



DECANATO DE ARTES Y COMUNICACIÓN

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO:

*DESARROLLO DEL CÓMIC DE CRÍTICA SOCIAL EN LOS PERIÓDICOS
DE REPÚBLICA DOMINICANA (2016-2018).*

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO.**

SUSTENTANTES:

<i>Br. LAURA FERNÁNDEZ</i>	<i>2014-2437</i>
<i>Br. MARIGEXIS D.RIVERA</i>	<i>2014-2182</i>
<i>Br. DANNA TEJADA</i>	<i>2015-2169</i>

ASESOR:

LIC. LUIS JOSÉ AGUASVIVAS NÚÑEZ

*REPÚBLICA DOMINICANA.
AÑO 2019.*

*LOS CONTENIDOS EXPUESTOS EN ESTA INVESTIGACIÓN SON DE LA
EXCLUSIVA RESPONSABILIDAD DE SU(S) AUTOR(ES).*

“Para crear lo fantástico, primero debemos entender lo real”.

-Walt

DESARROLLO DEL CÓMIC DE CRÍTICA SOCIAL EN LOS PE-
RIÓDICOS DE REPÚBLICA DOMINICANA (2016-2018)

PRE Inventory WHITE Sale

WAIT'S ANNUAL BARGAIN EVENT . . . WORTHWHILE SAVINGS ON FAMOUS QUALITY LINENS, BEDDING, CURTAINS, DRAPES AND MATERIALS

UTICA BEAUTCALC SHEETS — very fine count, 72x108, scalloped and hem-stitched . . . \$5.95
Size 81x108, scalloped and hem-stitched . . . \$6.25
Size 90x108, plain . . . \$4.50
PACIFIC SHEETS — extra strength, size 54x99 . . . \$2.49
TRUTH SHEETS—size 72x99 . . . \$2.49
Size 72x108 . . . \$2.49
YELLOW CASES — embroidered, size 12x18—special . . . \$1.99
PILLOW TICKS — fancy stripes, size 18x18—special . . . \$1.25
MATTRESS PROTECTORS—size 74x76 . . . \$4.99
Size 79x76 . . . \$4.99
RAYON BEDSPREADS — full size 90x108, in gold, green, eggshell, blue and rose. Special . . . \$4.99
TURKISH TOWELS — white with colored borders—all sizes—special . . . \$1.50—75¢—50¢
Wash cloths . . . 25¢
HUCK TOWELS—Size 17x32 . . . 26¢
GUEST TOWELS—\$1.27 value . . . 75¢
DISH TOWELS—special . . . 2 for \$1.00
DISH TOWELING — all sizes, regular \$1.29—special . . . \$1.00
BEDSPREADS — white trible, size 81x99—special . . . \$2.89
Size 72x99 . . . \$2.49
BATH MATS — with seat covers and mats. Regularly \$4.95 . . . \$2.95
BATH MAT SETS—reg. \$7.95
RAYON DOWNER CLOTHES — 64x104 cloth with 12 towels, reg. \$33.99—special . . . \$24.99

RAYON TABLE

napkins, large

size 12x12

special

price

per dozen

12x12

special

price

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, le agradezco mucho a papa Dios por haberme permitido cerrar este ciclo de mi vida, en donde he aprendido muchísimo, sin el nada sería posible. En segundo lugar, agradecerle a mis padres, mis compinches de vida que nunca han dudado de mí y me han apoyado durante todo este trayecto. A mi Tía María que desde pequeña siempre me había dicho que estudiara lo que me gustara, y aunque siempre iba con una respuesta diferente siempre me apoyaba. A Paola y Denisse, las mejores amigas que he podido tener desde el día #1, siempre serán mi soporte. Así mismo agradecerle a Lola y Carlitos por haberme enseñado "pilaa" de cosas durante mi pasantía. A nuestro asesor, Aguasvivas por su gran dedicación en este proyecto. Y finalmente, a mis compañeras de tesis, Laura y Marigexis, por acompañarme durante este trayecto. A todos, muchísimas gracias. -Danna.



@takama
Sunfoi

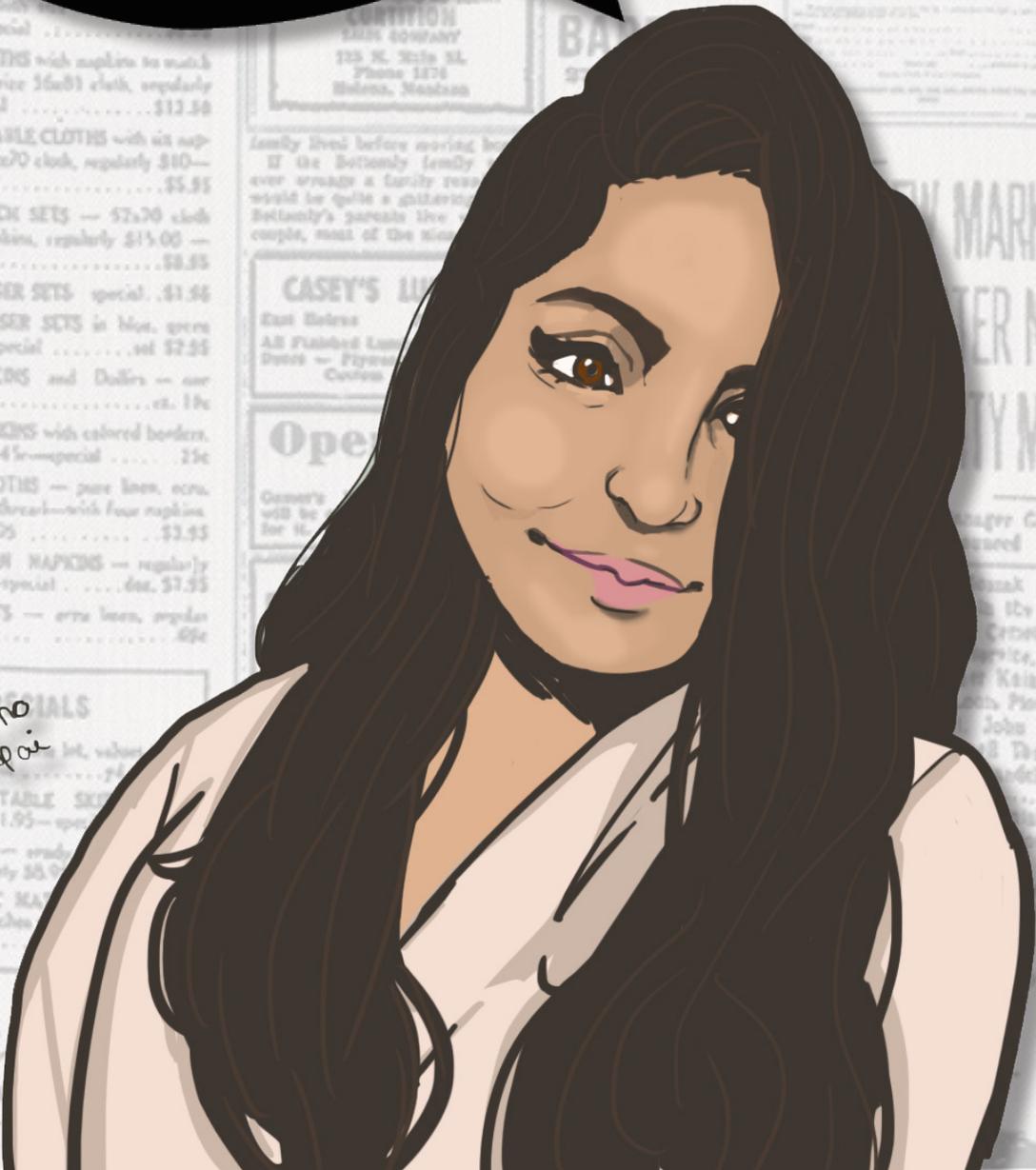
PRE-Inventory WHITE Sale

WAIT'S ANNUAL BARGAIN EVENT . . . WORTHWH
SAVINGS ON FAMOUS QUALITY LINENS
CURTAINS, DRAPES AND MATERIALS

UTICA BEAUFORT SHEETS — very
fine count, 72x108, scalloped and hem-
stitched . . . \$5.95
Size 81x108, scalloped and hem-
stitched . . . \$6.75
Size 90x108, plain . . . \$4.50
PACIFIC SHEETS — extra strength,
size 54x99 . . . \$2.49
TRUTH SHEETS—size 72x99 . . . \$2.89
Size 72x108 . . . \$2.99
PILLOW CASES — unadorned, regu-
larly \$2.98—special . . . pr. \$1.88
PILLOW TUCKS — fancy stripes, regu-
larly \$1.25—special . . . \$1.00
MATTRESS PROTECTORS—size
54x76 . . . \$5.54
Size 79x76 . . . \$4.50
RAYON BEDSPREADS — full size
90x108, in gold, green, eggshell, blue
and rose. Special . . . \$5.95
BULK TOWELS — white with
colored borders—all sizes—
\$1.89—75c—54c
Wash cloths . . . 25c
BUCK TOWELS—Size 17x32 . . . 36c
CHEST TOWELS—\$1.27 value . . . 75c
DISH TOWELS—special . . . 2 for \$1.00
DISH TOWELING — all linen, regularly
\$1.29—special . . . yd. \$1.00
BEDSPREADS — white trible, size
81x97—special . . . \$3.98
Size 72x99 . . . \$2.49
BATH MATS — with seat covers to
match. Regularly \$4.95 . . . \$3.30
BATH MAT SETS—reg. \$7.95 . . . \$5.95
RAYON DINER CLOTHS — size
64x104 cloth with 12 napkins. Regu-
larly \$33.99—special . . . sp. \$23.50

Agradezco a mis familiares por apoyarme, a mí por permitirme estudiar lo que realmente me gusta y a los profesores que sirvieron de inspiración para áreas específicas de la carrera en la cual desenvolverme. Gracias.
-Laura.

@rakano
Sempai



Presented here by
CIBIS AGENCY
324 Fuller Phone 26

They're BEAUTIFUL!

\$40 PER MONTH
On Your Present Food Budget!

Plan No. 1
The Best Deal \$50 Per Month for Fresh Produce

Barber's Plan
\$50²⁹ Per Month



National Brands
FROZEN FOODS
a Heritage a Tradition

Plan No. 2
The Best Deal \$50 Per Month for Fresh Produce

Barber's Plan
\$62⁷⁶ Per Month

THE TODAY CERTIFIED
SALE COMPANY
135 N. Main St.
Phone 1874
Woburn, Mass.

family lived before moving to
If the Bottomly family
ever wraps a family room
would be quite a gathering
Bottomly's parents live
couple, most of the time

CASEY'S LI
East Essex
All Finished Lin
Dress — Flyer
Custom

Open
Gentle's will be
for the

CURTAIN DEPARTMENT SPECIALS

36-INCH CRETONNES — one lot,
value to \$2.50 . . . yd. \$1.89

CURTAIN NETS — one lot, 50
inches wide, value to \$2.95.
yd. \$1.89

NOVELTY MARQUETTE — one
lot in white, blue, rose, peach.
Regularly 99c—special . . . yd. 73c

The H. R. Wa
MAIN STORE on 71 to 81 Center

ÍNDICE

CAPÍTULO I- MARCO TEÓRICO

1.1	EL CÓMIC: CONCEPTO	
1.1.1	Características del cómic.....	20
1.1.2	Orígenes del cómic.....	21
1.1.3	Código gestual.....	24
1.1.4	Figuras cinéticas.....	25
1.2	ORIGEN DEL CÓMIC EN EL MUNDO.	
1.2.1	Europa.....	26
1.2.2	Australia.....	31
1.2.3	Asia.....	32
1.3	EL CÓMIC EN AMÉRICA.	
1.3.1	América del Norte.....	37
1.3.2	Iberoamérica.....	39
1.3.3	Cultura Iberoamericana en el cómic.....	41
1.3.4	Primeros Inicios del cómic en República Dominicana.....	42
1.3.5	Influencia del cómic en la sociedad dominicana.....	43
1.4	EL HUMOR EN EL TIEMPO.	
1.4.1	Producción de cómics.....	48
1.4.2	Cómic, una producción de conocimiento.....	50
1.5	EL LENGUAJE DEL CÓMIC.	
1.5.1	Del entretenimiento a la cultura.....	51
1.5.2	Del entretenimiento a la cultura un cambio de modelo editorial.....	54
1.6	CRÍTICA SOCIAL EN VIÑETAS.	
1.6.1	Orígenes de la Crítica Social.....	55
1.6.2	Áreas en el arte.....	57

CAPÍTULO II- ASPECTOS METODOLÓGICOS.

2.1.	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	60
2.2.	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	60

2.3.	POBLACIÓN.....	60
2.4	MUESTRA	
2.4.1.	Tamaño de la muestra.....	61
2.4.2.	Tipo de la muestra.....	61
2.5	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN.....	61

CAPÍTULO III- PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.

3.1.	ANÁLISIS DE LA ENCUESTA.	
3.1.1	Análisis según los datos básicos de la persona.....	64
3.1.2	Análisis según los medios en donde se visualiza el comic.....	66
3.1.3	Análisis según los gustos de la persona.....	68
3.1.4	Discusión de los resultados de la encuesta.....	69

CAPITULO IV- PROPUESTA GRÁFICA.

4.1.	BRIEF.	
4.1.1	Síntesis o resumen general.....	72
4.1.2	Características.....	72
4.1.3	Plazos.....	72
4.1.4	Presupuestos.....	72
4.2	PROPUESTA.	
4.2.1	Estrategia creativa.....	73
4.3	BOCETO	
4.3.1	Descripción de los personajes.....	74
4.3.2	Bocetos.....	76
4.4	VIÑETAS	
4.4.1	Colocación.....	77
	CONCLUSIÓN.....	78
	RECOMENDACIÓN.....	79

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	80
GLOSARIO TÉCNICO.....	82
LISTA DE GRÁFICOS Y TABLAS.....	84
ANEXOS.....	85

INTRODUCCIÓN

En el mundo, se reconoce que el cómic ha sido tradicionalmente asociado al público infantil con el motivo de entretenerlos, por medio de la ilustración y otras herramientas necesarias, el cómic logro el objetivo de llegar a muchas personas por medio de la imprenta. Era un medio eficaz de narrar de forma gráfica, como un arte secuencial que va de la mano con una narración corta. Sin embargo, su historia es más amplia, pues en distintas partes del mundo el cómic era parte de la cultura, como medio de expresión, sin distinción de edad. No fue hasta el siglo XIX que el cómic tuvo una división de géneros, principalmente división en lírico, épico y dramático.

En la República Dominicana la utilización del cómic inicio durante el siglo XIX, específicamente 1890, de una forma tímida, cautelosa, por la situación que surgía en el país. Estos iniciaron como un experimento en la revista “El Lápiz”, donde se publicaban caricaturas de forma periódica.

Allí se recopilaban trabajos de caricaturas de artistas locales. Por otro lado, no fue hasta la primera mitad del siglo XX, que, durante el turbulento ambiente político y social, el cómic o las sátiras humorísticas que se colocaban en los periódicos tuvieron un carácter de queja pública, el problema político influyó de manera negativa en las historietas, lo que provocó su estancamiento hasta finales de los 80's. No obstante, “en los años 80's es cuando aparecen las verdaderas historietas dominicanas, comúnmente reconocidas como “paquitos”, situación que marcó el inicio formal del cómic en el país”.

En la República Dominicana, se destaca la

amplia gama de profesionales que se dedican al cómic, gran parte de ellos como forma de protesta ante las cosas que muchos ven y callan. Ciertamente es que los cómics dominicanos en cualquiera de sus representaciones han tenido un avance significativo dentro del ambiente artístico.

Muchos artistas apoyan esta tendencia, y existen escuelas que facilitan a jóvenes dominicanos a involucrarse en este mundo, donde es necesario tener un conocimiento amplio en distintas ramas del saber y el ambiente sociopolítico que envuelve nuestra realidad. Muchos usan el humor como medio para llegar a su público, así como otros usan el aspecto histórico, sin embargo, en la prensa es más factible los cómics de carácter social que atinan a aspectos morales, sociales, culturales y políticos.

Actualmente, en nuestro país existe un gran número de jóvenes que se dedican a la creación de historietas y sátiras. Estos grupos son influenciados generalmente por la cultura norteamericana y japonesa (aunque otros poseen su estilo propio), abarcando diferentes géneros, estilos y públicos.

Aunque la mayoría de los jóvenes que hacen historietas se dedican solo a su producción, otros prefieren enseñar este arte. Así, el grupo Telsa Blaze, especializado en la creación de cómics al estilo japonés, ha impartido talleres intensivos de manga. Mientras que el grupo Moro Studio se dedica a la creación de cómics con estilo variado desde comic estadounidense, hasta estilo propio de caricatura dominicana. Ante este análisis se formularán las siguientes preguntas: ¿Cómo ha sido el Desarrollo

del cómic de crítica social en los periódicos de República Dominicana (2016-2018)? ¿Qué características poseen las sátiras? ¿Cuáles características poseen los cómics? ¿Cuál es la diferencia de un cómic de revista y uno de prensa? ¿Por qué los artistas prefieren usar la prensa como medio para la crítica social? ¿Cuál es la diferencia entre el cómic tradicional y el manga de estilo japonés? ¿Qué clase de contenido es necesario para que un cómic satírico refleje un mal social? ¿Qué clase de artistas usan esta tendencia? ¿Cuáles son los puntos que se deben tomar en cuenta para crear un cómic de crítica social? ¿Qué plataformas impresas son las más aptas para los cómics de crítica social?

Durante mucho tiempo esta tendencia artística se ha visto privada de reconocimiento, estudio y análisis. Es poco, a nivel nacional, los estudios que se han desarrollado para el cómic, mejor llamada Viñeta de crítica social.

Primero, está explicar que “Las viñetas tienen unas características que no tienen los otros medios y que nos resultan muy útiles en una clase dominada por un tiempo limitado: condensación, rapidez de lectura y atractivo visual”.

Primero es reconocer que el país necesita que las viñetas, cómics o sátiras que son colocadas en los periódicos sean mejor analizadas. Esto reconocería perspectiva diferente a cualquiera que se haya experimentado anteriormente en la República Dominicana.

Principalmente aquellos periódicos que mejor representan la situación de los dominicanos y la vivencia diaria serían el Diario Libre y el Listín Diario. Ambos de carácter informativo, pero, que por medio de las sátiras, comic o viñeta logran llegar al espectador de forma más direc-

ta, que permite identificarse con la situación, en este caso, de una forma jocosa.

Un análisis profundo podría ayudar a investigaciones de carácter político, social y cultural a entender la situación durante el periodo de “Diógenes y Boquechivo” durante finales del año 2016 hasta inicios del 2017, y de “El noticiero de Poteleche” durante el año 2018, principalmente entre los meses marzo-junio. No olvidando los demás periódicos con comics o viñetas de crítica social, como en El Día con “El carrusel de la vida” de Cristian Hernández.

Las características de estos tiempos permiten captar el sentido de humor dominicano, despreocupado, ridículo, no obsistente, realista de las ocurrencias que acatan al país desde distintos puntos.

En otro orden de ideas, para entender la importancia del cómic de crítica social, tanto en la República Dominicana, como la hecha en otras latitudes y en otros tiempos, habrá que comenzar a asimilar que se trata de uno de los géneros periodísticos más incidentes, cáusticos y burlescos que se haya tenido jamás a disposición de los medios.

Como sucede con el arte de Rafael de los Santos, o Poteleche dentro del Diario Libre, que muestra un punto de vista más social que político, como hacía Harold Priego, creador de Diógenes y Boquechivo”, sin embargo, este atacaba puntos más políticos, como con el “Carrusel de la vida”.

Esta investigación tendrá como objetivo general: Determinar el desarrollo del cómic de crítica social en los periódicos de Santo Domingo, República Dominicana (2016-2018). Este será alcanzado por los siguientes objetivos específicos: Reconocer las caracte-

rísticas que poseen las sátiras, Investigar las características que poseen los cómics de crítica social, Establecer la diferencia de un comic de revista y uno de prensa, Determinar la preferencia de los artistas para usar la prensa como medio para la crítica social, Indagar sobre la clase de contenido es necesario para que un cómic satírico refleje un mal social, Descubrir la clase de artistas usan esta tendencia, Acatar los puntos que se deben tomar en cuenta para crear un cómic de crítica social.

Este proyecto constara de 4 capítulos que mostrarán una clara idea de la influencia que tiene el cómic en los periódicos de República Dominicana en un periodo breve de 3 años.



CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1 EL CÓMIC, CONCEPTO.

Dentro de la industria del cómic es normal reconocer el crecimiento geométrico y global que ha tenido, todo gracias a su inclusión en la prensa diaria, la televisión, los juegos de consola, los teléfonos móviles y los ordenadores. Sin embargo, recordando siempre a la aparición del periodismo en las décadas del siglo XX, y que recorrió un amplio camino que va desde el cómic como historieta, pasando por el dibujo animado, hasta la Web o e-comic.

En el concepto parte del hecho en que se explica un tipo de relato en el que se plantea, mediante una o más secuencias, un problema que se argumenta y se resuelve principalmente de forma “graciosa”, o responde “jocosa” a un interrogante o punto central de la historia, permitiendo que esta última función bifurque en el relato sea “serio” o “cómico”, alternativa que es posible “gracias a un elemento polisémico, el disyuntor, con el que la historia así armada (...) choca para girar, tomando una dirección nueva e inesperada” (Mendoza, 2010).

El cómic es un lenguaje, y como todo lenguaje, tiene una gramática y unas reglas de lectura y escritura —unas convenciones— que el lector debe conocer. Por eso, hay que hacer énfasis en que la lectura de la imagen del cómic no es tan transparente como a veces se piensa. (Román, 2013). Muchas veces el mensaje necesita otra lectura para ser interpretado.

Entonces, aquel lenguaje donde los cómics están basados en un sistema muy complejo de convenciones del que, por un hábito adquirido desde la infancia, no siempre se repara en su carácter altamente simbólico y convencional.

Sin embargo, sería un error creer que basta con poner cómics al alcance de las personas, para que estos entiendan la situación latente en los países donde no se tiene acceso al cómic desde la infancia porque no existe una industria sólida, las convenciones de este tipo de narración pueden resultar complicadas, e incluso herméticas, para un adolescente. De ahí se establecen grupos sectoriales que segregan otros segmentos de lectores.

Abrir por primera vez un libro donde hay muchas imágenes organizadas en recuadros, con pequeños fragmentos de texto esparcidos por las páginas, puede ser abrumador para el principiante o simplemente mirar una viñeta en un periódico es un caso que no es factible para cierta cantidad de personas (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura, 2010); Pero el matrimonio entre el texto y la imagen ayuda a descodificar ideas y mensajes dirigidos.



Al final, ¿Qué se nos viene a la cabeza cuando pensamos en la palabra cómic? Nos imaginamos inmediatamente dibujos, generalmente chistosos, ligados a alguna broma; o algún cuadro en donde se hable con ironía sobre algún tema político, todo acompañado de una jocosa caricatura. ¡Claro! Eso es cómic...o al menos una parte de ello, sin embargo, ¿Se creerían si se dice que hay mucho más, y no solo eso, sino que durante mucho tiempo el cómic fue utilizado con fines bastante más oscuros que sólo sacar risitas?

Bajo la primera definición antes mencionada sobre lo que es un cómic, se debe decir que sí, que es una forma bastante descriptiva de reconocerlo; y que a su vez, esta definición no es la definición de cómic, es una vil mentira. ¿Por qué?

En primer lugar, es verdad que es una sucesión de imágenes que construyen un relato (si tuviéramos muchas imágenes inconexas podríamos decir que estamos en presencia de un collage u otra cosa). Sin embargo existen algunos que están compuestos únicamente por una imagen que cuenta todo el relato, ayudándose únicamente con un pequeño texto contextualizado (Echevarría, 2013).

Se recuerda el humor de Rafael de los Santos (Poteleche), donde a través de viñetas jocosas publicadas en la prensa, específicamente en el periódico Diario Libre, representa el poder del cómic corto, mostrando un relato de una situación dentro del país en ese momento.

Pero no se queda ahí, su trabajo no se restringe al análisis del medio, ya que mediante el estudio de los mecanismos del cómic el autor brinda herramientas muy ricas para comprender otros me-

dios y la forma como nos relacionamos con el mundo a través de las imágenes.

Sin duda, el proyecto es pretencioso y el autor resulta a ratos un poco ingenuo al elevarse en el vuelo teórico.

Cada aspecto propio de los cómics lo lleva a una pregunta sobre las cuestiones filosóficas clásicas: la percepción, el tiempo, la comunicación, la individualidad, el arte, la humanidad. Sin embargo, McCloud consigue salir airoso en la mayoría de los casos, tanto por el sentido del humor con que maneja todo como por la agudeza con la que hace las conexiones en cada caso.

