba transmitir. Tal es el ejemplo de la portada de Daredevil #24, la cual no guardaba relación con la historia. Otra portada en la que no se observó una figura retórica clara es Saga #12, en la cual el



Daredevil #24



Saga #12

mensaje también resultó confuso.

Cabe mencionar que cada uno de los elementos que integran la portada son signos que el lector deberá interpretar para encontrar un significado adecuado a estos, sin importar el tipo de persona que los reciba, ya que, como bien menciona David Ajá, las portadas no se realizan para un grupo objetivo en específico porque hay historias y estilos gráficos propios de los artistas. Tal es el caso de "Hawkeye" el cual, sorpresivamente, recibió a un público femenino bastante grande, lo cual resulta en un principio algo inusual, si se cae en

el canon de que los cómics de superhéroes son para un público masculino. Sin embargo la aceptación e interés del público femenino se debe a que el cómic no fue enfocado para un grupo objetivo determinado, sino que los lectores se fueron acercando a este. El hecho de lanzar un cómic sin un estudio previo de los lectores es algo arriesgado ya que un cómic es un producto más que depende de la aceptación del público, sin embargo el cómic viene a ser una especie de libro, película, cuento, el cual no busca satisfacer una necesidad, por tanto no requiere de un estudio previo del consumidor.

El consumidor deberá adecuarse a la historia y estilo gráfico y no estos a él. Sin embargo Cuñarro (2013) señala que el color debe adaptarse al grupo objetivo. Esto genera una contradicción con la teoría de Ajá, ya que él señala que el público no interviene en el desarrollo de la portada. Si bien no es necesario un conocimiento profundo sobre los lectores del cómic ya que estos no estarán definidos, si es primordial contar con cierto conocimiento de un público potencial al cual podrá ir dirigido el cómic, ya que es bastante complicado tener definido quiénes serán los lectores finales, y así poder tomar decisiones del estilo gráfico a utilizar, los colores y los signos para que puedan ser descifrados.

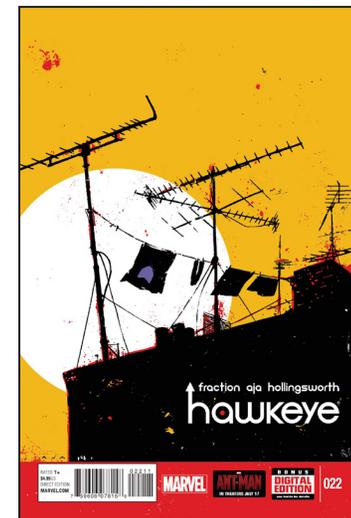
Más que enfocarse en el gusto gráfico y narrativo de los lectores, en el momento de realizar una portada es necesario determinar el tono del cómic. El tono se refiere al estilo y temática del cómic. Esto será lo que permitirá al ilustrador saber en qué camino dirigirse para desarrollar la portada ya que a partir de esto se determinará que estilo gráfico utilizar, los signos y el estilo de estos, la gama cromática, el

tipo de composición etc.

Como ejemplifica David Ajá con el cómic de “Cráneo Rojo”, este no podría haber utilizado un estilo gráfico como el de “Hawkeye” ya que ambos cómics poseen estilos o tonos muy diferentes entre sí. Por tanto Ajá optó por desarrollar las portadas de Cráneo Rojo basándose en los carteles de la guerra mundial, ya que la temática de este cómic es esa. Mientras que “Hawkeye” tiene un estilo más urbano y las portadas tenían que reflejar eso.



Portada de Cráneo Rojo



Portada de Hawkeye

Otro de los elementos que se toma en cuenta para el desarrollo de una portada son los **personajes**, ya que son ellos los actores principales dentro de la historia. A pesar de eso no son del todo necesarios dentro de una composición de una portada. Como muchos aspectos de las portadas, todo dependerá del contexto y diferentes situaciones para incluir o no algunos elementos y los personajes son uno de ellos. La aparición o ausencia del personaje dentro de la portada puede generar diferentes significados que combinados con otros signos lograrán hacer que la portada sea una narración gráfica adecuada al cómic. Asimismo, Ajá recomienda colocar el personaje principal en el cómic número uno a modo de introducción del mismo (imagen personaje), de esta forma se le dará una presentación y no será necesario colocarlo en futuras portadas, o quizás sí pero todo depende del contexto y del mensaje que se quiera comunicar. A pesar de esto, en los objetos de estudio se observó que en su mayoría, la portada contaba con uno o más personajes, sin importar el número del cómic, y estos eran primordiales para la narrativa gráfica de la portada.

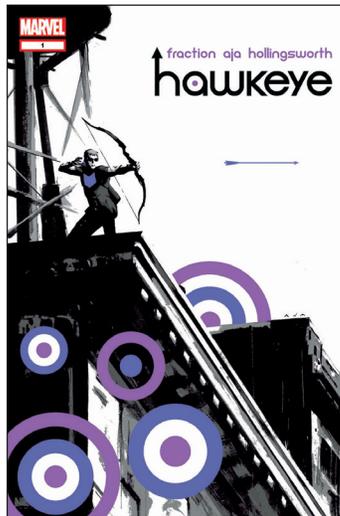


Imagen personaje



Color Hawkeye

Un principio de composición que es primordial en una portada es el **color**, ya que según Cuñarro (2013) el objetivo de este es atraer la atención del lector e impresionarlo emotivamente. Y David Ajá confirma esto ya que en la serie de "Hawkeye" el color sirvió como un signo que dio a entender que la historia se iba poniendo más tensa conforme esta va avanzando (color Hawkeye).

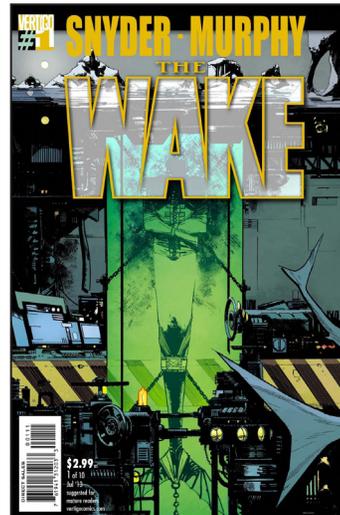
Sin embargo las portadas analizadas muestran lo contrario ya que en su mayoría el color no aportaba mucho en la narrativa de la portada. A pesar de estos dos puntos contradictorios, es necesario tomar en cuenta el color como un signo de gran significado para lograr que la portada transmita el mensaje que se busca con mayor fuerza. Además de esto, como ya se mencionó anteriormente, el color deberá adecuarse al grupo objetivo para lograr una mejor comunicación del mensaje. Combinando el color con distintos principios de composición puede ayudar a la narración de la portada, como el uso de encuadres y ángulos de la cámara que brinden a la composición mayor dinamismo y escenas dramáticas, tomando en cuenta siempre el mensaje que se busca, ya que en una portada en la que se busca transmitir tranquilidad, el uso de colores cálidos, con una saturación alta y ángulos de cámara y encuadres que formen líneas diagonales harán que el mensaje sea malinterpretado por el lector.

