

TRANSPOSICIÓN DE LA LITERATURA AL COMIC

Presentado por:

CAMILA ANDREA SÁNCHEZ OSPINA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

DISEÑO GRÁFICO

BOGOTÁ D.C.

2014

Presentado por:

CAMILA ANDREA SÁNCHEZ OSPINA

Proyecto de grado para optar al título de Diseñadora Gráfica profesional

Director de proyecto:

JORGE MALDONADO

FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PROGRAMA DISEÑO GRÁFICO

BOGOTA D.C.

2014

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

1. PRELIMINARES

1.1. TÍTULO

1.2. TEMA

1.3. JUSTIFICACIÓN

1.4. PROBLEMA

1.4.1. Descripción del Problema

1.4.2. Planteamiento del Problema

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo General

1.5.2. Objetivos Específicos

1.6. ANTECEDENTES

1.6.1. Empíricos

1.6.2. Bibliográficos

2. MARCO TEORICO

2.1. CAPÍTULO 1. Importancia de la lectura en español e introducción al capital cultural.

2.2. CAPÍTULO 2. Libertad y era de la información

2.3. CAPÍTULO 3. El cómic

2.4. CAPÍTULO 4. Trasposición

2.5. CAPÍTULO 5. Narración

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Instrumentos de recolección de información o herramientas para la consecución de las evidencias.

3.2. Think Aloud

4. APLICACIONES (PIEZA GRÁFICA, PRIMER ANEXO)

4.1. Primera Fase: Pre-Producción

4.1.1. Perfil de Personajes

4.1.2. Guion literario

4.1.3. Diseño de personajes

4.1.4. Storyboard

4.3. Segunda fase: etapa de producción

4.3.1. Diseño de escenarios

4.4. Tercera fase: etapa de finalización “Cómic Lotto” (Formato digital, CD)

4.5. Descripción de la Experiencia.

5. CONCLUSIONES

6. BIBLIOGRAFÍA

7. ANEXOS

8. PIEZA GRÁFICA (PRIMER ANEXO)

8.1. Matriz Objeto-Aspecto

8.2. Conversatorio con David Lloyd

Agradecimientos:

Este proyecto fue posible gracias al apoyo de mi director de proyecto Jorge Maldonado, quien ha sido un apoyo incondicional, un gran asesor. Siempre con el consejo pertinente, la mejor disposición para resolver las dudas que se presentaron en el proceso y dejaron en mí el gusto por la investigación.

A todos los que creyeron en este proyecto, dieron una palabra de aliento o su ayuda, les agradezco profundamente.

INTRODUCCIÓN

La historia nunca fotografía el pasado: lo representa

Johann Huizinga.

1.1 A modo de justificación

En estas últimas décadas, hemos visto acontecimientos que han ido cambiando la manera y velocidad en la que se avanza, como sociedad, como economía y como cultura, dentro de un aspecto más mundial, antes ya se habían visto otras eras en las que se experimentaba en cambio pero de una forma más tangible; la diferencia de la actual sociedad de información y las anteriores es “el papel relevante y preponderante que juegan los elementos intangibles en el proceso de creación de valor” De acuerdo con Savage¹, los cuatro factores de creación de riqueza siempre han sido la tierra, el capital, el trabajo y el conocimiento, pero la importancia relativa de cada uno de ellos cambia con el tiempo, el capital cultural² o conocimiento según Bourdieu “Es un principio de diferenciación casi tan poderoso como el capital económico. Hay toda una nueva lógica de la lucha política que no puede comprenderse si no se tiene en mente la distribución del capital cultural y su evolución”.

Actualmente tenemos en esta era de información una cantidad ilimitada de información que incluye imágenes, música, video, libros digitales, noticias, basura, cursos en línea, y entre otras existen posibilidades, qué sucede con tantas cosas para ver, con tanto para buscar, leer, entender, suponiendo que los mitos de la biblioteca de Babel hubieran sido ciertos es claro que Wikipedia la ha superado y por bastante, ¿encontraríamos nuestro propio libro?, nuestra manera de aportar a esta gran biblioteca llena de historia, vidas pasadas, a eso que llamamos conocimiento.

¹Savage Charlie at DECWORLD, The international trade shows for Digital Equipment Corporation, Boston, Massachusetts, 1991.

² Pierre Bourdieu, Capital cultural, escuela y espacio social, Pág. 20

¿Qué es lo que está sucediendo actualmente con tanto contenido disponible y nuestra falta de discernimiento sobre qué ver y qué hacer con él? En su programa “26 Personas”³ el periodista Jorge Lanata⁴ entrevista a Jimmy Wales⁵ creador de Wikipedia habla del hecho de lo que se convirtió en nuestros días la enciclopedia, esta en un tiempo pasado se veía como una fuente de conocimiento importante, como parte del desarrollo intelectual de las personas desde su creación en el siglo I d.C. y obra de Plinio el Viejo, La primera obra enciclopédica sobrevivió a los tiempos modernos se llamó *Naturalis Historia* “El escritor romano compiló una obra de 37 capítulos que abarcan la historia natural del arte y la arquitectura, la medicina, la geografía, la geología y todos los aspectos del mundo que le rodeaba.” Más adelante la enciclopedia fue compilada por un grupo de escritores ilustrados en el siglo XVIII y hombres de ciencia franceses. Reunieron en una vasta obra todos los conocimientos científicos de la época, no como un mero registro alfabético, sino como un relato del modo científico de enfrentarse al mundo. Estos escritores esperaban forjar un poderoso instrumento para luchar contra el oscurantismo de las autoridades políticas y religiosas. La mayoría de las figuras culturales y científicas de la época colaboraron en esa empresa, destacando D'Alembert, Diderot y Voltaire.

Estos libros era lo más cercano a la sabiduría universal, ¿pero cuan democratizado estaba este conocimiento para el pueblo? Ahora con la creación de “Internet, uno de los inventos más democratizadores de la historia después de la imprenta.” Una gran cantidad de información ahora está en línea y esto ha sido un proceso que con el tiempo se ha derivado la incorporación de contenido en internet y el proyecto Gutenberg incentivó en la recopilación de datos antiguos. Allí se escanea y digitalizan libros antiguos los cuales se podían utilizar debido a que eran del dominio público o los

³26 Personas (programa documental) http://es.wikipedia.org/wiki/26_personas_para_salvar_al_mundo,
<http://www.la.infinito.com/26-personas>

⁴ Bio Jorge Lanata, <http://www.la.infinito.com/blog-jorge-lanata>.

⁵Bio Jimmy Wales, <http://jimmywales.com/>, http://es.wikipedia.org/wiki/Jimmy_Wales,
<http://www.la.infinito.com/26-personas/episodio-5>

derechos ya habían expirado. Lo interesante de este hecho es su valor colaborativo, que pretende lograr la mayor cantidad de libros digitales online. Va completamente con esa utopía de la red en la que se pretende que cada persona pueda acceder a la información y participar. Algunas personas como el escritor peruano Mario Vargas Llosa⁶ opina que hay un precio en el hecho de la falta de discriminación o falta de jerarquía en la información pues puede crear confusión informativa en la que dentro de tanto contenido existan contradicciones o esté tan vulnerable al fraude y es que paradójicamente tanta información puede generar en un punto desinformación.

Está en cada uno poder vislumbrar en toda esta representación lo que es verídico y lo que no. Para que se dé una reflexión esta dependerá del contexto, cada sujeto relaciona un mensaje con sus experiencias, influye su nivel de cultura, la forma de educación recibida y el contexto en que ha crecido; esto determina las bases formativas de una comunidad, lo que llamamos Capital Cultural⁷, que según Bourdieu “Es un principio de diferenciación casi tan poderoso como el capital económico. Hay toda una nueva lógica de la lucha política que no puede comprenderse si no se tiene en mente la distribución del capital cultural y su evolución”.

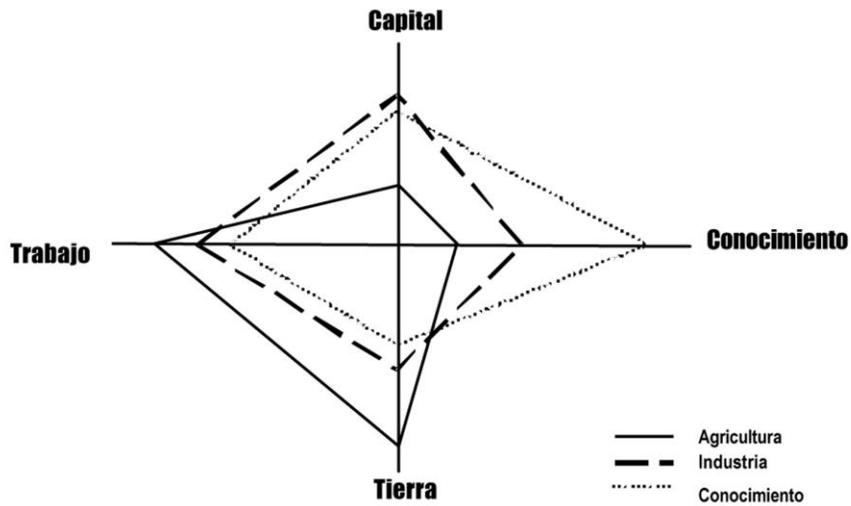
En esta situación el individuo es fundamental, la forma en que actuará determina también algunos patrones dentro de la sociedad misma, la capacidad misma que la determinan las fortalezas y debilidades. Ante esta accesibilidad de información abrumadora, el individuo debe darse cuenta de su participación como receptor dentro de un acto comunicativo; pues este se ha hecho tan abstracto y transparente que pareciera innecesaria la reflexión y todo el acto intelectual que esta conlleva, siempre se preferirá lo más fácil, lo más cómodo, lo menos agotador; pero así mismo eso solo nos conducirá a nuestra propia exclusión de todo acto comunicativo. Autores como Pierre Bourdieu y Huizinga han estudiado las bases del capital cultural lo que

⁶ Bio Mario Vargas Llosa, <http://www.mvargasllosa.com/biograf.htm>

⁷ Pierre Bourdieu, Capital cultural, escuela y espacio social, Pág. 20

desencadena su pérdida y la manera de rescatarlo, si empezamos a ver como es nuestra sociedad actual, es claro que estamos en un momento de explosión de información y conocimiento, si tenemos ideas concretas, productivas y un objetivo, con seguridad estaremos beneficiándonos de la www (word wide web), pero si utilizamos este espacio siempre para determinadas acciones que consisten en una rutina monótona, esperando a que en las redes sociales nos digan que ver, pensar y hablar, estamos dejándonos manejar por el consumismo y la corporación.

Fuentes de la Riqueza Económica



Fuente: Savage Ch. 1991.

1. PRELIMINARES:

1.1. "LOTTO" TRANSPOSICIÓN DEL CUENTOLA LOTERÍA DE BABILONIA DEL AUTOR JORGE LUIS BORGES, AL FORMATO CÓMIC.

1.2. TRANSPOSICIÓN LITERARIA A TRAVÉS DEL CÓMIC

Este documento busca analizar y presentar una metodología del proceso de transposición del lenguaje literario al de la historieta o cómic entendiendo su importancia y su posible implementación para animación a la lectura enfocada a los jóvenes.

1.3. JUSTIFICACIÓN:

El propósito de este proyecto es lograr crear historietas y/o comics basados en cuentos del escritor Argentino Jorge Luis Borges, con el que se permite jugar con símbolos y metáforas, a partir del cual se pretende acercar al lector estos mismos relatos en otras situaciones o contextos para los cuales se quiere implementar para cada historia un contexto en las cuales no necesariamente se desarrollan en principio, llevándolo a la cotidianidad o a la fantasía, pensando detenidamente en los escenarios, personajes y diálogos para lograr adentrar al lector en una atmósfera coherente con una historia interesante que de fondo tiene base en los cuentos de Borges.

1.4. PROBLEMA:

Transposición gráfica de una obra literaria

1.4.1: Descripción del Problema:

La época en que vivimos es un periodo en que los cambios tecnológicos son tan abruptos y rápidos que no permite demasiado tiempo para la reflexión o comprensión de muchos problemas, la velocidad de las comunicaciones privilegia la imagen sobre otros lenguajes haciendo que la lectura per se, ya no sea asumida por los jóvenes como el camino hacia el conocimiento, por el contrario es la imagen, el lenguaje preponderante, con el riesgo que la simple percepción encarna. En este mismo orden de ideas, el olvido de la literatura y la filosofía, ha sumido a los jóvenes en una suerte de vacío cultural que frustra la necesidad de hallar sentido y como consecuencia natural de crear sentido, situación de extrema gravedad, pues elimina la conciencia crítica y asfixia la creación.

1.4.2: Planteamiento del problema: En mi ejercicio personal de diseño he podido corroborar que existe una necesidad sustancial en los jóvenes consistente en la búsqueda de contenido en la comunicación gráfica, pero esta se frustra por las falencias en el capital cultural, sin embargo esto no se resuelve con un mero ejercicio de lectura, puesto que esta tarea no ocurre con la velocidad que los jóvenes esperan y que la época les otorga, por el contrario los lleva a hacer esa búsqueda en el lenguaje visual, es decir, se debe usar un lenguaje que le sea más cercano al ser humano de hoy, ahí ocurre la transposición como el elemento vinculante para sortear esta situación, lenguaje que el diseñador reconoce y usa como propio.

1.5. OBJETIVOS:

1.5.1: Objetivo General: Proponer un modelo de lectura a partir de la transposición para la difusión de literatura latinoamericana.

1.5.2: Objetivos Específicos:

- Identificar el medio adecuado para incentivar la lectura en los jóvenes contemporáneos, usando un lenguaje visual más cercano a sus intereses.
- Determinar las necesidades que el medio impone a los jóvenes diseñadores para interactuar con otros lenguajes como la literatura.
- Proponer una pieza gráfica centrada en la transposición que favorezca la adquisición de capital cultural de sus posibles lectores-espectadores, usando como excusa una obra literaria latinoamericana.

1.6. ANTECEDENTES:

1.6.1: Antecedentes Empíricos:

A través del tiempo y en mi ejercicio personal como diseñadora gráfica, he podido observar que para el trabajo existe la necesidad de tener referentes, intereses y bases que soporten la pieza o proyecto que se realiza; al asistir al conversatorio de David Lloyd pude confirmar que en el proceso de creación de cómics, es muy útil investigar y leer, pues la literatura hace parte de nuestro capital cultural, es decir todo lo que conocemos es parte de nuestro contexto.

La literatura latinoamericana, específicamente, cobra un gran valor en nuestro contexto latinoamericano, es decir nuestra identidad; personas que comparten nuestro idioma, idiosincrasia y denominación, han puesto en palabras sus experiencias, sus ideas y creencias. Son reconocidos mundialmente: Jorge Luis Borges, Gabriel García Márquez, Octavio Paz, Mario Vargas Llosa, Gabriela Mistral. El llamado Boom de la literatura latinoamericana nos mostró ante el mundo como un continente civilizado, mayor de edad, nos dio voz. La literatura muestra nuestras realidades, ideas y mundos pertenecientes a quienes los crean, le brinda alas a nuestro idioma, genera identidad y se nutre de diferentes puntos de vista que convergen en una identidad plural. David Lloyd habla de la importancia que tuvo para él, el legado cultural inglés que viene desde Shakespeare, donde obras como Macbeth marcaron al autor y a muchas obras

teatrales y televisivas. Nosotros estamos construyendo identidad y no podemos olvidar nuestro legado.

1.6.2: Antecedentes Bibliográficos:

TÍTULO: TRANSPOSICIÓN LITERARIA A UNA MULTIMEDIA, Programa: Diseño Gráfico – Fundación Universitaria Los Libertadores. Año 2012

AUTOR: Luisa Fernanda Caicedo Sánchez

DIRECTOR: Jorge Maldonado

SÍNTESIS: En este proyecto se tuvo como finalidad construir un espacio multimedia que se desarrollara a partir de la pieza literaria “El País de La Canela” del escritor colombiano William Ospina, esta transposición tendría como público objetivo jóvenes entre los 17 y 23 años de edad, con un interés marcado en la novela colombiana, que utilizó como medio principal Internet, buscando transmitir el mensaje de la obra sin alterar sus elementos narrativos más importantes. Este proceso permite evidenciar que la obra puede entenderse en otros escenarios y medios sin que se altere la esencia de la novela.

TÍTULO: TRANSPOSICIÓN DE LA LITERATURA AL AUDIOVISUAL, Programa: Diseño Gráfico – Fundación Universitaria Los Libertadores. Año 2009

AUTOR: Alejandra Marcela Pinilla Macías

Director: Oscar Rojas Ramírez

SÍNTESIS:

El fin de este proyecto, fue crear un imaginario del cuento “Viaje a La Semilla” de Alejo Carpentier, por medio de una pieza audiovisual. Luego se analizaron de los elementos narrativos más sobresalientes que se desarrollan en la historia, para jerarquizar y trasponer al audiovisual por medio de recursos gráficos.

2. **MARCO TEÓRICO:**

CAPÍTULO 1. Importancia de la lectura en español

Según Antonio Caballero en su artículo "Nuestra lengua, la pobre..." para la Revista Arcadia⁸: Propone preguntarnos si nuestra lengua es tan importante como pensamos, el autor dice que el castellano solo está creciendo en cuestiones demográficas y no parece que estuviera ganando territorio por razones lingüísticas o de influencia cultural como si lo hace el inglés o el mandarín. Así mismo Caballero nos habla de Antonio de Nebrija quién fue un importante filósofo español, del siglo XV el cual estaba convencido de que el castellano se expandiría, como había sucedido con el latín y el imperio romano, no fue de esta forma, aunque es claro que ahora existen países hispanohablantes en América Latina, Central, México y la Península Ibérica. Pero allí mismo es donde empiezan los problemas, Los gibraltareños hablan andaluz, los Nacionalistas Valencianos, no quieren ser catalanes y exigen la redacción de un diccionario catalá-valencia, para poner en claro la diferencia. Los nacionalistas gallegos: Exigen que la obra de Ramón del Valle Inclán sea traducida al gallego para ser representada en los teatros de Galicia. Y los nacionalistas vascos que en principio tuvieron que unificar todas las versiones del euskera rural. Y finalmente los nacionalistas asturianos que quieren resucitar su lengua del ya extinto bable astur-leonés. Antonio Caballero sugiere que una situación parecida podría suceder en América Latina, debido al crecimiento de movimientos indígenas, empezando por Paraguay en donde una gran parte del país aún habla guaraní, o en Guatemala y Sur de México donde aún se hablan dialectos mayas. El autor insiste El castellano no es una lengua imperial y que la única forma en la que ha sido asimilada fue obligatoriamente y a la fuerza, paradójicamente no en la

⁸Antonio Caballero, "Nuestra lengua, la pobre...", Revista Arcadia (Publicado el: 2010-03-15), versión digital en: <http://www.revistaarcadia.com/impresalenguaje/articulo/nuestra-lengua-pobre/20683>

evangelización debido a que el emperador Carlos tuvo la sorprendente preocupación humanista de evitar que la evangelización se hiciera en castellano y en cambio se tradujera a idiomas aborígenes, cosa que no se llevó a cabo debido a que solo en unos pocos años la mayoría de estas lenguas se habían perdido, solo quedaba la gramática y glosarios hechos por frailes para entenderse con los indios. Una razón de esta pérdida fue que estos ya no creían más en sus lenguas o dioses. Tres siglos después sale la fuerza del imperio, empieza a derrumbarse el imperio de la lengua, y quedan pocos que voluntariamente o por placer hablen o escriban en castellano. Entonces compara que en inglés ha escrito gente de todas partes como el escritor ruso Nabokov, el hindú Naipal, el pakistaní Rushie o el español Santaya. Y que en cambio en español no escribe nadie, sino quienes lo tienen de lengua materna, pero que hay excepciones como Elías Canetti escritor judío español de principios de siglo a quien su madre le hablaba en ladino, es decir el castellano del siglo XV, pero el prefirió escribir en alemán. Escribieron en castellano el gallego Alvaro Cunqueiro y el catalán Joseph Plá quien siempre prefirió en catalán para escribir pues se sentía más cómodo pero que dentro de la era de posguerra en España y la intrusión del franquismo, por razones de censura o necesidad tuvo que escribir en castellano. A pesar de tener esta connotación tiránica en su historia de inclusión a la historia. Puede que escribir en español sea muy difícil y hablarlo también. La acotación va a que gran cantidad de niños nacen hablando esta lengua, pero ¿qué tipo de castellano?, y es que cada día las variedades de este distan más unas de las otras, esto asegura Caballero no es bueno ni malo, lo que sí desmejora la lengua es que cada día sean peores hablados, con deficiente léxico además de rudimentados en gramática y sintaxis. El instituto Cervantes desarrolló a partir de esta premisa "El Diccionario Panhispánico" el cual pretendió rescatar y reestablecer los significados entre las distintas versiones del castellano. A pesar de esto concluye el autor que **la mayor probabilidad es que esta lengua esté destinada a deconstruirse y separarse**, pero esto constituiría enroquecimiento para quienes la hablan, esperando así no desconocer esta lengua que ahora es nuestra sino que se piense en su evolución.