Esto último, su uso de los elementos particulares para hacerse preguntas abstractas, sumado al modo como el autor se introduce a sí mismo en el libro como personaje/narrador para contarnos en “primera persona” sus hallazgos, convierten el libro en algo que va más allá de un “manual para leer cómics” y lo llevan a constituir un ejemplo muy singular de lo que puede ser un “ensayo” escrito en cómics, que ha de interesar incluso a quien pensó (o piensa) que nunca volvería a leer una historieta (Martín, Alejandro, 1993).

1.1.1 Características del cómic.

Código Visual:

Se compone de los siguientes elementos utilizados para una comunicación de carácter narrativo y claro en cuanto al expresar ideas o situaciones.

Dibujo: Los dibujos son los encargados de representar la historia. Tienen que ir dentro de las viñetas.

Bocadillo:

Consiste en el espacio donde se escribe lo que piensan o dicen los personajes. Está formado por dos partes. La primera de ellas es el globo y en su interior va el texto. La segunda parte es el rabillo, que se encarga de señalar al personaje que está hablando.

Texto:

Consiste en la parte escrita de la historieta. Se puede utilizar algunos recursos para saber en cada momento la forma en la que lo está expresando.

Cartela:

En este caso, se está haciendo referencia a la parte de la historia que cuenta el narrador. Suele estar escrito dentro de recuadro en la parte superior de la viñeta. (Angel, 2017)

Onomatopeya:

Un recurso utilizado para la representación de un sonido. Puede estar dentro o fuera del bocadillo.

Metáforas visuales:

Son gráficos que se usan para expresar contenidos relacionados con el funcionamiento psicológico o emocional de los personajes. Un ejemplo puede ser la aparición de una bombilla sobre la cabeza de un persona-



El Noticiero de Potele-
che (Rafael De Los Santos)

1.1.2
Orígenes
del cómic.

Haciendo un viaje por la historia del arte y la escritura, el autor descubre cómo, si se rige por la definición propuesta, el término cubriría no sólo aquellas publicaciones que muestran las tradicionales historias del cómic (que suelen comenzar alrededor de 1900), sino mucho más: desde los libros ilustrados aztecas, las narraciones con imágenes del medioevo francés, algunas pinturas egipcias, pasando por las historietas de Hogarth (siglo XVIII).

McCloud utiliza un esquema de tres íconos para ilustrar las distintas concepciones del espectro de los cómics: un callejón estrecho, que representaría la concepción ordinaria corta de miras e injusta con un arte tan variado; un mapamundi con retratos de los protagonistas más famosos del mundo de los cómics clásicos, que daría una idea de la posible geografía del mundo real de los cómics; y una serie de constelaciones, que simbolizaría el universo de posibilidades (géneros, herramientas, medios, filosofías, movimientos) que aún no han sido exploradas (Martín, Alejandro, 1993).

A los íconos que representan por su “parecido” es a los que más espacio dedica en este capítulo. Elabora para ellos una clasificación lineal, según el ni-

vel de “abstracción”: un continuo que va desde la imagen fotográfica hasta el esquema clásico de un rostro (dos puntos y una rayita).

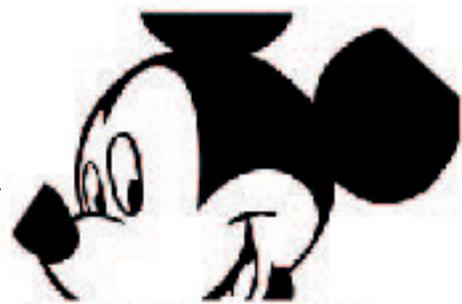
Da el nombre de caricaturas (cartoons) a aquellas imágenes hechas de pocos trazos muy sencillos y que están dentro del espectro, en la esquina contraria a la



Le Charivari, Charles Philipon



Popeye, Elzie Crisler Segar



Mickey Mouse, Ub Iwerks



Dick Tracy, Chester Gould



La Pequeña Lulú, Marjorie H. B



Super Man, Joe Shuster & Jerry S.

de la imagen fotográfica. Y basándose en el hecho (que da por comprobado y que nos ilustra muy ingeniosamente con la imagen de un tomacorriente) de que cada uno de nosotros al ver dos puntos y una línea no puede dejar de ver un rostro, McCloud intenta exponer las razones por las cuales los lectores son absorbidos de una forma tan particular por las narraciones que utilizan este tipo de imágenes de caricatura (có-

mics, animaciones, muñecos animados). Sin embargo, hay otra disciplina que va en el pasado, como por ejemplo, vayamos a la Suiza del siglo XIX.

Allí se encontraba Rodolphe Töpffer, un profesor al que su miopía impidió seguir los pasos del padre, pintor de paisajes. Töpffer, que llegó a ser un intelectual respetado en su época, superaba esa frustración infantil dibujando, por puro entretenimiento, unas pequeñas historias a las que llamaba garabatos, y que distribuía entre sus alumnos.

Estas historietas, de formato apaisado y dibujo apresurado, pueden considerarse el inicio del cómic moderno. Aunque Töpffer sentía que tenía que poner todo su empeño en triunfar como literato, quizás los elogios a sus viñetas de un anciano Goethe le hicieron seguir dibujando y con el tiempo, publicó sus garabatos en álbumes que se vendieron en varios países europeos con bastante éxito. No faltaron críticas a su trabajo, voces académicas que lo consideraban de mal gusto y sin ningún valor artístico.

Con el tiempo el grabado se hizo presente en la industria de la historieta, una técnica que vivió su época de apogeo en el siglo XIX, permitió incluir en las publicaciones de prensa ilustraciones de gran calidad que en un principio se usaron con fines meramente ilustrativos e informativos, pero que pronto revelaron su verdadero poder como herramienta de crítica contra el sistema. Es el nacimiento de la caricatura, el dibujo deformado y exagerado con fines satíricos, que permite tanto la burla más zafia como la más sutil. Maestros del grabado hubo muchos en el siglo XIX, aunque el primero en alcanzar renombre lo hizo en el siglo anterior: el inglés William Hogarth, una de las influencias de Töpffer. Pero el más importante grabador satírico fue francés:

Honoré Daumier. Daumier (1808-1879) fue escultor, pintor y, sobre todo, grabador. Cabe destacar también los dibujos de Marqués de Sade (filósofo y escritor francés), los satíricos y eróticos durante esa época.

Republicano convencido, influido por Voltaire y Rousseau, Daumier utilizará su arte y la técnica de la litografía para lanzar ácidas críticas contra los políticos de su época, en periódicos como *La Silhouette* –donde comenzó a publicar– o *Le Charivari*, de corte satírico (Fuentes, 2014).

A partir de 1920, King comenzó a usar la página dominical para desplegar todo tipo de experimentos narrativos y formales, jugando con el color o las viñetas de manera única. Por último, tenemos a Elzie Crisler Segar, autor de *Thimble Theater* desde 1919. Fue una serie de protagonismo coral y humor absurdo cercano al cine mudo, cuyo título seguramente no suene al lector, pero a buen seguro el personaje que Segar introdujo en 1929 sí lo hará: *Popeye*.

A partir de la década de los 30 el cómic se ha popularizado enormemente en todo el mundo, con personajes como Flash Gordon o los famosos Mickey Mouse y el pato Donald, Dick Tracy o la Pequeña Lulú

Más adelante llegarían superhéroes como Superman o Batman, así como El Fantasma, la Mujer Maravilla o Flash. En la década de los 50 surgirían en E.E.U.U personajes como Charlie Brown o Snoopy, así como las historias de terror de Cuentos de la Cripta. En los años 60 una nueva oleada de superhéroes llegaría de la mano de Marvel: Spiderman, Los cuatro fantásticos, el increíble Hulk o X-Men popularizarían el género una vez más. En las últimas décadas han aparecido las

novelas gráficas de Frank Miller, entre las que destaca Sin City, o las de Mike Mignola, como Hellboy. Con un estilo más realista, destaca Art Spiegelman, que refleja los horrores del holocausto nazi en su serie Maus. En Europa el cómic se popularizó desde muy pronto, sobre todo a partir de la publicación de Tintín, que surge en 1929 en Bélgica.

De este mismo país provienen personajes tan famosos como Spirou, Lucky Luke o los Pitufos. En Francia destaca especialmente la pareja de galos más famosa que jamás se enfrentara al imperio romano, Astérix y Obélix, de Uderzo y Goscinni. Desde Italia nos llegarían personajes como Corto Maltés, creado por Hugo Pratt, o Valentina, una de las primeras manifestaciones del cómic erótico. En España, la historieta surge con fuerza a partir de 1917, con la publicación de la revista infantil TBO. Más adelante llegarían personajes como Zipi y Zape, creados por Escobar, o Mortadelo y Filemón, ideados por Ibáñez, padre también del botones Sacarino y Rompetechos. El cómic de aventuras español tuvo su representación con personajes como El capitán Trueno, El Jabato o El guerrero del Antifaz. En la actualidad, el cómic español está representado por revistas como El Jueves o autores como Guarnido y Canales, que con su personaje Blacksad han alcanzado gran popularidad (Martín, 2010).

1.1.3 Código gestual

Los gestos también son muy importantes a la hora de las historietas. Con ellos se pueden llegar a representar determinada información. Por ejemplo, el cabello erizado expresa temor.

Pero, en un aspecto narrativo es necesario mencionar a Aristóteles, donde dice en su libro *Ética y poética*, “Un todo es aquello que tiene principio, medio y fin. Principio es lo que no se encuentra después de ninguna otra cosa, pero después de lo cual es natural que algo se encuentre o esté a punto de encontrarse.

Fin, al contrario, es aquello que por su propia naturaleza se encuentra después de alguna otra cosa o es su consecuencia necesaria, o simplemente, le sucede en el orden natural de los hechos.

Después del fin no hay nada más. Medio es lo que se encuentra después de otra cosa, habiendo otra después de él”.



El noticiero de Poteleche (Rafael de Los Santos).

1.1.4 Figuras cinéticas

Figuras cinéticas:

Se trata de gráficos que se utilizan para dar la sensación de movimiento de los personajes y los diferentes objetos. Un ejemplo de esto podría ser una nube detrás de un coche. Para que estas figuras tengan un sentido en una escena ilustrada consta de tres líneas de trayectoria cinética.

Simples:

Se expresan mediante una o varias líneas describiendo la trayectoria del movimiento.

Sólidas:

Igual que las anteriores pero usando un color (preferiblemente blanco) rellenando entre líneas.

Simuladas:

Te hacen intuir la trayectoria no por una línea dibujada que te la muestra, sino por un elemento que adquiere una cinética parecida y la describe. Ej: después de un puñetazo, el puño ensangrentado va dejando tras de sí una estela de sangre en el aire.

1.2 ORIGEN DEL CÓMIC EN EL MUNDO.

1.2.1 Europa

Alemania:

Los primeros destellos con respecto al origen del cómic en este país incluyen los grabados en madera de fines del siglo XV sobre temas religiosos, políticos y morales. Mucho después, resultó que Alemania tendría a uno de los pioneros del cómic, Wilhelm Busch. Su estilo audaz y animado, y sus metáforas visuales, que representaban el movimiento y los estados psicológicos, fueron muy imitados. La más celebrada de las creaciones de Busch fue la pareja de pilluelos "Max und Moritz"; que fue creado en el 1865. " Es un hecho poco conocido que el origen del cómic se sitúa en Alemania y Suiza, de la mano de Rodolphe Töpffer y Wilhelm Busch" (López,2009). En la época de Hitler se prohibió cualquier tipo de historietas, por lo que se detuvo el desarrollo, pero con el tiempo aparecerían tiras como "Nick Knatterton" (1950, de Schmidt) y "Jimmy das Gummipferd" (1953, de Kohlsaatt). Y sería en 1953 cuando aparece "Fix und Foxi", una serie de historietas creada por Rolf Kauka, y que se convertiría en la más exitosa del cómic alemán. En 1979 se fundó el Museo de la caricatura y el dibujo animado de Basilea.

Bélgica:

"Todo comenzó en el periodo entre guerras. Los periódicos a finales de los años veinte comenzaron a incluir tiras cómicas ilustradas en sus suplementos dominicales infantiles"(Guía para vivir en Bélgica, 2014). Una de las tiras más famosas del

cómic belga (la cual, luego, tendría gran éxito también en Francia) sería "Tintín", creada por Georges Rémi (alias Hergé) en 1929 para "Le Petit Vingtième". Desde 1946 (y hasta 1993) llegaría la revista semanal "Le journal de Tintín", donde, además del personaje principal, aparecerían otras series como "Blake y Mortimer" (1946, de Edgar Jacobs), "Alix" (1948, de Jacques Martin), "Bob y Bobette" (1948, de Willy Vandersteen), "Michel Vaillant" (1957, por Jean Graton), "Bernard Prince" (año 1966, por Greg y Hermann), "Cubitus" (año 1968, por Dupa), "Comanche" (1969, de Greg y Hermann), "Buddy Longway" (año 1972, por el suizo Derib), "Thorgal" (1977, de Van Hamme y Rosinski), etc. En 1938 nacería una de las más importantes publicaciones de cómic que existieron, el semanario "Le Journal de Spirou". Allí se destacaron personajes como el mismo "Spirou" (creado en 1938 por "Rob-Vel"), "Tif y Tondu" (1938, de Dineur), "Fantasio" (de 1944, por "Jijé"), "Lucky Luke" (año 1947, por "Morris"), "Marsupilami" (de 1952, por André Franquin), "Gastón Lagaffe" (de 1957, también de Franquin), "Les Schtroumpfs", aquí conocidos como Los Pitufos (en 1958, de Pierre Culliford, alias "Peyo"), "Boule y Bill" (de 1959, de Jean Roba), "Olivier el genial" (1963, de Devos), "Natacha" (1970, de Walthéry), "Yoko Tsuno" (creado en 1970 por Leloup), y varios más.

España:

Los cómics y las revistas de historietas nacen, en España, por el año 1865, con la publicación dedicada a la sátira política llamada "Caricatura". Luego se publicaron nu-

merosas revistas ilustradas, como ser “La gaceta de los niños”, “El monitor infantil” y “Patufet” (en este caso en catalán). Las publicaciones en la prensa madrileña se inician en 1880, sobre todo con “Madrid Cómico”.

Es a partir de 1917 cuando el cómic cobra más importancia, gracias a los dibujos de gran calidad de la revista infantil “TBO” (de ahí el término “tebeos” para los cómics en España); allí aparecerían, entre otros, “El profesor Franz” (de Copenhague) y “La familia Ulises” (de Joaquim Benejam y Marino Buigas). En 1921 se comenzó a publicar la revista “Pulgarcito”; allí aparecieron, en diferentes etapas de la revista, personajes como los gemelos “Zipi y Zape” (arriba a la derecha, 1948, de Escobar), “El reporter Tribulete” (1946, de Cifré), “Don Pío” (1947, de Peñarroya), “Carpanta” (1947, de Escobar), “Heliodoro Hipotenuso” (1948, de Vázquez), “Las hermanas Gilda” (1949, de Vázquez Gallego), “Rigoberto Picaporte” (1957, de Segura), “Anacleto, agente secreto” (1967, de Manuel Vázquez), y los que son considerados como los dos personajes más populares del cómic español: “Mortadelo y Filemón” (imagen de la izquierda, desde el año 1958, de Francisco Ibáñez). “En los años 40 y 50, el tebeo era un auténtico fenómeno de masas, con tiradas de más de 300.000 ejemplares, hoy solo al alcance de Harry Potter y Aramburu” (Pulido, 2017).

Los tebeos destacados, podemos mencionar a “Bat Lash” (1968, de Aragonés, O’Neil y Cardy), “Esther y su mundo” (1971, de Douglas y Campos), “Mis miedos” (1971, de Sió), “Haxtur” (1971, de De La Fuente), “Paracuellos” (1975, de Giménez), “Anarcoma” (1980, de Nazario), “Nova-2” (1981, de García Mozos), “Groo el Errante” (1982, de Sergio Aragonés), “Torpedo”

(1982, de Sánchez Abulí y Benet), “Taxista” (1982, de Martí), “Roco Vargas” (1983, de Daniel Torres), “Trazos de tiza” (1992, de Anxo Prado), “El silencio de Malka” (1994, de Zentner y Pellejero), “Bardín el superrealista” (1997, de Max), “Blacksad” (2000, de Díaz Canales y Guarnido), “El arte de volar” (2009, de Altarriba y Kim), etc.

Francia:

En francés, el cómic se denomina “bande dessinée”. Hacia el año 1889 el francés Georges Colomb (Christopher) publica lo que se considera como la primera historieta francesa: “La Familia Fenoullaird”. Luego sobresalió Amadée de Noe (Cham) con su obra “Histoire de M. Lajaunisse”. En 1905 comienza a publicarse “Bécassine”, el primer cómic europeo que tuvo gran aceptación. Ya en el año 1934 apareció la primera tira cómica diaria: “Las aventuras del profesor Nimbus” (derecha), un sabio despistado, que era una creación de André Daix. Muy influenciado el cómic francés por el de Bélgica, se publicó mucho a personajes de autores belgas, como ser Tintín, de Hergé. En 1959 apareció la revista “Pilote”, publicación semanal que daría a conocer a personajes como “Astérix y Obélix” (a quienes vemos a izquierda con su perrito “Ideafix”), una creación de René Goscinny (en los guiones) y Albert Uderzo (en los dibujos).

En 1976, el ya mencionado Jacques Tardi, crea el personaje de Adèle Blanc Sec (derecha), una muchacha cuya profesión bien puede ser la de periodista como la de escritora. También vale la pena mencionar otras tiras como: “Los pasajeros del viento” (1979, de François Bourgeon), “La búsqueda del Pájaro del Tiempo” (año 1983, por Serge Le Tendre y Régis Loisel) y “Sambre” (1986, de Balac e Yslaire). En 1990

aparece la editorial L'Association, que daría a conocer a autores como Blain (con "La mazmorra"), Sfar (con "Pascin") o la iraní Marjane Satrapi (con "Persépolis"). Tiras más actuales son "Isaac el Pirata" (año 2001, de Christophe Blain) y "Long John Silver" (año 2007, de Dorison y Luffray). Hoy en día, Francia es uno de los países, después de EEUU y Japón, que más factura por la producción de cómics. "El tebeo español también se ha visto mayoritariamente influenciado por esta escuela, con ejemplos célebres en Mortadelo y Filemón de Francisco Ibáñez o Zipi y Zape de Escobar" (Lluch, 2013).

Italia:

Se considera que la historieta italiana (Fumetti) nació hacia diciembre de 1908, en los suplementos infantiles publicados por el "Corriere della Sera". Allí, los pioneros fueron, entre otros, Antonio Rubino, con "Pippotto e Barbabucco", Attilio Mussino, con "Bilbolbul" (imagen de la derecha) y Sergio Tofano, con "Signor Bonaventura". Otros autores de los comienzos que vale la pena mencionar fueron: Gandolín, Vieni, Caramba, Yorick, Pitigrilli y Vamba. La historieta italiana de aventuras surgiría en los años treinta. En 1948 llegarían las aventuras de "Tex Willer" (imagen de la izquierda), ambientadas en el Viejo Oeste, con guiones de Gian Luigi Bonelli y dibujos de Aurelio Galleppini. Años después (en 1957), llegaría "Cocco Bill", un personaje con el que Benito Jacovitti parodiaba al género del western.

Paralelamente surgen los aventureros locales, como "Asso di Picche" (1945, de Ongaro, Faustinelli y Hugo Pratt), "Gim Toro" (1946, de Lavezzolo y Dell'Acqua), "Amok" (1946, de Solini y Canale), "Zagor" (1961, de Nolitta y Ferri), y "Diabo-

lik" (1962, de Angela y Luciana Guissani). Posteriormente, el mencionado Hugo Pratt llegaría con "L'Asso di Picche" (una mezcla de Batman y el Fantasma), y, ya en 1967, con "Corto Maltesse", donde, con un dibujo sobrio, exacto y muy expresivo, narraría aventuras dentro del más refinado estilo de los años treinta. En 1963 se publica la primera antología mundial de los clásicos de cómic: "I primi eroi". En 1968 llegaría la serie humorística "Sturmtruppen", de "Bovi".

A partir de los años setenta se desarrollaría de forma extraordinaria el cómic-social. Entre los cómics más actuales vale citar a "Altai & Jonson" (1974, de Sclavi y Cavazzano), "Mostralfonso" (1979, de Garófalo y Lucchesi), "Sam Pezzo" (1979, de Vittorio Giardino), "Max Fridman" (1980, también de Giardino), "Dylan Dog" (1986, de Sclavi y Stano) y "Nathan Never" (1991, de Bonelli). En Italia se ha dado el fenómeno contrario, el cómic sigue siendo muy popular y se vende en los kioscos a precios muy asequibles. El responsable de este éxito fue el editor Giovanni Luigi Bonelli, responsable de una línea de cómics de unas cien páginas a unos 2,5 euros y que venden muchísimo más que cualquier superhéroe americano o cualquier manga japonés" (Jiménez, 2012).

Portugal:

El cómic portugués se denomina "banda desenhada", y se remonta al último cuarto del siglo XIX, cuando se vieron las primeras ilustraciones de Rafael Bordalo Pinheiro, un prolífico autor gráfico del que se conservan numerosos relatos largos de imágenes y dibujos satíricos. De esta época también se recuerda a autores como Celso Hermínio, Leal da Camara o Francisco Valença, si bien destaca fundamentalmente Stuart de Carcalhais "Stuart", buen conocedor de los recursos creativos del tebeo.

Las numerosas publicaciones que proliferan en los años veinte permiten, la consolidación de un nutrido grupo de dibujantes y guionistas que relanzarán la historieta portuguesa hasta los cuarenta, década en la cual sobresale uno de los nombres más importantes del cómic luso, Eduardo Teixeira Coelho "ETC", que desarrolla historias de aventura y relator de hechos históricos y adaptaciones literarias (en algunos casos con la colaboración de Raul Correia).

Entre las obras de Coelho figuran "Os naufragos do barco sem nome" (1946), "Sigurd, el héroe" (año 1946), "A lei da salva" (1948) y "O suave milagre" (1950). Tras esa etapa de auge, sobreviene una paulatina crisis, hasta que, desde la efímera revista "Visao" (1975), un grupo de dibujantes intenta sacar al cómic portugués de la monotonía en la que había permanecido durante muchos años, destacándose Víctor Mesquita y Machado Da Graça ("Eternus 9", "Matei-o a 24", año 1976), Pedro Morais ("Manifesto-Errare Humanum est...", año 1981) y Augusto Trigo y Jorge Magalhaes ("Excalibur", año 1981).

Suiza:

"El ginebrino Rodolphe Töpffer (1799–1846) inventó, tanto en la práctica como en teoría, los cómics" (Hangartner,2005). En 1837 Töpffer expresó las reglas elementales de la historieta: "Se compone, de una serie de dibujos autobiográficos al trazo, cada uno de estos dibujos va acompañado de una o dos líneas de texto. Sus obras se publicaban en álbumes horizontales con una tira de viñeta, en sus cómics "Les amours de M. Vieux Bois" (Los amores del señor Vieux Bois), de 1827, y "Le docteur Festus". Entre los personajes famosos del cómic Suizo de los primeros tiempos estuvieron

"Globi" (del año 1932, de Schiele y Lips) y "Papá Moll" (del año 1955, de Oppenheim-Jonas). Más adelante, en 1973, llegaría "Yakari", de Job y Derib. ¿Un personaje más actual? Podemos citar al niño "Titeuf", quien fuera creado por "Zep" en el año 1991, y que se hiciera muy popular también en los demás países francoparlantes.

Reino Unido:

Los orígenes se remontan al siglo XVI-II con Francis Barlow, quien utilizó bocardillos parecidos a banderas o rúbricas en sus hojas de propaganda de "El espantoso asunto infernal de los papistas". Luego, los vicios y los disparates sociales de la época fueron satirizados en "La historia de una prostituta", de William Hogarth, la primera de sus ilustraciones morales sobre asuntos modernos, presentados en colecciones de grabados para ser leídos en secuencia como un relato.

En 1809 llegó, por parte de T. Rowlandson, una serie de aventuras de un personaje dibujado: "El viaje del Doctor Syntax". En 1841 aparece la revista humorística "Punch". En 1867 llegaría lo que muchos consideran como el primer personaje del cómic inglés: "Ally Sloper", creado por Charles Ross, con dibujos de Marie Duval. En 1890 fue el auge de las revistas de cómics, principalmente con la aparición de "Comic Cuts" (editado por A. Harmsworth) y de "Chip".