Teniendo en mente que el uso de encuadres y ángulos de cámara permiten generar un mejor mensaje se puede profundizar más en ellos. El **encuadre** se menciona en este momento ya que no tiene la importancia que las figuras retóricas, los personajes y el color tienen, pero es lo primero que el ilustrador deberá definir junto al ángulo de la cámara que utilizará.

En los primeros bocetos que realiza el ilustrador se define el encuadre a utilizar, como se observó en las portadas analizadas, el tipo de encuadre puede ser muy diverso pero dependerá de la composición. Si lo que se busca es mostrar a un personaje pero lo que definirá el mensaje es el entorno, se puede optar por un plano general por ejemplo. Como las portadas de *Pretty Deadly* #3 y *The Wake* #1, ya que en estas el escenario juega un gran papel para poder narrar de manera efectiva.



Pretty Deadly #3



The Wake #1

De igual manera que con el encuadre, el **ángulo de la cámara** es de lo primero que el ilustrador debe definir. Se le llama ángulo de la cámara aunque en realidad no existe ninguna cámara ya que no es un video o fotografía, pero el término es el mismo ya que se manejan los mismos ángulos. La ventaja de utilizar un ángulo diferente al que se está acostumbrado, es decir al ángulo normal, es que se puede dar un punto de vista diferente y añadir dramatismo a la composición.

Tal es el caso de la portada de *Daredevil* #29, en la cual se manejó un ángulo contrapicado. Esto permitió que la escena tuviese mayor dramatismo. O en el caso de la portada de *Saga* #17 en la cual el ángulo contrapicado y la actitud del personaje dan la sensación que se tiene una interacción con el lector.



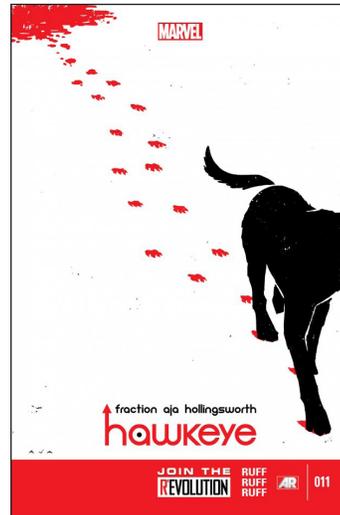
Pretty Deadly #3



The Wake #1

El ilustrador de portadas puede valerse de diferentes elementos que al relacionarlos puede generar diferentes connotaciones que aportarán a la composición y al mensaje que se busca transmitir en la portada. Todos estos elementos combinados en una sola composición permiten crear un mensaje único y poderoso, el cual si se combina con las figuras retóricas harán que la portada sea más atractiva y narrativa, es decir que la portada llamará la atención del público y a su vez contará una historia que deje al lector con ganas de saber qué sucede en el interior del cómic.

Tal es el caso de la portada de Hawkeye #11 la cual le dio a David Ajá el premio Eisner como mejor portadista del 2014. Esta portada es un claro ejemplo de lo que los principios de composición combinados de forma efectiva con la retórica pueden llegar a hacer. La portada muestra dos figuras retóricas, siendo estas sinécdoque y paradoja las cuales permiten que la narrativa de la portada sea de forma directa y clara. A esto se agrega el uso de pocos colores lo crea un contraste frente a otras portadas. Asimismo el encuadre y el ángulo de la cámara generan la sensación que el perro está a punto de entrar en el interior del cómic, tal y como menciona David Ajá.



Hawkeye #11

La ventaja de utilizar todos estos elementos (encuadres, ángulos de cámara, personajes, escenarios, color y figuras retóricas) para crear un mensaje retórico es que la retórica permite utilizar el lenguaje figurado, es decir que cada elemento dentro de la composición esté abierto a diferentes significados que juntos le brinden al lector un mensaje complejo pero que no lo desvíe del tema central.

Alejandro Najarro añade que lo importante de la retórica en las ilustraciones de las portadas es que despierta la curiosidad e interés en el lector. Los artistas de portadas conciben las figuras retóricas de manera intuitiva ya que al comienzo del proceso de creación no se decide qué figura utilizar, porque esto limitaría la creación de una portada efectiva que pudiese surgir con otra figura o sin ella. La ventaja de las figuras retóricas está en la versatilidad de estas, ya que no existen reglas de qué figura retórica utilizar en un momento u otro, es un proceso bastante libre que generalmente surge de forma espontánea e intuitiva.

► **Analizar cómo se maneja el guion de un cómic en el proceso de desarrollo de portadas para que transmita el contenido del mismo.**

El guion es el elemento principal en todo proyecto narrativo. Es por donde comienza toda obra cuyo objetivo sea narrar una historia, ya sea una película, un spot publicitario, un cortometraje, una serie de televisión o bien un cómic. En este último el guion juega un papel muy importante ya que ahí es donde se define cómo estará compuesta cada una de las viñetas dentro del cómic, cómo serán los personajes y cómo se desarrollará la historia.

Munari (1993) define la comunicación visual como todo lo que se ve, es decir cualquier objeto, animal, persona o imagen que se encuentra en el entorno. De ahí la importancia que tiene una portada de cómic, ya que es esta la que dará a conocer al lector lo que encontrará en el interior. Aunque según las portadas analizadas, esto no se cumple en muchas ocasiones, puesto que portadas como Saga #12 maneja un mensaje confuso en su composición, haciendo incongruente el mensaje de la portada con el mensaje del interior del cómic.

La portada muestra a tres sujetos tirados en el suelo o bien cayendo en el vacío y entre ellos se encuentra el personaje principal. Sin embargo esta portada no tiene relación con el contenido del cómic ya que este trata sobre unos crímenes que Prince Robot IV (personaje principal) está buscando resolver y sospecha sobre el trabajo de un escritor. Al leer el cómic se evidencia de forma clara que no existe relación entre la historia y la portada. Si bien los dos personajes que aparecen junto al protagonista sí se encuentran dentro del cómic, sus apariciones son en un par de viñetas y en ninguna es junto a Prince Robot IV.