Según Víctor Viviescas⁹ *la problemática de lo latinoamericano* se constituye de tres ejes fundamentales del problema, estos son: La noción de historia, la noción de literatura y la cuestión de lo latinoamericano. Esta en especial, necesita de la comprensión histórica y el mirar en retrospectiva, al momento inicial en el que cualquier rasgo se identificó como latinoamericano. Que pretende desarrollar desde un sentido cercano a la identidad ya que estas categorías postulan una imagen o un concepto de América Latina a través de la historia, debido a que genera relación con la tradición y sus actores. Pues "la literatura expresa, pero también configura identidades".¹⁰

José Miguel Oviedo propone la discusión sobre el calificativo "hispanoamericano" al señalar la insuficiencia de criterios geográfico, genético o temático para delimitar la literatura latinoamericana y su esencia debido a su carácter heterogéneo. Pero añade que "La literatura hispanoamericana no se define por sus fronteras geográficas pues es un espacio cultural".¹¹ En su vinculación con la crítica como una opción para el autor actual para reconocer como un legado las obras y sus autores.

Viviescas cita el artículo "Para una teoría literaria hispanoamericana a veinte años de un debate decisivo" del autor peruano Antonio Cornejo Polar en el que evoca un debate que surgió en la década de los 70's cuando explota el Boom latinoamericano, en el que en principio se argumentó contra la representación de Hispanoamérica y de la literatura como unitarias y vinculado el proyecto de búsqueda de una singularidad con la negación las heterogeneidades que constituyen a la sociedad a la cultura, a la religión y la literatura hispanoamericana. Aquel proyecto fracasó porque generaba un conflicto en la misma urgencia de diferencia cultural pero "Hoy en día en cambio muchos

⁹Bio Víctor Viviescas,

<http://www.humanas.unal.edu.co/nuevo/index.php/index.php/facultad/docentes/departamento-de-literatura/?llave=82>, <http://bitacorateatral.blogspot.com/2009/02/dramaturgo-victor-viviescas-monsalve.html>

¹⁰Víctor Viviescas, "La cuestión latinoamericana como problemática de las historias de la literatura latinoamericana", "Representaciones, identidades y ficciones -Lectura crítica de la literatura Latinoamericana" (2010) Universidad Nacional de Colombia, Editorial Colección General Biblioteca Abierta, Pág. 35.

¹¹Ibíd, Pág. 57.

reivindican la condición múltiple, plural, híbrida, heterogénea y transcultural de los distintos discursos y los variados sistemas literarios que se producen en América, el proyecto de literatura como identidad, se desprende del hecho de que la existencia de esta estaba condicionada al hecho de que fuera escrita en español y bajo códigos estéticos derivados de la alta literatura europea. Así concluye cada vez que se parte de nuestra literatura es pensamiento crítico que "encuentra caminos excepcionalmente creativos para dar razón no solo a la heterogeneidad, sino también de todas las sangres que se entreenan entre nosotros, en nosotros"¹²

Identidad, heterogeneidad y multiplicidad de la representación de América Latina: Existe imposibilidad con relación a la pluralidad y es que esta haría imposible de reducir el problema de representación, ya que este tendría las mismas consecuencias que el problema de identidad. Viviescas evidencia que en cada gran obra se habla siempre de identidad cultural, ya que en un punto pretende construirla a la vez. Porque para el autor la literatura no solo es un espacio de expresión de identidad, en esta caso latinoamericana, sino que también **es un espacio y un medio de configuración de la identidad**, además asegura que ya se ha visto el papel que juega la literatura en el proceso de asignación e impugnación de identidades, dice que su influencia es innegable"¹³

Diógenes Fajardo Valenzuela cita a Michael Foucault pues considera que el objeto de su investigación ha sido la historia de la humanidad en el proceso de la construcción del sujeto. Allí sintetiza tres estadios de acercamiento al sujeto: El primero consiste en el surgimiento de las ciencias debido a las necesidades, así por ejemplo "la gramática y la retórica plantearon la necesidad de estudiar las relaciones de comunicación que establece el sujeto y la conveniencia de analizar cómo aparece en las relaciones

¹²Víctor Viviescas, "La cuestión latinoamericana como problemática de las historias de la literatura latinoamericana", "Representaciones, identidades y ficciones -Lectura crítica de la literatura Latinoamericana" (2010) Universidad Nacional de Colombia, Editorial Colección General Biblioteca Abierta, Pág. 65.

¹³Ibíd, Pág. 82.

sintácticas y de qué manera participa en la producción de sentido"¹⁴. La segunda fase lleva a la división dentro de sí mismo y en relación con otros, lo que llevó a analizar y determinar un sujeto social, en donde la evidencia empírica según Foucault era abrumadora pues los sujetos establecen relaciones de desigualdad y en todos los tiempos y comunidades hay acciones de seres humanos sobre otros. De la cual para Fajardo la conquista de América y la colonia nos tiene con mayor interés debido a que las razas colonizadas fueron consideradas inferiores, por consiguiente silenciadas hasta tal punto que pareciera haber triunfado la negación de estos individuos, en la que se tiene como dato curioso que en la época se llevaron a cabo grandes debates teológicos para decidir si los indígenas tenían alma humana como los europeos. Y la última fase tiene que ver con el acto de construirse a sí mismo. (Foucault, 2008:6) Además agrega que la razón de que esto esté tomando relevancia hoy en día debido a que las luchas contra estas formas de dominación, rechazo y explotación no han desaparecido, más bien lo contrario y que es de gran importancia es ver dentro de estas luchas que "los otros" se resistieron frente al dominador para buscar formas singulares de afirmar su propia cultura e identidad.

Las antologías del cuento hispanoamericano y su incidencia den la configuración de un canon literario en torno a este género, Carolina Sierra Novoa¹⁵:

En su antología de aproximación al cuento hispanoamericano y específicamente respecto a el canon literario y su relación con las representaciones de lo hispano; Carolina Sierra opina que es común pensar que la literatura es una manifestación cultural que reelabora críticamente la realidad. "En este sentido la responsabilidad de los estudios literarios se atribuyen también a una repercusión social, en la que se brinda

¹⁴Diógenes fajardo Valenzuela, "Construcción del sujeto en algunas historias de la literatura latinoamericana colonial", Representaciones, identidades y ficciones -Lectura crítica de la literatura Latinoamericana" (2010) Universidad Nacional de Colombia, Editorial Colección General Biblioteca Abierta, Pág. 189.

¹⁵Carolina Sierra Novoa, "Aproximación al tiempo en el cuento hispanoamericano: Antología", Trabajo de investigación presentada como requisito parcial para optar al título de: Magister en Estudios Literarios, (2013). <http://www.bdigital.unal.edu.co/10312/1/carolinasierranovoa.2013.pdf>

la imagen de una historia y un complejo cultural"¹⁶ Saúl Sosnowski en su "Lectura crítica de la literatura latinoamericana" (1996) habla del hecho que forjar una tradición es formular un legado, porque es fundamental recuperar el sentido histórico, en función de la tradición literaria en constante dialogo con el presente. (Sosnowski, 1996:23)

Revaloraciones del Boom, la mayoría de edad: una trayectoria del sujeto moderno a la desintegración del ser, Alejandra Jaramillo Morales.

La mayoría de edad: una trayectoria del sujeto moderno a la desintegración del ser: "El día 28 de marzo de 2007 se llevó a cabo en Cartagena el IV Congreso Internacional de la Lengua Española, se aplaudió el aniversario cuarenta de la publicación de "Cien Años de Soledad", novela que ese día se asumía como el nuevo gran texto de la literatura en lengua española, después de "Don Quijote de La Mancha". El año siguiente dentro del mismo proyecto se lanzó la edición conmemorativa, como continuación fue la novela "La Región más Transparente" de Carlos Fuentes publicado en México en el año 1958 y que ha sido considerada la apertura de llamado Boom de la literatura latinoamericana" este contexto es dado para entender la manera en que se da este llamado Boom literario, como una parte de procesos que la literatura del siglo XX vivió y no como un milagro no antes visto.¹⁷

Por otra parte Jaramillo Morales analiza que "Latinoamérica ha sido considerada en un término metafórico como menor de edad respecto a las naciones europeas"¹⁸, debido a que nuestras naciones estaban gobernadas por los criollos que en su tiempo tenían la contradicción de separarse e independizarse del yugo español y así mismo tener la

¹⁶Carolina Sierra Novoa, "Las antologías del cuento hispanoamericano y su incidencia den la configuración de un canon literario en torno a este género " (2010) Universidad Nacional de Colombia, Editorial Colección General Biblioteca Abierta, Pág. 230

¹⁷ Alejandra Jaramillo Morales, "Revaloraciones del Boom, la mayoría de edad: una trayectoria del sujeto moderno a la desintegración del ser", Representaciones, identidades y ficciones -Lectura crítica de la literatura Latinoamericana" (2010) Universidad Nacional de Colombia, Editorial Colección General Biblioteca Abierta, Pág. 262

¹⁸Ibíd., 284.

conciencia de que existían modelos europeos a alcanzar para desarrollar estas naciones colonizadas y empobrecidas; así crecen con el deseo de hacerse grandes, de crecer hasta ser civilizadas, adultas y verdaderas.

Entonces la aparición del Boom no es la primera manera en que se pretende hacer frente a la cultura Europea con lo que se pretendía adulez cultural, la cual crece con la ambivalencia entre aceptar el modelo europeo como base del conocimiento, haciendo visibles las características propias e innovaciones de las literaturas latinoamericanas. En esta discusión también están sus detractores como José Donoso que en 1972 afirma en su "Historia personal del Boom" que nada ha enriquecido tanto a su generación como esa falta de padres literarios propios, brindó libertad a los escritores. (Donoso, 1972:30) Y la razón por la que el Boom fue de tanta importancia en su momento es porque fue una acometida muy ambiciosa que buscaron probar la singularidad latinoamericana además que contribuyeron a la identidad y rescate de vastas regiones y culturas, pero que a su vez quisieron desvincularse de la literatura americana de las culturas precolombinas. Para el escritor Ángel Rama en su libro "La novela en América Latina. Panoramas 1920-1980" Uno de los grandes exponentes de esta literatura moderna es Borges, que se ubica en un sistema literario cuya condición de calidez es la universalidad. Luego resalta las palabras de Fernando Ainsa quien en su libro "Identidad Cultural Latinoamericana" opina que las facilidades de comunicación y crecientes relaciones interculturales han permitido un diálogo, un intercambio y una fecundación recíproca que pone en igualdad la producción narrativa de todos los horizontes, también opina que este diálogo se da no porque encuentre modelos que le permitan hacerse parte de la cultura europea, sino porque logra entrar en las conversaciones sobre sujetos contemporáneos. "Y aunque la literatura quiera hacerse grande, hay una sombra colonialista y que determina la minoría de edad en cuanto a las diferencias económicas y culturales entre los países más avanzados y los

latinoamericanos, la cual va a mantenerse y más que buscar mayoría de edad estos países buscan habitabilidad en un mundo de diferencias y poder”¹⁹.

Particularidades y experimentación entre la identidad y los grandes modelos: El pensamiento latinoamericano tuvo que acogerse a la "alta literatura" para abordar las problemáticas propias de nuestra cultura y su identidad, una manera de hacerlo fue acogerse a la corriente del realismo, al romanticismo para reflejar la experiencia de la americanidad y los temas más rurales o de nuestros antepasados indígenas como la base del mundo americano, en contraposición de los temas urbanos, abstractos que han tenido que defenderse frente al encasillamiento de ver lo que tradicionalmente se piensa que es lo "autóctono", una discusión a la que respondieron en 1932 Borges y Sábato, primero Borges en su ensayo "El escritor argentino y la tradición" en el cual hablaba del problema del escritor argentino y la tradición, en el que habla del conflicto de ser colonizados por España y carecer de una cultura propia la cual se pretendía instaurar por medio de la política, el autor propuso otra solución: "Creo que nuestra tradición es toda la cultura occidental, y creo también que tenemos derecho a esta tradición, mayor que el que pueden tener los habitantes de una u otra nación occidental". A su vez Sábato coincide en su texto "El escritor y sus fantasmas" afirma "Nosotros, los bárbaros; herederos por una parte de la cultura latina y francesa, pero descendientes de un país como España, que como toda periferia bárbara no tuvo Renacimiento en el sentido estricto, racionalista y científico, criados en un continente nuevo y desmesurado"

“Entonces la identidad se vuelve un tema fundamental en la discusión, pues en cada nación americana se empieza a configurar un lenguaje propio y los intereses lo

¹⁹Alejandra Jaramillo Morales, "Revaloraciones del Boom, la mayoría de edad: una trayectoria del sujeto moderno a la desintegración del ser", Representaciones, identidades y ficciones -Lectura crítica de la literatura Latinoamericana" (2010) Universidad Nacional de Colombia, Editorial Colección General Biblioteca Abierta, Pág. 293

modifican"²⁰. Jaramillo Morales afirma que en este proceso interno de forjarnos una personalidad contra viento y marea, el primer aglutinante a sido lo autóctono, y sus derivaciones que convergen en aleaciones de razas y culturas, que son fenómenos de transculturación.

El boom de las novelas de los años sesenta, crea una idea de un grupo literario que se debe a sí mismo respeto de ser significativo como explicación de su identidad, pues dio una visión fenomenal del mundo latinoamericano de su época, aunque no puede ser modelo cultural simbólico de la literatura posterior.

Distintos opiniones sobre el movimiento del Boom: Carlos Fuentes propuso que la novedad de la literatura de esos años proviene de la ambigüedad, principalmente la llevada a la crítica y actitud arrasadora de la cultura imperante y refundadora es el gran logro del este movimiento. Donald Shaw lo vio como un momento en el que un grupo genial derribó los dogmas literarios, creando un nuevo tipo de lectores capaces de seguir a los novelistas por el campo de la experimentación. Jean Franco ve este cambio radical en nuestra literatura el cual permitió a los escritores sentirse "libres para usar el flujo de conciencia Joyceano, el tratamiento de la memoria y del tiempo a lo Proust, la parodia dadaísta, la fantasía surrealista, etc." Entonces Jaramillo Morales, acota que también esto tuvo lugar debido a la confluencia del mito, de origen americano, el pensamiento mágico, realidades indígenas y más expresiones de la cultura prehispánica que sobreviven del encuentro con Europa y a su vez las culturas africanas que habitan el continente, sin dejar fuera las influencias europeas y norteamericanas que delimitan las tendencias de la literatura del siglo XX. Cedomil Goic concluye en su "Historia de la Novela Hispanoamericana", el surrealismo fue un movimiento fundamental que se convierte en superrealismo en la novela hispanoamericana en el periodo de 1935 hasta nuestros días.

²⁰Alejandra Jaramillo Morales, "Revaloraciones del Boom, la mayoría de edad: una trayectoria del sujeto moderno a la desintegración del ser", Representaciones, identidades y ficciones -Lectura crítica de la literatura Latinoamericana" (2010) Universidad Nacional de Colombia, Editorial Colección General Biblioteca Abierta, Pág. 302

CAPÍTULO 2. Libertad y era de la información

Narratopedia

Jaime Alejandro dice que el camino que nos llevó a la expresión literaria hasta el arte de la cibercultura, empieza en la demanda del lector de participación, y ven en los nuevos formatos digitales un gran potencial, desde lo hipertextual, hasta las nuevas posibilidades narrativas como nuevas y más apropiadas formas de contar historias multiformes. Pues a través de estos se exige y promueve la interactividad, pero sobre todo es porque el medio digital facilita una morfología múltiple. Esto sugiere una reconfiguración de las obras a medios hipermediales o medios más ágiles y verosímiles, que permiten la introducción del audiovisual, de interfaces interactivas, y ensamblaje además de distintos elementos multimediales, como audio, video, animación o infografía. A pesar de todos sus recursos y posibilidades uno de los reproches más frecuentes que se le hacen a la narrativa digital es su supuesta e inevitable superficialidad, pero el autor dice que este concepto de profundidad es relativo, ya que si por profundidad se entiende el ejercicio de interpretación de los sentidos latentes de un texto narrativo, el medio literario es un buen objeto para desarrollar dicha profundidad, y que un objeto digital no tenga las condiciones para una hermenéutica, no lo convierte en un objeto superficial, sino todo lo contrario, por su alta exigencia participativa.

Otra parte importante es que la obra se ha desligado de un solo autor y ha pasado a ser espectador. Pues la mayoría de las obras de la cultura digital ya no se construyen en forma individual sino colectiva. Así propone Jaime Alejandro que el nuevo trabajo del artista es de ser médium: al ofrecer una herramienta, en el que el espectador exprese y cree a su vez. Y es que propone que el artista se encarga de dar forma a las virtualidades, es decir de dar forma a los espacios de comunicación, de coordinar equipos colectivos de cognición, memoria y de estructurar la interacción. Así también

acota que "las obras de cibercultura no fomentan mensajes acabados, no se cierran, y son por eso obras-acontecimiento, obras-proceso, obras-metamórficas conectadas, atravesadas, infinitamente reconstruidas"²¹ que además gira en torno a una comunidad lo cual posiblemente podría construir el colectivo más adelante, de lo cual son responsables los actores sociales, activistas culturales y movimientos sociales. La narrativa digital según el autor constituya un medio con muchas posibilidades, que si bien exige la reconfiguración de los roles tradicionales escritor y lector, también instaure nuevas formas de interacción y creación.

Narrativa digital en Colombia

Mario Morales habla de las concepciones sociales sobre los cambios que posibilita la tecnología en estos días como una nueva narrativa, nueva estética y nuevos paradigmas del mercado. Lo divide en tecno-optimistas, a los cuales este anuncio era una redención que ponía fin a una época de despotismo ilustrado y abría el horizonte hacia el despliegue, la horizontalidad, apertura, convergencia y participación. Mientras que para los tecno-pesimistas era la profundización de la crisis y la inestabilidad, ya que para ellos el principio de autoridad y control se romperían trayendo consigo la esquizofrenia y caos. "Una de las propuestas en boga es poner a dialogar a estudiosos tanto de literatura, los nuevos medios, el periodismo y otros campos del conocimiento en torno a la cibercultura."²² La aplicación de nuevos sistemas narrativos, como hipertextos, juegos, hipermedia, inteligencia artificial, realidad virtual o creación colectiva piden la aparición de modelos culturales alternativos que sienten las bases y recursos para la

²¹Jaime Alejandro, "Narratopedia: reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana. (2011), Pág. 19

²²Mario Morales, "Narratopedia: reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana. (2011), Pág. 47

creación literaria o periodística para mirar y estudiar el nuevo espectro cultural desde un punto de vista apropiado.