Entre 1950 y 1969, se publicó, en la revista "Eagle", a "Dan Dare", de Frank Hampson. En 1957 aparece, en el "Daily Mirror", "Andy Capp" (imagen de la derecha), de Reg Smythe. En 1963 llegaría "Modesty Blaise", de O'Donnel y Holdaway, y, ya en 1969, "Varoomshka", de John Kent. En 1977 se pusieron en marcha los Pre-

mios Eagle. Ese mismo año apareció la revista “2000 AD”, orientada hacia la ciencia ficción, donde aparecerían tiras como “Juez Dredd” (de John Wagner y Carlos Ezquerra) y “La balada de Halo Jones” (de Alan Moore y Ian Gibson).

Entre las tiras que aparecían en el diario “The Guardian” valen mencionar las feroces sátiras políticas de Steve Bell, tituladas “If” (año 1981) y, posteriormente, el cómic “Gemma Boverly”, de Posy Simmonds.

1.2.2 Australia

El cómic en Australia inicia en el año 1900. El primer Cómic fue Vumps, que equivalía a los papeles de un niño británico, como Boy's Own, Chum y The Gem, que se publicó en 1908. El 7 de octubre de 1911, aparecieron cómics de colores en The Comic Australian, una publicación semanal que contenía chistes y poesía, que continuó por 87 números hasta junio de 1913. En 1916, inició un periódico infantil llamado La Edad de Oro. Presentó tiras que incluyen The Two Rogues, de L. de Konigh; Fish & Chips de Norman McMurray y The Strange Adventures of Percy the Pom de Wynne Davies. El 13 de noviembre de 1921 vió el primer número de Us Fellas, de Jimmy Bancks, en la página Sunbeams of the Sunday Sun, esta tira cómica presentó al personaje de Ginger Meggs, la tira cómica australiana más antigua. El primer Anual de Sunbeam (Ginger Meggs) apareció en 1924 y continuó apareciendo cada Navidad durante los próximos 35 años.

En la década de 1970, hubo un resurgimiento de la actividad cómica local, que se inspiró en la escena cómica clandestina estadounidense explícita y politizada, aunque principalmente asociada con revistas radicales como Revolution, High Times y Nation Review. Gerald Carr revivió el libro de historietas de estilo de aventura australiano también en 1974 con el vampiro más vendido, coincidiendo con el boom cómico de terror de los tiempos, seguido por Brainmaster y Vixen (1977) y Fire Fang (1982). Vixen se convirtió en la primera súper heroína de cómic de Australia.

La década de 1990 también vio una explosión de cómics en forma de revista debido a la fácil disponibilidad de fotocopadoras

y el envío barato. Muchos artistas que comenzaron publicando fotocopias de cómics en blanco y negro en este momento han continuado convirtiéndose en ilustradores y novelistas gráficos populares, entre ellos Mandy Ord, Ben Hutchings, Anton Emdin y Jules Faber. Los artistas /escritores australianos también comenzaron a producir regularmente trabajos para compañías de cómics en el extranjero, un desarrollo facilitado por Internet, como una herramienta tanto para el talento de scouting como para el envío rápido de productos.

1.2.3 Asia

China:

Es el país más grande del continente asiático, siendo la primera potencia mundial y uno de las civilizaciones más antiguas del mundo, cierto es que posee una vasta historia en el mundo de las viñetas como expresión social. Manhua, como se denomina a la historieta allá, tiene inicio desde los primeros dibujos paródicos o de las historias que se contaban en batallas, como ornamento de la situación. Desde la batalla de los Unos el ejército mongol más poderoso de todo el continente en 1200 hasta la revolución cultural que azotó China en 1960 sobre la propaganda comunista. Pero, entre estos periodos de tiempo, existieron manhuajis que se encargaban de la creación de cómics para entretener y educar.

Entre los que podemos mencionar, esta "Chop chop Connie", cual nació en las páginas del cómic Blackhawk durante la era de los 40's, dicha historieta fue creada por Will Eisner, Chuck Cuidera y Bo Powell para Quality Comics. Se representaba a Chop Chop como la personificación del asiático iletrado, rústico y de aspecto cómico, (Historia y Comic, 2015).

Corea del Sur:

Llamado normalmente Manhwa por los surcoreanos, el cómic en esta región tiene un inicio hace mucho tiempo, en 1908, se vio el primer recorte de manhwa por medio de periódicos contando historia de la época. En los 60's adquirieron popularidad durante la intervención nor-

teamericana con un estilo más liberal. Inspirado en el manga japonés, y adquiriendo carácter y estilo propio a partir de los 80's, en el año 2000 cambio a formatos digitales y que hoy en día es completamente famoso por su contenido y cantidad, además de facilidad de adquisición. Ahora, en el exterior, durante los años sesenta y setenta, se trabajó para los editores Charlton Comics, Warren Publishing, Iron Horse Publishing, Skywald Publications y Marvel Comics.

Los principales manhwa y webtoons varían, aquellos de contenido político o crítico se ven en las redes por medio de los webtoons, donde se caracterizan debido a la explosión de la popularidad del manga en América, muchos de los títulos con licencia adquiridos para el mercado estadounidense buscan emular los elementos populares de otras series exitosas, (Berndt).



Blackhawck, Will Eisner & Bo

Japón:

El siglo XIX fue prolífico en demostrar una imagen del asiático salvaje, no civilizado, en contraposición con el europeo y occidental, sin embargo, no es así y todo esto se ve reflejado en la literatura o en comics posteriores en países occidentales en representación de países como Japón y China.

Al comienzo del siglo XX, se produce un hecho culturalmente significativo, la Restauración Meiji (1868) donde Japón abre sus puertas al mundo occidental, transformándose en un actor activo en el escenario internacional, pasando del feudalismo a convertirse en una de las primeras potencias industriales del mundo, (Dennis, 2012).

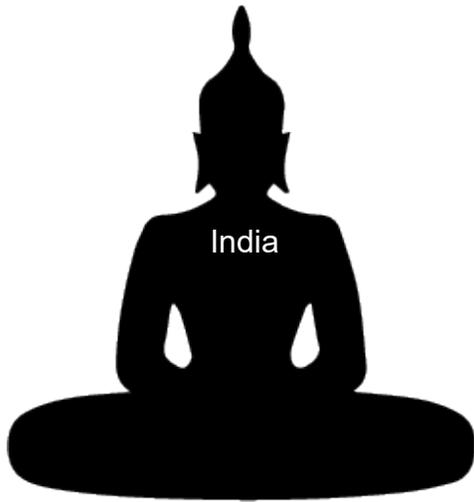
Esto trajo consigo, la demostración de lo increíblemente interesante del arte japonés, donde demostraba distintas características por medio del dibujo, principalmente erótico o patriótico. Los dibujos de viñeta nacieron mucho antes, durante el periodo Nara, se hacían dibujos de las muertes importantes en las tumbas para recordar a los difuntos y expandir la noticia. Las caracterizadas epopeyas mostraban gran dinamismo, con sus abundantes efectos sonoros, teniendo un punto de origen en la tradición gráfica del ukiyo-e.

A partir de 1900, el manga, como es denominado por el idioma japonés a las historietas, se ve representado por un protagonista que suple como héroe de la historia que se ve envuelta, como el caso de Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu (1902), considerado el primer manga, por el autor Kitazawa. Sólo cristalizaría con los rasgos que hoy conocemos tras la Segunda Guerra Mundial y la labor pionera de Osamu Tezuka, con su trabajo "New Treasure Island". Con

el tiempo, más específico decir que a finales de los 1980 es cuando alcanzaría su mayor repercusión, con Akira de Katsuhiro Otomo (1982-93) y Dragon Ball de Akira Toriyama (1984-95). Personalmente, agregó Jojo Bizarre Adventure de Hirohiko Araki (1987-2004) como muestra de la aculturación en países que en un principio se cerraban al público internacional.



Chacha Chaudhary. Pran
Kumar



batir al crimen) volando de los anaqueles.

Siguiendo un breve bache en la década de 1990, ha habido una resurrección en la pasada década. Formatos de historietas más maduras han emergido, y las casas editoriales extranjeras y locales que las publican se han expandido dentro de múltiples géneros, de acuerdo con un informe reciente del Wall Street Journal, (CNN en Español, 2012). Es fácil hoy en día con la globalización y las redes sociales apreciar las muestras de esta cultura.

La india tiene una increíble historia de la historieta o viñetas, este territorio de los superhéroes ya les pertenece a figuras como Super Kudi y Pavitr Prabhakar. Es normal que en la actualidad el tema del héroe y del protagonista salvador se encuentra en la historia de los comics, pero en caso de la India se nota que es una tierra de fantasía multicultural, con temas que van desde la mitología, al humor y hasta el horror. De hecho, los artistas para historietas indios y novelistas gráficos comentan que casi no hay cabida para los superhéroes occidentales hoy en día. Esto es muy claro para todos aquellos que asistieron en febrero pasado al Comic Con en India, en Nueva Delhi.

Ahora, el país es históricamente básico en las artes, como cualquier otra desde las artes plásticas se ve cómo va transformando las imágenes y empieza con los libros ilustrados desde el 1500. Aun así, volviendo a la actualidad, las historietas estaban orientadas principalmente hacia los niños y comenzaron a despegar en la década de 1960 con títulos tales como Amar Chitra Katha (Historias de imágenes inmortales) y Chacha Chaudhary (Tío Chaudhary, sobre un viejo que utiliza su ingenio para com-

Filipinas

Komiks, como se les llaman a las historietas en Filipinas, basada en la palabra “Cómics”; Son populares en todo el país desde la década de 1920 hasta el presente. Los komiks se inspiraron principalmente en las tiras cómicas y las historietas estadounidenses de principios del siglo XX. Luego de la Segunda Guerra Mundial, se hicieron famosas en toda la Isla, por lo que con la llegada del internet, el mundo del comic paso a lo digital, y son producidos por artistas independientes basados en la web han llamado la atención de lectores locales y extranjeros. Los principales cómics en Filipinas: “Revolution comes with the evolution of the race” por Dr. José P. Riza (1986). Así como el conglomerado de historias “Komiks” en 1953.

Turquía

El cómic en Turquía roza entre otras variantes entre lo patriótico con las viñetas de crítica social en los libros de historia y en algunos periódicos locales. Pero, con mucho cuidado debido a la gran presión actual sobre la libertad de expresión impuesta por el gobierno turco. Ahora, en segundo lugar viene lo sexual o erótico, que es muy censurado y su venta es ilegal, (Servantie, 2007). Crónicas desde Turquía, Siria e Irak, de Sarah Glidden (Salamandra Graphic) son las principales en la región. Desde el cambio de milenio, los cómics han visto un aumento inesperado en la atención crítica y académica. Aparentemente, esto puede explicarse por tres corrientes más grandes: primero, la expansión casi ilimitada de la economía de mercado, incluido el consumismo y una nueva relevancia de la “cultura



1.3 EL CÓMIC EN AMÉRICA DEL NORTE E IBEROAMÉRICA.

1.3.1 América del Norte.

Estados Unidos

Se considera que Norteamérica es la cuna del cómic, pues allí se inició su publicación en forma masiva en los periódicos, y también se empezaron a publicar los "Comics". El origen de la historieta en los Estados Unidos está estrechamente ligado al desarrollo del periodismo moderno. La causa principal fue la lucha de poderes de Hearst y Pulitzer, dos magnates de la prensa norteamericana, en la puja por la conquista de nuevos lectores de los diarios de información. Hearst se hace a su propio equipo de dibujantes y se trae del "World" a Richard F. Outcault, quien es considerado el pionero de la literatura dibujada.

La primera página de historietas del "World" apareció el 9 de abril de 1893; se hicieron los primeros experimentos con el color, y Outcault crea, en 1895, a "Yellow Kid" (el Chico Amarillo), personaje que refleja la vida de los bajos fondos y se convierte en la principal atracción del diario. Las series de aventuras llegarían por el año 1924, con tiras como "Wash Tubbs". de Roy Crane, en 1928, de Nowlan y Calkins, y por "Tarzán", en 1929, de Hal Foster. Por otra parte, en 1929, como un personaje secundario de la tira "Thimble Thater" llegaría "Popeye el marino", creado por Elzie Segar, y, en 1930, "Blondie" una tira familiar, de Chic Young. Varios personajes que fueron famosos como dibujos animados también tendrían su aparición en las historietas, como "Felix the Cat", de P. Sullivan (en 1923), "Betty Boop", de Fleisher y Counihan (en 1925), "Mickey Mouse", de Walt Disney (en 1930), "Donald Duck", también de Walt Disney (en 1934), y, finalmente, "Tom y Je-

rry", de W. Hanna y J. Barbera (en 1942).

En 1938, a través de DC Comics, llegaría "Superman", personaje creado por Jerry Siegel y Joe Shuster en 1933, el cual inauguraría la moda de los "superhéroes" disfrazados, poseedores de poderes extraordinarios y dotados de una doble personalidad. Luego llegarían otros títulos de la misma editorial, como ser "Batman" (1939, de Bob Kane y Bill Finger), "Flash" (1940, de Gardner Fox y Harry Lampert), "Green Lantern" (1940, de Bill Finger y Martín Nodell), "Robin" (1940, de Kane y Finger), "Catwoman" (1940, de Finger y Kane), "Aquaman" (1941, de Paul Norris y Mort Weisinger), "Wonder Woman" (1941, de William Moulton Marston), "Green Arrow" (1941, de Mort Weisinger y George Papp) y entre otras tiras cómicas.

Por otra parte, durante la segunda guerra mundial (de 1939 a 1945), muchos comics se convierten en instrumento de propaganda militarista.

A partir de la década del '60 la compañía "Marvel Comics" saldría a competir fuerte con la ya mencionada editorial "DC Comics" en el rubro del género de los superhéroes. Así, "Marvel Comics" publicaría "The Fantastic Four" (año 1961, de Stan Lee y Jack Kirby), "SpiderMan" (en 1962, de Stan Lee y Steve Ditko), "Hulk" (año 1962, de Stan Lee y Jack Kirby), "Thor" (año 1962, de Stan Lee, Larry Lieber y Jack Kirby), "Ant-Man" (año 1962, de Lee, Lieber y Kirby), "Wasp" (año 1963, de Lee, Hart y Kirby), "Iron Man" (1963, de Stan Lee, Don Heck, Jack Kirby y Larry Lieber), "Dr. Strange" (1963, de Lee y Ditko), los "X-Men" (1963, de Lee y Kirby), "Hawkeye" (1964, de Lee y

Heck), "Daredevil"(1964, de Stan Lee y Bill Everett), la primera versión de "Guardians of the Galaxy"(1969, de Arnold Drake).

méxico

Luis Felipe Castañeda, reportero, nos cuenta que "En sus primeros años, los cómics mexicanos se enfocaban en hacer un retrato de la cultura popular y en la creación de personajes con los que el pueblo se pudiera identificar". Esto debido a que se publicaban en revistas y periódicos de la época, y sirvieron como impulso para el proceso de alfabetización de un país post-revolucionario, cuya población sufría graves carencias en el desarrollo social. Los cómics resultaron un vehículo eficaz, sencillo y, sobretodo, barato para llevar el hábito de la lectura a un sector hasta entonces marginado, (Mayorga, 2013). En aquella época se editaban como parte de los periódicos del país y de algunas campañas publicitarias. No existían editoriales especializadas. Fue hasta la década de los 40 que se vivió el primer auge del cómic en México. Gabriel Vargas fue uno de los principales responsables. La Familia Burrón se convirtió en piedra angular para el despegue definitivo del género. En 1948, Vargas publicó por primera vez la historia de Borola y Regino.

Por la misma época nació Memín Pinguín, creado por Yolanda Vargas Dulché en 1943, con dibujos de Alberto Cabrera y Sixto Valencia. Ambos cómics son considerados como pilares que ayudaron al desarrollo y consolidación de la industria de la historieta en México.

México inició su propio camino en el mundo de los superhéroes con la aparición de Kalimán, que nació originalmente como radionovela, pero que gracias a su aceptación llegó al impreso y fue publicando de 1965 a 1991. Yolanda Vargas junto a su

esposo Guillermo de la Parra creó Editorial VID, empresa que comenzó a editar El pecado de Oyuki, Lágrimas y Risas, Kendor, el hombre del Tíbet y El Pantera. En la década de los ochentas hicieron gestiones para comprar licencias extranjeras que incluían a Superman, Batman, Linterna Verde y otros personajes de DC comics. Es necesario también destacar a "Rius" conocido por su sentido del humor, su sátira y su compromiso político, y es un autor muy prolífico con más de 100 obras.

1.3.2 Iberoamérica

Existen muchos países que no han logrado consolidarse como un centro de producción del cómic de la dimensión de Francia, Japón o Estado Unidos, en países como México, España y Argentina se han vivido verdaderas edades doradas sin que dichas bonanzas hayan generado un clima estable y económicamente sólido para la producción a gran escala y sostenible a largo plazo. Como se ha citado anteriormente, un buen ejemplo de esta situación es México, que durante los años cuarenta logró un volumen de ventas tal que se publicaban ocho ediciones por semana de las series más populares, sin embargo, una industria que llegó a semejante nivel de éxito ha perdido tanto terreno que, hoy por hoy, es casi invisible en el contexto regional en cuanto a ventas e impacto cultural.

Las historietas han influido en la mayoría de los países de Iberoamérica como en Brasil a principios del 1930 y 1945 tuvo un gran impacto de los suplementos juveniles. Como primera obra surgió la aclamada "A Gazetinha" (como suplemento del periódico "A Gazeta de São Paulo"), donde se publicaría "Garra Cinzenta" de Armond y Da Silva para luego dar paso en 1934 "Suplemento Juvenil" (en Río de Janeiro), con cómics de Monteiro Filho, Dias da Silva, Barroso, Euzebio,

Alcyro Dutra y Salvio. En 1937 llegaría "O Globo Juvenil" (suplemento del periódico "O Globo de Río de Janeiro"), habiendo pasado por sus páginas "Li'l Abner", "The Phantom" y "Alley Oop", como otras series.

En Bolivia a finales del siglo XIX se mostraban caricaturas en las revistas, ejemplos claro de esto se destacan a partir del siglo XX. "Cascabel", es considerada una de las revistas más importante que vió la luz en 1961, original de Pepe Luque y Rulo Valí, con ilustraciones, caricaturas, y con tiras como "La Maquinita" (de Villas) y "Rayo justiciero" (de Luque). También estuvieron las revistas "Atica", "Aplausos", Leyendas (1976), Alí Babá (con los personajes "Salustiana y Toribio", de Santalla y Pozo), "Goro" (1977, donde aparecía "Ulinchito", de León), PenDx (1983), El Quirki (1985).

En cambio en Chile, las caricaturas de carácter político incluyendo la proliferación de revistas de humor e infantiles daría el inicio al cómic chileno en el siglo xx, dado que en 1906 aparece por primera vez Federico Von Pilsener debutando en la revista zig-zag. En otras fecha "Condorito" de



la revista "Okey" se convierte en un personaje trascendental gracias a su humor sano que le otorgó aceptación mundial.

recería un segundo número de la revista, esta vez con una gran variedad de historietas. Ese año apareció por primera vez

Las historietas abren paso en Colombia en 1924 con "Mojicón" de Adolfo Samper, mientras en 1933 se convierte en el primer cómic infantil de la revista "Chanchito", "Merlín, Michín y Pombo" otra obra que surge en la décadas de los 40's logra tener un mayor desarrollo a principio de 1960.

Las historietas en México eran llamadas "monitos". La primera historieta que se publicó en México fue "Rosa y Federico", de Cuéllar y Villasana, en un periódico, en 1869. En la fecha de 1880 la cigarrería "El Buen Tono" insertó en cada cajetilla la "Historia de una mujer", una serie de 102 litografías del catalán Eusebio Planas. En los primeros años del siglo XX, la prensa publicó tiras con personajes fijos, como "Don Chepito" (de Posada), "Aventuras de un turista" (de Martínez Carrión), "Las aventuras de Adonis" (de Lillo), "Casianito el niño prodigio" (obra anónima), "Macaco y Chamuco" (de Torres), "Sisebuto" (de Pérez y Soto), El cómic en Ecuador tuvo personajes con una vida algo breve y no lograron alcanzar la popularidad que merecían, aunque podemos mencionar a "Juan Pueblo" (1918, de Salinas), "Saeta y Raffles" (1924, de Gómez), "Zumbanbico" (1932, de Alfonso), "Don Canuto" (a1961, de Jácome), "Cirilo, Bolón y Nellocó" (1970, de Peñaherrera), "El gato" (1978, de Santibáñez), etc.

Se considera que el primer cómic como tal, apareció en el año 1983, y el mismo fue "Panfleto" con sus aventuras en una tira cómica que se publicaría en la revista que lleva consigo el mismo nombre, liderado por Iván Valero Delgado. "Panfleto" se encontraba acompañado por: "El Conde Alcoholicita", que en 1989 apa-

1.3.3 Cultura iberoamericana en el cómic.

Viñeta a viñeta, color directo sobre la viñeta. Tres años y medio dedicados en exclusiva a un proyecto en el que no quería renunciar a nada. Me niego a que por hacer 300 páginas haya que simplificar el dibujo. Lo que me gusta del arte y que apliqué en Ardalén es una máxima muy sencilla: es mi obra y yo elijo (Prado, 2014). Estas obras gráficas, van dirigidas a los más jóvenes. Tienen incluso un mayor poder de persuasión, hasta influir en sí en la personalidad de los lectores. Además las historias de superhéroes han ido evolucionado, pasando a otras plataformas como el cine, la televisión y el periódico u otra área gráfica, hacen que se mantengan vigentes y actualmente forman una industria que abarca más allá de lo audiovisual o las revistas cómicas.

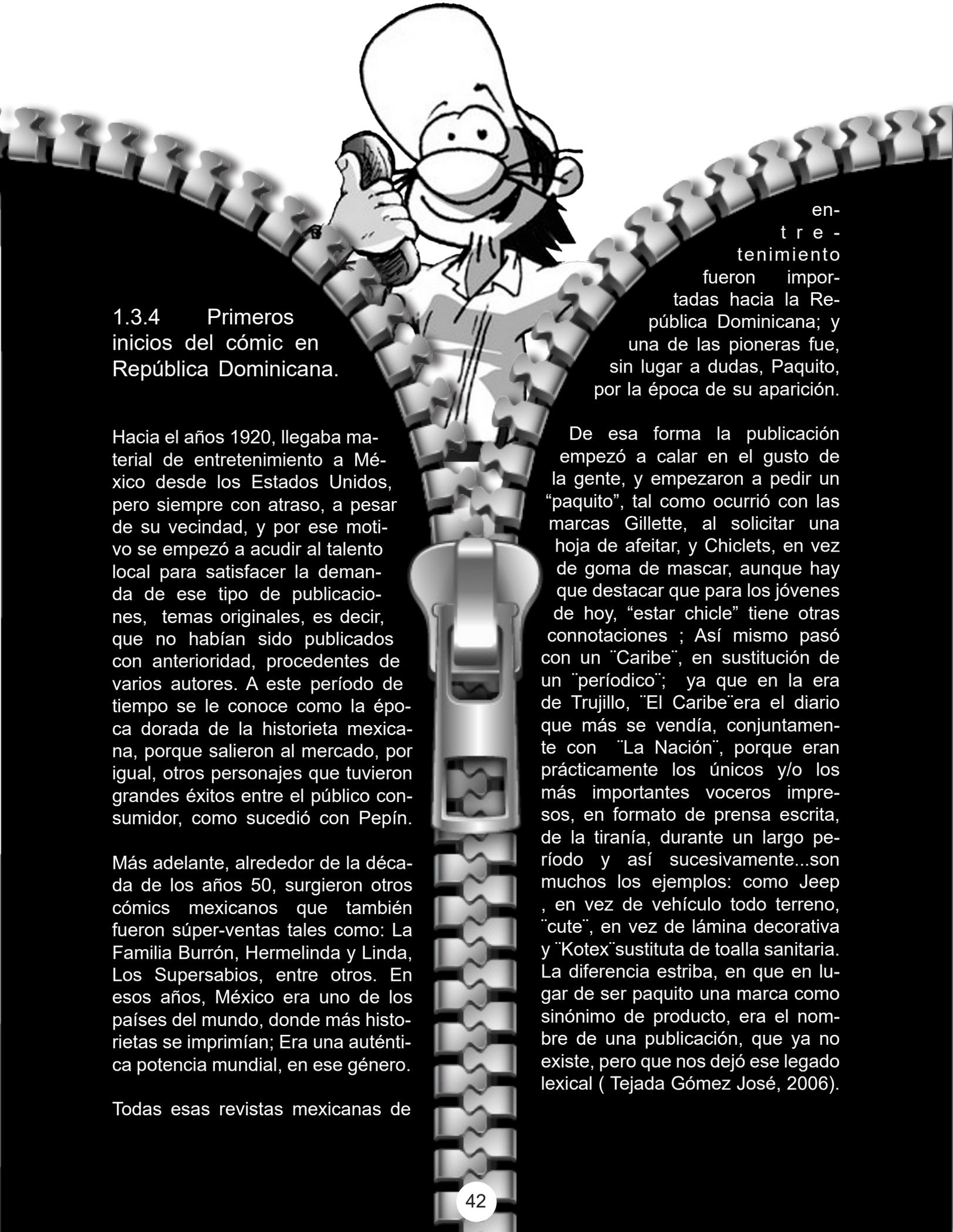
¿Pueden las historietas influir en la sociedad actual? Para esto se debe revisar la historia del mundo y comparar con la historia de los cómics. Se verá cómo se entrelazan y se afectan mutuamente; como cambian a medida que las generaciones evolucionan y también la resistencia que puso el gobierno de los Estados Unidos en la década del cincuenta que casi extingue la industria de los cómics y fomentó el mito de que éste tipo de lectura es sólo para niños y una mala influencia, también como este mito se ha ido cayendo gracias a tener lectores declarados de treinta a cuarenta años y la popularidad que goza este género con eventos que fomentan su valor. El lector avanza en edad y se convierte en un fiel consumidor de productos y novedades de cómic.