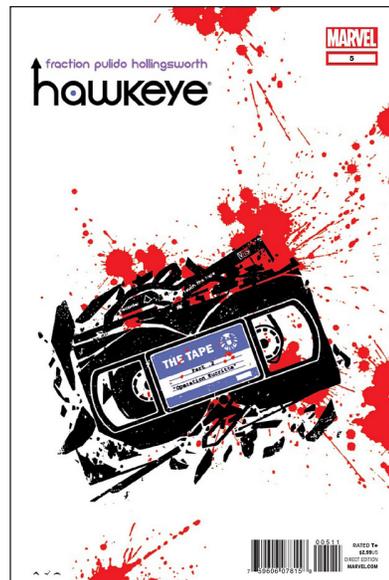
Saga #12

La composición de la portada debe tener gran fuerza para comunicar el mensaje y un gran impacto visual para poder llamar la atención del consumidor. Para que esto sea posible, deben existir diferentes elementos que den una idea al lector de lo que sucede, o bien, crear mensajes más complejos a través del significado connotativo que el ilustrador busque dar a cada elemento.

Jardí (2013) define que la connotación se emplea intencionalmente para comunicar una idea, y justamente es eso lo que menciona David Ajá en la entrevista, empezar a generar diferentes propuestas a partir de una idea o concepto. Esta exploración permitirá al artista de portadas contar con una gama bastante amplia de diferentes composiciones cuyo objetivo será el que ya se mencionó anteriormente, transmitir la historia del cómic. Además es importante reconocer que la opción final de una portada dentro de todas las opciones bocetadas, es elegida por el ilustrador basándose en sus gustos ya que él es el experto que sabe por qué utilizó ciertos elementos y no otros.

DENOTACIÓN
Cinta de video quebrada
Manchas rojas

CONNOTACIÓN
Agresión
Sangre
Asesinato
Peligro



Hawkeye #05

Alejandro Najarro menciona que el texto o guion permite al ilustrador tener un contexto de la historia. Esto es un punto importante puesto que un mensaje escrito está lleno de mensajes que sirven para explorar diferentes alternativas en cuanto a colores, encuadres, ángulos de cámara y los signos a utilizar. Así mismo, dentro de un medio como el cómic, el guion es la base fundamental que da inicio a una historia y este no podría existir sin él.

Sin embargo, en las portadas de cómics, el guion no es del todo necesario como lo es para el interior del cómic. Incluso en ocasiones el guion no forma parte del desarrollo creativo de la portada. David Ajá menciona, que por el estilo de publicación de "Marvel" tan acelerado y el tipo de venta en internet, las portadas tienen que estar con unos cuantos meses antes que el número sea lanzado. Esto significa que en muchas ocasiones el guion ni siquiera existe cuando la portada ya está en los catálogos de internet. En estas situaciones el guionista y el ilustrador deben trabajar muy en conjunto para saber qué mensaje deberá contener la portada. Esto es confirmado por Migliari ya que según él lo ideal sería poder contar con el guion y con el interior del cómic ya ilustrado para poder basar las ideas en un texto concreto y la historia ya ilustrada.

Este modo de trabajo puede perjudicar el proyecto ya que la mala comunicación entre el guionista y el ilustrador provocaría una portada que resulte aburrida para el lector o que no cuente con los signos necesarios que el guion podría proporcionar, como las diferentes situaciones en las que el protagonista estuviese involucrado, en este tipo de escenas el escenario y el contexto pueden generar una gran variedad de elementos que el ilustrador puede tomar como signo para narrar la historia del cómic.

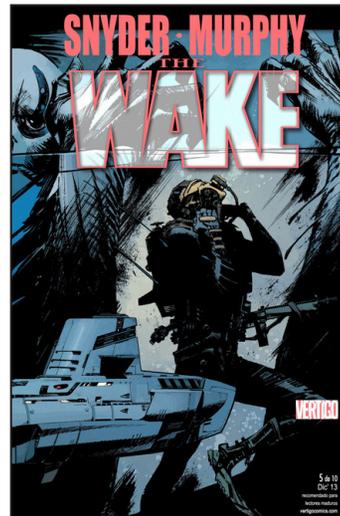
Según lo observado en los objetos de estudio, la mayoría de portadas sí responde al contenido del cómic ya que poseen signos que mantienen un mensaje congruente con la historia, como los escenarios y los diferentes elementos relacionados a los personajes que permiten narrar la historia del cómic de forma clara.

Uno de los puntos primordiales para que las portadas sean funcionales en cuanto a su narrativa gráfica es el uso de los personajes que se encuentran envueltos en la historia. El uso de personajes es el elemento más utilizado en las portadas ya que con ellos los mensajes que se pueden transmitir son infinitos al igual que la forma de utilizarlos. El ser humano lee los gestos y posturas de las personas día a día, ya es parte de su naturaleza distinguir y reconocer estos gestos, de ahí radica la importancia y efectividad que tiene el uso de un personaje o varios en las portadas. Esto puede observarse en las portadas analizadas, como *Pretty Deadly #3* donde el lenguaje corporal de la niña permite que el lector entienda su situación de conflicto dentro de la historia. También la portada de *The Wake #5* donde el personaje muestra señales de ahogamiento y desesperación, una muestra clara de la situación dentro del cómic, donde los personajes se ven amenazados por una criatura marina que destruye su submarino y ocasiona la muerte de todos los personajes.

Cabe mencionar que el color es un principio de composición que refuerza el mensaje junto a los personajes ya que llena la portada de diversas expresiones. Asimismo, aunque el uso de un mensaje conceptual o retórico no es del todo necesario en todas las portadas, se observó que las portadas que hacían uso de este recurso contaban con una narrativa gráfica congruente con la historia del cómic y era parte importante de la transmisión del mensaje. Como prueba de esto se puede observar que la portada de *X-Men Legacy #1* es un claro ejemplo de una metáfora, la cual es necesaria para contar la historia del cómic. El uso de una camisa de fuerza y diferentes rostros superpuestos sobre la cara del personaje principal hacen alusión a las diferentes mentes que habitan en la cabeza del protagonista.