CAPÍTULO 3. Comic

Historia

Nuevo Lenguaje del Cómic:

"La historieta o cómic es la narración de una historia por medio de dibujos y textos interrelacionados, que representan una serie progresiva de la misma, cada momento representado por medio de una ilustración, recibe el nombre de viñeta"²³ Los textos pueden o no tener según las necesidades narrativas y la imagen como resultado de las necesidades del tiempo y expresividad que tiene el dibujante se va formando "el nuevo estilo", que es poco académico, no tiene pretensiones artísticas, pretende efectividad y expresión, exageración de rasgos simplificación de elementos.

Aparece en el siglo XIX relacionado a la búsqueda de nuevas formas de comunicación por medio de la imagen, en tiempos y sociedades distintas se ha concretado en resultados similares. Dentro del mismo periodo surge en Europa a finales del siglo XIX en Alemania, Francia, Inglaterra y España. Con diferencias que muestran las sociedades en su economía y cultura. El dibujante caricaturista de la época cumple la función de periodista gráfico, satírico o cronista de actualidad. Así los creadores del primer cómic europeo surgieron en los treinta del siglo XIX, ellos fueron: Rodolphe Töpffer con las historietas: "Monsieur Pencil", "Docteur Festus", "Monsieur Vieuxbois" su mayor aporte fue haber diseñado el primer libro de diseño de personaje en 1833 con el título de "L'Annonce de l'histoire de M.Jabot" diseñando su sexto personaje, que resulta siendo

²³Antonio Martín, "Historia del Cómic 1875 -1939", Editorial Gustavo Gili S.A. (1978), pág 14.

casi un autorretrato, pero su historia esta basada en "Le Bourgeois gentilhomme" una obra de ballet cómico del 1670; en este volumen también habla de la idea base del cómic aunque en forma primitiva. En 1959 el alemán Wilhem Busch desarrolla la historieta "Max und Mortiz", también en Francia Caran D'Ache y Chistophe en 1889 crean las primeras ilustraciones que se considerarán los principios del cómic e innova en el lenguaje del cómic europeo, experimentando con encuadres y perspectivas, introduciendo diferentes enfoques a la narración. En España aparece cuando esta dividida, la prensa tiende a convertirse en portavoz y medio de ataque. Algunas revistas satíricas de la época eran: La Filoxera, El buñuelo, Madrid alegre, La bayoneta. En un principio el texto e imagen se complementan narrativamente pero no se integran o interactúan" Cada dibujo va acompañado de una o dos líneas de texto. Los dibujos sin texto tienen un significado oscuro, el texto sin dibujo no significa nada.

Los autores que más influyeron en el cómic español fueron: Wilhem Busch que vendía cuadernos de 16 páginas en formato vertical que se vendía al público concibiendo por primera vez la comercialización y el francés Caran D'Ache con su estilo prontamente se vería reflejado en el naciente comic español. El editor de cómic de la época considerará la historieta como derivada de la caricatura de prensa, esto nos señala por qué el cómic internacional de esta época es de signo humorístico

Primeros Autores Españoles: Apeles Mestres nació en 1854, y desde niño le apasionó el dibujo y la literatura. En 1877 empezó a hacer dibujo de humor para numerosas revistas en Barcelona y Madrid. Publicó numerosas ilustraciones hasta que en 1912 debido a la perdida de la vista dejó de dibujar. Aún así en los años posteriores Mestres gana fama como uno de los ilustradores españoles más famosos y lo publican en diversas revistas europeas. En la trayectoria de su carrera el autor evoluciona y su trazo se hace más elegante y amable.

Mecachis o (Eduardo Sáenz Hermúa) fue considerado el creador del lenguaje, que comienza a publicar en el Nº31 de la revista "la broma". El dibujo es muy sencillo, los

personajes están reducidos a sus elementos básicos, y los fondos son meras indicaciones de ambientación, que no impide la creación de caracteres y ambientes sea muy eficaz. Innova en la representación o estados de ánimo mediante signos gráficos de valor convencional y presta atención a detalles caricaturizados y agudeza con que realiza la crítica. Simultáneamente en Norteamérica se desarrollaba el cómic, principalmente en la caricatura política y periodismo satírico, los pioneros de este fueron: Richard F. Outcault con "The Yellow Kid" publicada de 1895 al 1905, Frederick B. Opper con "Happy Holligan" y Winsor Mc Cay con "Little Nemo".

Niveles del Lenguaje del Cómic

Xaudaró: Enlaza los siglos XIX y XX, nace en 1872 en Filipinas y en 1883 es llevado a España y se establece en Madrid. En 1890 ya es publicado por revistas como: "Barcelona Cómica", "La Saeta" y "El Gato Negro". En las historias de la época era común que el argumento se desarrollara paso a paso, recurriendo al texto para las viñetas omitidas y el tiempo narrativo era muy lento. Xaudaró en cambio utilizó audazmente el lenguaje elíptico que consiste en que el lector debe suplir los tiempos muertos entre cada una de las viñetas en un proceso que se denomina cerrado al suprimir muchos momentos intermedios, que avanza gracias al dibujo, además los textos son breves y usualmente dialogados de esta manera se integran en un lenguaje común y el ritmo es rápido.

Cómic complemento recreativo: "En España en el año 1900 ya habían 1.347 títulos de revistas y diarios, 520 eran políticos, 103 religiosos, y casi un centenar eran de tipo técnico"²⁴ Sin embargo estas publicaciones no estaban muy abiertas al cómic, especialmente las religiosas que huían de este. Surgió entonces una nueva plataforma

²⁴Antonio Martín, "Historia del Cómic 1875 -1939", Editorial Gustavo Gili S.A. (1978), pág 37.

de revistas ilustradas y humorísticas las más destacadas en Europa fueron: "Pêle-Mêle" de Francia, "Fliegende" de Alemania y las españolas "Monos" y "¡Cu-Cut! que aparece en 1904 en Madrid con la pretensión de ser la revista que más millares de ejemplares vendía y era ilustrada por los más ingeniosos caricaturistas del mundo. También adquirían historietas de Norteamérica y Europa, hasta que en 1906 su contenido llegó al 80% en material gráfico que incluían chistes e historietas.

Influencia del cómic americano y europeo: En su mayoría generaron una influencia positiva. Se sumó la importancia dada en Norteamérica a la imagen en la prensa, donde el cómic seguía un rumbo propio distinto ya al de la fotografía o la ilustración y ocupaba un lugar cada vez más destacado. En 1906 se publica "upside downs" creado en 1903 por Gustave Verbeek y llega a España con el nombre de "Aventuras de Mufaro y Lorekins" que fue publicada en la revista "Los Sucesos" luego empezó a llegar una avalancha de cómics traídos de Norteamérica, el siguiente "Buster Browns" se había comenzado a publicar en el diario New York Herald, y narraba las aventuras cómicas de Buster, en español se llamó "Juanito y su perro". Luego vendrían las historietas: "Little Orphan Annie", "Prince Valiant", "Dick Tracy", "Gasoline Alley", "Li'l Abner", "Pogo", "Peanuts" and "Smokey Stover".

Implantación Comercial: Para Martín, Después de la guerra se impuso la reconversión económica y ello potenció el desarrollo de la industria española, (las necesidades militares), que aprovechó la ocasión para introducirse en mercados internacionales. Frente a esto se situaban las clases dominantes: la burguesía industrial y el comerciante, la oligarquía agraria, la iglesia y el ejército. En último lugar está como gran perdedor la clase trabajadora, cuyo nivel de vida desciende mientras crecen los beneficios de las empresas, que tiene como resultado una crisis social, que se ve en la radicalización obrera y se concreta el movimiento huelístico en 1917. Este panorama es de vital importancia por su papel de clientela ideológica de las clases dominantes, la pequeña burguesía que básicamente es la ciudadanía, pequeños propietarios campesinos, la burocracia del estado que es la que hace posible el aumento del público

lector e incide en el surgimiento de nuevas publicaciones. A través de estas se amplía la temática de la historieta española hacia el folklore, el cuento popular, la novela de aventura y el cine.

Multiplicidad temática del cómic: El cómic abre un nuevo mercado, así se dan las condiciones necesarias para que el dibujante de prensa comience a especializarse en la realización de historietas. Así se comienza a entender que esto era otro medio con *lenguaje propio*. Con reglas particulares y ello se traduce en la obra de las nuevas generaciones de creadores gráficos que con calidad y continuidad sorprendentes. Aparecen y se reagrupan en revistas o diarios que toman estilos definidos, en su mayor parte gracias al editor; esto no significa que el dibujante trabaje solo para el editor, tampoco porque el autor elija conservar su libertad de expresión, es como una relación mutualista en la que ambos se ayudan y reciben beneficios, ya que el editor explota o lleva a un mayor nivel el trabajo del dibujante de la época.

Manipulación Comercial: A finales de los años 20's la historieta se dirige al público infantil, se ha desarrollado la historieta gracias a la industrialización. Así mismo hay presión social que da prioridad a la expresión literaria sobre la dibujada. En esta época 1929 y 30 España era un país apenas culturizado y existirán altos niveles de analfabetismo que afectarían al 33% de la población adulta. Que desgraciadamente repercute en la infantilización del cómic y su reducción al lenguaje poco evolucionado, en este momento de la historia pierde las posibilidades como medio de comunicación y es inevitable, porque se origina en el seno de una sociedad capitalista que termina convirtiéndolo en una más de las empresas económicas del sistema.

Madurez del Cómic

El difícil equilibrio entre calidad y popularidad: En 1927 K-Hito se planteó un proyecto editorial, respaldado por Luis Montiel. Consistió en la creación de una revista infantil, la cual adoptó el nombre de "MACACO", apareció el 29 de enero de 1928. Se compuso de 16 páginas impresas en los talleres de Rivadeneyra, cada uno a 25 céntimos y su

contenido literario era equilibrado formando un conjunto narrativo y posiblemente interesante para el niño, aunque de precio elevado para los niveles de vida de los españoles de la época, lo cual llevó a su suspensión en 1930, pero creó unos principios básicos dentro del cómic español siendo quienes introdujeron el dibujo esquemático y líneas fundamentales, además de jugar con colores planos, aunque hay que resaltar el hecho de que los medios de reproducción impresa de la época condicionaban el producto final. Así las revistas infantiles a color van a diferenciarse radicalmente según estén impresas en tipografía offset o huecograbado, en máquinas planas o rotativas.

En este caso no fue extraño que el cómic, en lugar de ser utilizado para alfabetización o como vehículo de comunicación o medio recreativo no alienante, se convierta al final en una industria más de diversión de masas. "Como máximo, se va a dar al cómic una función apostólica, pedagógica y propagandística"²⁵

El cómic y la cultura de masas: Esta surge por la existencia previa de la prensa humorística, la revista galante, prensa ilustrada para la familia, el niño y de la novela folletín que era una sección del diario, que se entregaba cada semana ya que una novela no cabía en una edición del periódico, debía fragmentarse, generando en los lectores un gran suspenso, quienes día a día, consumían ansiosamente los episodios que aumentaron la venta de diarios ya que el éxito de los folletines estaba basado en la capacidad del autor, para crear suspenso al final de cada entrega. En los 30's surge además presión por el surgimiento y popularización de la fotografía y el constante perfeccionamiento de los medios impresos.

Aparece la revista TBO cuyo editor opone resistencia radical a las innovaciones manteniendo hasta 1938 la fórmula tradicional acuñada en los 20's, sin más alteraciones que la introducción del color. De forma increíble TBO se hace muy popular y además adquiere el nombre "tebeos" dado por los niños al recibir la publicación.

²⁵Antonio Martín, "Historia del Cómic 1875 -1939", Editorial Gustavo Gili S.A. (1978), pág. 105.

La competencia del cómic americano: En 1934 gracias a Lotario Vecchi que buscaba mejorar la calidad y ventas de su editorial se basa en comics norteamericanos como: "Radio Patrol", "Red Barry", "Tim Tyler's Luck", "Flash Gordon", "Tarzan", "Brick Bradford", "Popeye, the sailor", "Buck Rogers", "Mandrake the magician", "Sergeant king of the royal mounted". Y en 1935 la editorial Molino de Barcelona, especializada en ediciones comienza a publicar la revista Mickey. Completaban la revista: "Jungle Jim", "Pete the tramp", "Ace Drummond", "Joey" y "Terry and The Pirates".

Género Aventuras Fantásticas: La influencia de estos cómics repercuten en las revistas pero en los cómics "La risa infantil" y "Rin Tin Tin" en 1934 se ve claramentey de esta manera la historieta española va a alcanzar, mayor escala. Luego detallando podemos observar que estos cómics se basan en esquemas temáticos clásicos como historias de amor, odio, ambición frustrada o venganza. Es decir los géneros dramáticos: comedia, tragedia, tragicomedia, drama y melodrama. Mezcla ambientes medievales, futuristas, actuales y fantásticos, guerra civil y tecnología; así empieza a dividirse el contenido y sus grupos objetivos.

Guerra Civil y cómic (1936 -1937) Cómic como arma política: "En septiembre de 1936 Franco es nombrado Generalísimo de los ejércitos de tierra, mar y aire."²⁶ En los medios se empieza a vislumbrar la propaganda instaurada por el gobierno, en la que los protagonistas eran militares y esto se conecta con la psicología bélica. En esta época se evitó el cómic por su relación con el público infantil. Además por la censura a los medios espacialmente prensa e impresos generada por la dictadura.

Formas de comercialización del cómic: En los cuadernos de historietas, se unen la pretensión didáctica, reforzada con la moraleja final; el resultado es una publicación que mantiene las pretenciones ideológicas de sus editores que plantean la intencionalidad del producto, que se refuerza con la asimilación de recursos gráficos que integra en su propio estilo.

²⁶Antonio Martín, "Historia del Cómic 1875 -1939", Editorial Gustavo Gili S.A. (1978), pág. 157.

Fin de la guerra y represión cultural: El 1 de abril de 1939 Franco firma el último parte oficial, la guerra ha terminado. Pero los tres años de represión alcanza la historieta y a sus dibujantes, así "los niveles expresivos logrados antes de la guerra, el avance progresivo de la utilización del bocadillo, la acentuación de la elipsis narrativa y la dinamización del dibujo, van a quedar estancados, produciéndose un retroceso"²⁷ Pese a la calidad gráfica de los dibujantes españoles, que se situaron en esta época como los primeros internacionalmente, los contenidos de las nuevas historietas acusan la crisis sociocultural y la historia española, dentro de un sistema que potencia temáticas reaccionarias. "Se aborta la posibilidad de lograr una historieta distinta, más racional. Esta situación se prolonga hasta los años 60's cuando surge un nuevo cómic español, que ofrece alternativas críticas"²⁸.

Según Scott McCloud: Autor, ensayista y teórico de cómics propone que estos van a sufrir una revolución gracias a la nueva era de información, propone que se dividirá en 12 revoluciones:

1. El cómic como literatura y como arte: De como un arte menor se adentra en caminos más elevados. En torno a 1940 Will Eisner creador del cómic "The Spirit", concedió una entrevista al periódico Baltimore Sun, en la que afirmaba que "los cómics eran una forma artística y literaria legítima"²⁹. La gente de la época lo tomo casi como un chiste, debido a que la gente de la época no podía ver la relación de los cómics con estas dos disciplinas. Durante esta época se crearon gran variedad de obras, casi siempre con la apariencia de ser entretenimiento humilde, usualmente dirigido a jóvenes e iletrados. Durante décadas Will Eisner estuvo prácticamente solo en su idea del mejoramiento y potenciación del cómic, hasta 1978 cuando publicó un cómic de 178 páginas titulado "Contrato con Dios", e inauguró discretamente el cambio de concepción frente a los

²⁷Antonio Martín, "Historia del Cómic 1875 -1939", Editorial Gustavo Gili S.A. (1978), Pág. 227.

²⁸Ibíd., pág. 228.

²⁹Scott McCloud, "La Revolución de Los Comics" (2001), Biblioteca Creativa, Editorial Norma, Pág.30

cómics y como eran vistos en Norteamérica, pues “él mismo catalogó como novela gráfica. Paradójicamente después de 40 años de revistas conocidas como Comic Books, el sector por fin tuvo un cómic hecho libro y su autor temió usando este término pues pensaba que así podía degradar su trabajo”³⁰. Esta era una obra seria que exploraba de forma sincera el potencial del cómic como herramienta para narrar historias. Y aunque el papel blanco o la buena encuadernación no garantizaban la calidad literaria, el pasar de los diarios al libro, reivindicaba el cómic así como el cambio de formato que prometía más.

Entonces se empezó a experimentar respecto a la literatura pero es complicado medir el avance, cuando no se tiene una definición clara de lo que es literatura de calidad, pero si nos fijamos en algunas de las virtudes asociadas a la literatura, veremos que los cómics modernos han comenzado a incorporarlas, y es que los cómics siempre han sido vistos como un medio lineal y sencillo, carente de habilidad de prosa, pero historietas como "Maus" de Art Spiegelman, "Juego de Manos" de Jason Lutes o "La ciudad de cristal" de Paul Oster son muestra de un esfuerzo también literario. Y es que no solo se juega con palabras en la narración, sino con metáforas visuales, que cuando tienen sentido entre sí comienzan a narrar de otra manera y generar interés, ya que otra cualidad de la prosa es el realismo a través de la observación y sirve para hacer una aproximación cercana a detalles y texturas de la vida cotidiana, cabe resaltar que es igualmente importante la densidad narrativa, o la cantidad de información que aporta cada página o viñeta, pues permite sintetizar.

Al representar acontecimientos cotidianos, los guionistas afrontan muchos desafíos como escritores de prosa la cual los llevaría a capturar el detalle de la misma actividad humana al mostrar otro tipo de conclusiones, que corresponden más a la realidad. Así como sus maneras de representación, que pueden en este caso más realistas o fotográficas, utilizando medios tradicionales o digitales. Y es claro que hay infinidad de

³⁰Íbid, Pág.32

historias para representar a través de la prosa, ya que los detalles que se pretenden representar pertenecen a la sociedad humana y su entorno físico.

El autor nos pone como ejemplo que en Estados Unidos los cómics llevan mucho tiempo confinados a un formato de entregas periódicas cortas, lo que ha hecho que su estructura sea más corta y directa, aunque siempre han existido autores que han buscado abarcar formatos más largos, aún hay mucho por recorrer.

3. Derechos de Autor: En esta parte el autor nos pone en contexto frente a las situaciones a las que ha estado expuesto el cómic y sus creadores, y es que la historia corporativa del cómic está llena de anécdotas que hablan de la explotación corporativas, los guionistas y creadores firmaban contratos ridículos con los editores y no ganaban mucho y menos si esta se vendía bien, “además el control creativo era algo muy raro, la mayoría de autores no tenían voz ni otro en la venta de licencias, pero los creadores de historietas no eran los únicos con estos problemas, esto sucedía en todos los campos creativos, debido al abuso de las corporaciones”.³¹

Pero como en cualquier industria existieron personas que quisieron cambiar el sistema desde dentro y el impacto social y político empieza a ser parte de la literatura "seria" y muchos cómics se dirigen en esta dirección. Y es que según Mc Cloud en el cómic la relación del autor y sus lectores es muy diferente a la forjada por el cine y la prosa, ya que afirma que es más íntima y activa que en el cine, mientras que las imágenes estáticas y simbólicas de los cómics pueden conmover a alguien sin necesidad de la mediación continua de la voz clásica de la prosa. Y aunque ha pasado mucho tiempo para clasificar el cómic como "arte", depende de sus límites, puede ser una obra de arte si se le enmarca y se muestra en una galería, o en un pedestal como los libros, si su autor es un famoso artista o si se subasta y tiene gran precio.

³¹ Scott McCloud, "La Revolución de Los Comics" (2001), Biblioteca Creativa, Editorial Norma, Pág.60

4. Renovación de la industria: En la década de los 80's solo existían seis empresas de distribución, de las cuales Marvel y DC cómics acaparaban el mercado, pero estaban así mismo Fantagraphics de gran calidad, Pacific, Eclipse y First.