Jose Guadape Posada
Don chepito Torero



Ardalén, Prado (2014).



1.3.4 Primeros inicios del cómic en República Dominicana.

Hacia el años 1920, llegaba material de entretenimiento a México desde los Estados Unidos, pero siempre con atraso, a pesar de su vecindad, y por ese motivo se empezó a acudir al talento local para satisfacer la demanda de ese tipo de publicaciones, temas originales, es decir, que no habían sido publicados con anterioridad, procedentes de varios autores. A este período de tiempo se le conoce como la época dorada de la historieta mexicana, porque salieron al mercado, por igual, otros personajes que tuvieron grandes éxitos entre el público consumidor, como sucedió con Pepín.

Más adelante, alrededor de la década de los años 50, surgieron otros cómics mexicanos que también fueron súper-ventas tales como: La Familia Burrón, Hermelinda y Linda, Los Supersabios, entre otros. En esos años, México era uno de los países del mundo, donde más historietas se imprimían; Era una auténtica potencia mundial, en ese género.

Todas esas revistas mexicanas de

entretenimiento fueron importadas hacia la República Dominicana; y una de las pioneras fue, sin lugar a dudas, Paquito, por la época de su aparición.

De esa forma la publicación empezó a calar en el gusto de la gente, y empezaron a pedir un "paquito", tal como ocurrió con las marcas Gillette, al solicitar una hoja de afeitar, y Chiclets, en vez de goma de mascar, aunque hay que destacar que para los jóvenes de hoy, "estar chicle" tiene otras connotaciones ; Así mismo pasó con un "Caribe", en sustitución de un "periódico"; ya que en la era de Trujillo, "El Caribe" era el diario que más se vendía, conjuntamente con "La Nación", porque eran prácticamente los únicos y/o los más importantes voceros impresos, en formato de prensa escrita, de la tiranía, durante un largo período y así sucesivamente...son muchos los ejemplos: como Jeep , en vez de vehículo todo terreno, "cute", en vez de lámina decorativa y "Kotex" sustituta de toalla sanitaria. La diferencia estriba, en que en lugar de ser paquito una marca como sinónimo de producto, era el nombre de una publicación, que ya no existe, pero que nos dejó ese legado lexical (Tejada Gómez José, 2006).

1.3.5 Influencia del cómic en la sociedad Dominicana.

Cómics, historietas, novelas gráficas y otros formatos de arte secuencial utilizados para la narración gráfica de todo tipo de historias se vuelven cada día más populares en todas partes del mundo, y República Dominicana no se queda atrás porque también crea sus cómics. Sí, una nueva generación de artistas dominicanos busca compartir sus creaciones. Una y otra vez el cine, las series de televisión, los videojuegos y otras formas de entretenimiento visitan la inagotable fuente de los cómics para adaptar todo tipo de historias, desde épicas sagas hasta dramas más personales y, aunque normalmente estas publicaciones provienen de países como Estados Unidos, Japón, España o Francia, República Dominicana ya se puede anotar en esa distinguida lista porque aquí también se publican cómics creados por artistas locales. (Prats, 2018)

Es indiscutible la gran influencia que los comics y mangas han ejercido sobre quienes los siguen en el país, generando a que los amantes de este arte tan peculiar realicen festivales como “J-Fest”, un festival dominicano que nació en el 2007, y se celebra interanual en el mes de noviembre, realizándose actividades y concursos relacionados con la cultura popular japonesa.

Además de la creación de páginas seguidas mundialmente como MCAnime.net, que para la sorpresa de muchos es una de las páginas más influyentes de mangas y anime dominicana creada por Máximo Castro en el 2005, con más de 3,500,000 visitas de aquellos que siguen este magnífico mundo de ficción. A pesar de todo, las ventas de las histo-

rietas son escasas en la República Dominicana debido a que no existen tiendas especializadas en la distribución y venta, aunque se pueden encontrar ejemplares tanto locales como extranjeros en la librería Cuesta. (Gil, 2011)

Como todos los cuentos, historias y fantasías llegan a su final, aunque para esta acaba de comenzar; mientras haya alguien que sienta miedo, que se sienta solo, que se encuentre a oscuras en la ciudad, víctima de la injusticia y crea que no puede continuar, justamente ahí en ese momento, habrá un superhéroe que llegará para rescatarlo del mal.

WEBCOMIC

Los webcómic son la nueva evolución del cómic a escala mundial. En el país existen diversos exponentes que plasman sus ideas a través de la Internet, tratando de llevar el mensaje de una manera más fácil y económica. De acuerdo con Arcadio Encarnación, creador del espacio virtual Zothique, el último continente (dedicado a la literatura fantástica y en particular al horror cósmico) el cómic digital nació en el país como una respuesta a la falta de apoyo económico a la industria del cómic criollo.

En adición, uno de los mayores exponentes del cómic digital dominicano, AJ Martí (creador de Comiccinema.com), explicó que las ventajas del webcómic son fantásticas.

“Primero, permite que cualquiera pueda crear y publicar su material sin necesidad de una editora. En segundo

lugar, la Internet llega a millones de personas en el mundo. Es un medio masivo, que crece por millones de usuarios y es relativamente barato y seguro”.

Por otra parte, Martí expresó que la Internet es el medio del futuro, pero no cree que el cómic impreso sea destronado ni tampoco que la Internet lo afecte, ya que, según dice, “aún hay millones de personas que prefieren llevarse su cómic bajo el brazo”.

MARCO REFERENCIAL

Sonia Yurley Jiménez (2010) *La sátira política y de las costumbres del periódico El Bateo: Medellín 1907-1957, Colombia, Universidad de Antioquía.*

Este artículo se refiere al periódico satírico El Bateo, el cual circuló en Medellín entre 1907 y 1957; se ofrece una caracterización de su discurso y un breve análisis de su sátira política y de las costumbres. Este periódico cobra relevancia no sólo como una fuente valiosa, y poco explotada, para el estudio de la historia política y social de Medellín, sino como un producto cultural que merece ser analizado en su contexto. Adicionalmente, El Bateo se erige como un nuevo tipo de prensa satírica, diferenciada de la decimonónica, pues le retira el derecho de exclusividad a la política, para incursionar en la sátira de las costumbres y en las trivialidades humorísticas. La profusa publicación de caricaturas le brindó, además, la posibilidad de llegar a un público amplio, incluso analfabeta. Eso es positivo porque incentiva el amor a la lectura.

Isabel García Martínez (2013), *El cómic como recurso didáctico en el aula de español como Lengua Extranjera, España, Máster universitario en*

enseñanza de español como Lengua Extranjera, Universidad de Cantabria.

En España, el cómic ha sido tradicionalmente asociado al público infantil con una función puramente de entretenimiento, a pesar de que hubo intentos sin éxito por utilizarlo como medio propagandístico e ideológico durante la Guerra Civil. En muchos casos el público general olvida o desconoce la existencia de ejemplares destinados a lectores adultos, como Maus de Art Spiegelman, Watchmen o V de Vendetta de Alan Moore. Aún así, este medio posee numerosos adeptos en nuestro país, reflejándose en el Premio Nacional del Cómic, la Asociación Española de Amigos del Cómic, el Salón Internacional del Cómic de Barcelona, el Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias y en el Salón Internacional del Cómic de Granada.

Aunque la situación del cómic en la península todavía dista de otros países con más tradición en el noveno arte como Estados Unidos, Japón, Bélgica, Francia o Suiza. Frecuentemente, el cómic se suele abordar en el aula de un modo anecdótico puesto que en muchos casos los docentes poseen concepciones erróneas sobre la versatilidad de este medio y, por lo tanto, desaprovechan las oportunidades que les pueden llegar a brindar.

Este trabajo fin de máster se enmarca dentro del ámbito del aprendizaje de español como lengua extranjera, un campo en plena expansión y con una demanda que aumenta progresivamente dentro y fuera de nuestras fronteras, de manera reglada y no reglada. Se ha detectado un vacío de información sobre las creencias y usos del profesorado de este ámbito respecto al uso del cómic como herramienta pedagógica y didáctica, así como una irregular presencia de este medio en los manua-

les de español como lengua extranjera.

Por este motivo, el objetivo principal del trabajo es destacar la idoneidad y versatilidad del cómic como herramienta pedagógica, descubrir las creencias y su uso por parte de los docentes, analizar su presencia en los manuales más utilizados, así como poner de relieve sus posibles aplicaciones didácticas en el aula de español como lengua extranjera.

Este trabajo constará de los siguientes capítulos: en primer lugar, comenzaremos tratando el medio narrativo en sí mismo a través de una aproximación terminológica y su lenguaje, así como un breve recorrido por el cómic en el mundo hispano. Tras ello, se explica la idoneidad de este recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera, así como los resultados de una investigación de paradigma cuantitativo llevada a cabo a través del correo electrónico y las redes sociales sobre las creencias y el uso que hacen del cómic los docentes.

Posteriormente se analizarán los manuales de español como lengua extranjera de dos niveles diferentes: B1 y C1 a través de un guión previamente establecido y cuidadosamente elaborado. Por último, para finalizar, se presentará una propuesta didáctica siguiendo las directrices del presente trabajo y se expondrán las conclusiones. Asimismo, en las últimas páginas, en los anexos, se podrán visualizar elementos de este trabajo que pueden facilitar su comprensión: el cuestionario realizado, sus resultados y el análisis detallado de los manuales. El aprendizaje de idiomas cuenta con un recurso inagotable a través del cómic, ya que existen muchas variedades.

Josep Avaria Avaria (2013). *El cómic y la crítica social. Propues-*

tas desde la autobiografía y etnografía, Universidad de Granada.

Los cómics han tenido una gran influencia en los cuales han tenido fórmulas creativas y búsquedas, las cuales incluyen la etnografía, el reportaje, estudio histórico, la voluntad didáctica y la defensa de la ruralidad, el autor francés Davodeu es claro ejemplo de expresar tales cualidades en sus ilustraciones aplicadas en el cómic clásico.

Muchas de las historietas originales incluyen propaganda explícita que a la vez no es ningún cuerpo ideológico concreto, estas creaciones únicas y originales, por lo tanto nuevas y novedosas, en cuanto al formato, la temática y la manera en que son contadas en las cuales muchas buscan rescatar de la vida cotidiana los elementos políticos de crítica social y ponerlos en valor, buscando que ello genere un diálogo fructífero y enriquecedor a partir de su lectura tanto o más que lo ha supuesto su concepción.

Ruepert Jiel D. Cao (2016), *Los peligros de la sátira: desafíos y riesgos que enfrenta la sátira filipina Bloggers, Philippines, De La Salle University.*

Filipinas siempre ha estado inmersa en controversias políticas y sociales, principalmente en denuncias de corrupción. Medios de comunicación tradicionales juegan un papel en criticar al gobierno por su incapacidad para resolver problemas sociales y la corrupción en el gobierno. Medios de comunicación: las organizaciones sirvieron como intermediarios por conducir programas de servicio público conectando personas a las agencias gubernamentales y, a veces, trabajar para buscar acciones correctivas del gobierno. Ellos empuñan considerable poder e influencia en el proceso de alcanzar el cam-

bio social. Sin esta mediación, sería más difícil para las personas subvertir el poder. La introducción del internet permite a ciudadanos comunes no solo a expresar sus opiniones, sino también llegar a los titulares de poder sin la necesidad de pasar por las organizaciones de medios tradicionales.

Las plataformas en línea ahora se pueden usar para lanzar formas de resistencia. Sin embargo, el internet como un medio para el cambio social no está exento de críticas. Los pesimistas piensan que el Internet empeoró la brecha digital. Los estudios argumentan que el Internet, que también está controlado por entidades corporativas, aún actúa como un mediador que reemplazó o agregó al medios tradicionales como intermediarios (DiMaggio et al., 2001). Por otra parte, las organizaciones de medios tradicionales integran cada vez más las redes sociales en las noticias.

Carlos César Martínez Juárez (2017), *El cómic Memín Pinguín: una representación de la sociedad mexicana de la década de los sesenta del siglo XX, México, Universidad Autónoma del Estado de México, Facultad de Humanidades.*

Este trabajo versa sobre el cómic Memín Pinguín en su edición de los años sesenta del siglo XX. Se abordará el objeto de estudio desde la metodología de la historia de la cultura escrita. Ésta tiene múltiples facetas e innumerables campos de estudio e investigaciones que nos permiten entrever el mundo de las letras, de cualquier época desde la invención de la escritura. Se ha priorizado el estudio de publicaciones de los siglos anteriores al XX, con la dificultad que eso conlleva, en todo el mundo sin abandonar del todo las publicaciones más recientes. El tema se presta para muchas investigaciones

que involucran lo escrito en sociedad.

Desde la mente del autor y las formas que tiene para hacer alguna obra escrita, el proceso creativo como punto de arranque; pasando por el mundo de los editores, papeleros, impresores, tipógrafos, ilustradores, y demás personas encargadas de la elaboración material de los impresos; así mismo la red de distribución de los materiales y de las obras que involucran otro tipo de oficios como repartidores y cargadores, para llegar al vendedor o librero, que pone a disposición del público las obras para que sean vendidas y adquiridas por los lectores. El impreso existe, materialmente, para que sea adquirido, y leído sobre todo. El lector y los procesos mentales de éste son el eslabón último en esta red social compleja, porque no sólo actúan individuos identificables sino que la moral, las leyes, la economía y el contexto en general en el cual se desenvuelven estos procesos intelectuales y comerciales, también juegan un papel decisivo en este circuito de las obras escritas.

La propuesta de este trabajo, para comprender más cabalmente este cómic, es hacer un acercamiento desde la perspectiva específica de la historia cultural y más en concreto desde la historia de la cultura escrita. Este tipo de historia tiene su propia metodología y sus objetos de estudio, el cómic forma parte de estos objetos de estudio y la metodología que he seguido es la propuesta por Darnton y Chartier. El modelo de Darnton es el que acabo de describir líneas arriba. En cambio, Chartier privilegia las representaciones hechas por los integrantes de la sociedad en un tiempo determinado.

Ahora bien, se ha privilegiado el estudio de obras eruditas o al menos de publicaciones que estuvieran en algún catálogo de alguna librería para así contabilizar y rastrear

lo que fue de estas obras. También se han estudiado publicaciones periódicas. Mas, no se ha dedicado tanta atención, como cabría suponer, a las historietas o cómics, hijos de la prensa y que se imprimían en buen número y tenían una red de distribución bastante amplia. Esto quizás se deba a que son relativamente jóvenes en comparación con publicaciones de siglos anteriores, además de su carácter popular. Sin embargo, se les ha venido prestando más atención desde la década de los sesentas del siglo anterior, desde puntos de vista sociológicos, psicológicos, antropológicos e históricos también, pero sin el método de la historia de la cultura escrita; al menos no exhaustivamente. Sí hay estudios desde el punto de vista de la comunicación y el cine, pero no contemplan la variable del tiempo y de la sociedad acertadamente. Aíslan la obra en cuestión de todo contexto y puntos de referencia con la realidad.

Aunque hay sus excepciones como en el caso mexicano, la notable antología de tres tomos de Aurrecoechea que ilustra y explica en un contexto dado la proliferación de historietas mexicanas hasta bien entrado el siglo XX. Asimismo en la indagación preliminar no me encontré con investigaciones, que abordaran un cómic en específico, desde el punto de vista de la historia de la cultura escrita. Sí hay trabajos que mencionan la historieta como el de Valentina Torres Septien en el que da un panorama de la industria editorial en nuestro país, en las décadas de los cuarenta y cincuenta. También está el trabajo de Cecilia Greaves que entre en el mismo tenor de hacer un recuento de las publicaciones impresas en México. Lo más cercano a un trabajo específico fue una tesis de la UNAM que estudia el cómic en cuestión desde la óptica de las ciencias de la comunicación, hecha por la historia de la cultura escrita. Lo

que se propone en este trabajo de investigación es, en primer término, encontrar las representaciones de lo mexicano, de la vida cotidiana de éste, de las maneras de vivir, de los valores moralmente correctos e incorrectos a través de las páginas de la historieta para así adentrarnos en el mundo de la historia de la cultura escrita.



1.4 EL HUMOR EN EL TIEMPO

1.4.1 Producción de cómics.

En el cómic, aún más que en el cine, el montaje es esencialmente elíptico, es decir, tiene una vista más panorámica.

El movimiento de los personajes, el ritmo de la narración, los sonidos que provienen del mundo de la ficción: todo esto no puede ser más que insinuado por el autor.

Esto implica un esfuerzo sostenido del lector quien, en últimas, tiene la responsabilidad no solo de organizar una serie de imágenes fijas y discontinuas, sino también de ponerlas en movimiento. Nacache señala acertadamente que, “cuando existe un uso retórico de la elipsis, ésta se convierte en el arte del sobreentendido, de la alusión”.

Arte del sobreentendido y de la alusión: esta podría ser una definición adecuada del montaje del cómic. Nacache identifica dos tipos de elipsis retórica en el cine: la visual y la temporal.

Ambas desempeñan un rol fundamental en el lenguaje del cómic. En la primera, “la cámara va a ver lo que pasa en otro lado” (Nacache Jacqueline, 1997).

Así, el relato visual ignora el evento narrativo principal y obliga al lector a mantener la mirada en un lugar o acción secundarios, mientras dicho evento se desarrolla. Por ejemplo, en una viñeta se muestra que dos automóviles van a chocar. En la siguiente, vemos el rostro sorprendido de un peatón que observa el accidente desde una esquina, y se escucha el estruendo del choque. Los ángulos visuales, tomas y perspectivas ayudan a dramatizar un comic o viñeta.

A menudo, la elipsis visual nos hace contemplar objetos aparentemente insignificantes —una puerta cerrada, una taza de café, la luna sobre las montañas, etc. — mientras se desarrolla, más allá de nuestro campo de visión, aquello que de verdad quisiéramos presenciar.

La elipsis temporal, por su lado, tiene lugar cuando el relato visual decide saltarse deliberadamente un evento narrativo importante, anulando el lapso durante el cual se desarrolla dicho evento. Por ejemplo, en una viñeta vemos a un personaje que apunta a otro con una pistola.

El personaje A está indeciso sobre si debe disparar o no.

Por ejemplo si en una viñeta vemos el rostro asustado del personaje B. Volvemos ahora a un plano detalle de la pistola. De pronto, en otra viñeta, estamos en otra ciudad y en otro tiempo. Esta técnica sumerge al lector en un mar de preguntas que avivan su interés por la trama: ¿Fue capaz el personaje A de apretar el gatillo?, ¿Pudo escapar el personaje B?, ¿Resultó herido?, ¿Murió?. En casos como este, es muy común que la narración regrese al evento importante más adelante por medio de un flashback que despeja las dudas generadas por la elipsis.

La prueba más fehaciente del carácter elíptico del montaje del cómic es la importancia que tienen los espacios vacíos que separan las viñetas en la construcción de las secuencias narrativas. Nacache sostiene que el uso sistemático de la elipsis en el cine evidencia que el vacío ejerce una profunda atracción en las narraciones audiovisuales. Esta “atracción del vacío” es una de las fuerzas principales del lenguaje del cómic.

1.4.2 Cómics una producción de conocimiento.

Unflattening, título que se puede traducir al español como “desaplanar”, es un reciente ensayo filosófico en forma de cómics acerca de la percepción y la condición humana. Se trata de un recorrido complejo que analiza distintas maneras de conocer e interpretar la realidad, a la vez que explora el lenguaje del cómic y sus posibilidades comunicativas. (Sousanis, 2016) Los cómics además de ser un modelo multimodal, está cargado de intercambio de texto que comunican mediante acciones formas y movimiento e incluso contiene líneas de estilo personal lleno de sentido.

El cómic puede parecer simple a una persona que no conozca los niveles involucrados en su complejidad a la hora de lectura, pero al conocerlo es una experiencia de lectura compleja.

Actualmente varias universidades como Oregón ofrecen cursos o programas especializados, en algunos casos este tema

1.5 EL LENGUAJE DEL CÓMIC.

1.5.1 Del entretenimiento a la cultura.

Un tema determinante a la hora de pensar en las oportunidades y los retos que enfrentan las viñetas en español, es la transición entre el modelo del entretenimiento y el de los proyectos culturales. Es necesario señalar que la posición actual que tiene la historieta con respecto a la cultura de las distintas sociedades en las que se inscribe, es muy diferente a la que tuvo en el pasado. La edad de oro en México, España y Argentina, e incluso el origen de los principales referentes del continente, tuvo como paradigma que los cómics son producto de entretenimiento de consumo masivo.

Sin embargo, es evidente que la tendencia mundial de la historieta indica que el noveno arte, hoy por hoy, habita otros ámbitos.

La industria del cómic ha perdido la capacidad de congregar una audiencia masiva pues fue desplazada por medios como la televisión y el cine de grandes taquillas.

Aunque este desplazamiento ha implicado una fuerte caída en los niveles de venta de los cómics, le ha abierto las puertas a procesos creativos que privilegian la expresión artística de los autores. Mientras que con el modelo del entretenimiento, la supervivencia de los creadores está relativamente asegurada, el cómic como proyecto cultural de expresión artística no ha logrado encontrar fórmulas efectivas de ser viable en lo económico.

No en vano, la gran mayoría de los cómics editados en Latinoamérica y España son más un acto de amor por el arte secuencial que una fuente de sustento.

Entre las estrategias que se plantean





distintos países podemos citar algunos casos interesantes como el de la revista Larva de la ciudad de Armenia, Colombia, que ha logrado consolidarse a partir de una serie de becas públicas y apoyos institucionales locales.

Esto le ha permitido no depender de los grandes distribuidores que exigen un nivel de ventas imposible para una propuesta joven y exploratoria. Este espacio no solo sirve como punto de venta de revistas independientes de distintas regiones del país y del continente, sino que es sede de una editorial de autores peruanos como Jesús Cossio y del experimentado

Juan Acevedo, y de internacionales como los argentinos Langer y Enrique Alcatena. Sin duda, la experiencia del espacio comercial le permitió a la Editorial Contracultura, con Benjamín Corzo a la cabeza, no solo conocer los hábitos de consumo sino construir los lectores de las obras que ahora publica. Si bien el proyecto de Corzo depende de las ventas, su éxito está fundamentado en la búsqueda constante de nuevos lectores. Prueba de lo anterior es la edición para Perú que hizo de la memoria gráfica de Jesús Cossio, Luis Rossell y Alfredo Villar, Rupay, historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984 (Cossio, 2018). Este libro ha generado mucha polémica e

interés entre el conjunto de la sociedad peruana que encuentra en él una mirada seria y muy bien investigada sobre un tema que puede generar incomodidad en algunos sectores. Por lo tanto podemos afirmar que más allá de querer agradar a determinado público, esta propuesta propende por buscarle un nuevo nicho cultural a la historieta. Por último, es importante mencionar el caso del grupo Ensamble Cómic, de México, conformado por el guionista Edgar Olivares y los dibujantes Federico Aguilar y Luis Alberto Villegas.