Pretty Deadly #3



The Wake #5



X-Men Legacy #1

Un aspecto a tomar en cuenta en las portadas de cómics es el género o categoría a la que pertenece. Esto es necesario conocerlo ya que la historia es la que determinará el género. De acuerdo con el estilo de la historia o el contexto que maneje el guion, la portada deberá estar acorde a esto y reflejar dicho estilo. Esto puede evidenciarse en las portadas de "Pretty Deadly" en las cuales los colores y elementos que componen el entorno ya habla sobre el desierto. Asimismo la ropa de los personajes indican la época en la está situada la historia. Estos elementos fueron seleccionados ya que el cómic pertenece a la categoría de "Western" y era necesario reflejarlo.

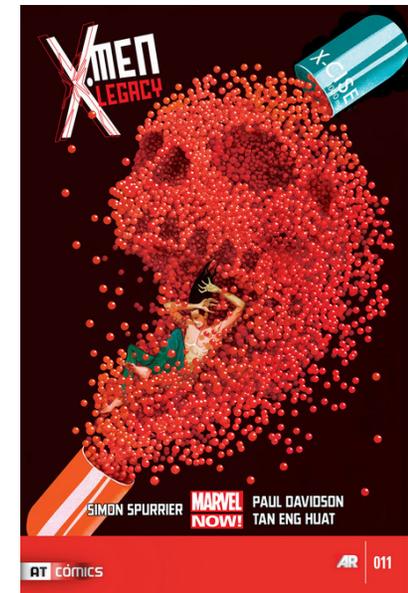


Pretty Deadly #1



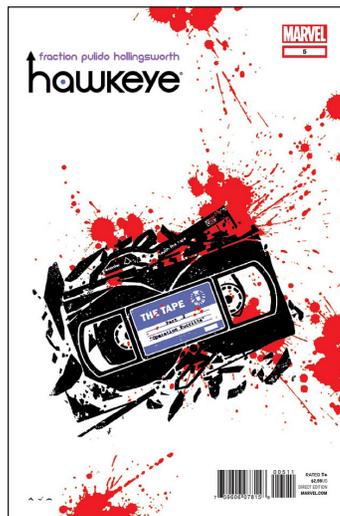
Pretty Deadly #3

En cambio en la categoría de "Superhéroes", al ser el género que más se utiliza en cómics, los elementos que se utilizan son más amplios. Como en las portadas de "X-men Legacy", en las cuales se explora la mente del personaje principal, las portadas son más connotativas, con elementos como la pastilla gigante en la portada #11, la cual al formar una calavera con las partículas que salen de ella, se muestra el peligro de esta "cura" que se menciona en la historia.

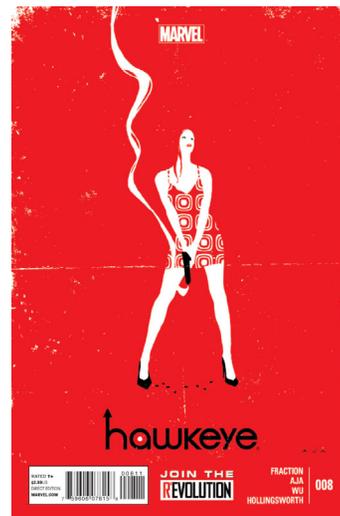


X-Men Legacy #11

Si bien la categoría a la que pertenece el cómic aporta a los signos a utilizar en la portada, en ocasiones será el portadista quien maneje su estilo propio en la composición y diseño de la portada. Tal es el caso de las portadas de "Hawkeye" en las que David Ajá utiliza el color blanco en la gran mayoría de sus portadas ya que es un color que le gusta mucho. A esto se le agrega el estilo minimalista del artista, poco común en cómics de superhéroes, ya que en muchas ocasiones se suele ver portadas cargadas de elementos y personajes en las portadas de cómics. Hawkeye pertenece al género de superhéroes, sin embargo Ajá resalta que el estilo del guion va más enfocado a lo urbano, por tal motivo las portadas muestran un estilo más agresivo por los rasgos de las ilustraciones.



Hawkeye #05



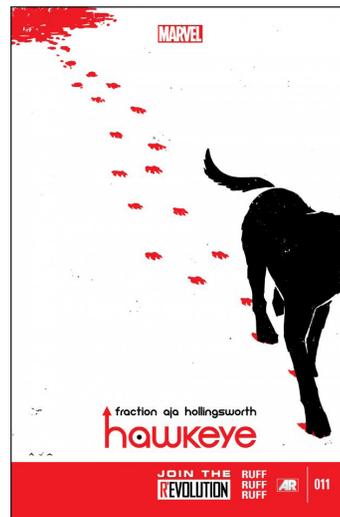
Hawkeye #08

Las portadas de cómics siempre cuentan con elementos que no son parte de la composición pero deberían serlo, como los créditos de los autores, el logo de la editorial, el logo del cómic y el código de barras, entre otros. Ajá comenta que no le gusta que estos elementos se vean como calcomanías puestas sobre la composición, sino que prefiere que sean parte de la misma. Esto es un factor importante a tomar en cuenta ya que esto hará que la portada sea más atractiva y tenga una composición más armoniosa.

Estos elementos ya mencionados, como los logos y los créditos, entran en la categoría de mensaje lingüístico, y si bien no son elementos que apoyen a la narrativa gráfica de la historia, si comunican al lector cierta información.

El mensaje lingüístico se encuentra dentro de la retórica y se refiere a todo mensaje escrito, como bien menciona Barthes (s.f.). Dentro de la retórica también se encuentra el mensaje no codificado y el codificado. Este último es el que apoya más a la narrativa de una portada ya que es a partir de los elementos y sus connotaciones lo que permite que una portada narre de forma retórica.

Como se puede observar en la portada de Hawkeye #11, en la que se muestra a un perro caminando y dejando huellas de color rojo. Estos signos no solo comunican a un perro pasando sobre una mancha de color rojo, sino que también transmiten al lector el mensaje que hubo un asesinato y que el personaje principal del cómic será el perro. Aja también agrega que la dirección por la que camina el perro es para que el lector haga un recorrido visual y abra el cómic, ya que el perro saliendo de la portada comunica esa acción, la de adentrarse en la historia. Esto, además de ser una composición atractiva para que el usuario se interese en la historia, también narra el cómic por el tema del asesinato y el punto de vista del perro.