En estas empresas en su mayoría los editores tenían todo el control creativo de las obras, en donde usualmente al creador se le pagaba muy poco mucho menos si era una historieta bien vendida; así que empiezan a hacerse acuerdos respecto a este tema pues para los dibujantes de cómics de la época el único destino era entrar a trabajar en alguna compañía.

Hasta que en la década de los 80's Dave Sim quiso plantear otro tipo de negocio, en el cual él mismo hacía la inversión y se aseguraba la libertad creativa que tanto buscaba, haciendo todo él solo, aunque esto supusiera un gran riesgo. Así que cuando Kevin Eastman y Peter Laird pidieron unos cuantos millones de dólares prestados para publicar su propio cómic "Las Tortugas Ninja" se hicieron millonarios.

Además en un intento por aclarar las preocupaciones de todos los creadores de cómic, en 1992 se llevaron a cabo convenciones en las que Scott McCloud propuso "La Lista de los derechos de los creadores" en esta lista se constituyó de 12 derechos:

1. Derecho a la propiedad absoluta de todo lo creado.
2. El derecho de controlar totalmente la ejecución creativa de todo de lo que sea de nuestra propiedad.
3. El derecho de aprobar o no el tipo de reproducción y formato para nuestras propiedades creativas.
4. El derecho de aprobación de los métodos con los que nuestras propiedades creativas serán distribuidas.
5. El derecho a podernos mover libremente entre los diferentes editores, tanto por nuestra parte como para nuestras propiedades.
6. El derecho de contratar a un asesor legal en todas y cada una de las transacciones comerciales.

7. El derecho de ofrecer una propuesta a más de un editor a la vez.
8. El derecho a un pronto pago de una cuota justa y equitativa por los beneficios derivados de todo nuestro trabajo creativo.
9. El derecho a ser informados de la contabilidad completa y exacta de los ingresos de todas y cada una de nuestras propiedades creativas y de los desembolsos relativos a nuestro trabajo.
10. El derecho a una pronta y completa devolución de nuestros originales.
11. El derecho a tener un control total sobre la concesión de licencias de nuestra propiedad creativa.
12. El derecho a promover y el derecho de aprobación sobre nuestra promoción y de todas y cada una de nuestras propiedades creativas.

Esto se desató en la creación de empresas encabezadas por sus propios creadores los cuales se opusieron a las maneras de comercialización y a las grandes compañías.

A pesar del buen comienzo del cómic Norteamericano, este se quedó atrás respecto a Japón y Europa, tanto en popularidad como en aceptación cultural. Una de las razones es que este se surgió a través de la prensa en el siglo XX, pero el cómic no era una industria en sí, sino que se trataba como un oficio para la prensa que además no era muy respetado, a pesar de su gran popularidad, entonces "los cómics ocupaban una categoría inferior, distinta a la de la radio, televisión, la prosa o el teatro."³² Esto sólo cambió 35 años después con el renacimiento de las historietas norteamericanas y aunque siempre se le consideró una subdivisión de las revistas, tuvo que pasar otros 40 años para que surgieran tiendas especializadas.

Uno de los tópicos más importantes de los que habla el autor es sobre el hecho de que "el contacto entre el creador y el lector es y siempre será el único factor indispensable de la industria de los cómics."³³

³² Scott McCloud, "La Revolución de Los Comics" (2001), Biblioteca Creativa, Editorial Norma, Pág. 70.

³³ Ibid, Pág. 76.

Entonces también el autor propone una lista esta vez para los lectores de los cuales resalta: El derecho a comprar lo que se quiere cuando es lo que se pide y el derecho a un precio justo.

5. Imagen Pública: En la época de los 50's en Norteamérica se desató una fuerte polémica debido a la "falta de censura" en los contenidos de los medios masivos, ya que en esta época se empezó a hablar de temas más polémicos y escenas más explícitas de violencia y contenidos para mayores. Se enfrentó con una sociedad híper conservadora de la época que era la estadounidense y en 1954 el subcomité del senado reunido en Nueva York, trató el tema de la delincuencia juvenil decididos a poner restricciones y después de este cambio se limitó por completo en los medios de la época las representaciones de sangre, sexo, desafío a la autoridad, detalles de algún crimen o la alusión a alguna relación ilícita o apoyo al divorcio.

Esto afectó al cómic y sus lectores, pues el desprestigio evitaba el comercio de este, pero esta situación se dio debido a que lo habían catalogado como una forma artística no rentable, y su público únicamente a los niños; un clarísimo error.

Pero también lo ayudó ya que por la misma razón empezaron a surgir revistas especializadas, una de ellas E.C. cómics alcanzó un nivel muy alto respecto al trabajo de la narrativa, haciéndola interesante como también a sus dibujos además de ser innovadores y atrevidos. Y se convirtió en la promesa de los nuevos cómics para "adultos".

Diversidad: En un planeta lleno de posibles historias, con el poder de conectarse con miles de millones de lectores, pero solo ha llegado a una porción muy pequeña de posibles lectores, que según el autor supone solamente una milésima parte de los lectores potenciales. Además de ir perdiendo lectores por la decadencia de la prensa impresa.

Así propone que para lograr que un producto sea más diverso como su público, la industria con su número limitado de personas no podrá abastecer esta necesidad, ya que la diversidad de la producción refleja inevitablemente las experiencias de quienes los crean.

7. Equilibrio entre sexos: Una parte importante de esta diversidad comienza en la diferenciación de experiencias provenientes de hombres y mujeres.

Es algo llamativo que siempre se haya tenido en cuenta a la mujer como lector pero no como creador, ya que al principio los hombres eran quienes creaban los cómics para niñas, y es que a las mujeres en principio no les dejaban ingresar a la industria, porque existían mujeres intentando hacerse en el oficio de la narración gráfica y su mercado, una de ellas fue Mary Hays que desarrolló sus primeras viñetas en 1917. Y aunque la historia de las primeras creadoras a principios de siglo había permanecido oculta, la mayoría fue reconstruida por el libro "women an the comics" de Trina Robbins y Cat Yronwode. Del cual McCloud nos cuenta que se remonta hasta el mismo inicio del movimiento con Rose O'Neil en 1896 y que lo interesante de sus obras es que reflejaban décadas de ideas y acontecimientos, que representaban además sus perspectivas muy distintas a las de los hombres. En la depresión de la II Guerra Mundial las mujeres adoptaron los trabajos que los hombres por estar en guerra no podían ocupar, así que se familiarizaron con la industria y desempeñaban los mismos papeles del hombre laboralmente hablando, al terminar la guerra, los hombres volvieron y el machismo también haciendo que estas mujeres regresaran a la "cocina".

Pero la idea de hacer cómics empezó a desarrollarse en la cabeza de sus lectoras. Y a finales de los sesenta, esas mismas "artistas" tuvieron que crear sus propios mercados para ser escuchadas, algo muy adecuado según McCloud ipues ellas no eran tradicionales en lo absoluto! Y al igual que otras revoluciones que se llevaban a cabo en todo el país, las mujeres del llamado periodo "undergroud" crearon obras puras, emocionalmente honestas, políticamente comprometidas y sexualmente francas. Y 30

años más tarde según el autor, esas mismas cualidades siguen estando presentes en las representantes de ello son: Carol Day, Phoebe Glockber, Linda Barry, Julie Poucet, Roberta Gregory, Fiona Smyth y cada vez más.

8. Representación de minorías: Estas revoluciones también se da en el contexto de las minorías y es que todo esto tiene que ver con la estrecha forma de ver las cosas por parte de las industrias, además de la posición de desventaja de las minorías. Y hay una gran brecha con este tema y es que hay lugares en los que el desconocimiento de otros grupos sociales es muy grande, además de que en todos los estratos y grados de educación hay prejuicios.

Por esta razón el aislamiento cultural de las minorías puede ser mayor, pero el autor dice que en esta revolución serán de vital importancia las experiencias del dueño del lápiz, es decir quien hace el cómic. Un ejemplo es que para representar alguna situación que solo se vive en ciertas comunidades o grupos sociales claramente a ellos les resultará más fácil de representarla.

Ho Che Anderson un dibujante afro-canadiense, provocó un gran escándalo al representar a Martin Luther King como un hombre falible así como un gran líder, en su obra gráfica "King", en la que se demuestra un entendimiento más cercano al líder político, además de ser llevada a cabo con maestría y diálogos emocionantes. También destacan los hermanos Hernández multiplicaron los estereotipos mexicanos y mexicoamericanos, en su libro "Love & Rockets". Sin hablar de los creadores judíos que durante épocas construyeron un legado, es decir Will Eisner y Art Spiegelman, el conocido Stan Lee y Jack Kirby. Pero hay más grupos que trabajan por hacer trascender su identidad y es el LGTB, que además tiene un sentido de colectividad no visto en otros grupos sociales, tiene también obras muy innovadoras, que encontraron nuevas maneras de representación, una obra importante es la novela "Stuck Rubber Baby" escrita 1995 de Howard Cruse, y aunque el género es ficción, está basada en sus propias experiencias, en el que se encuentran testimonios emocionales en el tipo de narración,

como de crítica y perspectiva propia al reflejar realidades, algo poco frecuentemente conseguido antes por un texto más esquemático.³⁴

9. Diversidad de géneros: El género con mayor número de ventas siempre ha sido el de súper héroes, pero gracias a las ya nombradas revoluciones esto ha empezado a cambiar, debido a la diversificación de intereses de los mismos creadores. Como en los 90's que se volvieron frecuentes las historietas de tipo autobiográfico y como parte de este movimiento creció el género de ficción naturalista y la mayoría de sus creadores fueron canadienses por alguna razón desconocida según el autor. Como también se empezó a ver una estética más minimalista, que le daba carácter a los cómics y las nuevas temáticas. Los géneros no son puros, pero hay algunos autores a los que es difícil catalogar dentro de algún género, lo cual en la mayoría de casos es un halago. Pues según McCloud, lo que más necesita el cómic son autores que se salgan de las reglas o no sigan ninguna regla en absoluto, pero sugiere estudiar a quienes ya tienen gran experiencia en el campo y sus experiencias en el desarrollo de la industria, propone estudiar Japón que después de la posguerra, empezaron a verse una gran variedad de obras que innovaron sin duda en muchos aspectos, especialmente de representación de movimiento y dinámica, así como en la introducción de nuevos tipos de narración y creación de imaginarios colectivos.

10. Producción digital: Scott McCloud escribió "La revolución de los cómics" en 2001, año en el cual no se tenía pero si se intuían los avances venideros respecto a las nuevas tecnologías, pero la era de la información ha permitido la difusión más allá de lo esperado para todos, pues ahora se puede pensar en el futuro del desarrollo y comercialización de este medio masivo, sería como "tener información en la punta de

³⁴³⁴ Scott McCloud, "La Revolución de Los Comics" (2001), Biblioteca Creativa, Editorial Norma, Pág. 114.

los dedos" como soñaron el físico J.C.Liclider y el ingeniero Vannevar Bush en 1965, quienes vieron en las computadoras más que simples máquinas calculadoras.³⁵

El autor propone la digitalización del cómic, pero pone en la balanza si hay una cualidad estética que se esté perdiendo en el papel y la tinta, que como experiencia lo digital tal vez no pueda igualar, un tópico importante es que tanto la pantalla como el papel no representan el auténtico contacto personal, y en última instancia no cree que los lectores de cómic necesiten tener un cómic en las manos para disfrutarlo plenamente. Una de las razones que da es que el papel no hubiera significado nada si a través de él no se hubiera escrito la prosa y poesía, la ciencia, la filosofía, la historia o la política; sin este proceso el papel solo sería considerado un pedazo muerto de madera.

11. Distribución digital: Frente a la constante evolución de los medios, existe una inmensa oportunidad de utilizar Internet para difundir y comercializar el cómic, en el que diferente a los medios impresos el precio puede ser mucho menor, igual calidad, con la posibilidad de que el autor gane directamente permitiendo asequibilidad para el lector y una forma justa de trabajo, con mayor cantidad de lectores y en proporción de ganancias.

12. Cómic digitales: El autor habla sobre la evolución del cómic, estas piezas las cuales se remontan a la antigüedad, "y aunque no pueden considerarse cómics, son obras que narraban historias a lo largo de secuencias de imágenes deliberadas, pero hasta la invención de la imprenta no aparecen los soportes habituales para el cómic." (Pág. 211) Uno de estos primeros indicios de arte secuencial se encuentran en la caverna paleolítica de Lascaux donde se encuentra una posible representación de una secuencia en la cual un único ciervo está lanzándose a un arrollo, cruzando a nado y luego saliendo a la otra orilla, esta pintura según El museo de historia natural de NY ha descrito que podría tener 17000 años de antigüedad. Más adelante se verá diez mil

³⁵ Scott McCloud, "La Revolución de Los Comics" (2001), Biblioteca Creativa, Editorial Norma, Pág. 142.

años después con una historia más extensa que contar en los murales de la tumba de Mema el Escriba, aproximadamente en el año 1200 a.C. También se tiene registro en la columna de Trajano hacia el año 113 de nuestra era, que lleva el mapa temporal a tercera dimensión al describir una serie de campañas militares a lo largo de una espiral ascendente de escenas en bajo relieve, en el que sigue la misma línea de lectura ininterrumpida. El autor lo compara con el Tapiz de Bayeux, el cual en sus 80 metros de extensión narra en imágenes la conquista normanda del año 1066. Y por último el "Códice Nuttall" hecho en el siglo XIV, contando en su mayoría a partir de secuencias de imágenes una historia que se descubriría siglos más tarde por la investigadora Zelia Nuttall; el mismo estaba hecho con piel de ciervo doblada como un acordeón, midiendo 11.44 metros, la superficie de cada lámina fue cubierta con una base de estuco y yeso blanco, colocada antes de aplicarse los colores. En ambos lados del códice se emplearon tintes naturales de color rojo, amarillo, azul, morado, café, ocre y negro.

Hay una coincidencia en todos estos ejemplos de arte secuencial y es que la línea de tiempo es ininterrumpida con un tipo de lectura lineal, entonces se pregunta las ventajas de manejar este formato, y aunque afirma que la imprenta aportó todos los beneficios, también lo despojó de algunas ventajas, ya que por primera vez se este orden cambió y en él se presentaba un escenario en el que pedía a los lectores saltar a nuevos caminos, a través de la viñetas, basándose en un complejo protocolo, el cual en principio basado en la tradición de lectura hacia la derecha y hacia abajo de la palabra escrita. La razón de este cambio fue que el libro permitió el espacio para la creación de historias de cualquier longitud buscando la permanencia en un formato durable, entonces en esa pequeña porción de papel rectangular a la que llamamos "página" se han desarrollado historias a través del tiempo y varias generaciones de creadores han ideado miles de soluciones creativas.

Pero en un entorno digital no habrá más esa necesidad de cambiar de página, porque habrá mas posibilidades como el formato vertical, horizontal, escalera o como el autor lo decida.

Actualmente ya existe un tipo de cómic con esta lectura propuesta por el autor, se llaman webtoons, y en este momento tiene auge en Corea del Sur. La razón es que han empezado a ver este negocio de otra forma, una parte de este cambio es la utilización de color, la ganancia por click para el autor, así como todo un cambio de mentalidad frente al desarrollo de cómics o historietas, lo más interesante es que ellos mismos son el medio por el cual los diseñadores, artistas, dibujantes o simplemente creadores de cómic pueden recibir directamente ganancias a través de una página de internet, algo que resulta bastante revolucionario y sobre todo interesante, porque se ve claramente una evolución en los webtoons, una razón es que el manejo del color es una parte muy importante dentro del manejo comunicativo, así como también la innovación frente al manejo de la página en donde ya no se divide en páginas sino que es una página continua lo que hace muy agradable de leer, así como las primeras implementaciones de animación dentro del mismo cómic. La principal página de cómics digitales es "naver.com" que personas de otros países han empezado a traducir con la introducción de un plug-in que permite leer en inglés algunas obras, aunque esto es muy primario, debido a que esta es la única página permitida para la utilización de los originales por todo el tema relacionado a las ganancias de los autores. Otra página importante pero en occidente es graphicly.com en la cual usuarios ya pueden subir sus libros de cómic ponerles un precio y recibir ganancias, es toda una revolución sin duda, pues es una parte muy importante de la industria esta proponiendo nuevos formatos de lectura y nuevas narrativas, que le brindan a la comunidad de lectores diversidad y a sus autores otras formas de trabajo justo.

CAPÍTULO 4. Transposición

Mostrar y narrar: la voluntad de referencia en el comic contemporáneo

“El mundo del comic está en su mejor momento. Cada vez hay más autores y muchísimos creadores que están experimentando y buscando nuevas formas en la narrativa del medio. Además, los comics están alcanzando por fin popularidad y

reconocimiento. Ya no forman parte de un “ghetto” y se está dejando de lado la idea de que los comics son un medio exclusivamente infantil. La obra gráfica y es considerada literatura legítimamente.”³⁶

Perspectiva y niveles de estudio: Las aproximaciones semióticas al universo de la narración gráfica han sido múltiples, a lo largo de la historia de este medio masivo, en gran medida, ha sido gracias a las diversas lecturas de los semiólogos, sin importar si se trata de lecturas críticas positivas o negativas, pues el cómic ha visto incrementar su legitimidad como un lenguaje rico y complejo. Es capaz de construir universos de ficción o de recrear la realidad con la misma riqueza de otros medios como el cine o la literatura. Hoy en día, si en el comic sigue siendo medio marginal en muchos países, por lo menos en cuanto sus índices de consumo y producción, su prestigio cultural ha crecido gracias a los reconocimientos conquistados por autores como Spiegelman, Moebius, Hergé, Otomo, entre otros. Algunos de estos autores han sido merecedores incluso de galardones literarios, pero también gracias a los estudios genéticos que demostrar las especificidades y riqueza de sus códigos, así como sus relaciones y conexiones con otras formas narrativas en un proceso continuo de intercambio.

En cuanto a la aproximación teórica, está tomando diversos rumbos y vertientes. Una tipología de estas aproximaciones podría pensarse en el siguiente orden: el comic ha sido abordado, desde una semiótica de la cultura de masas, ubicando a sus personajes, temas y procedimientos narrativos como parte esencial de una nueva forma de "folklor-mundo" pues la manera en que el cómic ha representado los ideogramas más, mitos y estereotipos impuestos por los medios de comunicación, en una perspectiva crítica ha procurado desenmascarar o al menos "desnaturalizar" esas mitologías. Esta perspectiva, que oscila entre el análisis semántico y la crítica cultural, ha tenido también sus evoluciones.

³⁶ Douglas Niño, "Ensayos Semióticos" (2006), Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Pág. 459.

Juan Alberto Conde muestra que desde los análisis de la teoría crítica de Mattelart, vemos que se pretendía mostrar la manera en que los comics construían el vehículo para transmitir a las nuevas generaciones, las creencias, comportamientos e ideas de sistema económico imperante, hasta los textos más recientes de los llamados "estudios culturales", donde sin perder la desconfianza ideológica frente papel legitimar del comic, resaltado también su posibilidad para captar y expresar formas de resistencia o legitimación de minorías, movimientos marginales o expresiones subjetivas del inconformismo o diferencias, la aproximación del cómic como medio masivo que construye representa la diversidad de la cultura contemporánea ha sido una de las más amplias. Otra aproximación semiótica el discurso de los comics ha sido aquella que pretende identificarlos y definirlos como un lenguaje con derecho propio. Se trata de una semiótica aplicada el cómic o de la reflexión semiótica sobre su especificidad como lenguaje. Así como hace sin saberlo y la han asumido abiertamente los creadores de cómic, guionistas como ilustradores, aunque generalmente la emprendan autores que asumen ambas labores. Esta perspectiva suele combinar las reflexiones sociológicas, estéticas y culturales el comic también ha sido objeto de reflexiones semióticas como parte de los lenguajes de la imagen, siendo asumido por la semiótica visual como un bastión de recursos y ejemplos de las transformaciones icónica la función representativa, la composición, la técnica y repertorio en general de posibilidades y variaciones gráficas, la retórica de la imagen y en general, el lenguaje visual y sus potencialidades como medio de expresión; entonces casi se podría decir que el lenguaje del cómic es parte constitutiva de la cultura contemporánea, de sus formas de representarse, narrarse y comprenderse.