El proyecto consiste en reconstruir mitos, leyendas y costumbres de distintos municipios de ese país produciendo cómics a partir de una detallada investigación de

campo. La publicación de estas historietas depende directamente de un trabajo con la comunidad que las inspira. Así, se genera una serie de historietas con un fuerte vínculo con comunidades específicas y que tiene un gran valor a la hora de establecer diálogos entre distintas culturas. Eso contribuye a fomentar los lazos y a identificar las características de cada cultura. Los ejemplares de las vivencias del personaje guía de este recorrido, Cristóbal el Brujo, dependen en parte del apoyo de becas y programas institucionales. También dentro de este modelo vale la pena mencionar el proyecto Cómic Mitos Urbanos, de Venezuela, que se dedica a recopilar distintas versiones de personajes de la cultura popular como el

Doktor Knoche, María Lionza y Machera. Una de las particularidades de esta iniciativa es la participación de colaboradores de distintos rincones de Latinoamérica como Ivan Santiago, Luis Molina, Nathaly Bonilla, Jesús Torrealba, Rafael Marquina, Juan Lamuñol, Marco Tóxico (Bolivia) y Kemo Sabi (Colombia) por solo nombrar algunos pocos.

1.5.2 Del entretenimiento a la cultura, un cambio de modelo editorial.

Aunque ningún país de la región ha logrado consolidarse como un centro de producción del cómic de la dimensión de Francia, Japón o Estado Unidos, en países como México, España y Argentina se han vivido verdaderas edades doradas sin que dichas bonanzas hayan generado un clima estable y económicamente sólido para la producción a gran escala y sostenible a largo plazo.

Un buen ejemplo de esta situación es México, que durante los años cuarenta logró un volumen de ventas tal que se publicaban ocho ediciones por semana de las series más populares, sin embargo, una industria que llegó a semejante nivel de éxito ha perdido tanto terreno que, hoy por hoy, es casi invisible en el contexto regional en cuanto a ventas

Por otro lado, se vive un momento de renovado interés por los globos y las viñetas por cuenta del salto cualitativo que ha representado el surgimiento de la novela gráfica internacional y el uso pedagógico del cómic.

Aunque los centros editoriales más importantes todavía tienen el control de la mayoría de las historietas que se imprimen en el mundo, este nuevo formato ha dado pie a propuestas editoriales con ambiciones artísticas coherentes y con excelentes perspectivas.

El reto de la región, sin duda, es establecer canales de comunicación e intercambio que de verdad permitan dejar de hablar de contextos particulares o de esfuerzos individuales y pasar a referirse a fenómenos editoriales de largo alcance.



1.6 CRÍTICA SOCIAL.

1.6.1 Origen de la crítica social.

La crítica social viene en diferentes caras y formas con el fin de hacer llegar la insatisfacción de una sociedad. Esto significa que la crítica a aspectos sociales, políticos y hasta culturales pasa por una larga lista de artes que las usan como medio de expresión.

En el medio profesional y académico del diseño vive un tipo de discurso desde hace tiempo, el cual ha sido desmontado como un idealismo humanista denunciando las acciones antisociales del sistema social y económico, en vez de poner estos ámbitos en una cuestión profunda. Esto significa que una crítica que sostiene las condiciones estructurales de un fenómeno que cuestiona a un escándalo, es parecido al resurgimiento de un flagelo mostrado a la población. Y, desde la literatura hasta el diseño, que se compromete frecuentemente en esta actitud o “denuncia el carácter antisocial” de ciertos aspectos, no significa que vaya apegada a la lógica de los respectivos acontecimientos. En esa crítica de superficie se inscribe la amplísima mayoría de los textos dedicados a la reivindicación de la cacareada “función social del diseño”, (Chaves, 2015). Se hace mención del artista belga Brecht Vandenbroucke, quien a través de sus ilustraciones muestra que La cultura pop y el cómic también son críticos.

En sus trabajos, plasma los contrasentidos propios de los sistemas sociales y se mete de lleno con tópicos como el choque de civilizaciones, el racismo, la homofobia, el papel de las grandes corporaciones y los privilegios de clase, entre otros tópicos que afectan la integridad de diferentes grupos sociales, (J.J , 2014).





Brecht Vandenbroucke, White Cube

También tiene algunas escenas que proceden de su mente, y al ser un artista joven con cierta tendencia al humor negro y absurdo, que se materializan de acuerdo a un imaginario específico que se nutre a la vez de la cultura pop y el cómic de bajo mundo, al igual que de Disney y de Glen Baxter; de ATAK y David Shrigley, de Daisuke Kato y de Mark Beyer, de Gumbah y de Herr Seele.

Muchos son, pero, a la vez son comentarios lúcidos sobre la realidad contemporánea.

Ese es la doble cara de Vandenbrouk, un artista que ha crecido rodeado de cómics y dibujos animados, no obstante que posee vocación de analista social. Lo que afecta a la sociedad es un reflejo de abrir conciencia social y autocrítica.

1.6.2 Áreas en el Arte.

La crítica social toca muchas variantes, como se menciona en el punto anterior, desde la literatura, las artes escénicas, el cine, los videojuegos, las artes plásticas, todo puede ser usado para criticar aspectos que afectan directa o indirectamente a un grupo de personas. La legitimidad ética de aquella denuncia esta fuera de toda cuestión; Aun así, no su rango de crítica. Pues, para alcanzar esos rangos de aceptación en el público, el discurso debe ir más allá: No quedarse en la canalización de la indignación de un solo grupo, sino por los efectos de lo criticado al descubrir y delatar sus causas.

En el caso del ejemplo, la crítica debe mostrar que aquel mecanismo de identificación y persuasión —por medio del cómic— emana de las condiciones y exigencias del modelo socio-económico vigente y que, por lo tanto, no es en absoluto aleatorio debido a ser un hecho actual, en el sentido fuerte del término, o sea, sistémicamente necesario y por lo tanto inevitable. Para criticar un fenómeno social es indispensable conocerlo; y para conocerlo no sólo hay que preguntarse ¿Para qué existe? Si no, ¿Por qué existe? Y, obviamente, ambas preguntas se resuelven por medio del trabajo fuerte de todos aquellos que muestran las situaciones en cada una de las artes existentes. “El cómic puede ser algo más que simple entretenimiento, algo más que un divertimento para niños, un medio de escape con los súper héroes o un vehículo para el morbo, entonces pensamos por qué no hacer algo más cercano al fenómeno literario, una especie del momento histórico que nos está tocando vivir y cuál es nuestra visión de artistas sobre esta época”, señaló Rolando Aguilera, coautor del comic “De todo un poco más” que fue presentado en el Museo Regional

de Historia de Tamaulipas, (Gil, 2009).

En la literatura, que es la más similar a las viñetas de cómic de crítica social en periódicos, por el grado de estudio que hay que hacer. En la vida, la sociedad es la que determina el actuar y el papel de la misma, la idea de que se puede elegir lo que se desea, es un mito, no se puede determinar verdaderamente lo que se quiere, porque lo que se desea en realidad no es lo que se quiere, sino lo que la sociedad logra hacer creer. En la literatura se debe mencionar la conocida frase de Bonald: “La literatura es la expresión de la sociedad”. No fue hasta el siglo XIX cuando comenzó a establecerse la creciente división del público, según sus distintos gustos literarios. Surgieron así determinadas publicaciones (revistas y folletos) destinados a los distintos conjuntos de lectores.

Es a partir de este momento cuando resulta más difícil seguir la pista a las relaciones entre autor y público. A lo largo del presente siglo la heterogeneidad de grupos ha ido en aumento y aquella tendencia inicial —si bien mucho más acentuada— se continúa en nuestros días en que el escritor es “prisionero de la ideología, de la Weltanschauung de su público-medio social: puede aceptarla, modificarla, rehusarla total o parcialmente, pero no puede escapar de ella”, (Reyes, 1968).

En las Artes plásticas se ha visto durante la historia, la crítica a la sociedad por medio del arte físico y palpable, y es analizable como artistas de tiempos de antaño, “Si el Arte es algo, es una calidad de vida que se disfruta por sí misma”(muñoz,2009).



En pocas palabras, se puede considerar el cómic como un tipo de relato o narración, en donde se plantea un problema mediante una o varias secuencias. Dicho problema se resuelve de una forma jocosa que llame la atención.

El cómic posee ciertas características como son: el código visual, dibujo, bocadillo, texto, cartela, onomatopeya y las metáforas visuales. Por otro lado, el origen del cómic va más allá de lo que se conoce como historietas, es decir, también se podrían considerar los libros de dibujos aztecas y las narraciones con imágenes del medioevo francés, como parte del origen del cómic.

Desprendiendo de lo anterior, una parte muy importante del cómic, es el código gestual. Con los gestos podemos transmitir un mensaje o información. Así mismo, recapitulamos el ejemplo del caballo erizado, que representa temor. Otros elementos esenciales son las figuras cinéticas, que son aquellas que le dan un aspecto de movimiento a las ilustraciones; Estas pueden ser simples, sólidas o simuladas.

El cómic desde sus inicios se ha expandido por todo el mundo, y aunque tenga nombres distintos por países, sigue siendo un entretenimiento de mucho desarrollo. Cada continente, o siendo más específicos, cada país, posee su estilo y forma de realizar las historietas, y esta diversidad es lo que lo hace más interesante.

Finalmente la crítica social, es considerada como un conjunto de opiniones o juicios sobre un tema de ámbito socio-político.



CAPÍTULO 2
ASPECTOS,
METODOLOGICOS

2.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

El tipo de investigación que se ha decidido utilizar es: Descriptiva. Es decir que para analizar cómics de crítica social y sus fundamentos teóricos que contribuyen o influyen en la sociedad, no es relevante leer un gran número de historietas. En otras palabras, es primordial que desde un aspecto básico de entretenimiento, no solo podamos entenderlo desde un punto de vista vivencial o de reconocimiento, sino también, desde un punto más analítico.

Si bien hay libros teóricos, artículos y otros archivos que facilitan la fundamentación de los datos a describir, hay que ir analizando desde los elementos más básicos hasta los más complejos de este arte, para llegar así a concluir con un esbozo de estética general como el cómic de crítica.

2.2 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Dentro de los métodos que se usarán están el analítico, deductivo e inductivo. Se aplicará el analítico para descomponer partes o características del tema en cuestión. En deducción para llegar a una conclusión que tenga veracidad. La inducción servirá para obtener una observación precisa y estudiar adecuadamente los hechos que serán expuestos en este trabajo.

2.3 POBLACIÓN

Actualmente República Dominicana consta de 10,6 millones de personas, este dato fue arrojado por la Compañía Dominicana de Investigaciones de Mercado (CDI) en el cual especifica que son lanzados un total de 320.142 mil ejemplares diariamente en el cual destaca el Diario Libre como el preferido de los lectores por un 29.98% de la población consultada, mientras que el segundo lugar lo ocupa el Listín Diario con un porcentaje de 13.49% seguido de El Nacional con el 8.71%, también se colocan los periódicos El Día, con 8.23% (160,284 ejemplares) y El Caribe, con el 4.92% (112.000 ejemplares).

Para el caso que es de interés en la sociedad dominicana se encuentra un número limitado de lectores de cómic, esta cantidad aumenta gracias a que la mayoría de estas ilustraciones en un medio gráfico como lo es el periódico son representadas por viñetas cortas y simples que les permite al lector una mejor reconocimiento de la información y de la situación actual por medio de situaciones jocosas y populares.

2.4 LA MUESTRA

2.4.1. Tamaño de la muestra.

Listín Diario

$$Z= 1.96$$

$$P= 0.50$$

$$Q= 0.50$$

$$e= 0.05$$

$$N= 400,000$$

$$n= 3.83.79$$

$$X=383.79$$

Listín Diario, de un promedio de 400,000 ejemplares y de una cantidad de 13.49% de espectadores por cantidad de ejemplares. La muestra seleccionada para entrevistar es un total de 384 personas.

Hoy

$$Z= 1.96$$

$$P= 0.50$$

$$Q= 0.50$$

$$e= 0.05$$

$$N= 140,000$$

$$n= 3.84.20$$

$$X=384.20$$

El periódico Hoy, de un promedio de 140,000 ejemplares y de una cantidad de

2.4.2. Tipo de muestra

Para la presente investigación se usará un muestreo no probabilístico que permita representar adecuadamente a la población en cuanto a las variables seleccionadas, cuales son obtenidas gracias a las certeza y objetividad de las mismas, además, se intenta conseguir que la muestra represente de la mejor forma posible a la población junto con sus variables.

2.5 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN.

Entrevista:

“Es una confrontación interpersonal, en la cual una persona formula preguntas a otra persona, cuyo fin es conseguir contestaciones relacionadas con el problema de investigación” (Kerlinger, 1985).

Desprendiendo de lo anterior, la entrevista permitirá conocer los fundamentos que estos artistas del cómic o caricaturistas nos presentan al momento de la elaboración, secuencia y finalización, diario de su trabajo aliados principalmente a los periódicos del país. De esta forma se establecerán los criterios necesarios para la conclusión del proyecto.

Encuesta:

De acuerdo con García Ferrando (1993), una encuesta es una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio.

Por lo tanto la misma ayudará a conocer la experiencia de las personas con el cómic y los usos que los artistas logran en sus trabajos y de cómo estos son aplicados en la cotidianidad. Será aplicado a personas y autores que les guste o se dediquen a este tipo de arte y que puedan expresar con claridad las ideas que tienen sobre este tema.

Recapitulando lo anteriormente visto, el tipo de investigación a utilizar es Descriptiva. Con lo anterior se observará y describirá el comportamiento y reacción de las personas hacia las historietas.

Por otro lado los métodos de investigación implementados en este trabajo son el inductivo (a través de este se obtiene una observación precisa), deductivo (para llegar a una conclusión con fundamentos) y analítico (para desglosar en distintas partes el tema en cuestión). Para la muestra se tomaron como referencia los periódicos Hoy y Listín Diario; Se utilizó un muestreo no probabilístico. Finalmente, se seleccionaron la entrevista y la encuesta como técnicas de investigación.





CAPÍTULO 3
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS
DE LOS RESULTADOS



3.1 ANÁLISIS DE LA ENCUESTA.

En este capítulo se muestran y analizan los datos obtenidos a través de una encuesta de opinión realizada a 110 personas (muestra). Se seleccionaron preguntas claves que nos sirvieron de material de apoyo y referencia para deducir ciertas conclusiones. Cada Análisis consta de una tabla en donde se dividen tres casillas: Respuesta, frecuencia y porcentaje, luego de esta se presenta el gráfico correspondiente a la misma.

3.1.1 Análisis según los datos básicos del encuestado.

Con la encuesta realizada, se pudieron deducir los datos básicos del encuestado como son: Edad, estado civil, sexo, educación y si acostumbra a leer cómics.

a) Edad

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Menos de 18	3	2.7%
De 18 a menos de 25	82	74.5%
De 25 a menos de 35	19	17.3%
Más de 35	6	5.5%
TOTAL	110	100%

Tabla 3.1.1 a

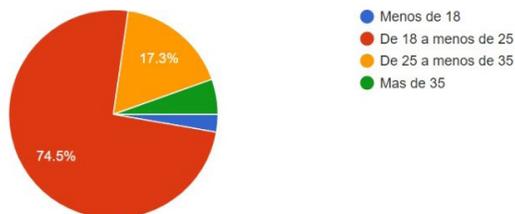


Gráfico 3.1.1 a

A través de esta pregunta, fue posible identificar el rango de edad que posee la mayor parte de lectores de cómics. Como podemos observar en el gráfico correspondiente, "De 18 a menos de 25" obtuvo un 74.5%. Tomando en cuenta lo anterior, el rango que menos lectores presentó fue "Menos de 18" independientemente de que la mayoría de los encuestados que leen cómics empezaron a interesarse en los mismos en esta etapa.

b) Estado Civil .

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Casado	12	10.9%
Divorciado	1	0.9%
Soltero	89	80.9%
Otros	8	7.3%
TOTAL	110	100%

Tabla 3.1.1 b

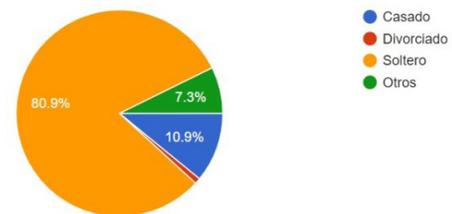


Gráfico 3.1.1 b

Se pudo observar que de la muestra seleccionada, la mayoría marcó la casilla de "Soltero" obteniendo un 80.9% , y el resultado más bajo estuvo dirigido a la respuesta "Divorciado" con tan solo un 0.9%.

c) Sexo

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	62	56.4%
Masculino	48	43.6%
TOTAL	110	100%

Tabla 3.1.1 c

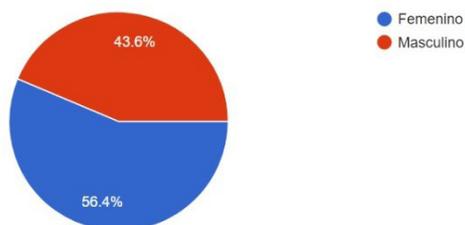


Gráfico 3.1.1 c

La mayor parte de los resultados de esta pregunta por medio de la encuesta, fueron arrojados hacia la casilla de "Femenino" con un 56.4%.

d) Educación

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Primaria	1	0.9%
Bachiller	39	35.5%
Grado/Posgrado	66	60%
Maestría	4	3.6%
TOTAL	110	100%

Tabla 3.1.1 d

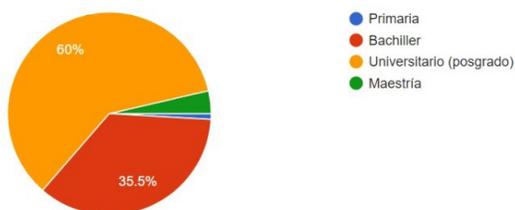


Gráfico 3.1.1 d

Se pudo establecer que la mayoría de los encuestados son universitarios, categoría que obtuvo un 60%, y luego están los bachilleres con un 35.5%. Las otras dos categorías recibieron un porcentaje prácticamente nulo, es decir, 3.6% (Maestría) y 0.9% (Primaria).

e) ¿Usted lee Cómicos?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Sí	58	52.7%
No	52	47.3%
TOTAL	110	100%

Tabla 3.1.1 e

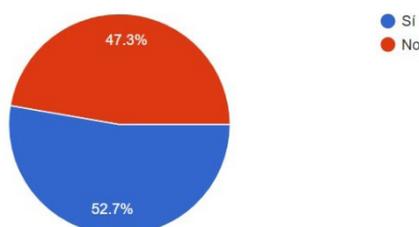


Gráfico 3.1.1 e

Con esta pregunta inició el recorrido hacia el tema en sí del cómic. Lo primordial de lo que se necesitaba tener conocimiento era si el encuestado era o no, lector de cómics, cuya respuesta dejó evidenciada la equidad que hay en la muestra entre los interesados y no interesados en las famosas viñetas. En concordancia con lo anteriormente mencionado, la casilla "Sí" obtuvo un 52.7% y "No" un 47.3%.

f) ¿Desde qué edad lee cómics?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Infancia	27	38.6%
Adolescencia	28	40%
Juventud	13	18.6
Adulthood	2	2.9%
TOTAL	70	100%

Tabla 3.1.1 f

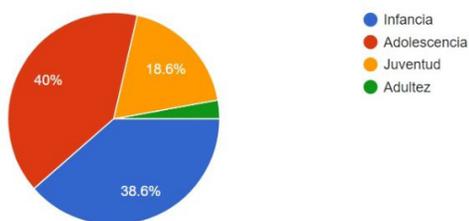


Gráfico 3.1.1 f

La mayor cantidad de lectores iniciaron este proceso entre la infancia (38.6%) y la adolescencia (40%), lo que permitió diagnosticar que hoy en día los adolescentes e infantes no frecuentan a leerlos,

g) ¿Con qué frecuencia lee cómics?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Diario	9	13.8%
Semanal	13	20%
Mensual	8	12.3%
Unas cuantas...	35	53.8%
TOTAL	65	100%

Tabla 3.1.1 g

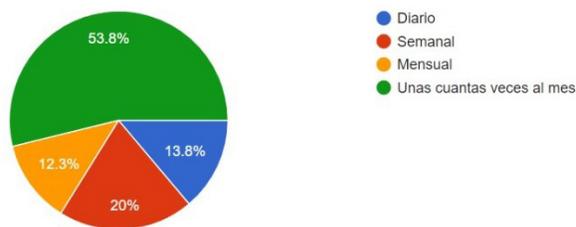


Gráfico 3.1.1 g

A través de la encuesta fue posible identificar la frecuencia con la cual los encuestados leen cómics. Dicho resultado arrojó la mayor parte a "unas cuantas veces al mes" (53.8%), es decir, no es un hábito común, más bien un entretenimiento.

3.1.2 Análisis según los medios en donde se visualiza el cómic.

Con las preguntas realizadas dentro de esta categoría, se pudo identificar los medios más utilizados por los encuestados para la lectura de cómics, así mismo, el género que más les gusta y en cual sección de los periódicos (que es el medio a analizar en este trabajo de investigación) prefieren leerlos.

h) ¿Cuál medio usted utiliza para leer cómics?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Periódico	10	15.2%
Revista	2	3%
Página Web	54	81.1%
TOTAL	66	100%

Tabla 3.1.2 h

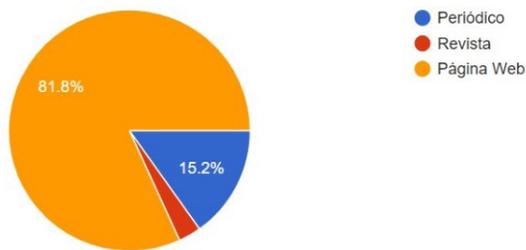


Gráfico 3.1.2 h

El medio de objeto a analizar es el periódico, el cual obtuvo un porcentaje relativamente bajo (15.2), debido a que el mayor número de respuesta lo obtuvo la página web con un 81.8%. Es evidente que los cómics en periódicos han perdido su valor, sin tomar en cuenta que fue uno de los medios en donde por primera vez se presentó una viñeta.

i) ¿Cuál de los siguientes periódicos es de su preferencia?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Diario Libre	64	78%
El Día	3	3.7%
El Caribe	1	1.2%
Hoy	12	14.6%
El Nacional	2	2.4%
TOTAL	82	100%

Tabla 3.1.2 i

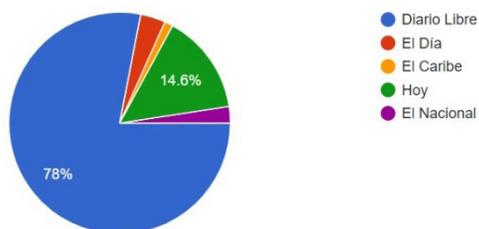


Gráfico 3.1.2 i

Se pudo observar que el periódico que obtuvo el mayor porcentaje de respuestas fue el Diario Libre, donde se publicaba la famosa viñeta de Diógenes y Boquechivo y actualmente está en manos de Rafael De Los Santos (Poteleche). El segundo periódico con más lectores es el Hoy (14.6%)

j) ¿Cuál de los siguientes géneros utilizados en el cómic es de su preferencia?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Acción	14	18.7%
Comedia	13	17.3%
Romance	9	12%
Ficción	18	24%
Crítica Social	10	13.3%
Históricos	0	0%
Políticos	2	2.7%
Otros	9	12%
TOTAL	75	100%

Tabla 3.1.2 j

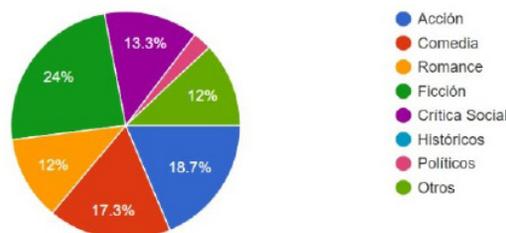


Gráfico 3.1.2 j

Con relación a los distintos géneros de cómics, se puede apreciar que los resultados se encuentran distribuidos equitativamente, con excepción de la respuesta "Históricos" que obtuvo un 0%. Desprendiendo de lo anterior, la casilla que adquirió el porcentaje más elevado fue "Ficción" (24%).

k) ¿En qué sección del periódico prefiere leer este tipo de ilustración?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Deportes	8	11%
Espectáculos	10	13.7%
Noticias	3	4.1%
Variedades	39	53.4%
Portada	13	17.8%
TOTAL	73	100%

Tabla 3.1.2 k

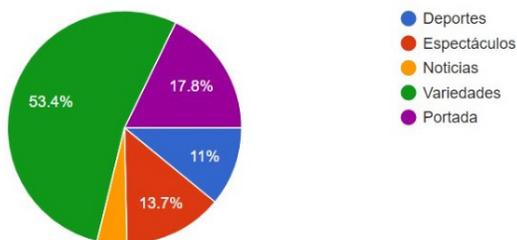


Gráfico 3.1.2 k

Con respecto a la sección en la que el encuestado prefiere leer este tipo de ilustración, "Variedades" fue el porcentaje más elevado (53%), es decir, prácticamente la mitad de los votos. Las demás respuestas alcanzaron resultados relativamente similares, eliminando "noticias", ya que fué el menor porcentaje (4%).