Hawkeye #11

La conexión entre una portada y su contenido es muy importante para que el lector sienta interés en leer la historia y compre el cómic. Pero tal y como menciona Ajá, el ilustrador muchas veces tiene que valerse de un *plot* en el momento de realizar la portada. Un *plot* es un pequeño formato que va separado por páginas con lo que pasa en cada una de ellas.

Estos *plots* pueden cambiar algunos detalles o cambiar totalmente, por eso el ilustrador solo cuenta con una idea de qué pasará en el cómic sin tener la historia tal cual. Aunque se observó que en la mayoría de portadas estas sí tienen conexión directa con el interior del cómic y no se alejan tanto de la historia principal, esto a pesar que como mencionan Ajá y Migliari, para el desarrollo de una portada no se cuenta con un guion en concreto. En estos casos existe la posibilidad que el *plot* fue suficiente para crear la portada o bien la comunicación entre guionista e ilustrador fue efectiva para llegar a un resultado congruente.

El guion es un elemento de suma importancia en el mundo de los cómics, sin embargo su uso en las portadas es más limitado o casi nulo ya que la composición de una portada puede nacer a partir de una pequeña idea o concepto que, con la exploración necesaria, puede llegar a convertirse en un mensaje que comunique de forma efectiva, haciendo uso de la retórica, el interior del cómic.

▶ CONCLUSIONES
Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- ▶ Teniendo en mente el objetivo principal de una portada, el cual es vender el cómic, el ilustrador deberá buscar diferentes alternativas para destacar en las estanterías o en los sitios web donde se venden cómics y así llamar la atención del público. Esto podrá lograrse a través de composiciones que resulten dinámicas gracias al uso de encuadres, ángulos de la cámara, colores y figuras retóricas.

Los principios de composición permiten crear ilustraciones atractivas y que relaten de forma efectiva el contenido del cómic. A través de los encuadres, como el plano general, primer plano o plano de detalle, se pueden generar escenas en las que se busque transmitir acción o bien tranquilidad. Así mismo los diferentes ángulos de la cámara añaden mayor dramatismo a las escenas. Uno de los elementos más importantes, el cual siempre hay que tomar en cuenta, es el color; con este se puede transmitir una gran cantidad de mensajes y sentimientos que, utilizado de forma correcta junto a otros principios, creará una portada única.

Las figuras retóricas son un recurso que aporta mucho a la transmisión de un mensaje, permite crear composiciones diferentes y brinda al lector una narrativa gráfica más conceptual. Sin embargo, a pesar de su alto nivel de comunicación, no son del todo imprescindibles en la composición de una portada. Todo dependerá del tono del cómic, es decir el estilo narrativo de este y el contexto de la historia. Cabe mencionar que en el caso que una figura retórica sea utilizada en una portada, es más cómodo para el ilustrador trabajar esta de forma intuitiva y no forzar su

uso por dos motivos, el primero porque la figura retórica no es del todo necesaria para una portada, aunque es un gran aporte para la narrativa gráfica; y como segundo punto, la ilustración es algo que los artistas ya manejan de manera natural y con un estilo propio, si se forzara a utilizar una figura u otra, se estaría restringiendo la creatividad y no daría lugar a una composición más interesante que capture la atención del público.

Por el estilo de publicación de un cómic, no es posible realizar un estudio demográfico o de ningún tipo acerca del grupo objetivo, por el poco tiempo con el que se cuenta. Sin embargo, aunque parecería lo contrario, conocer al grupo objetivo no es necesario cuando se realiza una portada. El tipo de lector no está definido cuando se realiza un cómic, ya que puede atraer a diferentes personas, por tanto no interviene en el desarrollo de las portadas. Como ya se mencionó anteriormente, el estilo o composición de la portada será definido por el tono del cómic, esto aportará diferentes alternativas gráficas para el artista.

- ▶ El guion es el instrumento principal para cualquier obra narrativa, ya sea cine, teatro, series y en este caso, cómics. Es el elemento que traza el camino y es una guía que permite la creación de personajes, escenarios y diferentes situaciones que harán que la historia sea entretenida. Sin embargo, en el caso de las portadas de cómics, el aporte del guion es de manera indirecta.

En un panorama ideal, el artista de portadas debería leer el guion y el interior del cómic para poder basarse en él y así generar una propuesta para la portada que tenga coherencia con su interior. Sin embargo, como ya se mencionó en la conclusión anterior, los tiempos en la industria del cómic son bastante cortos y se tiene que trabajar de manera más veloz. En muchas ocasiones, la mayoría, la portada está terminada unos cuantos meses antes que el cómic salga a la venta, esto ya que los sitios web donde se venden los cómics deben tener un catálogo en donde se muestre lo que estará a punto de salir al mercado. Esto provoca que el ilustrador tenga que valerse de un plot que le entrega el guionista, para crear la portada. Un plot es un pequeño formato con varias páginas donde se muestra qué sucede en cada una de ellas. De este formato es de donde el artista de la portada tiene que sustraer la mayor cantidad de signos para poder desarrollar la portada. Esto es un método de trabajo bastante arriesgado ya que la historia puede ir cambiando en el proceso de desarrollo del cómic, lo cual provocaría que la portada tenga menor poder en cuanto a la narrativa gráfica.

Cada artista maneja la historia para crear la portada como más le convenga, ya que dependiendo en la industria en la que se encuentre, su modo de trabajo será diferente. Como el caso de la industria estadounidense, donde los tiempos son muy limitados, el artista no cuenta con nada concreto para empezar a bocetar la portada. Sin embargo en ocasiones, donde sí se cuenta con el guion del cómic en su etapa final, los ilustradores pueden elaborar la portada de una forma más fiel y congruente con la historia del cómic y esto apoya a que esté mejor desarrollada ya que se trabaja con algo concreto y directo.

En cualquiera de los dos casos, el artista debe trabajar muy de la mano con su guionista ya que son ellos los que conocen mejor la historia. Este flujo de trabajo será de gran ayuda para crear una propuesta impactante ya que la generación de ideas será mayor que si el artista solo leyera el guion. El guionista es quien puede guiar al ilustrador hacia una buena portada y no caer en una composición incongruente, así mismo el guionista y el portadista pueden definir juntos el tono que llevará el cómic lo cual va a permitir que la composición esté con una buena base argumental.