CAPÍTULO 5. La narración

El relato: introducción

La narración es una actividad semiótica que consiste en representar el de eventos. Su instrumento es el relato, donde se puede ver un signo como saber a este signo es a menudo de una gran complejidad. Es un fenómeno semiótico que no está ligado a ningún código en particular y que trasciende todos los géneros. Primer punto: el relato no está ligado a ningún código en particular. Si la palabra hace pensar sobre todo en manifestaciones lingüísticas a (cuento maravilloso, novela policiaca, libro de historia, artículo del periódico...), el relato se encuentra también en sistemas no lingüísticos: imagen fija o móvil y se encuentra así indiferentemente en la tira cómica, el comercial publicitario televisado, el teatro, el cine.

Asimismo, el relato trasciende todos los géneros: los encontramos tanto en la conversación corriente, en la canción popular, en la noticia insólita y en el mimo, así como la epopeya, la ópera y el mito. Lo encontramos también en géneros que no parecerían narrativos a primera vista: el anuncio matrimonial (donde se proyecta un recorrido que se va desde la soledad hasta la unión), la demostración científica (donde se pasa del error de los antecesores al descubrimiento de la verdad). Cada uno de estos enunciados manifiesta una cierta narratividad.

Para algunos teóricos, la narración está así en el centro de toda actividad semiótica. No habría, para ellos un tipo de enunciados narrativos que ocupara lugar junto a un tipo de enunciados narrativos (como la descripción, la argumentación o el razonamiento). El relato, en efecto no sería más que la puesta en escena de una estructura semántica profunda. El recurso principal que tiene lugar en el curso de esta puesta en escena que es el recorrido generativo es una *antropomorfización*; valores abstractos representan como si fueran movidos por un dinamismo propio, por una voluntad consciente. Porque la propiedad esencial del relato que ser dinámico es siempre una transformación la cual es una inversión de contenido permiten efecto pasar de un pueblo al otro del eje

semántico: el falso a lo verdadero, de la muerte a la vida, de lo desconocido a lo conocido, etcétera. Y es por esto que se hace figurar el relato entre los procesos mediadores. “Por parte ciertas transformaciones son progresivas (en la película de suspenso), mientras que otras son súbitas (como el chiste)”³⁷. Importa, por consiguiente, poner un poco de orden en todas las dimensiones del fenómeno.

Estructura general del relato

a. *Estilo narrativo*

Se puede poner orden comenzando por recordar lo que ya se ha dicho: el relato de su signo. Como todo signo, está hecho de un plano de la expresión y de un plano de contenido y se lo debe elaborar como forma sobre la base de una sustancia. El signo negativo propiamente dicho es una forma.

Está construida por la relación que se establece entre el relato que cuenta y el relato contado. Para captar mejor la diferencia entre discurso y relato, pensemos en un resumen de la historia del mundo en dos páginas: los eventos que sobrevienen a la humanidad y que se han seleccionado para figurar allí os constituyen el relato, y las dos páginas constituyen el discurso.

La sustancia del contenido que modela esas formas está constituida por la masa informe de los eventos reales o supuestos que se van a seleccionar. En cuanto a la sustancia de la expresión, es proporcionada por el modo de expresión particular que ha escogido para manifestar el relato y que ha logrado imponerse hasta ciertas restricciones al discurso: incluso ese relato trasciende los códigos y los géneros, un relato puramente visual, no se construirá según las mismas reglas que un relato lingüístico, por ejemplo una novela.

³⁷Jean-Marie Klinkenberg, "Manual de semiótica General" (2006), Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Pág. 176.

Estructura del signo narrativo

Sustancia	Forma
Expresión: Novela, película, tira cómica, etc.	El discurso narrativo
Contenido: Universo real o imaginado, materia de las historias reales o ficticias.	El relato propiamente dicho

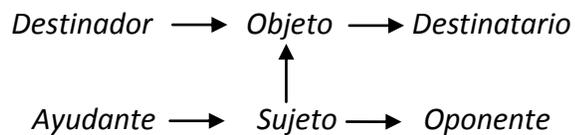
Faltará ver cómo el relato argumentará la verdad, con eso las palabras y los esquemas que serán utilizados, existe el nivel de las dos llamadas *semio-narrativas* corresponde en general a lo que cada uno de llama relato propiamente dicho (el interés de esta denominación es sin duda un lugar en el mismo término las palabras "semiótica" y "narración": se quiere con esto ver que la narración está en el seno de cualquier operación de producción del sentido.) En cuanto las estructuras discursivas, éstas corresponden evidentemente lo que hemos llamado el discurso.

El recorrido generativo

		<i>Componente sintáctico</i>	<i>Componente semántico</i>
<ul style="list-style-type: none"> <i>Estructura semió-</i> <i>Narrativas</i> 	<i>Nivel profundo</i>	<i>Sintaxis fundamental</i>	<i>Semántica fundamental</i>
	<i>Nivel llamado de superficie</i>	<i>Sintaxis narrativa de superficie</i>	<i>Semántica narrativa</i>
<ul style="list-style-type: none"> <i>Estructuras discursivas</i> 		<i>Sintaxis discursiva</i>	<i>Semántica discursiva</i>

. En el nivel semántico, el discurso vestirá los valores abstractos con temas (por ejemplo, la verdad podrá ser representada por la voluntad del científico de verificar una hipótesis). En la *semántica discursiva*. En el nivel sintáctico, el discurso altera las relaciones construidas por la sintaxis narrativa en cierta temporalidad (los eventos se sucederán con tal o tal relación de causa y efecto), es este espacio (donde los objetos mantienen relaciones), y en relaciones entre actores en la sintaxis discursiva.

Modelo Actancial



La transcodificación: La transformación que lo sufre un mismo código al pasar de un canal a otro se llama transcodificación. En términos más técnicos, está permite a un mismo significado transitar por diferentes sustancias de la expresión; por ejemplo, para la lengua, la sustancia sonora y gráfica de pues en principio en establecer las equivalencias entre significantes. El uso de la transcodificación tiene dos funciones: optimizar el funcionamiento de los canales y elevar el nivel de redundancia en los enunciados.

Optimizar el funcionamiento de los canales: primero que todo, la codificación responde a la necesidad de resolver los problemas planteados por la explotación de un código y de un canal dado, permitiéndonos signos elaborados sobre la base de estos códigos ser transmitidos a través de circunstancias que pueden variar sensiblemente.

Un caso particular de transponer a la escritura: Esta constituye y ha constituido en todas las civilizaciones, un potente factor de estandarización y de institucionalización de uno de los sistemas genéticos más notables: el lenguaje verbal. Incluso se le ha conferido significativos valores sociales y religiosos. Pero al lado de estos roles sociológicos, la escritura juega un rol semiótico propio desde los semas sustitutos. En esta perspectiva, resulta insuficiente. La escritura sería un código donde los significantes gráficos remiten a significados que son a su vez signos lingüísticos.

Jugaron por sustitutivo, la escritura intenta compensar dos debilidades del lenguaje: su carácter fugaz, volátil y su corto radio de acción permite la palabra desafiar fronteras: la vuelve transmisible en el tiempo y el espacio. Permite almacenar y transmitir las informaciones sin apremios de tiempo ni espacio, ni los límites y debilidades de la memoria.

Los códigos: de lo nítido a lo borroso finalmente “la palabra código no es un repertorio fijo de signos donde cada emisión de sonido o le corresponda obligatoriamente y de manera rigurosa un solo sentido una sola idea”³⁸, siempre la misma. Los códigos pueden ser imprecisos y débiles, fragmentarias y provisorias, incluso contradictorios.

El mensaje en el fondo es una porción de:

1. Un referente transformado por
2. Un código, y donde se anuda la interacción de
3. Los participantes de la comunicación
4. Lo que hace la transmisión por
5. Un canal

³⁸Jean-Marie Klinkenberg, "Manual de semiótica General" (2006), Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Pág. 61.

La interacción de los códigos, la multiplicidad de los canales: Los ejemplos de la oralidad, donde el verbo se acompaña el gesto, o también el de la señal luminosa completada por una señal sonora, nos muestra que la redundancia fue alcanzar un nivel global precisa el uso de signos que pertenecen a códigos distintos y que se yuxtaponen. “La información es transportada por primera vez por unos signos elaborados gracias a un código dado y circulan a lo largo de un canal dado; es nuevamente transportada por signos elaborados desde un segundo código, que circula eventualmente a través de un canal.”³⁹

Especificidad vs. Multiplicidad: Antes de definir el cómic como lenguaje una primera alternativa a analizar es la especificidad: a la semiótica del comic le interesaría, antes que nada encontrar aquello que es único y exclusivo de los comics como régimen semiótico, esta vía ha sido prolífica la hora de identificar rasgos característicos. El cómic es una "estructura narrativa integrada por una secuencia de pictograma sus tiges de incluir en su interior elementos de escritura fonética" Juan Alberto Conde habla que está definido por Santos Zunzunegui como "un signo gráfico que es una idea relacionada materialmente con el objeto al que representa" una definición muy cercana a la del signo icónico, allí:

- La función primordial del cómic es *narrativa*.
- La narración se materializa través de imágenes (íconos o pictograma), textos (cadenas de palabras, escritura).
- Las imágenes o pictograma se organizan en secuencias, implicando una lectura *consecutiva*.

Daniel Barbiery defensor de la segunda postura, afirma que través de una serie de relaciones se clasifican la multiplicidad de lenguajes involucrados en el cómic:

³⁹Jean-Marie Klinkenberg, "Manual de semiótica General" (2006), Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Pág. 82.

- **Inclusión:** el cómic formaría parte de un lenguaje más amplio, el lenguaje general de la narrativa.
- **Generación:** el cómic sería "hijo" de la ilustración, la caricatura y la literatura ilustrada.
- **Convergencia:** la narración gráfica presenta parentescos horizontales con otros lenguajes de visuales como la pintura, la fotografía y la, con los que tiene antepasados comunes, así como relaciones menos evidentes pero igualmente ricas con medios como la poesía, la música, el teatro y el cine, en tanto maneja áreas expresivas semejantes.
- **Adecuación:** son las relaciones que surgen cuando el cómic remeda, cita o reproduce otros lenguajes, reconstruyéndolos en su seno. Es el caso del cine. En la misma dirección, el propio Román Gubern, en su trabajo continuo con Luis Gasca, si bien maneja mantiene una definición similar a sus primeros trabajos sobre tema, asume el camino de la multiplicidad a la hora de emprender una reflexión sobre la retórica del cómic.

Nótese que los autores se refieren ya el comic como un sistema semiótico, un medio que incorpora diversos códigos y lenguajes. Tal vez, en este punto, lo mejor sea hablar de él, más que como un lenguaje como una modalidad discursiva y en particular como un discurso pluricódigo.

Así además de ver las especificidades de cada código presente en la historieta, es posible identificar las interacciones entre ellos, para dar cuenta de la riqueza y complejidad semiótica de este medio narrativo, que se concretan dos grandes conjuntos de códigos que participan del cómic: los códigos visuales y los códigos narrativos. En este segundo término, la escritura participa el comic: los códigos visuales y los códigos narrativos.

Las dos modalidades de signos visuales presentes en un discurso de comics son: las imágenes y la escritura. Las primeras inscriben el cómic en el terreno de la semiótica visual, la cual se encargará de escribirla manera en que una viñeta o una secuencia de niño en viñetas configuradas en páginas, construyen una representación del mundo de acuerdo a las técnicas y procedimientos de la tradición pictórica y gráfica, con las características genéticas que impone el canal visual: simultaneidad y espacialidad. En segundo término, la escritura participa el cómic en carácter secuencial y lineal del medio verbal, reforzado por el carácter narrativo de la tradición literaria, de la que se toma ciertos procedimientos, géneros, temáticas e incluso personajes. En tanto la escritura también es una semiótica visual cómo puede asumir al interior del cómic, funciones más propias de su carácter espacial o material.

La imagen del cómic se mueve en las tres direcciones, asumiendo a veces un estilo realista y figurativo, entre otras más abstracto, formal y experimental, y en otras más siguiendo convenciones de esquematización que lo acercan a los códigos gráficos estandarizados. La reflexión semiótica sobre las distintas formas de narración visual y sobre el cómic en particular, se amplifica e introduce los problemas, reflexiones y posibilidades que la imagen plástica ha suscitado en otros ámbitos como el de la tradición pictórica. Ella nos conecta también con el otro conjunto de códigos que configuran el discurso de la historieta: los códigos narrativos.

El código como interfaz: los estímulos físicos son traducidos por el sistema nervioso central pero esta traducción operaba gracias a ciertos programas. El código es el conjunto de sus programas construye pues una interfaz entre el estímulo desprovisto de sentido y el referente, es decir una estructura que establece una relación entre una porción de experiencia sensible y una del mundo cognoscible, esta relación se denomina significación. El código transforma la experiencia sensible en signo y la pasión de mundo en referente.

El sentido de la frase enunciada depende de las condiciones de su enunciación, conocidas por los participantes en un aviso publicitario sentido que conocerá profundamente afectado por la imagen. Las tiras cómicas, el cine y el teatro aparecen como las de mensajes y, a pesar de gran importancia si en nuestra sociedad tiene, reposan sobre la asociación de códigos muy diferentes el cine se hace con imágenes, lo que postula un código que llamaremos, que hubiesen podido manifestarse en la tira cómica o la novela indiferentemente, en palabras o música.

Gubern y Gasca señalan que la imagen del cómic no sólo procura representar el espacio y los elementos que lo habitan, sino el tiempo, el transcurso, la sucesión, es decir la duración. Esta aquí en donde los defensores de la especificidad de "lenguaje del cómic"⁴⁰ encuentran mayores argumentos.

La atribución de temporalidad en las imágenes fijas que permite convertirlas en un medio negativo que ha sido clasificada por Jean Marie Klinkenberg, de una manera más amplia, según se trata de imágenes únicas hoy imágenes en secuencia, ambas pertinentes para el cómic, en tanto las propiedades de la imagen única nos permiten describir la temporalidad interna en una viñeta, y las de las imágenes en secuencia, los distintos recursos de la narración gráfica en general. Las imágenes únicas pueden producir este efecto gracias a tres modalidades: Una temporalidad *anterior*, es decir que la imagen constituye la *finalización o el resultado* de una acción: un florero caído y roto presupones su caída. Una temporalidad *posterior*, de manera que la imagen en cuestión sería el principio de un proceso.

En cuanto a las imágenes en secuencia, las ideas de Klinkenberg son de gran interés para la descripción del cómic con una relación temporal. El autor afirma que entre dos o más imágenes en secuencias se postulan un tiempo o *duración intersticial* paquete lector debe inferir entre ellas. La temporalidad es introducida en el lenguaje, espacial en principio, de la historieta, acercándola otras formas discursivas cuyo interés

⁴⁰ Douglas Niño, "Ensayos Semióticos" (2006), Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Pág. 471.

fundamental es la narración. Tanto medio narrativo, el cómic podría ser estudiado entonces de las teorías y categorías genéticas aplicadas a los textos literarios para referirse al problema de temporalidad.

Se desconecta la primera, la temporalidad de la narración, con la cantidad de espacio textual, asumiendo que un lector de texto a una velocidad uniforme, o al menos, que se espera que lo haga. A diferencia de la música, el teatro o el cine la lectura de los cómics es variable pues depende del texto, en una forma no reductible a las partes equivalentes del mismo. La velocidad de la lectura en un texto de cómic hecho reducida y acelerada por las características del texto en sí mismo: un panel de dimensiones normales que escribe un evento esperado sin usar palabras será seguramente más rápido del que uno muy grande y complejo, que escribe un evento totalmente impredecible acompañado de diálogos y observaciones verbales. Barbieri pone la noción de "complejidad" textual para identificar una unidad de tiempo. Esto se logra través de una combinación de espacio textual y complejidad, bajo el supuesto de que una parte más compleja el texto requiere mayor tiempo de lectura que unas simple. Esta dificultad teórica de modulación del mismo que tienen los cómics no se comparte con las novelas. En los cómics, el ritmo puede ser controlado no sólo al cambiar la cantidad local de elementos relevantes, modificando la velocidad de lectura. De hecho las novelas también puedes hacer esto, pero de manera mucho menos poderosa.

Comunicación y significación: De lo anterior se puede deducir que no es posible aislar los signos de los códigos que les dan su estatus, ni estos códigos de los canales por los que sus signos transitan, y que ya no es posible aislar estos códigos de los contextos en los cuales se actualizan. Si puede haber comunicaciones sin significación, puede haber también, a la inversa, significación sin comunicación. "Se trata entonces de los conceptos independientes, ¿cómo describir su interacción?"⁴¹

⁴¹Jean-Marie Klinkenberg, "Manual de semiótica General" (2006), Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Pág. 87.

El sentido y su descripción: Como ya lo hemos dicho, el signo se ha definido a menudo como "alguna cosa que se pone en lugar de otra"⁴² lo que permite rápidamente comunicar esa otra cosa con economía y seguridad ¿pero qué son esas "cosas"? ¿Y qué es lo que hace que se decida que una cosa vale tanto por ella misma como por otra? Todas esas preguntas no llevan a tratar de distinguir los diferentes elementos cuya presencia es necesaria para que haya signo. Estos elementos son cuatro, como lo muestra el esquema de cuatro términos: el stimulus, el significante, el significado y el referente

En su definición hay que anotar, antes de comenzar, cada uno de sus conceptos no puede definirse sino en relación con los otros:

El stimulus: es una cara concreta del signo, lo que en la comunicación lo vuelve transmisible por un canal, en dirección de uno de nuestros cinco sentidos. El stimulus es el soporte activo del signo, es por él que el sujeto entra en relación con el signo.

El significante: Es un modelo de una imagen que hacemos de una cosa que no fue observada directamente una se labora en receso observaciones directas llevadas a cabo sobre fenómenos visibles y gracias a hipótesis que se verifican sobre esos fenómenos. El significante no es un fenómeno físico, no tiene este status sino en un código y no al vecino en relación con un significado. Desde otra parte, el código organiza el significante (lo hace pasar a un procedimiento que se describirá más adelante: la oposición).

El significado: Se define frecuentemente como la imagen mental suscitada por el significante, y corresponde al referente. Pero el referente no es un objeto del mundo, no se puede conocerlo todo el mundo como tal: no hacemos más que proyectar nuestros modelos sobre los "stimuli" que provienen de la realidad. El referente es,

⁴²Ibid, Pág. 96.

pues, un objeto el mundo en tanto que puede ser asociado a un modelo, en tanto que pueda ser parte de una clase. Referente no es necesariamente real y concreto. No es necesariamente concreto: el referente puede ser un objeto, ciertamente pero también una cualidad o un proceso.

En la tercera respuesta, más matizada, que podríamos calificar de interaccionista, ella es que el sentido proviene de una interacción entre los stimuli y los modelos.

Cualidades y entidades: En la perspectiva que acaba de citarse, semiótica y cognición están estrechamente ligadas: la estructura semiótica elemental refleja exactamente nuestra actividad de percepción. En su desarrollo más simple, esta actividad consiste en detectar una cualidad en el campo. La cualidad percibida por los sentidos puede entonces llamarse *translocal*. Detectar una cualidad en un campo que permite distinguir una *entidad*, dotada de esta cualidad y distinguirla de su entorno.

El sistema: “Es un conjunto que de diferencias que oponen unidades de la misma naturaleza y del mismo estatuto”.⁴³ Estas oposiciones pueden actuar en el plano del significante o del plano del significado en otras palabras, físicas o conceptuales pero, ¿qué es lo que permite decir que las unidades son de la misma naturaleza? La pertenencia de dos unidades a un mismo sistema se demuestra mediante una prueba de conmutación: debe ser posible reemplazar una unidad por la otra en un contexto estable dado, y obtener un enunciado que siga siendo gramatical.