3.1.3 Análisis según los gustos del encuestado.

l) Seleccione los cómics que más conoce.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Kaliman, Lulú...	32	39%
Superman, Batman...	41	50%
Capitán América, Iron Man...	55	67.1%
Naruto, Caballeros del Zodiaco...	43	52.4%

Tabla 3.1.3 l

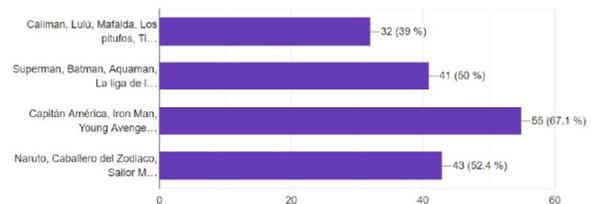


Gráfico 3.1.3 l

Con esta pregunta se quiso identificar, cuál es el grupo de cómics que los encuestados más conocían. La casilla de Capitán América, Iron man, etc... obtuvo un 67.1%, pero no por mucho le sigue Naruto y demás con un 52.4%.

m) ¿Cuál es tu favorito?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Grupo Azul	11	14.1%
Grupo Rojo	20	25.6%
Grupo Amarillo	22	28.2%
Grupo Verde	25	32.1%
TOTAL	78	100%

Tabla 3.1.3 m

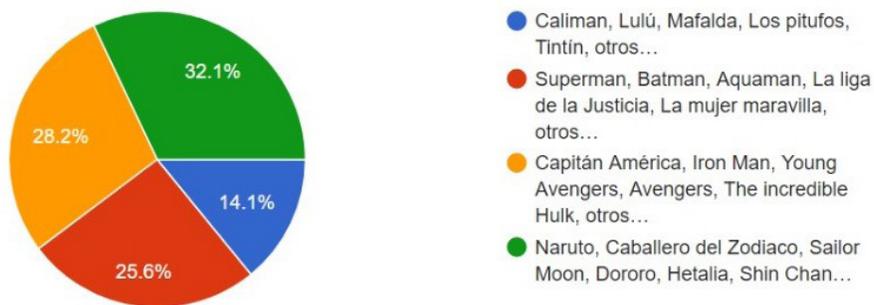


Gráfico 3.1.3 m

3.1.4 Discusión de los resultados de la encuesta.

Con la encuesta de opinión se pudo diagnosticar que el cómic no tiene un género específico al que va dirigido, ya que mujeres también se interesan en el mismo, e incluso, según los datos recopilados, más mujeres que hombres leen cómics. Por otro lado, una de las preguntas que fue más de interés para el grupo, se trató de cuál era el grupo de ilustraciones que más conocía y prefería el encuestado.

Objetivo específico No. 1 Reconocer las características que poseen las sátiras.

En la investigación se determinó que las sátiras poseen un número determinado de características en la cual destaca la comedia como su principal elemento, esto permite que la situación o drama que se emplee en la misma y pueda utilizarse en un modo exagerado que aporta al lector la sensación de haber sido entretenido con dicho evento gráficamente ocurrido.

Objetivo específico No. 2 Investigar las características que tiene el cómic de crítica social.

Los resultados obtenidos demuestran que el cómic posee un total de siete ca-

racterísticas en la que destaca las metáforas visuales como elemento principal al momento de contar una situación actual con la finalidad de exagerar dicho hecho, esto provee al lector una idea de las situaciones que suceden a su alrededor y de cómo puede dar origen a una opinión sobre ese mismo acontecimiento.

Objetivo específico No. 3 Reconocer a los cómics de crítica social y su impacto en dominicanos.

Mediante el proceso de investigación se obtuvo que el cómic de crítica social posee medios gráficos, cual se puede apreciar detalles y transmitir sensaciones al lector dominicano, impactando y cambiando su percepción de lo que pasa en la sociedad, así como el de periódico logra transmitir con su tonalidad clara y colores secos un mensaje claro. Por lo que muestra la propiedad de las viñetas dominicanas a través de la entrevista realizada.

Objetivo específico No.4 Determinar la preferencia de los artistas para usar la prensa como medio para la crítica social.

A través de varias entrevistas a diferentes ilustradores dominicanos se demostró que prefieren el periódico, debido a que su público es más extenso y tienen más libertad de plasmar sus ideas al tratar un tema de actualidad para hacer reflexionar a lector de la circunstancia en la que este se encuentra.



CAPÍTULO 4
PROPUESTA
CREATIVA

4.1 BRIEF

El brief publicitario es un documento que sirve como referencia para empezar el proceso creativo de una campaña. En este se obtiene toda la información necesaria para determinar las estrategias para la campaña publicitaria. (Rhon,2012)

Corroborando la idea de Rhon, el brief será una herramienta esencial para el desarrollo del proyecto creativo, ya que de esta forma se obtendrán los aspectos básicos.

Brief de la propuesta creativa.

-Generalidades:

Desarrollo de un cómic, el cual consta de personajes que representen características del típico Dominicano.

-Objetivo:

Introducir al periódico una nueva fuente de entretenimiento, que no rompa con la tradición y mantenga el sentido de jocosidad.

-Target

Perfil	Descripción
Demográfico	-Edad: 17-80 -Género: Masculino y Femenino -Nacionalidad: Dominicano/ana -Estado Civil: Casado, soltero, Otro.
Psicográfico	Adolescentes, adultos, envejecientes, acostumbrados a tomar una parte de su tiempo para leer periódicos cuando están libres.

Estilo y tono:

Cómico-Informativo.

-Nombre de la historieta:

"Las aventuras de Manuelito". El nombre proviene del personaje principal de las viñetas que serán presentadas al periódico seleccionado, en este caso, El Caribe.

4.1.1 Síntesis o resumen general.

Las aventuras de Manuelito narra las vivencias de Manuel en la República Dominicana, principalmente en Santo Domingo. Diferentes personajes se verán en la trama, desde Petronila, una joven adulta cuyo trabajo es cobradora de guagua pública, vive distintas ocurrencias, así como algunos personajes interesantes que se unen a la trama y le dan vida, relacionado siempre a críticas de carácter social bajo un lenguaje coloquial.

4.1.2 Características

Las características intrínsecas del cómic son llevar un mensaje de ocurrencias dominicanas, que toque en forma emocional al lector y lo adentre o se identifique con la historia. La extrínseca es que la ilustración, el contenido visual y la historia puedan ser guardados por el lector.

4.1.3 Plazos

Los plazos que el artista tiene para entregar, al ser un periódico que emite noticias diariamente en su plataformas digital y física, es de un día; Entonces cada día se debe entregar un boceto, y luego, un trabajo completo para publicar al siguiente día.

4.1.4 Presupuestos

El presupuesto varía debido a que es una colocación diaria durante 365 días del año. Se hacen 5 impresiones y cuando es aceptada, se coloca en el periódico.

Detalles	Cantidad	Días	Precio	TOTAL
Pago al artista	1	1	1,666.6	1,666.6
Costo de colocación	1	1	5,500	5,500
Impresión	5	1	50	50
Adaptaciones	1	1	1,200	1,200
TOTAL	8	4		8,416.6

4.2 PROPUESTA CREATIVA

4.2.1 Estrategia Creativa

Se crearán un nuevo personaje con características típicas del dominicano. Se elaborarán las características del mismo personaje. Así mismo se diseñarán varias viñetas con este nuevo personaje presentando algunas situaciones jocosas. Luego se hará una presentación de cómo se verán estos cómics en el periódico. Todo esto conlleva a la selección de una paleta de colores para mantener la línea gráfica del mismo.

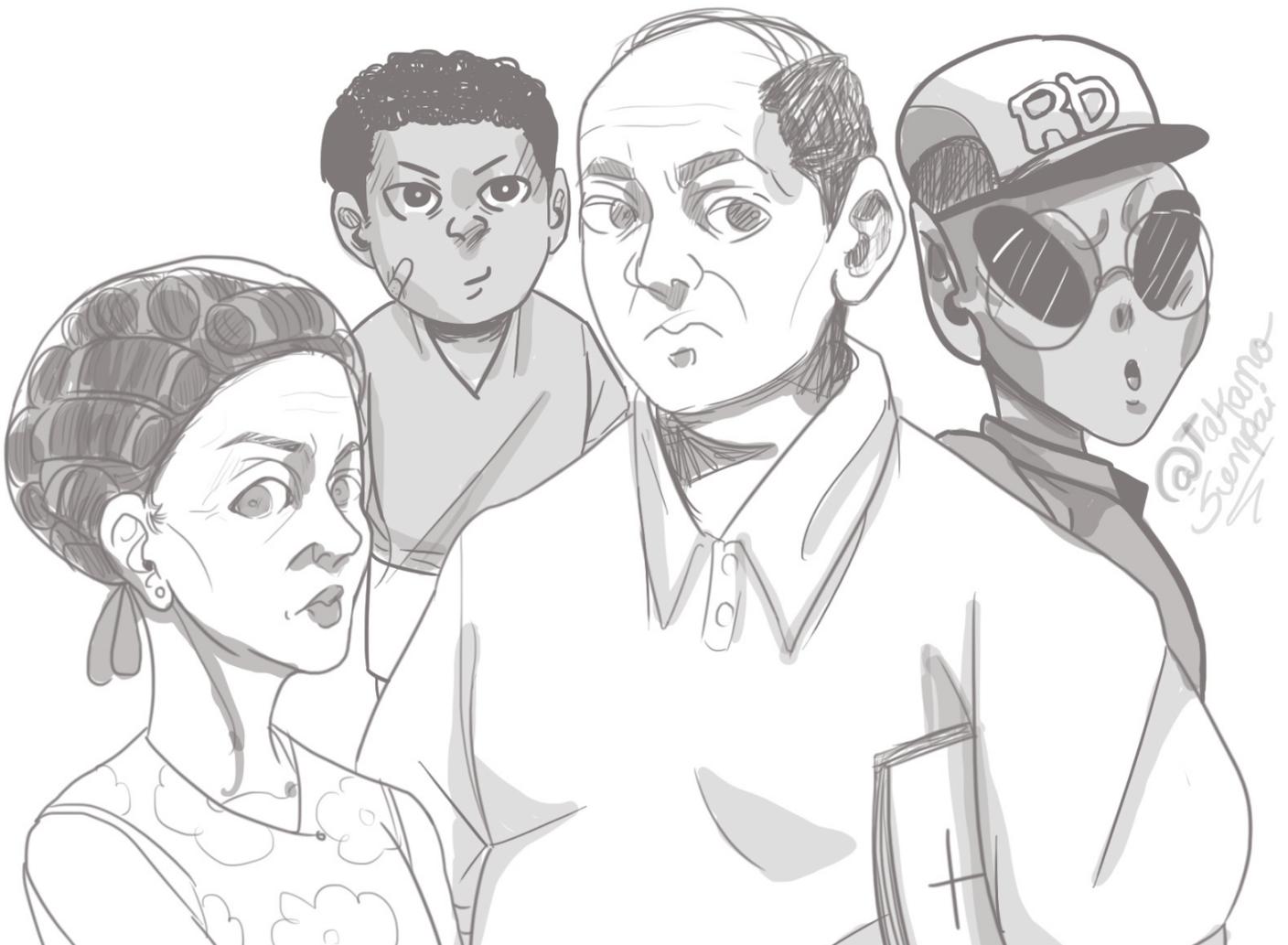


4.3 BOCETO

4.3.1 Descripción de los personajes

Los personajes principales de esta historia se dividen en dos : El primero es Manuel "Manuelito" Ortiz Rosa, un joven de Los Mina que le apasiona el baloncesto, jugar en la calle, un estudiante común de la UASD que siempre tiene algo que opinar y nunca se guarda un comentario. La segunda es Petronila, de la localidad de San Luis, una mujer que le gusta divertirse, emocional, agradable y siempre está hablando de algo nuevo como si fuesen chismes.

Los personajes secundarios varían dependiendo del tema social que se busque en aquel momento, conjuntamente con lo actual en la sociedad dominicana, así como lo expresado en las noticias del momento. Algunos de estos personajes son "El varón", "Tati la chismosa", entre otros, y un segmento especial de aliens que ven las cotidianidades dominicanas como un Reality Show.





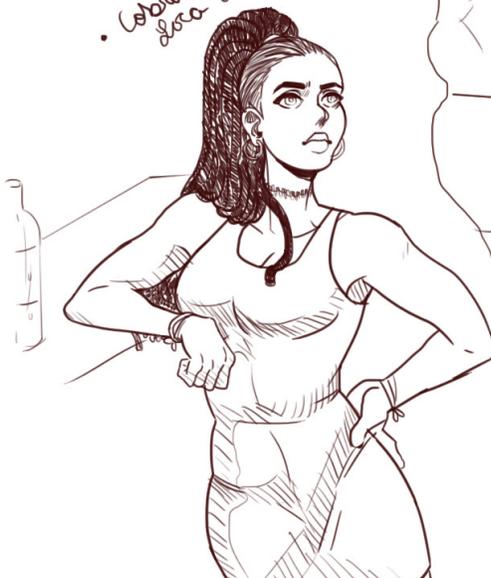
"Manuelito."

- 23.
- RiP PLD.
- Baloncesto (Jugador).
- Lo número de ♡.



"Petronila"

- 25
- Chapeo interno
- San Luisera
- Laboradora de día,
loca de noche.



@Petronila
5/10/2021

4.3.2 Bocetos

Los primeros bocetos conforman un storyboard, el cual contiene ejemplos de distintas situaciones que se desarrollan durante la historia. Es un storyboard práctico y sencillo para su interpretación.



4.4 VIÑETA

4.1 Colocación

2

PÁGINA 2

EL TERMÓMETRO

FÍJO Comente: Los estudiantes del INTEC que han desistido de sus pasantías en empresas de la Asociación Dominicana de Agentes de viajes Avanza y Maritima.

FRÍO Proyecto: Coparticipación en la fundación de un centro de atención de diagnóstico según el proyecto aprobado por el comité de gestión municipal.

CALENTE XE: La producción de promedios por parte de la Justicia Central Electoral, en un momento en el que se advierte que la medida en la entidad aplica ineffectivamente.

FOGARATÉ

Chiqui estubo en Madrid

“MOMENTO LA ENTREVISTA... ¿PUEDE SER? ¿PUEDE SER? ¿PUEDE SER?” dijo con voz de pánico, una de las protagonistas de la entrevista, al momento de salir del estudio de televisión. “¿Qué le pasa?” le preguntó el presentador. “Nada, estoy bien”, respondió ella, tratando de mantener la calma. “¿Qué le pasa?” le preguntó el presentador. “Nada, estoy bien”, respondió ella, tratando de mantener la calma.

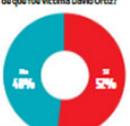
DAN DE QUÉ HABLAR

Las Interrogantes

A LAS INTERROGANTES... ¿PUEDE SER? ¿PUEDE SER? ¿PUEDE SER?” dijo con voz de pánico, una de las protagonistas de la entrevista, al momento de salir del estudio de televisión. “¿Qué le pasa?” le preguntó el presentador. “Nada, estoy bien”, respondió ella, tratando de mantener la calma.

LA ENCUESTA

LA PREGUNTA DE AYER: ¿Se siente usted satisfecho con los resultados presentados por las autoridades sobre el atentado de que fue víctima David Ortiz?



Respuesta	Porcentaje
No	48%
Sí	52%

LA PREGUNTA DE HOY: ¿Cree usted que la lectura de la biblia no debe ser obligatoria de manera obligatoria, como sostuvo el Ministro de Educación Antonio Fata Mirabal?

Sí No

Participa en www.elcaribe.com.do

LA CIFRA

110

El MICH y el INABIE presentaron los detalles del proyecto piloto de capacitación y asesoría para 110 agricultores del Programa de Alimentación Escolar.

LA FRASE

“ES LEVANTAR EL PÉLIGRO QUE CORRE LA ECONOMÍA NACIONAL...”

En el momento de la transmisión.

VIÑETA



¡E! que no cree en Dios, pierde la salvación eterna!

¿Y quién salva mis oídos de su ruido?

© 2019 Panam Cemento

CEMENTO PANAM MAXIMA RESISTENCIA

3

POPULAR

Tarjeta de Crédito

Detrás de una gran Tarjeta, una infinidad de beneficios.



Al solicitar tu Nueva Tarjeta INFANIA obtienes:

- 10% de cashback en categorías seleccionadas y 1% en el resto de los consumos.
- 3 viajes de bienvenida en Uber
- Sorteo mensual de 100 tarjetas de regalo de Amazon, por valor de US\$120.

¡Solicita la tuya! Conoce las condiciones en www.popularelina.com/infania

A tu lado, siempre. www.popularelina.com Tel: 809-544-5531

Instagram @popularelina Facebook Banco Popular Dominicano



De esta manera es como se visualizará la viñeta en el periódico El Caribe.

CONCLUSIONES

En el desarrollo de trabajo de investigación que ha dado lugar al presente trabajo de tesis, se pudieron alcanzar los objetivos inicialmente planteados, cuales fueron:

- 1) Reconocer las características que poseen las sátiras.
- 2) Investigar las características que poseen los cómics de crítica social.
- 3) Establecer la diferencia de un cómic de revista y uno de prensa.
- 4) Determinar la preferencia de los artistas para usar la prensa como medio para la crítica social.
- 5) Indagar sobre la clase de contenido que es necesario para que un cómic satírico refleje un mal social.
- 6) Descubrir la clase de artistas que utilizan esta tendencia.
- 7) Acatar los puntos que se deben tomar en cuenta para crear un cómic de crítica social.

En la investigación se llegó a abordar las etapas de la creación de un cómic alrededor del mundo; Se destacó la amplia gama de profesionales que se dedican al cómic, donde gran parte de ellos lo utilizan como forma de protesta ante las acciones en nuestro alrededor, aquello que muchos ven y callan. Ciertamente es que los cómics dominicanos en cualquiera de sus representaciones han tenido un avance

significativo dentro del ambiente artístico.

Así mismo se cumplió dentro de los tecnicismos de esta rama del arte, comprender cómo funciona el cómic alrededor del mundo. Debido a que en la industria del cómic es normal reconocer cual es el crecimiento geométrico y global que ha tenido, todo esto es gracias a su inclusión en la prensa diaria, la televisión, los juegos de consola, los teléfonos móviles y los ordenadores. Sin embargo, recordando siempre a la aparición del periodismo en las décadas del siglo XX, y que recorrió un amplio camino que va desde el cómic como historieta, pasando por el dibujo animado, hasta la Web o e-comic.

Sin embargo, sería un error creer que basta con poner cómics al alcance de las personas, para esto es necesario entender que la situación es latente en los países donde no se tiene acceso al cómic desde la infancia, porque no existe una industria sólida, sólo a través de las sátiras de este tipo de narración pueden resultar atractivos al público, e incluso atractivas, para un joven.

RECOMENDACIONES

Una vez concluida esta tesis, creemos necesario hacer las siguientes recomendaciones:

- Seguir investigando el tema a profundidad, basándose en los distintos períodos históricos y sus resultados en el tiempo.
- Aumentar las oportunidades de la juventud dominicana en cuanto a la creación de cómics independientes y conectados a los periódicos actuales.
- Mejorar la industria del cómic basándonos en los análisis obtenidos en esta tesis, recordando las exigencias del público.
- Extender los estudios expuestos en esta tesis al estudio de otros tipos de arte, como el cuento, la ilustración, las artes plásticas y el cine, para que se conozca más como el cómic influye en otras artes.

Casinos Austria expandieren

Die Casinos Austria expandieren nach Großbritannien. Sie eröffnen in schottischen Glasgow das Casino „Corinthian Club“.

Bauern sparen 4160 Euro

Heimischen Bauern sind fleißige Sparer. Laut einer Umfrage im Auftrag der Raiffeisen Bausparkasse sparen sie durchschnittlich 4160 Euro jährlich zur Seite. Die beliebteste Form der Landwirte ist der Bausparer.

Stiefelkönig

Der Stiefelkönig startet einen Bauen An...

... einem sehr niedrigen Niveau...

Toyota ruft Autos zurück

Der japanische Autohersteller Toyota muss wieder Autos zurückrufen. In den USA müssen Autos der Modelle Corolla Matrix wegen Problemen mit der Motorsteuerung zurückgerufen werden. Der Motor könnte bei hoher Geschwindigkeit ohne Warnung ausgehen und könnte sich selbst starten, was zu Unfällen führen könnte. Toyota hat bereits 35.000 Autos zurückgerufen. Die Reparaturkosten betragen etwa 108.000 US-Dollar pro Fahrzeug. Toyota hat angekündigt, die Reparaturkosten zu übernehmen. Die Rückrufe betreffen die Modelle Corolla Matrix von 2001 bis 2003. Die Rückrufe betreffen die Modelle Corolla Matrix von 2001 bis 2003. Die Rückrufe betreffen die Modelle Corolla Matrix von 2001 bis 2003.

IG Metall fordert 6 Prozent

Die Metallergewerkschaft IG Metall fordert die Löhne für die Stahlarbeiter...

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Físicas:

Cossio, J. (3 de Julio de 2018). Vivir para contarla. (P. Turnes, Entrevistador)

Gil,A.(13deJuliode2011).Elcómicyel manga desde nuestro país. Diario Libre, pág. 23.

Mairobi, H. (17 de Junio de 2010). El cómic dominicano, un arte con aires renovados. Diario Libre, pág. 43.

Mendoza, D. D. (4 de Enero de 2010). El cómic: compromiso social con la cotidianidad.

Nacache Jacqueline. (Enero de 1997). El cómic invitado a la biblioteca pública. En C. Jaime, El cómic invitado a la biblioteca pública (págs. 28-29). Bogotá: Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe.

Prats, J. (28 de Febrero de 2018). Los nuevos pinceles: el auge de los cómics made in RD. Estilos, 22-28.

Román, G. (2013). Lenguaje del comic. En I. García Martínez, El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera (págs. 9-11). Cantabria: RedELE.

Sousanis, N. (Marzo de 25 de 2016). El comic producción de conocimiento. (P. Guerra, Entrevistador)

Digitales:

Angel. (21 de Enero de 2017). Elementos de una historieta. Obtenido de Educación para todos: <https://educacion2.com/cuales-los-elementos-de-una-historieta/>

Echevarría, I. X. (2013). Entre Globos y Viñetas: Hacia una Estética general del Cómic. Santiago: Universidad Mayor. Obtenido de Universidad Mayor, Facultad de Artes: http://www.uchile.cl/documentos/entre-globos-y-vinetas-hacia-una-estetica-general-del-comic-ignacio-echevarria_76961_13_2954.pdf

Fuentes, G. V. (Septiembre de 2014). Breve Historia del Cómic. En G. V. Fuentes, Breve Historia del Cómic (págs. 22-24). Madrid: Ediciones Nowtilus, S.L. Obtenido de Ediciones Nowtilus: <http://www.aglutinaeditores.com/media/resources/public/ad/ad20/ad20e93f27cb4f06a682e2bb3c51e804.pdf>

Herrera, M. (17 de Junio de 2010). Listín Diario. Obtenido de El cómic dominicano, un arte con aires renovados: <https://www.listindiario.com/la-vida/2010/06/17/146543/el-comic-dominicano-un-arte-con-aires-renovados>

Martín, Alejandro. (Agosto de 1993). La

definición del Cómic. En S. McCloud, *Entender el cómic: el arte invisible* (págs. 116-117). Estados Unidos: Astiberri. Obtenido de *Revista de Estudios Sociales* No. 30: <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.7440/res30.2008.11>

Martín, J. (18 de Enero de 2010). *El Cómic*. Obtenido de Junta de Andalucía: http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/14007374/helvia/sitio/upload/Bloque_XII4.pdf

Revista de Artes y Humanidades UNICA, 47-48. Obtenido de *Revista de Artes y Humanidades UNICA*: <http://www.redalyc.org/pdf/1701/170121894003.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura. (08 de Febrero de 2010). *El Cómic*. Obtenido de Centro Regional para el Fomento del Libro En América Latina y el Caribe, CERLALC: https://cerlalc.org/wp-content/uploads/publicaciones/olb/PUBLICACIONES_OLB_El-comic-invitado-a-la-biblioteca-publica_v1_01012010.pdf

Prado, M. (25 de Marzo de 2014). "Sin Iberoamérica, no hay mercado para una industria del cómic en España". Obtenido de *Malaga Hoy*: https://www.malagahoy.es/ocio/iberoamerica-mercado-industria-comic-Espana_0_791921265.html

GLOSARIO DE TÉRMINOS

1-Dibujo:

Los dibujos son los encargados de representar la historia. Tienen que ir dentro de las viñetas.