RECOMENDACIONES

- ▶ Debido a la experiencia que poseen los sujetos de estudio, en la investigación se evidenció que el uso de las figuras retóricas en una portada surge de manera intuitiva. Sin embargo es recomendable que al momento de afrontar la creación de una portada de cómics se cuente, previamente, con el conocimiento de las figuras retóricas y el uso de la semiótica, además que es un punto primordial para la narrativa gráfica de la portada. Ya que hacer uso de estos elementos dentro de la composición permite narrar de una manera más clara e innovadora, lo cual dará como resultado que el lector se vea atraído por la comunicación visual que la portada expresa. A esto se le suma la importancia de comunicar un concepto de forma clara y las figuras retóricas brindan la versatilidad para hacerlo.
- ▶ El panorama ideal para desarrollar una portada es contar con el guion completo y el cómic interno ya ilustrado. A pesar de esto, la mayoría de ocasiones el ilustrador no cuenta con un guion en absoluto y el único elemento del cual puede valerse para conocer la historia es de un plot, el cual le dirá de qué se tratará la historia, aunque no siempre es el contenido final de la misma. Por tal motivo, se recomienda que el ilustrador trabaje de la mano y mantenga una comunicación constante y directa con el guionista, ya que será él quien le brinde la información necesaria e importante para desarrollar una portada que comunique de manera efectiva la historia del cómic.

▶ REFERENCIAS

Albizúrez, F. (1985). *Manual de comunicación lingüística*. Guatemala: Editorial Universitaria.

Barbieri, D. (1993). *Los lenguajes del Cómic*. Barcelona, España: Editorial Paidós.

Barrero, M. (2012). *De la viñeta a la novela gráfica*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Barthes, R. (s.f.). *Retórica de la imagen*. Consulta Marzo 2015 de <http://www.uruguaypiensa.org.uy/imgnoticias/833.pdf>.

Bolland, B. (2008). *Teoría de portadas*. Revista Aprende a dibujar cómic, Vol. 6, 77-79 pp.

Cardoso, L. (2015). *Historia de Marvel Comics*. Consulta Noviembre 2015 de <http://www.teinteresasaber.com/2015/01/historia-de-marvel-comics-creadora-de.html>

Comic con. (s.f.). *Eisner Awards History*. Consulta Marzo 2015 de <http://www.comic-con.org/awards/history>.

Cuñarro, L. y Finol, J. (2013). *Semiótica del cómic: Códigos y convenciones*. Revista Signa, 22, 267-290 pp.

Durand, J. (1965). *Retórica e imagen publicitaria*. Consulta Abril 2015 de <http://www.areacomunicacion.com.ar/retorica/Durand%20TEXTO%20con%20ejemplos.htm>

Eco, U. (2005). *Tratado de semiótica general*. México: Debolsillo

Eisner, W. (s.f.). *La narración gráfica*. España: Editorial Norma.

Empezar a leer DC Comics (s.f.). *Historia de DC Comics*. Consulta Noviembre 2015 de <http://empezaraleerdccomics.blogspot.com/p/historia-dc-comic.html>

Estrada, E. (2014). *Creación de personajes y narrativa visual de la novela gráfica Y: The Last Man*. Tesis inédita. Universidad Rafael Landívar. Guatemala.

Flores, J. (s.f) *Lenguaje Cinematográfico: Los Planos de Encuadre*. Consulta Marzo 2015 de <http://origenarts.com/lenguaje-cinematografico-los-planos-de-encuadre/>.

Fotonostra. (s.f.). *Técnicas de composición*. Consulta Marzo 2015 de <http://www.fotonostra.com/grafico/tecnicascompos.htm>.

Gallucci, L. (s.f.). *Las figuras retóricas como técnica de creación publicitaria*. Tesis inédita. Universidad Abierta Interamericana.

History Channel. (2003). *Superheroes desentmascarados*. Consulta Marzo 2015 <https://www.youtube.com/watch?v=XUm3yOhM-ks>.

iFanboy. (2012). *Behind the scenes: Uncanny Avengers #1 Cover process with Tom Brevoort*. Consulta Noviembre 2015 de <http://ifanboy.com/articles/behind-the-scenes-uncanny-avengers-1-cover-process-with-tom-brevoort/>

Jardí, E. (2013). *Pensar con imágenes*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili

Juárez, E. y Mazariegos, R. (2003). *La importancia del diseño gráfico en la elaboración de material didáctico para niños con discapacidad auditiva*. Tesis inédita. Universidad de las Américas Puebla. México.

Linares, M. (2008). *El guion, Elementos, formatos y estructuras*. México: Pearson Educación.

López, J (2006). *La retórica de los lenguajes visuales*.

Luvaro, M. (1987). *Retórica y Comunicación visual*.

Mestre, M. (2010). *Framed Ink*. (1a. ed.) Estados Unidos: Design Studio Press.

Monje, P. Benavente, A. (2014). *Ganadores premios Eisner 2014*. Consulta Marzo 2015 de <http://www.zonanegativa.com/ganadores-premios-eisner-2014/>.

Munari, B. (1993). *Diseño y comunicación visual*. España: Guilli.

Pedroni, A. (2004). *Semiología, un acercamiento didáctico*. Guatemala, Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala.

Piffia. (2009). *Cómo hacer un cómic*. Consulta Abril 2016 de <http://estudiocomic.blogspot.com/2009/05/caracteristicas-y-recursos-del-comic.html>.

Polanco, M. (2013). *Los 5 ángulos o perspectivas de la fotografía*. Consulta Marzo 2015 de <https://enfoquecfg.wordpress.com/tag/angulo-alto/>.

Quesada, J. (2008). *Cómo dibujar una portada potente*. Revista Aprende a dibujar cómic, Vol. 6, 58-62 pp.

Quesada, J. (2008). *Dibujar portadas icónicas*. Revista Aprende a dibujar cómic, Vol. 6, 73-76 pp.

Retóricas. (2009). *Tipos de figuras retóricas*. Consulta Abril 2015 de <http://www.retoricas.com/2009/05/tipos-de-figuras-retoricas.html>.

Ruiz, K. (2008). *Creación de personajes*. Revista Aprende a dibujar cómic, Vol. 4, 7-11 pp.

Santullo, R. (s.f.). *Breve manual para entender esos mundos paralelos*. Consulta Noviembre 2015 de <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/RSantullo/Hacenloscomics.htm>

Torres, J. (2010). *Tipos de historieta*. Consulta Marzo 2015 <http://es.slideshare.net/aleko062008/tipos-de-historieta>.

Wizard. (2008). *Conceptos de portada*. Revista Aprende a dibujar cómic, Vol. 6, 80-89 pp.