El abismo de “Gutter”: Scott McCloud introduce un concepto de gran utilidad: *el cerrado*, entendido como la capacidad que tiene nuestro cerebro de completar la información fragmentaria que le brindan los sentidos para construir totalidades de sentido, reorganizando la percepción. Y es en el cómic que se convierte en la actividad por excelencia, haciendo desde el medio que requiere mayor participación por parte del lector: “si la iconografía visual es el vocablo de los cómics, el cerrado es su gramática. Y

⁴³ Jean-Marie Klinkenberg, "Manual de semiótica General" (2006), Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Pág. 138.

como nuestra definición de los tebeos depende de la disposición de sus elementos, puede decirse que en realidad, el cómic es el *cerrado*"⁴⁴

"McCloud ofrece una tipología de formas en las que se da relación entre las viñetas, según información que lector debe llenar, es decir algo el decir a la modalidad de transiciones entre ellas"⁴⁵

- La primera modalidad es la transición *momento a momento*: esto requiere una actividad mínima de cerrado, pues en ella cada viñeta representa de manera rigurosa y consecutiva un instante y el que le sigue. El caso extremo este tipo de relación se hace asemejaría a una exposición en páginas de los fotogramas de una película. Por supuesto en el cómic esta modalidad es muy restringida, pues implica una cantidad de viñetas.
- La segunda modalidad es la transición *acción a acción*, en la que no se muestran todos los instantes consecutivos, sino unos instantes representativos o fundamentales de la acción, como su comienzo y su final.
- Una tercera modalidad la de *tema a tema*: ésta tiene un carácter más relativo y arbitrario y exige un amplio compromiso de lector, pues implica establecer relaciones entre sus imágenes a partir de su contigüidad espacial.
- La cuarta modalidad es *escena a escena*: que según da para transiciones entre escenas o situaciones. Ello implica un salto a distancias considerables de espacio o tiempo, el cual puede ser confuso, si bien existen otros rasgos que permiten ubicar al lector, como las didascalias o cuadros de texto explicativo de tipo: "10 años después...", o "mientras tanto, en..."

⁴⁴ Douglas Niño, "Ensayos Semióticos" (2006), Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Pág. 478.

⁴⁵ Ibid, Pág. 479.

Las dos últimas modalidades son las más difíciles implica la completa participación del lector en la construcción de un relato, situación o circunstancia.

- La transición *aspecto a aspecto*, quinta modalidad "suele pasar por alto el tiempo recreándose en diferentes aspectos de un lugar, idea o disposición de ánimo".
- En la sexta, la transición más arbitraria es denominada por McCloud *non-sequitur*, es decir que no ofrece ninguna relación lógica entre viñetas

Estas distintas modalidades ofrecen una gama de *ritmos narrativos*, que constituye la economía espacio temporal del cómic. Ella se alteran según las necesidades e intenciones del relato pero también cobran protagonismo o se inhiben dependiendo del género, el estilo o incluso la circunstancia socio-cultural de su producción.

El referente: es también aquí, el objeto sobre cuáles signo visual da cuenta. Es el objeto entendido, no como una suma desorganizada de estímulos, sino como miembro de una clase; el objeto en tanto puede ser referido a un modelo de existencia esta clase de objetos estaba liderada por el modelo y, en consecuencia por la existencia del tipo. Tipo el referente siguen siendo, sin embargo, distintos: el referente singular y posee características espaciales. El tipo, por su parte es una clase y tiene características conceptuales. Por ejemplo referente al síndico único dato es un objeto singular, del cual poder de la experiencia visual pero en tanto que se objeto pueda estar asociado una categoría permanente: ser-gato.

Sistema transformaciones y icónicas

familia de transformaciones	Geométricas	Analíticas	Ópticas	Cinéticas
operaciones				
Función (+)	<ul style="list-style-type: none"> • homotecias positivas 	<ul style="list-style-type: none"> • filtrados positivos • indiferenciaciones • continuizaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Acentuaciones de contrastes • dilataciones de profundidad • ampliaciones del campo de nitidez 	
Supresión (-)	<ul style="list-style-type: none"> • homotecias negativas 	<ul style="list-style-type: none"> • Filtrados negativos • Diferenciación • Discretizaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Atenuación es de contrastes • contracciones de profundidad • encogimiento del campo de nitidez 	
Sustitución (+)	<ul style="list-style-type: none"> • proyecciones • transformaciones topológicas 	<ul style="list-style-type: none"> • Filtrados sustitutivos 	<ul style="list-style-type: none"> • Desplazamiento de contraste 	
Permutación (→)	<ul style="list-style-type: none"> • traslaciones • rotaciones • desplazamientos • congruencias 		<ul style="list-style-type: none"> • Inversiones (negativo) 	<ul style="list-style-type: none"> • Integraciones • anamorfosis

La noción de motivación:

- a) En relación con el referente, un estímulo puede considerarse motivado cuando se pueden aplicar transformaciones que permiten restituir la estructura del referente.

- b) “En relación con el significante, un estímulo puede considerarse motivado cuando está conforme con dichos significante y permite su reconocimiento.”⁴⁶

Tomando como autores principales a Marjane Satrapi, Art Siegelman, Julie Doucet y Joe Sacco. Podemos evidenciar en sus obras lo que acontece en el panorama actual del cómic, pues son autores que rompen los cánones establecidos que venían de la pintura y que se aplicaron a los cómics tradicionales y su paradigma de fantasía y escapismo. Sin embargo, como en todos los ámbitos de la cultura, el cómic experimenta hoy en día una explosión de estilos y experimentos que se extienden en diferentes líneas, géneros, formatos, estilos formales y narrativos. Independientes y codependientes, los códigos narrativos, gráficos y visuales se sostienen, se articulan y contrastan, dotando al cómic de esa multiplicidad semiótica de los códigos comprometidos. “Y aunque esto no sea cierto solo para la narración gráfica, el cómic se sostiene, diversifica y enriquece gracias a su impureza”⁴⁷

⁴⁶ Jean-Marie Klinkenberg, "Manual de semiótica General" (2006), Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Pág. 368.

⁴⁷ Douglas Niño, "Ensayos Semióticos" (2006), Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Pág. 497.

3. MARCO METODOLÓGICO:

Instrumentos de recolección de información o herramientas para la consecución de las evidencias.

3.1 Protocolo Think Aloud:

Este ejercicio se planteó como método de búsqueda de datos, con relación a la interacción de la pieza y un consumidor final, las personas entrevistadas fueron conducidas dentro del ejercicio para que expresaran sus primeras impresiones respecto a la pieza gráfica, tiene que ver con la experiencia del usuario en donde se hace hablar al participante en voz alta para saber qué está pensando, qué ve primero, qué llama su atención, lo que le gusta y lo que no. Permite a observador ver a primera mano el proceso de respuesta de la persona frente a la pieza gráfica. Estas sesiones de Think Aloud fueron grabadas en audio para tener como base de análisis. Dentro del ejercicio se les hizo varias preguntas respecto a la estética, contenido, la narrativa y relación con referentes de los objetos, personajes, escenarios, situaciones.

1er Entrevistado:

Cristina Reinoso, Administrativa en Unitec, Corporación Universitaria

A la entrevistada se le pidió expresar en voz alta sus primeras reacciones respecto a la parte digital del proyecto de cómic Lotto.

Al mostrarle la primera página de la historieta, se le preguntó que era, la definió como una historieta, lo primero que llamó su atención fueron los ojos del personaje mostrado, se le preguntó por qué los ojos, respondió que debido a su expresividad, que era lo ella veía primero en una persona sin importar el género, lo relacionaba con confianza y prefería los ojos claros porque para ella tenía relación con la luz y

claridad. Se le preguntó sobre la primera impresión del texto, pensó que era interesante, se examinó la razón, apuntó que vio la palabra hombres y eso le llamó la atención; a cuales hombres se inquirió, ella respondió que a los hombres de Babilonia, pero que no sabía con exactitud, que tal vez la ciudad. Respecto a la portada, vio la manola cual le pareció extraña en donde los tatuajes los relacionó con algo mítico, se le preguntó si le gustaba lo mítico y antiguo, ella afirmó. Se le pidió su opinión sobre el juego de luz presente en la imagen, señaló que la mano estaba abriendo un espacio de luz dentro de la sombra, eso le pareció interesante, que detrás de la mano había luz, lo cual para ella tenía un significado positivo.

En la tercera página ella vio al personaje huyendo, con miedo, perdida. La ropa la relacionó con Aladín, se le preguntó si ese lugar podría existir ella opinó que sí podía existir y no era tan fantástico, que lo relacionaba con Arabia. En la última página que se le mostró, reiteró que lo relacionaba con Aladín y que le gustaba esa historia debido a que era una historia de amor, y que las mismas le gustaban porque tenían finales felices, la última viñeta la entendió como movimiento.

Aparte se le preguntó que cosas le importaban más dentro de una historia, expresó que los protagonistas porque en torno a ellos giraba la historia, ella dijo que le gustaban que estos fueran fuertes sin importar su género, que poseyeran seguridad, porque se relacionaba con su carácter y que fueran atractivos físicamente. Finalmente se inquirió si leería un cómic y si le gustaban, respondió afirmativamente, dijo que le atraían los cómics de Marvel y toda la serie de Avengers, puesto que era un gusto que compartía con su hijo al cual los cómics le llamaban la atención también.

2do Entrevistado:

Jessica Bustos, Administrativa en Unitec, Corporación Universitaria

A la entrevistada en principio se le explicó que el ejercicio era de percepción, se le pidió expresar en voz alta sus primeras reacciones respecto a la parte análoga del proyecto de cómic Lotto.

Se le mostró la portada se le preguntó si le gustaba la mano, ella dijo que sí, que debido a que tenía las figuras como tatuajes y que el de la mitad lo asemejaba a un ojo y que los ojos le gustaban mucho, porque eran la ventana del alma y ellos podía reflejar fácilmente las emociones de las personas, expresó que le gustaban los ojos grandes y oscuros, respecto a la tipografía le pareció agradable, pero informal. El fondo, le gustó debido al juego de luz, el claroscuro le pareció interesante.

La primera página realizado en técnicas de pastel, lo primero que vio fue la mujer con un signo en la frente, que relacionó con un gato, los cuales le gustaban mucho, en las siguientes viñetas determinó que el personaje era un hombre malo, pues estaba apretando el brazo de la mujer la cual parecía asustada, en las últimas viñetas encontró al hombre viejo que apareció al final como normal, a lo cual se le inquirió por qué normal, ella observó que dentro de nuestra cultura no era normal pero que en un contexto como Israel si podía ser normal, a lo cual se le preguntó si era bueno o malo, ella dijo que no era bueno ni malo.

En la segunda página, lo primero que vio la entrevistada fue el maltrato continuado a la mujer, se le preguntó la razón de su afirmación ella explicó que tenía relación con la viñeta que muestra unas manos amarradas, que a su vez se relacionaba con la cara de la mujer asustada, se investigó si el hombre de bigotes le parecía una buena persona, ella dijo que sí. A continuación se le pidió que opinara sobre la carreta de la viñeta del final de la página, ella dijo que la llevaba a las historias de Sansón que veía en el pasado, luego se le invitó a que ordenara la página en el orden que había visto las viñetas, manifestó que la primera viñeta que vio fue la imagen de las manos atadas, después la cara de la mujer, seguida de los pies de la misma, el hombre de bigote, la carreta y al final el hombre de a parte superior con una mujer; se le inquirió la razón de escoger esta viñeta al final, si el color era

llamativo, expresó que no le decía mucho. Se le preguntó si el lobo podía estar en esa viñeta ella dijo que no lo pondría porque le generaba desconfianza, se inquirió la razón, expresó que era lo que había visto en televisión.

En la tercera página, se le pidió que imaginara una conversación entre los dos personajes; el hombre al cual nombró Pedro, le decía que recogiera el campo de trigo, la niña a la cual nombró Miriam le decía que no le hablara así. En la siguiente página se le pidió que llenara el espacio de la primera viñeta con una imagen con algo, ella dijo que una cara, y el cielo azul. En la última página se le pidió que dijera cual era la imagen que le llamaba más la atención, dijo que la niña gritando, dijo que le llamaba la atención la expresión y la manera como estaba dibujada.

3.2 Matriz Objeto-Aspectos: En este instrumento se comparó un número de cómics que tenían diferentes aspectos de los cuales era posible analizar aspectos gráficos. (anexo)

3.3 Conversatorio con David Lloyd (anexo)

4 PIEZA GRÁFICA (Primer Anexo)

4.1 Primera Fase: Pre-Producción

4.1.1 Perfil de Personajes

4.1.2 Guion literario

4.1.3 Diseño de personajes

4.1.4 Storyboard

4.3. Segunda fase: etapa de producción

4.3.1. Diseño de escenarios

4.4. Tercera fase: etapa de finalización

4.5. Descripción de la Experiencia.

En el desarrollo del cómic Lotto, basado en la lotería Babilonia del autor Jorge Luis Borges, se logró entrever similitudes y diferencias entre los dos medios uno literario y el otro gráfico en donde determinamos al cómic o historieta como el medio más adecuado para transmitir la historia basada en el cuento a nuevos espectadores y lograr hacer entrar mismo en el mundo creado por el por Borges, en dónde en este caso toda una ciudad gira en torno a la lotería y la suerte, allí los personajes fueron adaptados para que tuvieran una serie aventuras o experiencias que los lleva al mismo final del cuento donde se resuelve el misterio de la suerte y el destino.

La experiencia fue muy fructífera, allí se buscó llevar más allá al lector, llevarlo al lugar donde sucede la historia, conocer la trama a través de los personajes, entrever las situaciones que se irán conectando para darle un sentido que converja con la trama original, cabe aclarar que lo que se muestra es el primer tomo; donde las escena descritas son ficticias, el lugar utilizado para la ambientación en su mayoría fue la ciudad de Isfahan donde se utilizaron fotos históricas, libres de derechos o con la licencia creative commons, pero también se realizó diseño de escenarios interiores en su mayoría lo que permitían el cambio de ambientación.

Se investigó acerca de la historia de Babilonia y sus épocas dejando claro que la historia que se quiere mostrar es en el 300 a. C. Aproximadamente, donde llegan los persas dominaba la ciudad y esta ya poseía toda su influencia, Alejandro el Emperador griego invadió la ciudad para convertirla en su capital. Utilicé bases históricas que se no son exactas, sino que se utilizan para darle un sentido a la historia y a los personajes, estas se vuelven implícitas dentro de la historia misma, como ejemplo la protagonista es una niña que viene de india, la cual dentro de la historia fue la única nación a la cual Alejandro no pudo conquistar y que al final marcó su derrota. Otros datos en cambio fueron utilizados igual al libro como “la compañía” que era la que manejaba todo dentro de la ciudad, los símbolos hebreos determinan la categoría y clase social dentro de la ciudad, en este caso los perdedores o Ghimel han sido expulsados y son los parias.

Los Aleph quienes son los ganadores y clase privilegiada de la ciudad, y finalmente Beth que es el personaje principal. Con cierta similitud al cuento de Borges. Dentro de los aspectos más importantes se puede afirmar que hay grandes posibilidades de generar transposición de literatura latinoamericana al cómic, debido a su compatibilidad con los temas que se pueden tomar de esta, puesto que tomar la literatura ya existente es utilizar la narrativa llevada a otro nivel, allí ya se ha explorado el sentido de identidad y libertad del autor.

En la parte de producción se le dio especial importancia al color, personajes, arquitectura y patrones a manejar dentro de la ciudad, se utilizó el programa Seamless Studio, en donde dice se generaron los patrones desde cero y la página Colourlovers, para modificar patrones desde ya creados, todo con licencia creative commons. La paleta de color se generó el Adobe Kuler desde cero, adicionalmente se quiso cambiar la paleta de color dependiendo del ambiente, para entender el cambio de luz y su temperatura. En los pasteles fue muy diferente el proceso, esta fue una decisión riesgosa y fue tomada entendiendo el guión y la narrativa que se quería manejar, en donde se le dio bastante importancia a contar la historia de cada personaje, que representan diferentes culturas dentro de la Babilonia histórica: Belit-India, Babilonia-Persia, Heráclides-Kurdistán, Euforbo-Israel, Pirro-Arabia, Antonino, Severus y La mujer Aleph-Grecia, la idea básica entonces fue representar la vida de cada personaje con una técnica diferente para mostrar multiculturalidad y diferentes puntos de vista sobre un mismo relato.

5 **CONCLUSIONES**

La idea principal de utilizar la literatura como fuente de inspiración y utilización de sus temáticas surgió debido al problema de representación, que luego tomó sentido con el conversatorio con David Lloyd, en donde el autor expresó la importancia de la cultura inglesa en medios televisivos, teatrales y literarios donde se evidencia el vínculo coyuntural con la sociedad actual inglesa y específicamente con la obra V for Vendetta, la cual también se estudió formalmente en la parte de matriz-objeto. En términos de la

construcción de la pieza final además se apoyó todo el análisis en un instrumento de recolección de evidencias de tipo cualitativo que se denomina Think Aloud, el cual permitió hacer un análisis más cualitativo, que pretendía ver efectivamente los estímulos directos sobre un consumidor. Que finalmente puede tener una mayor conexión con la historia y sus personajes, pero que indirectamente se relaciona con Jorge Luis Borges y su obra, el mundo y trama creado por el mismo; con la intención de generar mayor expectativa sobre la historia y como se conecta con el cuento original, además de la historia misma de Babilonia. Y principalmente el motivar a otros jóvenes diseñadores gráficos de explorar en la creación de trasposiciones literarias basadas en literatura latinoamericana, hacia el cómic y sus posibilidades narrativas.

6 **BIBLIOGRAFÍA**

- Savage Charlie at DECWORLD, The international trade shows for Digital Equipment Corporation, Boston, Massachusetts, 1991.
- Pierre Bourdieu, Capital cultural, escuela y espacio social.
- 26 Personas (programa documental) http://es.wikipedia.org/wiki/26_personas_para_salvar_al_mundo, <http://www.la.infinito.com/26-personas>
- Bio Jorge Lanata, <http://www.la.infinito.com/blog-jorge-lanata>,
- Bio Jimmy Wales, <http://jimmywales.com/>, http://es.wikipedia.org/wiki/Jimmy_Wales, <http://www.la.infinito.com/26-personas/episodio-5>
- Bio Mario Vargas Llosa, <http://www.mvargasllosa.com/biograf.htm>
- Pierre Bourdieu, Capital cultural, escuela y espacio social.