2-Bocadillo:

Consiste en el espacio donde se escribe lo que piensan o dicen los personajes. Está formado por dos partes. La primera de ellas es el globo y en su interior va el texto. La segunda parte es el rabillo, que se encarga de señalar al personaje que está hablando.

3-Texto:

Consiste en la parte escrita de la historieta. Se puede utilizar algunos recursos para saber en cada momento la forma en la que lo está expresando.

4-Cartela:

En este caso, se está haciendo referencia a la parte de la historia que cuenta el narrador. Suele estar escrito dentro del recuadro en la parte superior de la viñeta. (Angel, 2017)

5-Onomatopeya:

Un recurso utilizado para la representación de un sonido. Puede estar dentro o fuera del bocadillo.

6-Metáforas visuales:

Son gráficos que se usan para expresar contenidos relacionados con el funcionamiento psicológico o emocional de los personajes. Un ejemplo puede ser la aparición de una bombilla sobre la cabeza de un personaje para transmitir que ha tenido una idea.

7-Comic historieta en sus distintos nombres alrededor del mundo:

- Banda desenhada (Portugal)
- BD, bande dessinée, histoire en images (Francia y Bélgica)
- British comic (Reino Unido)
- Comic-book, comic-strip (Estados Unidos)
- Comiquitas (Venezuela)
- Fumetti (Italia)
- História em quadrinhos (Brasil)
- Historieta (Argentina)
- Cómico, historieta, tebeo, tira cómica (España)
- Komik (Filipinas)
- Manga (Japón)
- Manhua, liánhuánhuà (China)
- Manhwa (Corea)
- Monos, monitos (México)
- Muñequitos (Cuba)

8-Figuras cinéticas:

Se trata de gráficos que se utilizan para dar la sensación de movimiento de los personajes y los diferentes objetos. Un ejemplo de esto podría ser una nube detrás de un coche. Para que estas figuras tengan un sentido en una escena ilustrada consta de tres líneas de trayectoria cinética:

a)Simples: Se expresan mediante una o varias líneas describiendo la trayectoria del movimiento. Sólidas: Iguales que las anteriores pero usando un color (preferiblemente blanco) rellenando entre líneas.

b)Simuladas: Te hacen intuir la trayectoria no por una línea dibujada que te la muestra, si no por un elemento que adquiere una cinética parecida y la describe.

c)Issue: Puede usarse de sinónimo para

“edición” aunque su uso más exacto es el de “número”. Cada issue tiene un principio, un desarrollo y un final, aunque no es una historia autoconclusiva, por lo general están numeradas y salen cada dos semanas (dependiendo de la editorial).

d)Arco: Está compuesto por diferentes issues de modo de que la historia comienza, se desarrolla y termina. Por lo general un arco abarca un punto central dentro de la serie, algo así como un “capítulo” de la historia, por lo que al concluir, ese capítulo quedará cerrado.

e)Serie: Finalmente, los diferentes arcos componen la serie en su totalidad, lo que refiere a la historia que se está contando.

9-Crossover:

Probablemente el término más fetiche en el mundo del cómic. La historia del crossover merece un artículo aparte pero a grandes rasgos se trata de la intervención de personajes de diferentes series o la mezcla de dos líneas argumentales distintas.

10-Evento:

Este término en particular se utiliza casi exclusivamente en el género americano de superhéroes y puede darse de dos formas: como Cómic Crossover o como mini serie.

11-Plot:

Es el argumento que opera de trasfondo en la historia. Puede dividirse en sub-plots cuando se narran sucesos paralelos al principal.

12-Storyline:

Según quien escriba puede utilizarse como sinónimo de plot, aun-

que específicamente refiere al modo en cómo está contada la historia.

13-Diégesis:

Es el espacio temporal donde suceden los acontecimientos de una historia y como éstos se articulan entre sí.

14-Preview:

Adelantos del cómic, generalmente acompañados de imágenes.

15-Spoiler:

Información sobre el final o dato clave. En las previews están terminante-

LISTA DE GRÁFICOS:

-Gráfico 3.1.1.a.....	64
-Gráfico 3.1.1 b.....	64
-Gráfico 3.1.1. c.....	65
-Gráfico 3.1.1.d.....	65
-Gráfico 3.1.1.e.....	65
-Gráfico 3.1.1.f.....	66
-Gráfico 3.1.1.g.....	66
-Gráfico 3.1.2.h.....	67
-Gráfico 3.1.2.i.....	67
-Gráfico 3.1.2.j.....	67
-Gráfico 3.1.2.k.....	68
-Gráfico 3.1.3.l.....	68
-Gráfico 3.1.3.m.....	68

LISTA DE TABLAS:

-Tabla 3.1.1.a.....	64
-Tabla 3.1.1 b.....	64
-Tabla 3.1.1. c.....	65
-Tabla 3.1.1.d.....	65
-Tabla 3.1.1.e.....	65
-Tabla 3.1.1.f.....	66
-Tabla 3.1.1.g.....	66
-Tabla 3.1.2.h.....	66
-Tabla 3.1.2.i.....	67
-Tabla 3.1.2.j.....	67
-Tabla 3.1.2.k.....	68
-Tabla 3.1.3.l.....	68
-Tabla 3.1.3.m.....	68

ANEXOS

ANEXO 1: ENTREVISTAS

MORO STUDIO

1. ¿De donde proviene el nombre de Moro studio?

“El nombre vino de una tarde loca, donde unos amigos deseamos tener un empresa y como nos gustan muchos los cómics, empezamos a formular algunos nombres hasta que este se dió”. “En sí, el nombre viene de tres variantes, los moros que fueron, guerreros que invadieron muchos lugares y también el gastronómico, que de ahí surge el imagologo, que es un grano de Guandules”.

2. ¿Cuál es la fuente de inspiración que dió paso a sus cómics, como el de Duarte, como nunca antes visto, que tiene un arte precioso?

“Queríamos crear un superhéroe dominicano, contando la historia del padre de la patria, con cosas que no conocíamos, no un Duarte frío, cuadrado, no, sino el Duarte guerrero, romántico”.

3. ¿Qué tiempo duraron haciéndolo?

“Duramos alrededor de dos años investigando, en el instituto Duartiano, haciendo entrevista, buscando e indagando para poder completar toda la investigación”

4. ¿Y cuál es el número de lectores que poseen?

“Por ejemplo, en la fiesta del Cómic, que lanzamos diferentes cómics, y de una impresión de 500 ejemplares se



MOROSTUDIO[®]
Ilustración | Diseño | Historietas
www.morostudio.net

vendieron la mayoría, así también, tenemos más de 7,000 seguidores”.

5. En general, ¿Cuánto tiempo duran haciendo cómics?

“Desde que tenemos el guión, pasa por el boceto, line art, el colorista, entra la rotulación y finalmente el diseño.

6. ¿Piensan trabajar en viñetas en República Dominicana?

“Los diarios dominicanos tienen una persona que tiene experiencia, rating y una carrera amplia haciendo viñetas para ellos, por lo que es difícil sustituirlos o variar el contenido ya establecido por el periódico, no obstante, en revistas y periódicos pequeños sería agradable trabajar, ya que tenemos viñetas digitales en nuestras redes de un personaje llamado Mañón, la voz del pueblo”.

ALPHA EVE (Darwin Arturo)

1. **¿De dónde proviene el nombre Alpha Eve?**

“Fue una improvisación, el nombre de Alpha y de Eve que es de un personaje”.

2. **El proceso, ¿Qué tiempo le toma, por ejemplo su historia del Mito asesino?**

“Desde el sketch hasta el delineado, nos toma 2 meses ya que son historias auto conclusivas, cuentos cortos que son entretenidos”.

3. **¿Ha pensado alguna vez asociarse a los periódicos dominicanos de carácter de crítica social?**

“Hemos tratado de hacer contacto con Diario Libre y Listín Diario, pero al no obtener respuesta nos parecería interesante trabajar en uno y compartir el arte dominicano”.

4. **¿Piensa que es bueno que algún periódico permita a diferentes talentos, como Alpha Eve, entre otros, exponer algunas páginas de sus obras en la última parte del periódico, como una sorpresa atractiva y motivadora?**

“Si, sería interesante una colaboración como esa en el periódico, con talento dominicano por supuesto representando nuestra cultura y sociedad”.



ANEXO 2: PERSONAJES DE LA PROPUESTA CREATIVA.

1. Manuelito “Manuel Cabral”.

Es un joven adulto, que le gusta el baloncesto. Es loco con la empanada de pollo con queso y no sale de un junte en la esquina.

Es sociable, amable pero, algo bulloso, altanero y un poco creído. Es delgado, de piel taina, ojos marrón claro y un afro con un corte medio callejero. Viste siempre listo para jugar baloncesto. Trabaja reparando inversores.

2. Petronila Ortiz

Es una joven adulta, le gusta mucho la moda y verse bien. Cuida mucho su figura, pero no tiene miedo de comerse una yaroa grande completa.

Es egoísta, vividora, agresiva, algo chapadora, no obstante, también es, irónicamente, trabajadora. Es voluptuosa, tez morena, ojos chocolate, bembona, y siempre anda con un tubi en el trabajo, labora como cobradora de una guagua San Luis.

3. “El varón” Ramses Perello.

Es un hombre viejo, gordo, sudoroso que siempre predica en las calles. Tiene la notas vocales desgastadas y nunca llega o se va sin decir “viva Cristo”. Es medio calvo, y siempre tiene la biblia bajo el brazo.

4. “La chismosa Tati” Tulipán Merejildo.

Es una señora mayor de edad, que siempre brecha por las ventanas. Es pensionada del ejército y le gusta chismear con todos. Es un poco paranoica, pero, buena amiga. Es la mejor amiga de Petronila.

ANEXO 3: ANTEPROYECTO



A : DECANATO DE ARTES Y COMUNICACIÓN.

Asunto: **REMISIÓN ANTEPROYECTO DE TRABAJO DE GRADO.**

Tema : “Desarrollo del cómic de crítica social en los periódicos de República Dominicana (2016-2018)”.

Sustentado por:	Br. Marigexis De La Rosa	2014-2182
	Br. Laura Fernández	2014-2437
	Br. Danna Tejada	2015-2169

Resultado de la evaluación: Aprobado: X Fecha: 03/04/2019.

Devuelto para corrección: _____ Fecha: _____


Lic. María Margarita Cordero Amaral.

Directora.



Ra. 03/04/2019



UNAPEC
UNIVERSIDAD APEC

Decanato de Artes y comunicación

Anteproyecto de Trabajo de Grado para optar por el título de Lic. en Diseño Gráfico

Tema

Desarrollo del cómic de crítica social en los periódicos de República Dominicana

(2016-2018)

Estudiante

Marigexis De la Rosa Rivera

2014-2182

Laura Fernández

2014-2437

Danna Tejada

2015-2169



14 de marzo de 2019

Santo domingo, DN., República Dominicana

Índice de contenido

1. Tema
2. Introducción
3. Justificación
4. Planteamiento del problema
5. Objetivos
6. Marco teórico referencial
7. Aspectos metodológicos
8. Fuentes
9. Esquema preliminar de contenido

1. Tema

Desarrollo del cómic de crítica social en los periódicos de República Dominicana

(2016-2018).

El desarrollo del cómic de crítica social en los periódicos de República Dominicana se ha dado en un contexto de cambios culturales que permiten la aparición de nuevos lenguajes visuales. Este tipo de obras se caracterizan por su capacidad de generar conciencia y promover cambios sociales a través de la crítica y el humor. Los autores utilizan el lenguaje gráfico para abordar temas de actualidad y problemáticas sociales, buscando así una mayor comprensión y empatía por parte del lector.

La mayoría de los cómics se centran en temas de actualidad, política, corrupción, pobreza, violencia y otros aspectos de la realidad social. Estos trabajos buscan generar conciencia y promover cambios sociales a través de la crítica y el humor. Los autores utilizan el lenguaje gráfico para abordar temas de actualidad y problemáticas sociales, buscando así una mayor comprensión y empatía por parte del lector.

Por otro lado, los cómics también pueden ser un medio para abordar temas de actualidad y problemáticas sociales. Este tipo de obras se caracterizan por su capacidad de generar conciencia y promover cambios sociales a través de la crítica y el humor. Los autores utilizan el lenguaje gráfico para abordar temas de actualidad y problemáticas sociales, buscando así una mayor comprensión y empatía por parte del lector.

En general, el cómic de crítica social en los periódicos de República Dominicana ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años. Este tipo de obras se caracterizan por su capacidad de generar conciencia y promover cambios sociales a través de la crítica y el humor. Los autores utilizan el lenguaje gráfico para abordar temas de actualidad y problemáticas sociales, buscando así una mayor comprensión y empatía por parte del lector.

El desarrollo del cómic de crítica social en los periódicos de República Dominicana ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años. Este tipo de obras se caracterizan por su capacidad de generar conciencia y promover cambios sociales a través de la crítica y el humor. Los autores utilizan el lenguaje gráfico para abordar temas de actualidad y problemáticas sociales, buscando así una mayor comprensión y empatía por parte del lector.

2. Introducción

El cómic es un modo de expresión personal que a lo largo de los años fue adquiriendo características complejas de la sociedad y cultura de una gran diversidad de países desde el momento que inicio su proceso creativo, este medio grafico posee un gran infinidad de colores y múltiples variedades tipográficas que permiten apreciar con detalle el tema o historia que desea contar.

Actualmente el cómic se ha vuelto una herramienta de expresión cultural que permite al autor mostrar libremente las ideas que tienen cerca del entorno en donde reside aplicando toque de realismo y aportando una serie de soluciones del el cual él está seguro puede funcionar para mejorar ese problema que emplea en sus obras.

La mayoría de las historietas contienen en su contenido temas de ruralidad, guerras, reportajes, hechos históricos, defensa de ideales políticos o rechazos de este, con el fin de que lector se haga una idea o plantee una posible solución del tema que se está representando en ese arte gráfico y logre dar una respuesta a la complejidad de esa situación ya mostrada.

Gran parte de las historietas pueden tener un contenido con temas explicito e incluso una gramática poco convencional para conectar con un cierto tipo de público que es fanático de este tipo de arte coloquial, que en muchas ocasiones se muestra situaciones en lugares bajos de un tono más profundo sin perder el sentido de la historia o de los personajes que complementa dicha trama con el objetivo de dejar un mensaje de realidad o social.

El cómic en los periódicos se ha convertido en una costumbre a lo largo de los años debido a que muchos de ellos empezaron la idea de entretener a infantes y jóvenes con toques de humor y sátira clásica, pero actualmente se ha convertido en una herramienta para criticar temas de actualidad que afectan a la sociedad, expresado en un tono humorístico que ha logrado captar la atención de los lectores de los problemas que afectan a su comunidad.

La historieta ha demostrado que no solo es una herramienta para entretener, sino que también es una herramienta de comunicación que permite la conexión de ideas de temas que siendo ilustrados pueden influir en la sociedad, en república dominicana este arte se ha vuelto para de los periódicos de carácter nacional implementando caricaturas en tono de broma de políticos y otros servidores públicos que no tienen una imagen muy limpia ante la ciudadanía dominicana, gracias a esto se ha podido interactuar con el lector en este medio gráfico para que tenga una idea de cómo se maneja la comunidad en la cual está viviendo y cuales problemas sociales han surgido.

3. Justificación

Durante mucho tiempo esta tendencia artística se ha visto privada de reconocimiento, estudio y análisis. Es poco, a nivel nacional, los estudios que se han desarrollado para el cómic, mejor llamada Viñeta de crítica social. Primero, esta explicar que “Las viñetas tienen unas características que no tienen los otros medios y que nos resultan muy útiles en una clase dominada por un tiempo limitado: condensación, rapidez de lectura y atractivo visual”, (Angel, 2017).

Primero es reconocer que el país necesita que las viñetas, comics o sátiras que son colocadas en los periódicos sean mejor analizadas, esto reconocería perspectiva diferente a cualquiera que se haya experimentado anteriormente en la República Dominicana.

Principalmente aquellos periódicos que mejor representan la situación de los dominicanos y la vivencia diaria serían el Diario Libre y el Listín Diario. Ambos de carácter informativo, pero, que por medio de las sátiras, comic o viñera logran llegar al espectador de forma más directa, que permite identificarse con la situación, en este caso, de una forma jocosa.

Un análisis profundo podría ayudar a investigaciones de carácter político, social y cultural a entender la situación durante el periodo de “*Diógenes y Boquechivo*” durante finales del año 2016 hasta inicios del 2017, y de “*El noticiero de Poteleche*” durante el año 2018, principalmente entre los meses marzo-junio. No olvidando los demás periódicos con comics o viñetas de crítica social, como en El Día con “El carrusel de la vida” de Cristian Hernández.

Las características de estos tiempos permiten captar el sentido de humor dominicano, despreocupado, ridículo, no obstante, realista de las ocurrencias que acatan al país desde distintos puntos.

En otro orden de ideas, para entender la importancia de cómic de crítica social, tanto en la República Dominicana, como la hecha en otras latitudes y en otros tiempos, habrá que comenzar a asimilar que se trata de uno de los géneros periodísticos más incidentes, cáusticos y burlescos que se haya tenido jamás a disposición de los medios.

Como sucede con el arte de Rafael de los Santos, o Poteleche dentro del Diario Libre, que muestra un punto de vista más social que político, como hacía Harold Priego, creador de Diógenes y Boquechivo”, sin embargo, este atacaba puntos más políticos, como con el “Carrusel de la vida”.

Delimitación del Tema

En el mundo, se reconoce que el cómic ha sido tradicionalmente asociado al público infantil con el motivo de entretenerlos, por medio de la ilustración y otras herramientas necesarias, el cómic logro el objetivo de llegar a muchas personas por medio de la imprenta. Era un medio eficaz de narrar de forma gráfica, como un arte secuencial que va de la mano con una narración corta. Sin embargo, su historia es más amplia, pues en distintas partes del mundo el cómic era parte de la cultura, como medio de expresión, sin distinción de edad. No fue hasta el siglo XIX que el cómic tuvo una división de géneros, principalmente división en lírico, épico y dramático.

En la República Dominicana la utilización del cómic inicio durante el siglo XIX, específicamente 1890, de una forma tímida, cautelosa, por la situación que surgía en el país. Estos iniciaron como un experimento en la revista "El Lápiz", donde se publicaban caricaturas de forma periódica.

Allí se recopilaban trabajos de caricaturas de artistas locales. Por otro lado, no fue hasta la primera mitad del siglo XX, que, durante el turbulento ambiente político y social, el cómic o las sátiras humorísticas que se colocaban en los periódicos tuvieron un carácter de queja pública, el problema político influyó de manera negativa en las historietas, lo que provocó su estancamiento hasta finales de los 80's. No obstante, "en los años 80's es cuando aparecen las verdaderas historietas dominicanas, comúnmente reconocidas como paquitos, situación que marcó el inicio formal del cómic en el país", (Tejada Gómez José, 2006). En la República Dominicana, se destaca la amplia gama de profesionales que se dedican al cómic, gran parte de ellos como forma de protesta ante las cosas que muchos ven y callan. Ciertamente es que los cómics dominicanos en cualquiera de sus representaciones han tenido un avance significativo dentro del ambiente artístico.

Muchos artistas apoyan esta tendencia, y existen escuelas que facilitan a jóvenes dominicanos a involucrarse en este mundo, donde es necesario tener un conocimiento

amplio en distintas ramas del saber y el ambiente sociopolítico que envuelve nuestra realidad. Muchos usan el humor como medio para llegar a su público, así como otros usan el aspecto histórico, sin embargo, en la prensa es más factible los cómics de carácter social que atinan a aspectos morales, sociales, culturales y políticos. Actualmente, en nuestro país existe un gran número de jóvenes que se dedican a la creación de historietas y sátiras. Estos grupos son influenciados generalmente por la cultura norteamericana y japonesa (aunque otros poseen su estilo propio), abarcando diferentes géneros, estilos y públicos.

Aunque la mayoría de los jóvenes que hacen historietas se dedican solo a su producción, otros prefieren enseñar este arte. Así, el grupo *Telsa Blaze*, especializado en la creación de cómics al estilo japonés, ha impartido talleres intensivos de manga. Mientras que el grupo Moro Studio se dedica a la creación de comics con estilo variado desde comic estadounidense, hasta estilo propio de caricatura dominicana.

Formulación del problema

¿Cómo ha sido el Desarrollo del cómic de crítica social en los periódicos de República Dominicana (2016-2018)?

Sistematización del problema

¿Qué características poseen las sátiras?

¿Cuáles características poseen los cómics?

¿Cuál es la diferencia de un comic de revista y uno de prensa?

¿Por qué los artistas prefieren usar la prensa como medio para la crítica social?

¿Cuál es la diferencia entre el comic tradicional y el manga de estilo japonés?

¿Qué clase de contenido es necesario para que un cómic satírico refleje un mal social?

¿Qué clase de artistas usan esta tendencia?

¿Cuáles son los puntos que se deben tomar en cuenta para crear un cómic de crítica social?

¿Qué plataformas impresas son las más aptas para los cómics de crítica social?

3. Marco teórico referencial

Objetivos

Objetivo general:

Determinar el desarrollo del cómic de crítica social en los periódicos de Santo Domingo, República Dominicana (2016-2018).

Objetivos específicos

Describir las características que poseen las sátiras

Diferenciar las características que poseen los cómics de crítica social.

Comparar la diferencia de un comic de revista y uno de prensa.

Determinar la preferencia de los artistas para usar la prensa como medio para la crítica social.

Observar sobre la clase de contenido es necesario para que un cómic satírico refleje un mal social.

Evaluar la clase de artistas usa esta tendencia.

acatar los puntos que se deben tomar en cuenta para crear un cómic de crítica social.

6. Marco teórico referencial

El cómic

Dentro de la industria del cómic es normal reconocer el crecimiento geométrico y globalmente que ha tenido, todo gracias a su inclusión en la prensa diaria, la televisión, los juegos de consola, los teléfonos móviles y los ordenadores. Sin embargo, recordando siempre a la aparición del periodismo en las décadas del siglo XX, y que recorrió un amplio camino que va desde el cómic como historieta, pasando por el dibujo animado, hasta la Web o e-comic.

En el concepto parte del hecho en que se explica un tipo de relato en el que se plantea, mediante una o más secuencias, un problema que se argumenta y se resuelve principalmente de forma “graciosa”, o responde “jocosa” a un interrogante o punto central de la historia, permitiendo que esta última función bifurque en el relato sea “serio” o “cómico”, alternativa que es posible “gracias a un elemento polisémico, el disyuntor, con el que la historia así armada (...) choca para girar, tomando una dirección nueva e inesperada” (Mendoza, 2010).

El cómic es un lenguaje, y como todo lenguaje, tiene una gramática y unas reglas de lectura y escritura —unas convenciones— que el lector debe conocer. Por eso, hay que hacer énfasis en que la lectura de la imagen del cómic no es tan transparente como a veces se piensa. (Román, 2013)

Entonces, aquel lenguaje donde los cómics están basados en un sistema muy complejo de convenciones del que, por un hábito adquirido desde la infancia, no siempre se repara en su carácter altamente simbólico y convencional. Las convenciones del cómic se aprenden a fuerza de leer cómic.

Sin embargo, sería un error creer que basta con poner cómics al alcance de las personas, para que estos entiendan la situación latente en los países donde no se tiene acceso al cómic desde la infancia porque no existe una industria sólida, las convenciones de este tipo de narración pueden resultar complicadas, e incluso herméticas, para un adolescente.

Abrir por primera vez un libro donde hay muchas imágenes organizadas en recuadros, con pequeños fragmentos de texto esparcidos por las páginas, puede ser abrumador para el principiante o simplemente mirar una viñeta en un periódico es un caso que no es factible para cierta cantidad de personas (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura, 2010).

Al final, ¿Qué se nos viene a la cabeza cuando pensamos en la palabra cómic? Nos imaginamos inmediatamente dibujos, generalmente chistosos, ligados a alguna broma; o algún cuadro en donde se hable con ironía sobre algún tema político, todo acompañado de una jocosa caricatura. ¡Claro! Eso es cómic...o al menos una parte de ello, sin embargo, ¿Me creerían si les digo que hay mucho más, y no solo eso, sino que

durante mucho tiempo el cómic fue utilizado con fines bastante más oscuros que sólo sacar risitas?

Bajo la primera definición antes mencionada sobre lo que es un cómic, debo decir que sí que es una forma bastante descriptiva de reconocerlo; y que a su vez, esta definición no es la definición de cómic, es una vil mentira. ¿Por qué?