Referencias de imágenes

Imagen 01: <http://sciencefiction.com/wp-content/uploads/2013/04/venom-33.jpg>

Imagen 02: http://cdn.pastemagazine.com/www/system/images/photo_albums/best-comic-book-covers-of-2013/large/photo_6518_0-2.jpg?1384968217

Imagen 03: <https://minorhenchman.files.wordpress.com/2010/01/greenarrow1.jpg?w=490>

Imagen 04: http://cdn.pastemagazine.com/www/system/images/photo_albums/awesomecomicbookcovers/large/wolfmoon1-jaelee.jpg?1384968217

Imagen 05: http://static.comicvine.com/uploads/scale_super/0/6063/3691755-iron_fist_tlw_1_del_mundo_animal_variant.jpg

Imagen 06: http://fc07.deviantart.net/fs70/f/2011/073/7/f/spiderman_venom_comic_cover_bw_by_darkartistdomain-d3bmzub.jpg

Imagen 07: http://cdn.pastemagazine.com/www/system/images/photo_albums/awesomecomicbookcovers/large/daredevil6-chrissamnee.jpg?1384968217

Imagen 08: http://ctrla.lt/comiclash/images/Green-Arrow_013_Vol2001_DC-Comics__ComiClash.jpg

Imagen 09: http://cdn.pastemagazine.com/www/system/images/photo_albums/awesomecomicbookcovers/large/rocketraccoon6-skottieyoung.png?1384968217

Imagen 10: http://cdn.pastemagazine.com/www/system/images/photo_albums/awesomecomicbookcovers/large/adventuressuperman14-jock.jpg?1384968217

Imagen 11: http://cdn.pastemagazine.com/www/system/images/photo_albums/november-comic-covers/large/colderthebadseed2-juanferreyra.jpg?1384968217

Imagen 12: http://www.normaeditorial.com/libros_img/01317420101_g.jpg

Imagen 13: http://www.comicpasion.com/photos/100/183/001_small.jpg

Imagen 14: <http://manuelberlanga.es/wp-content/uploads/2010/04/Conan-el-Cimmerio-1.jpg>

Imagen 15: <http://comics.batanga.com/sites/comics.batanga.com/files/Los-comics-de-Star-Wars-vuelven-a-Marvel-2.jpg>

Imagen 16: http://www.normacomics.com/libros_img/01370100201_g.jpg

Imagen 17: http://www.tebeosfera.com/fco_fotos/articulos/ART-F817-2-452-184.jpg

Imagen 18: <http://www.entrecomics.com/wp-content/uploads/2007/07/politicamente2.gif>

Imagen 19: http://img4.wikia.nocookie.net/__cb20130712205259/marvel_dc/images/f/f8/Superman_Unchained_Vol_1_2.jpg

Imagen 20: http://media.boingboing.net/wp-content/uploads/2014/07/COFFINFN_SC_Cover.jpg

Imagen 21: <http://gillen.cream.org/Western.jpg>

▶ ANEXOS

ANEXO 1

Guía de entrevista David Ajá

1. ¿Cómo visualiza mejor una portada?, ¿con el guion directamente o con las viñetas del cómic ya ilustradas?
2. ¿Qué aspectos intervinieron en la toma de decisión de los elementos a utilizar en las portadas de Hawkeye?
3. ¿Qué proceso realizó para decidir qué principios de composición utilizar en las portadas de Hawkeye?
4. ¿Cómo inicia su proceso de bocetaje para una portada?
5. ¿En qué se basa para elegir la opción final dentro del bocetaje?
6. Cuando se desarrolla una portada ¿se hace un estudio previo de los lectores a los que va dirigido?
7. Podría ejemplificar ¿Cómo intervienen los personajes en la ilustración de una portada?
8. ¿Cuál es la importancia del color en una portada?
9. ¿Qué aspectos hacen que una portada sea efectiva?
10. ¿Qué es para usted la retórica visual y cuál es su aporte en la ilustración de portadas de cómics?
11. Cuando desarrolla una portada ¿piensa en qué figura retórica utilizar o esta surge por sí sola?
12. ¿Qué figura retórica aplicó en la portada de Hawkeye #11? Y ¿qué quiso transmitir?

ANEXO 2

Cuestionario de entrevista Rodolfo Migliari

1 ¿Cómo visualiza mejor una portada? ¿con el guion directamente o con las viñetas del cómic ya ilustradas?

2 ¿Cuál es la intervención de un texto/historia/guion en el proceso de elegir qué signos utilizar y cómo utilizarlos en una ilustración de cómic?

3 ¿Cómo interviene el uso de signos en una ilustración? (Ejemplificar con imágenes)

4 ¿Qué es para usted la retórica de la imagen?

5 ¿Cuál es la importancia de las figuras retóricas en las portadas de cómics?

6 ¿Qué aporte brinda el uso de la retórica dentro de una ilustración de cómic?

7 Cuando desarrolla una ilustración de cómic ¿piensa primero en qué figura retórica utilizar o esta surge por sí sola?

8 ¿Considera que una portada de cómic efectiva se logra a través de la retórica? ¿Por qué?

9 ¿Cree que las siguientes portadas son efectivas? ¿Por qué? (Responder acerca de cada portada)



Portada 1
Descripción



Portada 2
Descripción



Portada 3
Descripción

10 ¿Cree que la portada de Hawkeye #11, desarrollada por David Ajá, ayuda a narrar la historia del cómic?



Descripción

ANEXO 3

Cuestionario de entrevista Alejandro Najarro

1 ¿Cómo maneja un guion/texto/historia para representarlo gráficamente? (Ejemplificar con imágenes)

2 ¿Cuál es la intervención de un texto/historia/guion en el proceso de elegir qué signos utilizar y cómo utilizarlos en una ilustración de cómic?

3 ¿Cómo interviene el uso de signos en una ilustración? (Ejemplificar con imágenes)

4 ¿Qué es para usted la retórica de la imagen?

5 ¿Cuál es la importancia de las figuras retóricas en las portadas de cómics?

6 ¿Qué aporte brinda el uso de la retórica dentro de una ilustración de cómic?

7 Cuando desarrolla una ilustración de cómic ¿piensa primero en qué figura retórica utilizar o esta surge por sí sola?

8 ¿Considera que una portada de cómic efectiva se logra a través de la retórica? ¿Por qué?