- Antonio Caballero, "Nuestra lengua, la pobre...", Revista Arcadia (Publicado el: 2010-03-15), versión digital en: <http://www.revistaarcadia.com/impresadigital/articulo/nuestra-lengua-pobre/20683>
- Bio Víctor Viviescas, <http://www.humanas.unal.edu.co/nuevo/index.php/index.php/facultad/docentes/departamento-de-literatura/?llave=82>, <http://bitacorateatral.blogspot.com/2009/02/dramaturgo-victor-viviescas-monsalve.html>
- Víctor Viviescas, "La cuestión latinoamericana como problemática de las historias de la literatura latinoamericana", "Representaciones, identidades y ficciones -Lectura crítica de la literatura Latinoamericana" (2010) Universidad Nacional de Colombia, Editorial Colección General Biblioteca Abierta.
- Carmen Eliza Acosta, "Problemas de la historia regional y las alternativas de una historia comparada en las historias de la literatura latinoamericana", "Representaciones, identidades y ficciones -Lectura crítica de la literatura Latinoamericana" (2010) Universidad Nacional de Colombia, Editorial Colección General Biblioteca Abierta.
- Diógenes fajardo Valenzuela, "Construcción del sujeto en algunas historias de la literatura latinoamericana colonial", "Representaciones, identidades y ficciones -Lectura crítica de la literatura Latinoamericana" (2010) Universidad Nacional de Colombia, Editorial Colección General Biblioteca Abierta.
- Carolina Sierra Novoa, "Aproximación al tiempo en el cuento hispanoamericano: Antología", Trabajo de investigación presentada como requisito parcial para optar al título de: Magister en Estudios Literarios, (2013). <http://www.bdigital.unal.edu.co/10312/1/carolinasierranovoa.2013.pdf>

- Carolina Sierra Novoa, "Las antologías del cuento hispanoamericano y su incidencia en la configuración de un canon literario en torno a este género " (2010) Universidad Nacional de Colombia, Editorial Colección General Biblioteca Abierta.
- Alejandra Jaramillo Morales, " Revaloraciones del Boom, la mayoría de edad: una trayectoria del sujeto moderno a la desintegración del ser", Representaciones, identidades y ficciones -Lectura crítica de la literatura Latinoamericana" (2010) Universidad Nacional de Colombia, Editorial Colección General Biblioteca Abierta.
- Jaime Alejandro, "Narratopedia: reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana. (2011).
- Mario Morales, "Narratopedia: reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana. (2011).
- Antonio Martín, "Historia del Cómic 1875 -1939", Editorial Gustavo Gili S.A. (1978).
- Scott McCloud, "La Revolución de Los Comics" (2001), Biblioteca Creativa, Editorial Norma.
- Douglas Niño, "Ensayos Semióticos" (2006), Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano,.
- Jean-Marie Klinkenberg, "Manual de semiótica General" (2006), Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano,.
- ***Nineteen Eighty-Four*** es una novela política de ficción distópica, escrita por George Orwell entre 1947 y 1948 y publicada el 8 de junio de 1949.

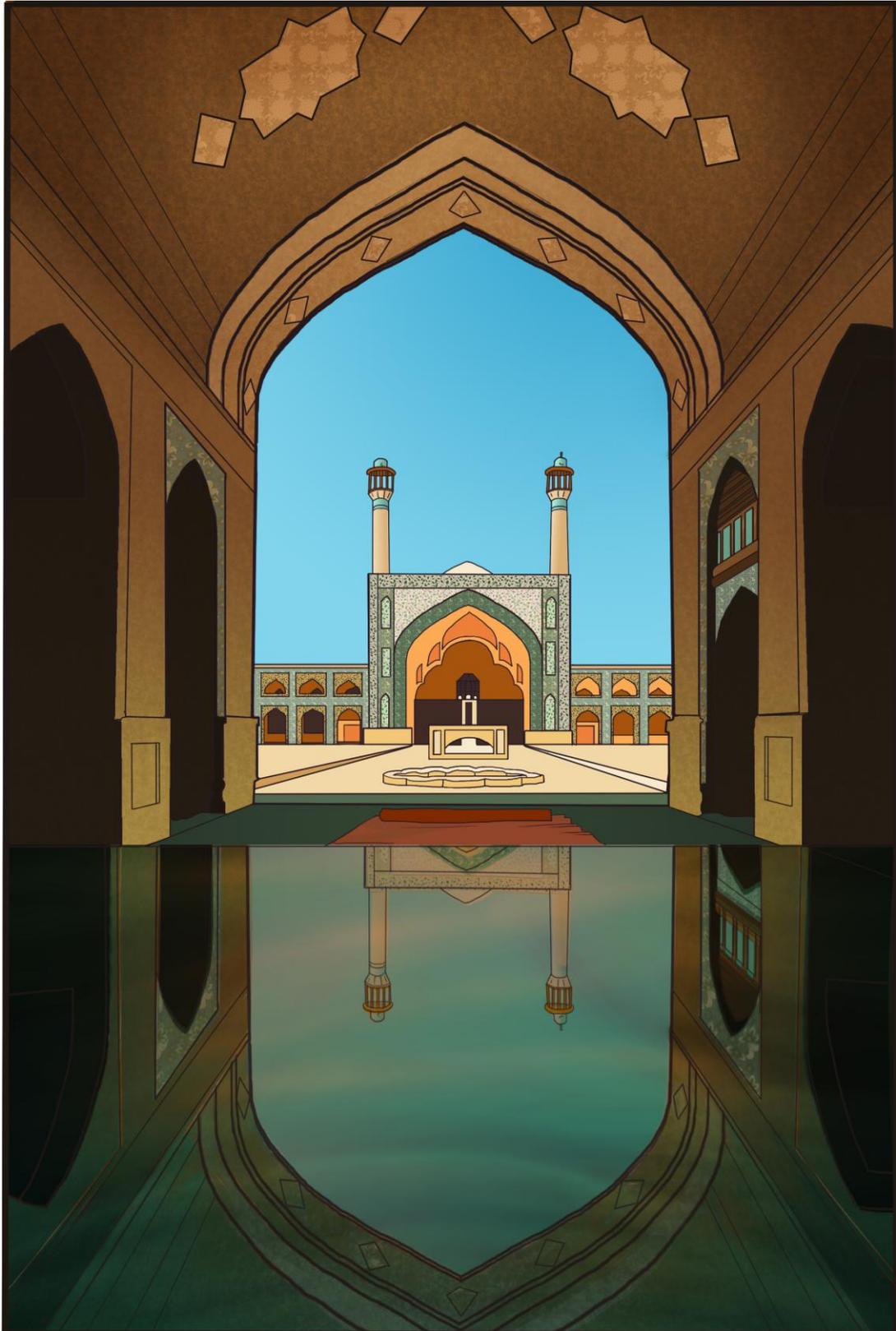
- ***Brave New World*** es la novela más famosa del escritor británico Aldous Huxley, publicada por primera vez en 1932. El título tiene origen en una obra del autor William Shakespeare, *La tempestad*, en el acto V.
- ***The Prisoner*** fue una serie de televisión de ciencia ficción del Reino Unido del año 1967.
- Lana Wachowski (nacida Laurence «Larry» Wachowski; 21 de junio de 1965, Chicago) y Andrew Paul «Andy» Wachowski (nacido el 29 de diciembre de 1967, Chicago) conocidos como *los hermanos Wachowski*, son guionistas, productores y directores de cine estadounidenses, realizadores de la trilogía *The Matrix*.
- *V for vendetta*, Alan Moore & David Lloyd, Vol VII Evey dice “Set me free? Don’t you realize what you did to me? You nearly drove mad.
- <http://www.acesweekly.co.uk/>

7 **GLOSARIO**

8 **ANEXOS**

PRIMER ANEXO

Pieza Gráfica



PERFIL DE PERSONAJES

BELIT:

SIGNO: BEL

Objeto: Joya de ofrenda (sin ella la hubieran sacrificado)

Heroína y niña de 14 años, mide 1,54 m de estatura, piel canela, cabello oscuro, ojos verdes, aparece en el cómic con unas ropas extrañas como de fiesta antigua, llena de joyas y un poco maquillada, lo que más adelante cambiará y será de apariencia un poco más fuerte, llamada así como ofrenda al dios Bel, valiente, enérgica, sincera, no tiene pelos en la lengua, líder y la mayoría del tiempo tiene una sonrisa gigante, optimista por naturaleza. En ocasiones es muy impulsiva y no entiende bien el peligro, todo en su edad es una aventura, muy sociable y su personalidad se da para que otros confíen en ella.

Vida Pública: Nadie en los Ghimel la conoce bien, saben que los guardias de la compañía la persiguen pero a ellos también, así que no es algo de lo que sospechen, confían en ella por su edad y forma de ser.

Vida Privada: Es la ofrenda al dios Bel, que dicen que habita en la montaña más alta de la ciudad, sus padres son de una familia Aleph, a los cuales la compañía obligó a sacrificar a su propia hija; por no desobedecer la entregaron.

Vida Íntima: Belit es aún una niña y no entiende lo que sucedió con sus padres, pero su parte emocional está un poco lastimada, en ocasiones prefiere no hablar del tema, no quiere estar sola y cuando se ve totalmente sola no puede contenerse y evitar mostrar su lado más vulnerable, ella supera todo esto para volverse la persona más importante de toda la ciudad imperial. Se enamora de Euforbo.

HISTORIA DEL NOMBRE:

Belit o Bêlit es una forma del término acadio beltu, "belú" obeltum (que significa "dama", "señora") y es utilizado en los nombres femeninos compuestos; también aparece como título de diosas como bêtit-ili "dama de los dioses", uno de los títulos de la diosa acadia Ninhursag. La palabra bêtit aparece en su forma griega como Beltis, considerada la esposa del dios Bel. Aparte de esposa de Bel, Belit era considerada la diosa del destino, era adorada especialmente en Nippur y Shuruppak y era la madre de Sin, el dios luna.

Hallazgos arqueológicos: En la ciudad iraquí de Hatra se encontró una estatua de Bel y en la ciudad de Palmira tenía un santuario que ha llegado hasta nuestros días gracias a su conversión, primero en iglesia católica y después en mezquita musulmana.

Su permanencia en las ideas religiosas: El autor del libro *La Cruz en los rituales, la arquitectura y el arte*, Geoffrey Tyack escribió sobre la representación de la cruz como símbolo religioso antes de la era cristiana: “En la representación del Baco griego, el Tamuz tirio, el Bel caldeo y el Odín escandinavo, figuraba el símbolo de la cruz”.

BABILONIA:

SIGNO: ALEPH

Objeto: Brújula Averiada (objeto de su esposo, se sabe hasta el final), ella no ha sido llevada por la compañía porque su objeto máspreciado es la cabeza de lobo que lleva en la cabeza. *Ayudante*, mujer 40 años, 1,70m de altura, piel tono medio “trigueña”, unas cuantas arrugas, rasgos fuertes, labios rojos, ojos negros, físico de atleta, huele a alcohol cuando entra en sus crisis, alguna vez huele a jazmín. Lleva un sombrero que la identifica como capitán, es líder, sicorrígida y de carácter muy fuerte, está un poco desequilibrada y no ha podido superar la pérdida de su esposo.

Vida Pública: Es la capitana de los Ghimel, quienes quieren revelarse de la compañía, ella misma es la primera en hacerlo, al darse cuenta de que esta había planeado su destino y le habían arrebatado su vida.

Vida Privada: Se ha alejado de sentir emociones, pareciendo insensible con quienes se acercan, esta sola, pues ha perdido todo, más adelante aprecia a sus camaradas.

Vida Intima: Ve una luz de esperanza al conocer a Belit, siente gran motivación para al fin llevar a cabo su misión; tiene malos motivos el cual es eliminar a los Aleph, lo que finalmente no sucede al enterarse de que Belit misma es una de ellos.

HISTORIA DEL NOMBRE:

Babilonia fue una antigua ciudad de la Baja Mesopotamia. Ganó su independencia durante la Edad Oscura, tras lo cual se convirtió en capital de un vasto imperio bajo el mandato de Hammurabi (siglo XVIII a. C.). Desde entonces se convirtió en un gran centro político, religioso y cultural.

Los babilonios fueron invitados a mudar sus residencias. Para entonces la ciudad había entrado en franca decadencia, siendo abandonada por la mayoría de sus habitantes poco después. A

pesar de ello se les permitió quedarse a los sacerdotes de Bēl -relacionados con el templo de Año Nuevo-, y la ciudad funcionó como residencia real durante la ocupación parta.

Actualmente sus ruinas, parcialmente reconstruidas por Saddam Hussein a finales del siglo XX, se encuentran en la provincia iraquí de Babil, 110 km al sur de Bagdad.

HERÁCLIDES: “H” (en la base)

SIGNO: ESPADA PIEDRA NEGRA

Objeto: Espada Piedra Negra, dada por el rey anterior la cual reconocía su valentía. *Ayudante*, hombre 57 años de edad, 1,62 de estatura, piel rosada, regordete, rubio, ojos azules, nariz grande y roja, huele a tabaco, es un hombre triste y silencioso, quien se abstrae fácilmente, fuma en una pipa, la mayoría del tiempo unas cejas muy pobladas tapan sus ojos. Compañero de bebida en ocasiones de la capitana, los dos se tienen respeto mutuo.

Vida Pública: Todos lo ven con un poco de lástima ya que no pueden hacer nada por él. Belit es la única que se acerca y lo trata como un padre, él como su hija.

Vida Privada: Ha perdido a su hija al dejar la ciudad imperial y luego se ha enterado que ha perecido en la cárcel, tiene esa gran culpa.

Vida Intima: Siente desánimo y trata de no pensar en nada todos los días, hasta que van a luchar contra la compañía y siente como sus años pasados vuelven a surgir.

HISTORIA DEL NOMBRE:

Heráclides Póntico (aprox. 390 - 310 a. C.) fue un astrónomo y filósofo griego.

Se le considera el primer filósofo que consideró fijas a las estrellas y en rotación a la Tierra, en lugar de al revés, como se había considerado hasta entonces. Al parecer también declaró que Mercurio y Venus giran alrededor del Sol (que sin embargo giraría en torno a la Tierra), aunque no hay fuentes contemporáneas que lo avalen.

PIRRO:

SIGNO: TRIÁNGULO EQUILÁTERO

Objeto: Libreta Dorada

Ayudante, hombre de 35 años de edad, 1,82m de estatura, debido a su altura a veces se pega en la cabeza al entrar a las habitaciones, es muy delgado, tanto que el hueso de sus pómulos sobresalen, tiene cabello rojizo, ojos verdes, utiliza gafas, binoculares de aumento o un monóculo, lleva ropa de trabajo parecida a una bata, siempre carga consigo chatarra, esta cuelga de su ropa, lo que hace que suene cuando va caminando dentro de la base, tiene piel pecosa un poco amarillenta, es vegetariano, tiene una mirada amable y una barba poblada.

Vida Pública: Siempre anda concentrado en su próximo invento, con una actitud un poco irreverente se la pasa pensando y formulando hipótesis, escucha todo así no parezca y tendría hoy lo que sería síndrome de **Asperger**, es muy lógico entiende de medicina y música, siempre tiene consigo una libreta marrón en la cual escribe todas sus formulas e ideas. Tiene un ayudante Euforbo, quien es su amigo y aprendiz. Es un personaje gracioso e irreverente.

Vida Privada: Perteneció a la hermandad pitagórica, pero fue expulsado pues fue el único que no le interesó jugar suertes, fue considerado pusilánime y quedó ante todos como un cobarde. Esto lo marcó y quiere realizar el mayor invento de la época

Vida Intima: No entiende los chistes de los otros, pero no le impide sentirse bien consigo mismo, es uno de los personajes más equilibrados, no le interesa mucho la lucha con la compañía, a veces es demasiado egocéntrico. Nadie conoce a su familia.

HISTORIA DEL NOMBRE:

(h. -319 a -272). Rey de Epiro (h. -259 a -272). General griego y famoso guerrero. En Italia, venció a los romanos en Heraclea (-280), asustándolos con sus elefantes. Los venció nuevamente en Ausculum (-279), e invadió Sicilia; fue vencido en Benevento (-275). En la mitología griega, Neoptólemo (griego antiguo Νεοπτόλεμος, Neoptólemos, 'joven guerrero'), también llamado Pirro (griego antiguo Πύρρος, Púrrhos, 'rojo, rubio'),¹ era el hijo del guerrero Aquiles y de la princesa Deidamía, hija del rey Licomedes de Esciro. (en el libro refiere a Pitágoras)

Pitágoras de Samos (en griego antiguo Πυθαγόρας) (ca. 580 a. C. – ca. 495 a. C.) fue un filósofo y matemático griego considerado el primer matemático puro. Los pitagóricos creían en la inmortalidad y en la transmigración del alma.

Pitágoras no sacrificaba nunca animales, pues decía que los dioses miraban con horror las víctimas y la sangre, y que se indignaban contra los que aspiraban a agradecerles con semejantes medios. Se propuso corregir a los hombres de la gula, y acostumarlos a vivir con frugalidad, haciéndoles ver que la moderación en la comida contribuye a la conservación de la salud, y dispone al entendimiento para que ejerza sus funciones sin embarazo. Para confirmar su doctrina con su ejemplo, no bebía más que agua, y solo comía pan, miel, frutas y legumbres.

EUFORBO:

SIGNO: GHIMEL

Objeto Concha de mar (preciado por su simetría y perfección natural)

Héroe, Ayudante, aprendiz de Pirro, 16 años de edad, 1,65 de estatura, cabello castaño claro, ojos amarillos, atlético, estaba fascinado por la botánica y su simetría, su padre había sido médico y él le ayudaba, hablaba mucho con Pirro pues le cuenta historias de su ídolo Pitágoras, estaba aprendiendo y tiene grandes ideas, es rápido, hábil y monta bien a caballo. Al empezar a entrenarse para la lucha debe conocer a Belit, pues son entrenados por Babilonia.

Vida Pública: Al principio es poco hablador y parece ignorar a Belit quien en principio lo detesta, es un poco presuntuoso y solo le gusta hablar con Pirro, pero al entrar en el entrenamiento empieza a cambiar y llevársela bien con Belit, a quien va a proteger más adelante.

Vida Privada: Su padre había desaparecido en la Capital Imperial donde la compañía llevaba presos a los perdedores, ya que su padre había apostado la casa familiar tuvo que escapar, su madre había muerto hacía mucho por una enfermedad.

Vida Íntima: Quiere lograr salvar a su padre a pesar de todo y sueña constantemente, le gusta ver la naturaleza pues es lo que más lo calma, finalmente también siente algo por Belit, pero no lo demuestra. La trata como una pequeña.

HISTORIA DEL NOMBRE:

Euforbo es citado en la traducción de Ilíada, en el canto XVI:

"Entonces un guerrero dárdano lo hirió de cerca por atrás y le clavó profundamente su aguda lanza entre los hombros, Euforbo, el hijo de Pántoo; el cual superaba a todos los de su edad en el manejo de la lanza, en el conducir carros y en la velocidad de la carrera, ya había hecho caer de sus carros a veinte guerreros, la primera vez que vino con su tiro de caballos, al comienzo de la guerra."

LEO:

SIGNO: LEÓN

Objeto: Casco de guerra

Ayudante, Gibón crestado, mono de 1,35 de altura en pie, sentado 70cm, edad adulta, color marrón, a veces viste con su delantal de cocina, le encanta la sacarosa, frutas dulces, chocolate, algunos insectos.

Vida Pública: Es el cocinero de la organización Ghimel, se conoce su pasado en la cárcel, viene de otro país asiático.

Vida Privada: Sufrió en la cárcel, en donde conoció un preso que le dio su amuleto de la suerte, debido a que había ganado una suerte, salió de allí y finalmente después de esconderse en la ciudad imperial, dio con ellos, quienes lo adoptaron y trataron bien

Vida Intima: Se siente agradecido y aunque extraña su hábitat, ahora es parte de la organización, siendo una parte importante más adelante, en ocasiones recuerda la cárcel y pierde el control.

HISTORIA DEL NOMBRE: EL LEÓN EN MESOPOTAMIA

En la mitología mesopotámica, un Lammasu, Lamassu, Lamasu o Shedu (en lengua acadia lamassu (femenino) o šêdu (masculino); en lengua hebrea שד, šed; en cuneiforme AN.KAL; en sumerio dlamma; en acadio Kuribu; en babilonio-asirio Karabu) es una divinidad protectora, un ser híbrido legendario, principalmente de la mitología asiria, que posee cuerpo de toro o león, alas de águila y cabeza de hombre.

Estos, sobre todo, grandes hombres-toro alados surgen en Asiria como elementos apotropaicos para guardar las puertas de las ciudades o palacios de sus monarcas (generalmente en parejas).

PADRES DE BELIT:

Objeto: Belit

Aleph, case alta de la ciudad imperial. Solo se ven en siluetas.

Vida Pública: Preocupados por no ser arrastrados a cárcel por la compañía y perder su posición al ser derrocado el antiguo rey, son obligados a ofrendar a su hija al dios Bel. El nombre que le habían dado a su hija procuraba buena suerte, ahora era una desgracia.

Vida Privada: No entienden el hecho de que entregar a Belit era su misma perdición.

Vida Intima: desconocida.

ESPOSO de BABILONIA:

Objeto: Brújula perdida

Vida Pública: Es engañado por la compañía y seducido por una funcionaria, que se lo arrebató a Babilonia.