En primer lugar, es verdad que es una sucesión de imágenes que construyen un relato (si tuviéramos muchas imágenes inconexas podríamos decir que estamos en presencia de un collage u otra cosa). Sin embargo existen algunos que están compuestos únicamente por una imagen que cuenta todo el relato, ayudándose únicamente con un pequeño texto contextualizado (Echevarría, 2013).

Recordemos el humor de Rafael de los Santos (Poteleche), donde a través de viñetas jocosas publicadas en la prensa, específicamente en el periódico Diario Libre, representa el poder del cómic corto, mostrando un relato de una situación dentro del país en ese momento.

Pero no se queda ahí, su trabajo no se restringe al análisis del medio, ya que mediante el estudio de los mecanismos del cómic el autor nos brinda herramientas muy ricas para comprender otros medios y la forma como nos relacionamos con el mundo a través de las imágenes.

Sin duda, el proyecto es pretencioso y el autor resulta a ratos un poco ingenuo al elevarse en el vuelo teórico. Cada aspecto propio de los cómics lo lleva a una pregunta sobre las cuestiones filosóficas clásicas: la percepción, el tiempo, la comunicación, la individualidad, el arte, la humanidad. Sin embargo, McCloud consigue salir airoso en la mayoría de los casos, tanto por el sentido del humor con que maneja todo como por la agudeza con la que hace las conexiones en cada caso.

Esto último, su uso de los elementos particulares para hacerse preguntas abstractas, sumado al modo como el autor se introduce a sí mismo en el libro como personaje/narrador para contarnos en “primera persona” sus hallazgos, convierten el libro en algo que va más allá de un “manual para leer cómics” y lo llevan a constituir un ejemplo muy singular de lo que puede ser un “ensayo” escrito en cómics, que ha de interesar incluso a quien pensó (o piensa) que nunca volvería a leer una historieta (Martín, Alejandro, 1993).

Características del cómic

Código Visual

Se compone de los siguientes elementos utilizados para una comunicación de carácter narrativo y claro en cuanto al expresar ideas o situaciones.

Dibujo: Los dibujos son los encargados de representar la historia. Tienen que ir dentro de las viñetas.

Bocadillo: Consiste en el espacio donde se escribe lo que piensan o dicen los personajes. Está formado por dos partes. La primera de ellas es el globo y en su interior va el texto. La segunda parte es el rabillo, que se encarga de señalar al personaje que está hablando.

Texto: Consiste en la parte escrita de la historieta. Se puede utilizar algunos recursos para saber en cada momento la forma en la que lo está expresando.

Cartela: En este caso, se está haciendo referencia a la parte de la historia que cuenta el narrador. Suele estar escrito dentro de recuadro en la parte superior de la viñeta.

Onomatopeya: Un recurso utilizado para la representación de un sonido. Puede estar dentro o fuera del bocadillo.

Metáforas visuales: Son gráficos que se usan para expresar contenidos relacionados con el funcionamiento psicológico o emocional de los personajes. Un ejemplo puede ser la aparición de una bombilla sobre la cabeza de un personaje para transmitir que ha tenido una idea.

Orígenes del cómic

Haciendo un viaje por la historia del arte y la escritura, el autor nos descubre cómo, si nos regimos por la definición propuesta, el término cubriría no sólo aquellas publicaciones que nos muestran las tradicionales: historias del cómic (que suelen comenzar alrededor de 1900), sino mucho más: desde los libros ilustrados aztecas, las narraciones con imágenes del medioevo francés, algunas pinturas egipcias, pasando por las historietas de Hogarth (siglo XVIII), y llegando hasta libros-arte de varios artistas clave del siglo XX como Lynd Ward, Franz Masreel, Max Ernst.

McCloud utiliza un esquema de tres íconos para ilustrar las distintas concepciones del espectro de los cómics: un callejón estrecho, que representaría la concepción ordinaria corta de miras e injusta con un arte tan variado; un mapamundi con retratos de los protagonistas más famosos del mundo de los cómics clásicos, que daría una idea de la posible geografía del mundo real de los cómics; y una serie de constelaciones, que simbolizaría el universo de posibilidades (géneros, herramientas, medios, filosofías, movimientos) que aún no han sido exploradas (Martín, Alejandro, 1993).

A los íconos que representan por su “parecido” es a los que más espacio dedica en este capítulo. Elabora para ellos una clasificación lineal, según el nivel de “abstracción”: un continuo que va desde la imagen fotográfica hasta el esquema clásico de un rostro (dos puntos y una rayita). Da el nombre de caricaturas (*cartoons*) a aquellas imágenes hechas de pocos trazos muy sencillos y que están, dentro del espectro, en la esquina contraria a la de la imagen fotográfica.

Y basándose en el hecho (que da por comprobado y que nos ilustra muy ingeniosamente con la imagen de un tomacorriente) de que cada uno de nosotros al ver dos puntos y una línea no puede dejar de ver un rostro, McCloud intenta exponer las razones por las cuales los lectores son absorbidos de una forma tan particular por las narraciones que utilizan este tipo de imágenes de caricatura (cómic, animaciones, muñecos animados). Sin embargo, hay otra disciplina que va en el pasado, vayamos a la Suiza del siglo XIX. Allí nos encontramos con Rodolphe Töpffer, un profesor al que su miopía impidió seguir los pasos del padre, pintor de paisajes. Töpffer, que llegó a ser un intelectual respetado en su época, superaba esa frustración infantil dibujando, por puro entretenimiento, unas pequeñas historias a las que llamaba garabatos, y que distribuía entre sus alumnos.

Estas historietas, de formato apaisado y dibujo apresurado, pueden considerarse el inicio del cómic moderno. Aunque Töpffer sentía que tenía que poner todo su empeño en triunfar como literato, quizás los elogios a sus viñetas de un anciano Goethe le hicieron seguir dibujando y, con el tiempo, publicó sus garabatos en álbumes que se vendieron en varios países europeos con bastante éxito. No faltaron críticas a su trabajo, voces académicas que lo consideraban de mal gusto y sin ningún valor artístico.

Con el tiempo el grabado se hizo presente en la industria de la historieta, una técnica que vivió su época de apogeo en el siglo XIX, permitió incluir en las publicaciones de prensa ilustraciones de gran calidad que en un principio se usaron con fines meramente ilustrativos e informativos, pero que pronto revelaron su verdadero poder como herramienta de crítica contra el sistema.

Es el nacimiento de la caricatura, el dibujo deformado y exagerado con fines satíricos, que permite tanto la burla más zafia como la más sutil. Maestros del grabado hubo muchos en el siglo XIX, aunque el primero en alcanzar renombre lo hizo en el siglo anterior: el inglés William Hogarth, una de las influencias de Töpffer. Pero el más importante grabador satírico fue francés: Honoré Daumier. Daumier (1808-1879) fue escultor, pintor y, sobre todo, grabador.

Republicano convencido, influido por Voltaire y Rousseau, Daumier utilizará su arte y la técnica de la litografía para lanzar ácidas críticas contra los políticos de su época, en periódicos como *La Silhouette* –donde comenzó a publicar– o *Le Charivari*, de corte satírico (Fuentes, 2014).

A partir de 1920, King comenzó a usar la página dominical para desplegar todo tipo de experimentos narrativos y formales, jugando con el color o las viñetas de manera única.

Por último, tenemos a Elzie Crisler Segar, autor de *Thimble Theater* desde 1919. Fue una serie de protagonismo coral y humor absurdo cercano al cine mudo, cuyo título seguramente no suene al lector, pero a buen seguro el personaje que Segar introdujo en 1929 sí lo hará: *Popeye*.

A partir de la década de los 30 el cómic se ha popularizado enormemente en todo el mundo, con personajes como Flash Gordon o los famosos *Mickey Mouse* y *el pato Donald*, *Dick Tracy* o *la Pequeña Lulú*.

Más adelante llegarían superhéroes como Superman o Batman, así como *Fantasma*, *la Mujer Maravilla* o *Flash*. En la década de los 50 surgirían en EEUU personajes como *Charlie Brown* o *Snoopy*, así como las historias de terror de *Cuentos de la Cripta*. En los años 60 una nueva oleada de superhéroes llegaría de la mano de Marvel: *Spiderman*, Los cuatro fantásticos, el increíble *Hulk* o *X-Men* popularizarían el género una vez más.

En las últimas décadas han aparecido las novelas gráficas de Frank Miller, entre las que destaca *Sin City*, o las de *Mike Mignola*, como *Hellboy*. Con un estilo más realista, destaca *Art Spiegelman*, que refleja los horrores del holocausto nazi en su serie *Maus*.

En Europa el cómic se popularizó desde muy pronto, sobre todo a partir de la publicación de *Tintín*, que surge en 1929 en Bélgica. De este mismo país provienen personajes tan famosos como *Spirou*, *Lucky Luke* o *los Pitufos*.

En Francia destaca especialmente la pareja de galos más famosa que jamás se enfrentara al imperio romano, *Astérix* y *Obélix*, de Uderzo y Goscinni. Desde Italia nos llegarían personajes como Corto Maltés, creado por Hugo Pratt, o *Valentina*, una de las primeras manifestaciones del cómic erótico.

En España, la historieta surge con fuerza a partir de 1917, con la publicación de la revista infantil *TBO*. Más adelante llegarían personajes como *Zipi y Zape*, creados por Escobar, o *Mortadelo* y *Filemón*, ideados por Ibáñez, padre también del *botones Sacarino* y *Rompetechos*.

El cómic de aventuras español tuvo su representación con personajes como *El capitán Trueno*, *El Jabato* o *El guerrero del Antifaz*. En la actualidad, el cómic español está representado por revistas como *El Jueves* o autores como Guarnido y Canales, que con su personaje *Blacksad* han alcanzado gran popularidad (Martín, 2010).

Código gestual

Los gestos también son muy importantes a la hora de las historietas. Con ellos se pueden llegar a representar determinada información. Por ejemplo, el cabello erizado expresa temor.

Pero, en un aspecto narrativo es necesario mencionar a Aristóteles, donde dice en su libro *Ética y poética*,

“Un todo es aquello que tiene principio, medio y fin. Principio es lo que no se encuentra después de ninguna otra cosa, pero después de lo cual es natural que algo se encuentre o esté a punto de encontrarse. Fin, al contrario, es aquello que por su propia naturaleza se encuentra después de alguna otra cosa o es su consecuencia necesaria, o simplemente, le sucede en el orden natural de los hechos. Después del fin no hay nada más. Medio es lo que se encuentra después de otra cosa, habiendo otra después de él”.

Figuras cinéticas

Figuras cinéticas: Se trata de gráficos que se utilizan para dar la sensación de movimiento de los personajes y los diferentes objetos. Un ejemplo de esto podría ser una nube detrás de un coche. Para que estas figuras tengan un sentido en una escena ilustrada consta de tres líneas de trayectoria cinética:

Simples: se expresan mediante una o varias líneas describiendo la trayectoria del movimiento.

Sólidas: Iguales que las anteriores pero usando un color (preferiblemente blanco) rellenando entre líneas.

Simuladas: Te hacen intuir la trayectoria no por una línea dibujada que te la muestre, si no por un elemento que adquiere una cinética parecida y la describe. Ej: después de un puñetazo, el puño ensangrentado va dejando tras de sí una estela de sangre en el aire.

Producción de cómics

Aunque esta autora habla del uso de la elipsis en el cine, sus observaciones también son pertinentes en el caso del cómic. De hecho, en el cómic, aún más que en el cine, el montaje es esencialmente elíptico. El movimiento de los personajes, el ritmo de la narración, los sonidos que provienen del mundo de la ficción: todo esto no puede ser más que insinuado por el autor.

Esto implica un esfuerzo sostenido del lector quien, en últimas, tiene la responsabilidad no solo de organizar una serie de imágenes fijas y discontinuas, sino también de ponerlas en movimiento. Nacache señala acertadamente que, “cuando existe un uso retórico de la elipsis, ésta se convierte en el arte del sobrentendido, de la alusión”.

Arte del sobrentendido y de la alusión: esta podría ser una definición adecuada del montaje del cómic. Nacache identifica dos tipos de elipsis retórica en el cine: la visual y la temporal. Ambas desempeñan un rol fundamental en el lenguaje del cómic. En la primera, “la cámara va a ver lo que pasa en otro lado” (Nacache Jacqueline, 1997).

Así, el relato visual ignora el evento narrativo principal y obliga al lector a mantener la mirada en un lugar o acción secundarios, mientras dicho evento se desarrolla. Por ejemplo, en una viñeta se muestra que dos automóviles van a chocar. En la siguiente, vemos el rostro sorprendido de un peatón que observa el accidente desde una esquina, y escuchamos el estruendo del choque.

A menudo, la elipsis visual nos hace contemplar objetos aparentemente insignificantes —una puerta cerrada, una taza de café, la luna sobre las montañas, etc. — mientras se desarrolla, más allá de nuestro campo de visión, aquello que de verdad quisiéramos presenciar.

La elipsis temporal, por su lado, tiene lugar cuando el relato visual decide saltarse deliberadamente un evento narrativo importante, anulando el lapso durante el cual se desarrolla dicho evento. Por ejemplo, en una viñeta vemos a un personaje que apunta a otro con una pistola. El personaje A está indeciso sobre si debe disparar o no.

Por ejemplo si en una viñeta vemos el rostro asustado del personaje B. Volvemos ahora a un plano detalle de la pistola. De pronto, en otra viñeta = estamos en otra ciudad y en otro tiempo. Esta técnica sumerge al lector en un mar de preguntas que avivan su interés por la trama: ¿fue capaz el personaje A de apretar el gatillo?, ¿pudo escapar el personaje B?, ¿resultó herido?, ¿murió? En casos como este, es muy común que la narración regrese al evento importante más adelante por medio de un flashback que despeja las dudas generadas por la elipsis.

La prueba más fehaciente del carácter elíptico del montaje del cómic es la importancia que tienen los espacios vacíos que separan las viñetas en la construcción de las secuencias narrativas. Nacache sostiene que el uso sistemático de la elipsis en el cine evidencia que el vacío ejerce una profunda atracción en las narraciones audiovisuales. Esta “atracción del vacío” es una de las fuerzas principales del lenguaje del cómic.

Primeros inicios del cómic en república dominicana

Hacia los años 20 del siglo pasado, llegaba material de entretenimiento a México desde los Estados Unidos, pero siempre con atraso, a pesar de su vecindad, y por ese motivo se empezó a acudir al talento local para satisfacer la demanda de ese tipo de publicaciones. Así en 1934 surge la revista mexicana llamada Paquito de la Editorial Sayrols, que contenía temas originales, es decir, que no habían sido publicados con anterioridad, procedentes de varios autores. A este período de tiempo se le conoce como la época dorada de la historieta mexicana, porque salieron al mercado, por igual, otros personajes que tuvieron grandes éxitos entre el público consumidor, como sucedió con Pepín.

Más adelante, alrededor de la década de los años 50, surgieron otros cómics mexicanos que también fueron súper-ventas tales como: La Familia Burrón, Hermelinda y Linda, Los Supersabios, entre otros. En esos años, México era uno de los países del mundo, donde más historietas se imprimían; era una auténtica potencia mundial, en ese género.

Todas esas revistas mexicanas de entretenimiento fueron importadas hacia la República Dominicana; y una de las pioneras fue, sin lugar a dudas, Paquito, por la época de su aparición. De esa forma la publicación empezó a calar en el gusto de la gente, y empezaron a pedir un "paquito", tal como ocurrió con las marcas Gillette, al solicitar una hoja de afeitar, y Chiclets, en vez de goma de mascar, aunque hay que destacar que para los jóvenes de hoy, "estar chicle" tiene otras connotaciones; asimismo, pasó con un "caribe", en sustitución de un "periódico"; ya que en la Era de Trujillo, "El Caribe" era el diario que más se vendía, conjuntamente con "La Nación", porque eran prácticamente los únicos y/o los más importantes voceros impresos, en formato de prensa escrita, de la tiranía, durante un largo período, y así sucesivamente... son muchos los ejemplos: como jeep, en vez de vehículo todoterreno, cutex, en sustitución de esmalte de uñas, formica, en lugar de lámina decorativa, kotex, sustituta de toalla sanitaria. La diferencia estriba en que en lugar de ser paquito una

marca como sinónimo de producto, era el nombre de una publicación, que ya no existe, pero que nos dejó ese legado lexical (Tejada Gómez José, 2006).

Marco conceptual

Cómico: Se parte del hecho de que el cómic es un relato en el que se plantea, mediante una o más secuencias, un problema que se argumenta y se resuelve “graciosamente”, o responde “jocosamente” a un interrogante, permitiendo que esta última función bifurque el relato en “serio” o “cómico”, (Mendoza, 2010).

Cultura: La expresión en cuestión significará, defendemos, simultáneamente lengua, raza, historia, tradición y todo lo demás, distinguiendo a un pueblo de otro y, concomitantemente, el regionalismo propio de un pueblo dentro de sus fronteras nacionales, (Rodríguez, 2003).

Humor: “Podemos por tanto y una vez dadas estas breves pinceladas concluir afirmando que: todos reímos (a excepción de aquellos que tengan algunas patologías en las que no vamos a entrar); que todos exteriorizamos con la risa el humor a pesar de que no siempre ambos aspectos como han expuesto algunos estudios sobre el tema son correlativos”, (García L, 2010).

Historieta: “Se llama historieta o cómic a una «serie de dibujos que constituyen un relato», «con texto o sin él», así como al medio de comunicación en su conjunto”, (Lara, 1976).

Viñeta: Es la unidad mínima de narración. Puede ser cuadrada, rectangular, circular, ovalada, (Guzmán, 2011).

Género: Dentro del "modelo estructural" que sería un género dado, vendría definido por un conjunto escaso de categorías funcionales básicas y un sistema más o menos fijo de relaciones entre ellas, (Carreter, 1979).

Sociedad: El hombre no es un receptáculo, una pasividad recogiendo datos del mundo, sino un estar en el mundo en el sentido de presencia activa, relacionada, participante de los elementos temporales, cotidianos, históricos, del mundo y actuando sobre estos mismos elementos, (Rodríguez de A, 2003).

Sátira: Es un género abierto que exige gran flexibilidad al estudioso. Género múltiple tanto en sus convenciones formales como en sus manifestaciones históricas, (R Cortes, 1986).

Periódico: Medio de comunicación impreso con el propósito de informar la verdad y mantiene la buena información, (Restrepo, 2008).

Caricatura: Representación exagerada de unos personajes o de unos hechos con el fin de poder transmitir un mensaje, una idea, la mayoría de veces sarcástica sobre una cuestión determinada, (Malagón, 2002).

7. Aspectos metodológicos Documentales

Tipo de investigación

El tipo de investigación que he decidido utilizar es: *Descriptiva*. Es decir que para analizar cómics de crítica social y sus fundamentos teóricos que contribuyen o influyen en la sociedad, no es relevante leer un gran número de historietas. En otras palabras, es primordial que desde un aspecto básico de entretenimiento, no solo podamos entenderlo desde un punto de vista vivencial o de reconocimiento, sino también, desde un punto más analítico.

Si bien hay libros teóricos, artículos y otros archivos que facilitan la fundamentación de los datos a describir, hay que ir analizando desde los elementos más básicos hasta los más complejos de este arte, para llegar así a concluir con un esbozo de estética general como el cómic de crítica.

Método de investigación

Dentro de los métodos que se usaran están el analítico, deductivo e inductivo. Se aplicará el analítico para descomponer partes o características del tema en cuestión. En deducción para llegar a una conclusión que tenga veracidad. En la inducción servirá para obtener una observación precisa y estudiar adecuadamente los hechos que serán expuestos en este trabajo.

Técnicas de investigación

Entrevista: La entrevista nos permitirá conocer los fundamentos que estos artistas del comic o caricaturistas nos presentan al momento de la elaboración, secuencia y finalización, diario de si trabajo aliados principalmente a los periódicos del país. De esta forma se establecerá los criterios necesarios para la conclusión del proyecto.

Encuesta: Nos ayudará conocer la experiencia de las personas para con el cómic y los usos que los artistas logran en sus trabajos y de cómo esto son aplicados en la cotidianidad. Será aplicado a personas y autores que le guste o se dediquen a este tipo de arte y que puedan expresar con claridad las ideas que tienen sobre este tema.

8. Fuentes documentales

- Tejada Gómez José. (29 de Octubre de 2006). *Diario Digital*. Obtenido de Diario Digital: <https://diariodigital.com.do/2006/10/29/el-origen-del-dominicanismo-paquito.html>
- Angel. (21 de Enero de 2017). *Elementos de una historieta*. Obtenido de Educación para todos: <https://educacion2.com/cuales-los-elementos-de-una-historieta/>
- Echevarría, I. X. (2013). *Entre Globos y Viñetas: Hacia una Estética general del Cómic*. Santiago: Universidad Mayor. Obtenido de Universidad Mayor, Facultad de Artes: http://www.uchile.cl/documentos/entre-globos-y-vinetas-hacia-una-estetica-general-del-comic-ignacio-echevarria_76961_13_2954.pdf
- Fuentes, G. V. (Septiembre de 2014). Breve Historia del Cómic. En G. V. Fuentes, *Breve Historia del Cómic* (págs. 22-24). Madrid: Ediciones Nowtilus, S.L. Obtenido de Ediciones Nowtilus: <http://www.aglutinaeditores.com/media/resources/public/ad/ad20/ad20e93f27cb4f06a682e2bb3c51e804.pdf>
- Martín, Alejandro. (Agosto de 1993). La definición del Cómic. En S. McCloud, *Entender el cómic: el arte invisible* (págs. 116-117). Estados Unidos: Astiberri. Obtenido de Revista de Estudios Sociales No. 30: <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.7440/res30.2008.11>
- Martín, J. (18 de Enero de 2010). *El Cómic*. Obtenido de Junta de Andalucía: http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/14007374/helvia/sitio/upload/Bloque_XII4.pdf
- Mendoza, D. D. (4 de Enero de 2010). El cómic: compromiso social con la cotidianidad. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 47-48. Obtenido de Revista de Artes y Humanidades UNICA: <http://www.redalyc.org/pdf/1701/170121894003.pdf>
- Nacache Jacqueline. (Enero de 1997). El cómic invitado a la biblioteca pública. En C. Jaime, *El cómic invitado a la biblioteca pública* (págs. 28-29). Bogotá: Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura. (08 de Febrero de 2010). *El Cómic*. Obtenido de Centro Regional para el Fomento del

Libro En América Latina y el Caribe, CERLALC: https://cerlalc.org/wp-content/uploads/publicaciones/olb/PUBLICACIONES_OLB_El-comic-invitado-a-la-biblioteca-publica_v1_01012010.pdf

Román, G. (2013). Lenguaje del comic. En I. García Martínez, *El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera* (págs. 9-11). Cantabria: RedELE .

Capítulo 1 - Marco teórico

1.1 El cómic

1.1.1 Características del cómic

1.1.2 Orígenes del cómic

1.1.3 Código Visual

1.1.4 Figuras artísticas

1.2 Humor en el cómic

1.2.1 Producción del cómic

1.2.2 Cómic una producción de crecimiento

1.3 Lenguaje del cómic

1.3.1 De entretenimiento a la Cultura

1.3.2 Del entretenimiento a la cultura: un cambio de modelo editorial

1.4 El cómic en Iberoamérica

1.4.1 Panorama del cómic en Iberoamérica

1.4.2 Cultura Iberoamericana en el cómic

1.5 El cómic en República Dominicana

1.5.1 Primeros inicios de cómic en República Dominicana

1.5.2 Influencia del cómic en la sociedad dominicana

9. Esquema preliminar de contenido

Resumen ejecutivo

Introducción

Capitulo I.- Marco teórico

1.1 El comic

1.1.1 Características del cómic

1.1.2 Orígenes del cómic

1.1.3 Código Visual

1.1.4 Figuras cinéticas

1.2 Humor en el tiempo

1.2.1 Producción del cómic

1.2.2 Cómic una producción de conocimiento

1.3 El Lenguaje del cómic

1.3.1 Del entretenimiento a la Cultura

1.3.2 Del entretenimiento a la cultura un cambio de modelo editorial

1.4 El cómic en Iberoamérica

1.4.1 Panorama del cómic en Iberoamérica

1.4.2 Cultura iberoamericana en el cómic

1.5 El cómic en república dominicana

1.5.1 Primeros inicios del cómic en república dominicana

1.5.2 Influencia del cómic en la sociedad dominicana

Capitulo II.- Metodología

2.1. Tipo de investigación

2.2. Método de investigación

2.3. Población

2.4. Muestra

2.4.1. Tipo de muestra

2.4.2. Tamaño de la muestra

2.5. Técnicas e instrumentos

Capitulo III.-Presentación y análisis de los resultados

Conclusión

Recomendación

Bibliografías

Anexos o apéndices