9 ¿Cree que las siguientes portadas son efectivas? ¿Por qué? (Responder acerca de cada portada)



Portada 1
Descripción



Portada 2
Descripción



Portada 3
Descripción



Portada 4
Descripción



Portada 5
Descripción

10 ¿Considera que las portadas vistas anteriormente manejan un mensaje retórico? ¿Por qué?

- Portada 1:** Respuesta
- Portada 2:** Respuesta
- Portada 3:** Respuesta
- Portada 4:** Respuesta
- Portada 5:** Respuesta

11 ¿Cree que la portada de Hawkeye #11, desarrollada por David Ajá, ayuda a narrar la historia del cómic?



Descripción

ANEXO 4

Cuestionario de entrevista Arístides Flores

1 ¿Cómo maneja un guion/texto/historia para representarlo gráficamente? (Ejemplificar con imágenes)

2 ¿Cuál es la intervención de un texto/historia/guion en el proceso de elegir qué signos utilizar y cómo utilizarlos en una ilustración de cómic?

3 ¿Cómo interviene el uso de signos en una ilustración? (Ejemplificar con imágenes)

4 ¿Qué es para usted la retórica de la imagen?

5 ¿Cuál es la importancia de las figuras retóricas en las portadas de cómics?

6 ¿Qué aporte brinda el uso de la retórica dentro de una ilustración de cómic?

7 Cuando desarrolla una ilustración de cómic ¿piensa primero en qué figura retórica utilizar o esta surge por sí sola?

8 ¿Considera que una portada de cómic efectiva se logra a través de la retórica? ¿Por qué?

9 ¿Cree que las siguientes portadas son efectivas? ¿Por qué? (Responder acerca de cada portada)



Portada 1
Descripción



Portada 2
Descripción



Portada 3
Descripción



Portada 4
Descripción



Portada 5
Descripción

10 ¿Cree que la portada de Hawkeye #11, desarrollada por David Ajá, ayuda a narrar la historia del cómic?



Descripción

ANEXO 5

Guía de observación

Nombre del cómic: X-Men Legacy #11

Editorial: Marvel Cómics

Ilustrador de la portada: Mike del Mundo

Guionista: Simon Spurrier

Breve descripción de la historia:

1 ¿Qué figura retórica tiene la portada?

Hipérbole
Sinécdoque
Anáfora
Onomatopeya
Elipsis
Comparación o símil
Metáfora
Antítesis
Oximorón
Paradoja
Metonimia
Ninguna

1.1 ¿Por qué?

2 ¿La figura retórica utilizada apoya a la narrativa de la portada?

Sí
No

2.1 ¿Por qué?

3 ¿A qué categoría pertenece el cómic?

Aventura
Bélico
Fantasía
Ciencia ficción
Policíaco
Romántico
Satírico-humorístico
Superhéroes
Terror
Western

4 ¿Qué ángulo de cámara maneja la portada?

Ángulo cenital
Ángulo picado
Ángulo normal
Ángulo contrapicado

5 ¿Qué plano de encuadre utiliza la portada?

Plano general
Plano total o entero
Plano americano
Plano medio
Primer plano
Plano de gran detalle
Plano de dos
Plano de grupo

6 ¿El encuadre y/o el ángulo de la cámara apoya al mensaje visual que se busca transmitir? tomando en cuenta la descripción de la historia cómic

7 ¿La portada logra transmitir el guion del interior del cómic?

Sí
No

7.1 ¿Cómo?

8 La portada del cómic...

Muestra un solo personaje

Muestra a un grupo de personajes

Es interactiva con el lector

Es narrativa

Es una muestra de diseño gráfico

9 ¿A través de qué elemento se narra el guion del cómic en su portada?

Personaje

Color

Figura retórica

Escenario

Encuadre

Ángulo de la cámara

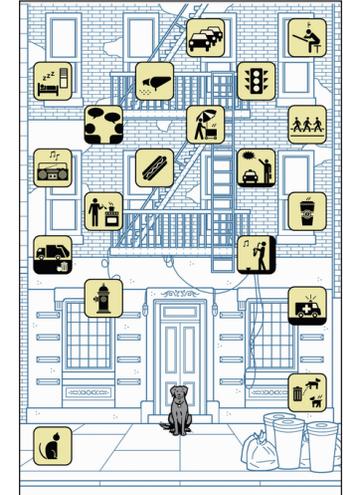
10 ¿Cuál es el mensaje lingüístico de la portada?

11 ¿Cuál es el mensaje no codificado de la portada?

12 ¿Cuál es el mensaje codificado de la portada?

ANEXO 6: En el siguiente apartado se muestran diferentes páginas de los trece objetos de estudio analizados, esto con el fin de evidenciar la lectura de cada uno de ellos.

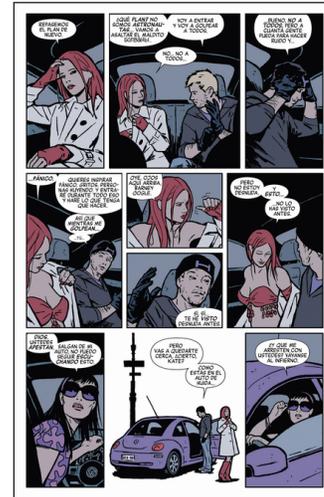
Anexo 6.1



Anexo 6.2



Anexo 6.3



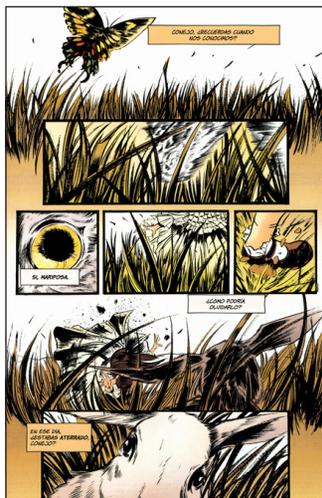
Anexo 6.4



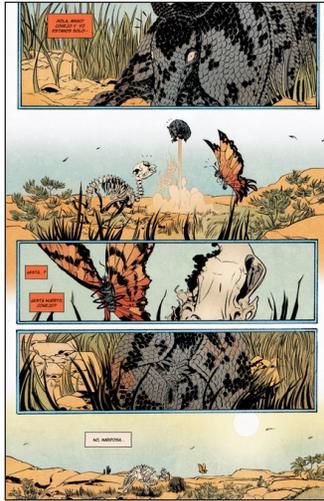
Anexo 6.5



Anexo 6.6



Anexo 6.7



Anexo 6.8



Anexo 6.11



Anexo 6.12



Anexo 6.13