Vida Privada: Se siente feliz dentro de la nueva vida que está llevando, no recuerda su pasado de forma consciente.

Vida Intima: Su subconsciente sabe que algo está mal, pues perdió su objeto preciado.

CHICA ALEPH:

Objeto: Esposo de Babilonia

Vida Pública: Funcionaria de la compañía

Vida Privada: Se enamoró de este hombre, teme que recuerde su vida anterior.

Vida Intima: Su familia le dio todo, siempre ha gozado de buena suerte, no entiende su significado, por tanto tampoco el de quitársela a alguien.

EMPERADOR ANTONINO:

Objeto: Zafiro de Trapobana

Enemigo, es la cabeza pública de la compañía, hombre 25 años, 1,75m de estatura, contextura atlética. Es un hombre manipulado por la compañía, está siendo chantajeado por esta; pues si no contrae matrimonio con BELIT, su imperio caerá.

Después de conocer a BELIT, ella le dice que puede cambiar su destino y él será uno de los gobernadores que será conocido entre los más justos, que su vida cambiará y ya no tendrá que seguir con la farsa de LA COMPAÑÍA. Él en principio no lo puede aceptar, pero al ver la reacción de la gente su lema ahora será la ecuanimidad. En ese instante final destruye el zafiro que finalmente lo libera de su maldición.

Vida Pública: Siempre está acompañado de su concejero un hombre muy viejo, Elio.

Vida Privada: Asiste a reuniones importantes con los supremos de la compañía quienes le dicen que debe hacer y lo sobornan cuantiosamente, lo cual siempre le da ataques de nervios, no puede tomar decisiones.

Vida Intima: No entiende su destino, solo vive sin pensar mucho, el zafiro lo tiene embrujado, no puede resistirse a él, en su tiempo libre solo admira este tesoro.

HISTORIA DEL NOMBRE:

Conocido como Antonino Pío (19 de septiembre de 86 - 7 de marzo de 161) gobernó el Imperio romano de 138 a 161. Fue el cuarto de los Cinco Buenos Emperadores. Pertenecía a la gens Aurelia. Antonino adquirió el sobrenombre de Pío tras acceder al trono y obligar al Senado a deificar a su predecesor Adriano.

...Antonino Pío vivió con la cabeza en las nubes cuando se trató de asuntos externos" .. Sin embargo, creo que es injusto criticarle por ello. Cada monarca o estadista que realmente cree en la posibilidad de una paz duradera y desea evitar a su pueblo el derramamiento de sangre, fundamentalmente, vive con la cabeza en las nubes ... para que su nombre impacte en menor medida en la mente de todos, en contraste con los tiranos imperiales como Nerón o Domiciano.

Antonino Pío, cuando su esposa murió en 141, se vistió completamente de luto e hizo las siguientes acciones en memoria de su finada esposa: La deificó como una diosa. Construyó un templo en el Foro Romano en su nombre, con sacerdotisas rindiendo culto.

SEVERUS SEPTIMIUS:

Objeto: No

Enemigo, consejero del Emperador, hombre 78 años, 1,71m jorobado, muy delgado barbado, casi no se le ven los ojos, cabello blanco, anteojos pequeños, serio y siempre se le ve de pie.

Vida Pública: Sabio funcionario de la compañía, asesora al rey en todos sus movimientos.

Vida Privada: Su vida la dedicó por encima de todo a la compañía.

Vida Intima: Tampoco maneja las riendas de su vida

LOS ALEPH:

Clase alta de la ciudad imperial, considerados los ganadores; son empresarios, ricos y sacerdotes. En luna nueva los Aleph deben obediencia a los Ghimel quienes son los perdedores, como una costumbre antigua no pueden desobedecerla, pero la iban olvidándolo debido a que la mayoría de Ghimel estaban en cárcel, refugiados o exiliados y en los peores casos asesinados o desaparecidos.

ESPIAS: Inteligencia de la compañía, están entre la población informando quienes quieren traicionar a la compañía.

MAGOS: Predicen el futuro y lo cambian

VERDUGOS: Castigan a los perdedores.

Trasposición literaria de La Lotería de Babilonia al Cómic
“Lotto”
Guion Literario
Por Camila Sánchez

INDICE

1. INTRODUCCIÓN EXTRAÍDA DE FICCIONES:
CUENTO LA LOTERIA DE BABILONIA, JORGE LUIS BORGES
2. INICIO – ESCAPANDO DE LA CIUDAD IMPERIAL
3. LA BASE
4. BABILONIA – LOS ALEPH
5. PIRRO
6. LA COCINA – LEO
7. ENTRENAMIENTO – LA PRIMERA MISIÓN
8. EL SECUESTRO
9. EUFORBO – LOS GHIMEL
10. HERÁCLIDES
11. BELIT- RESCATE
12. EL EMPERADOR– ESCAPE
13. LA COMPAÑÍA

GUIÓN LOTERÍA DE BABILONIA

Lotería, juego, destino, todos juegan.

Los hombres son ciudades errantes⁴⁸

1. EXTRAÍDO DE LA LOTERIA DE BABILONIA, JORGE LUIS BORGES:

1.1 EXT. MUELLE LUGAR DESCONOCIDO. TARDE.

BELIT No se muestra, han pasado muchos años y ahora vive como pirata, empieza a relatar su historia a Borges, la manera de mostrar la introducción es a partir de detalles, que en este caso son tatuajes en su cuerpo, en orden: **PRIMEROS PLANOS** Las letras hebreas

- Aleph en su frente
- Beth en su estómago

⁴⁸La ciudad letrada, Jorge Arévalo , Ediciones El Alminar, 2012

- Ghimel en el pecho
- Un León en su espalda
- Un triángulo en su brazo izquierdo (signos alquimia)
- Una espada (que tiene una piedra negra en su empuñadura) en su brazo derecho

BELIT

Como todos los hombres de Babiloniahesidoprocónsul; como todos, esclavo; también he conocido la omnipotencia, el oprobio, las cárceles. Miren: a mi mano derecha le falta el índice. Miren: por este desgarrón de la capa se ve en mi estómago un tatuaje bermejo: es el segundo símbolo, Beth. Esta letra, en las noches de luna llena, me confiere poder sobre los hombres cuya marca es Ghimel, pero me subordina a los de Aleph, que en las noches sin luna deben obediencia a los Ghimel.

2. ESCAPANDO DE LA CIUDAD IMPERIAL

2.1 EXT. CIUDAD IMPERIAL. TARDE.

PASA DE PRIMER PLANO A GENERAL Se ve a una niña corriendo, unos guardias la persiguen, tiene ropa de celebración, pasa entre la multitud.

“Una niña está escapando de la suerte

Escapa de la ciudad imperial”

PLANO GENERAL Se ve a BELIT esconderse, pasan los ESPIAS corriendo, **PRIMER PLANO** se la ve mirando a un lado, voltea y ve a un pez muerto a su lado, contiene un grito. Ve a lo lejos una puerta pequeña, alguien recibe comida desde allí. BELIT sale corriendo **PLANO MEDIO** Algunos GUARDIAS la ven y empiezan a perseguirla, BELIT se abalanza sobre la puerta, con mucha fuerza. Cae en la plataforma y la cuerda que se desliza y cae rápido, trata de agarrar la cuerda con sus manos pero quema.

BELIT

-Ah!! Quema! -Au, au!

PRIMER PLANO Cara de dolor y preocupación al caer, se agarra con las piernas y brazos, la cuerda se enrosca en uno de sus pies torciéndoselo así se va deteniendo, se ve el pié lastimado, se ve la cara de dolor, se ve una luz abajo, BELIT muestra cara de esperanza, finalmente se detiene. Encuentra una puerta y mira a través de un hueco, **PLANO GENERAL** ve una cocina, huele a guiso, hay gente trabajando, sabe que pronto volverían a usar la plataforma, entonces BELIT se escabulle sin ser vista y se mete dentro de unos costales, en los cuales se queda dormida.

EL ENCUENTRO

2.2 INT. COCINA CIUDAD IMPERIAL. DIA.

PLANO MEDIO Despierta al otro día alguien la ve desde arriba HERACLIDES un hombre de aspecto dejado, tiene sudor en la cara, aunque goza de buena salud no tiene mucha energía, se le ve perdido y abrumado.

HERACLIDES

(Está distraído, pero ve un movimiento de lejos)

-Niña, que hace usted aquí?

(La saca de los costales con un jalón)

BELIT

-¡SUELTEME!

(cae ipso facto)

BELIT

-¡Por favor, no me lleve de vuelta!

(no recibe respuesta)

HERÁCLIDES

- ¿a dónde?
- ¿de quién escapa?

BELIT

-de la suerte que me han dado.

- Usted es un espía? (dice con enojo disimulando su miedo)

HERÁCLIDES

-No, no lo soy, pertenezco a los Ghimel los cuales no tienen ya asuntos pendientes con nadie, aparte de lo acostumbrado.

BELIT

-¿puede ayudarme? Me van a llevar de vuelta y

-No quiero, realmente no...

(Cara de tristeza y preocupación, trata de caminar y muestra expresión de dolor, cojea y tiene un pie herido)

HERÁCLIDES

(Se pone de pie con esfuerzo)

-vamos (se va caminando ella detrás, lo toma de la chaqueta)

3. LA BASE

3.1 EXT. AFUERAS DE LA CIUDAD IMPERIAL. DIA.

PLANO GENERAL Llegan a un pueblo destruido, después de salir de la base cruzan un puente colgante desde allí ve los restos de un barco con

remaches y otras cosas inservibles que lo acondicionan, este están varado en medio de un claro. Allí entran con una clave:

HERÁCLIDES

(Golpea la puerta y alguien al otro lado pregunta, y él murmura algo ilegible)

3.2 INT. DENTRO DE LA BASE. DIA.

PLANO AMERICANO Entran a la base, el interior del lugar era un poco oscuro, pero adentrándose en una de las habitaciones una oficina. Heráclides llamó: -¡CAPITAN!
PLANO GENERAL Entran a la oficina ocre, con paredes podridas, que olía a fermentado y donde alguien estaba sentado.

BELIT

-a que huele?

HERÁCLIDES

-solo un poco a fermento...

PRIMER PLANO La persona sentada se da vuelta y aparece la cabeza de un lobo, es una mujer que la utiliza como un casco, tiene maquillaje de guerrero.

BELIT

(Se asusta mucho, tosey hace cara de desagrado, se tapa la cara con un paño mira a "H" con miedo)

HERÁCLIDES

-Ella es Babilonia, La líder de esta organización, ella es quien la puede ayudar.

BELIT

(Pone cara de ilusión, se quita el paño)

-¿Eso es cierto?

(pero se da cuenta que no aguanta el olor, se lo vuelve a poner)

BABILONIA

(La mira duramente y dice a "H")

-Quién es esta mocosa y que hace acá?

-¡POR QUÉ ESTÁ EN LA BASE!

HERÁCLIDES

-También tiene mala suerte y la encontré en la ciudad imperial estaba en la zona baja perdida, me recordó a...

BABILONIA

(Pone cara de recordar algo desagradable)

-muéstrole la base y donde dormirá.

(Da vuelta de nuevo en su silla)

BELIT

(La mira con intriga y sonriendo dice)

-GRACIAS!

3.3 INT. DENTRO DE LA BASE. DIA

GRAN PLANO GENERAL Caminan a través de la base y entre lo que parecen túneles que conectan las habitaciones, BELIT va curiosa mirando todo.

HERÁCLIDES

(Con tono desanimado)

-Babilonia es quien comanda a Los Ghimel

-La compañía nos condenó, pues todos somos perdedores crónicos.

-En La Lotería tenemos La peor de Las suertes.

-Ya casi no recordamos nuestra vida antes de La compañía,

*-Nos Llamam escoria, pero ahora realmente somos un grupo de tontos
soñando con enfrentar a La Compañía.*

BELIT

(Con cara de asombro)

-¿A La compañía? - ¿por qué?

HERÁCLIDES

-Es La culpable de nuestro destino.

3.4 INT. LABORATORIO DENTRO DE LA BASE. DIA.

PLANO GENERAL Se adentraron en una habitación verde que tenía indicios que algo se había quemado allí, además salía humo de una escotilla, se sentaron en unas cosas parecidas a sillas.

HERÁCLIDES

(Prende su pipa, se acomoda)

-Niña, descanse un poco...

BELIT

“H”¿la capitana siempre es así?

HERÁCLIDES

-humm.

4. BABILONIA

4.1 INT. OFICINA CIUDAD IMPERIAL (RECUERDO). DIA. PASTELES

HERÁCLIDES (narrador)

-Cuentan que Babilonia fue pro-cónsul (se muestra a Babilonia en **PRIMER PLANO** dentro de una oficina. tenía poder y todo marchaba bien. - **PLANO MEDIO** Un día tenía prisa y salió por la puerta trasera que daba al callejón; **PLANO GENERAL** allí encontró a un ladrón tratando de robar a un hombre, en ese momento su vida cambió.

BABILONIA

-Suéltelo, Le doy cualquier cosa!

LADRÓN

-Tiene que jugar... (Lo dice con sonrisa siniestra)

HERÁCLIDES (narrador)

-Así jugó por primera vez, Lo hizo por la vida de este hombre aquél que tuvo como destino morir.

5. PIRRO

5.1 INT. LABORATORIO DENTRO DE LA BASE. DIA.

HERÁCLIDES

-La capitana perdió la cabeza, no pudo continuar con su vida normal, falló y la suerte vino a reclamar lo que le pertenecía, la capitana Babilonia perdió a su esposo, se lo llevó una funcionaria de la compañía una muchacha Aleph con mucha suerte, puesto que la compañía se encargó de velar por los ganadores desde un principio. (Su cara se apaga)

BELIT

¿Qué paso con ella?

(cara sorpresa)

HERÁCLIDES

-Dicen que la capitana fue exiliada y llevada a tierras frías y lejanas, allí tuvo que sobrevivir en medio de la nada.

BELIT

(cara incrédula)

HERÁCLIDES

- ¿No me cree? -Allí la capitana se perdió atravesando esas frías montañas; un lobo la estaba rondando desde lo lejos, ya estaba muy cansada; supo que la vigilaría antes de que perder la conciencia, entonces trató de alejarse del animal, subiendo una ladera, pero se desmayó y se cayó. -Fue entonces cuando despertó aún congelada pero viva, con el lobo al lado, este no la atacó.

BELIT

-¿Ese Lobo? (se toca La cabeza)

HERÁCLIDES

(sonríe un poco)

BELIT

-¡pero La ayudó!

HERÁCLIDES

-es su manera de...

BELIT

(hace cara de confusión, no puede entenderLo)

-¿Quién eras antes de La compañía?

(algo suena en el fondo del Lugar)

Alguien sale de una escotilla en el piso (sombra), es un hombre alto de tez amarilla, pecas y cabello alocado, lleva en una bata objetos colgando, chatarra, suena a cada paso. Tiene unas gafas que cambiaba por (visores o un monóculo) que le hacían más grandes los ojos.

PIRRO

-“H” era un héroe de guerra en sus épocas pasadas

*-Uno muy fuerte y audaz, fue glorificado por nuestro anterior rey.
Nombrado como el guerrero de piedra.*

-¿Por qué no Le cuentas a La niña sobre tu pasado?

BELIT

(Lo mira con cara de entusiasmo)

HERÁCLIDES

(Ya en una esquina oscura)

-no vale la pena...

BELIT

(Cara de desilusión)

Pregunta a Pirro - ¿Y quién es usted?

PIRRO

-¡Yo soy Pirro el alquimista!

-Uno verdadero

-De la hermandad pitagórica

BELIT

-¡Wow, que increíble!

-¿Entonces qué haces en la base?

PIRRO

(Un poco abrumado pero orgulloso)

-Me expulsaron ya que fui el único al que no le interesó jugar a la suerte, - Me dijeron pusilánime y me hicieron quedar ante todos como un cobarde. -Pero esto va a cambiar pues voy a hacer el invento más grande de esta época.

BELIT

-¿En serio?, dime ¿qué es?, ¿qué es?

PIRRO

*(Toma una agenda marrón que lleva colgando y va dentro de un bolsillo)
- es un secreto, nadie puede saberlo!*

Entra un muchacho joven, alto, de cabello castaño. Un poco enojado, sorprende a BELIT.

EUFORBO

-¡Gracias por la ayuda PIRRO!

- ¡Y tu secreto no es gran cosa!

EUFORBO

(Dice a Belit con orgullo y felicidad)

-“H”, ¿gente nueva en la base?

HERÁCLIDES

- Si, esta niña... (no sabe su nombre, la mira como preguntando)

BELIT

(sonríe)

-mi nombre es BELIT

EUFORBO

- Ola, Soy Euforbo, el aprendiz de PIRRO, la saluda con una gran sonrisa.

PIRRO

(se pone furioso)

- ¿Has estado espiando mi libreta?
- *Muchacho malcriado, eso me pasa por decirle a su padre que te cuidaría y le enseñaría... (monólogo que se pierde, gesticula y mueve las manos)*

BELIT

(sorprendida se sonroja un poco, saluda queda)

-ola...

BELIT

(se pone tan roja que debe escabullirse de nuevo hasta donde está HERÁCLIDES)

PIRRO

-¡Pitágoras, Pitágoras y Pitágoras! (gesto de tedio)

(PIRRO Lo persigue en la discusión mientras Euforbo sigue buscando objetos de la habitación)

BELIT

(pregunta curiosa)

-¿De qué hablan?

(Es ignorada por "H" que ronca; se molesta, cruza los brazos y ella hace pucheros)

HERÁCLIDES

(entre despierto y dormido)

-PIRRO! PIRRO! - Se me había olvidado, La niña se torció un pié.

BELIT

-Está bien ya no me duele!

(se toca la pierna y hace cara de dolor sin querer)

PIRRO

(Trae un Kit médico, le trata la herida y la venda)

HERÁCLIDES

(Al mismo tiempo "H" la consuela acariciándole la cabeza con una gran mano y sigue durmiendo)

-No se preocupe niña, siempre son de esta manera.

(Le vendan el pie)

EUFORBO

- ¿mejor?

BELIT

(sonriente y enérgica, pero voltea la cara para disimular su pena)

-aha!

HERÁCLIDES

-Vamos (se dirigen hacia otra parte de la base)

- hacen un gesto de despedida

BELIT

-¿Qué ha pasado con ellos?

HERÁCLIDES

- Euforbo ha sido encomendado a Pirro por su padre, quien fue llevado a la cárcel, los echaron de la ciudad.

BELIT

(Con un poco de precaución)

-¿Y su mamá?

HERÁCLIDES

-Su mamá ya no está.

BELIT

(abre sus ojos y baja luego la cabeza con cara de no haber querido preguntar)

6LA COCINA - LEÓN

6.1 INT. COCINA DENTRO DE LA BASE. TARDE.

PLANO GENERAL y HERÁCLIDES entran a la cocina principal de la base, esta olía un poco a quemado y se veía llena de manchones y comida, era un lugar caliente y un poco desordenado.

BELIT

(se la aguan los ojos)

- ¿Que es este olor?

HERÁCLIDES

*-Cebollas con chocolate..
-un poco quemadas
(también se restriega los ojos)*

BELIT

(Le suena el estómago y mira a "H" con un poco de pena)

-Tengo mucha hambre. :S

HERÁCLIDES

(Sonríe un poco)

-LEO... (Nadie aparece)

- LEO!

PLANO MEDIO Sale del fondo de la cocina un gibón crestado bastante amigable, olía a chocolate y tenía la boca sucia, sonreía mucho y algunos dientes le faltaban, miró a "H" esperando una orden.

BELIT

(muy sorprendida se tapa la boca, mira lentamente a "H")

HERÁCLIDES

-Queremos un plato especial!

(BELIT y "H" se sentaron en una mesa)

El mono se fue rápido por donde vino, pasó un tiempo y volvió con unos platos extraños y coloridos.

BELIT

(Miró su plato con curiosidad y un poco de asco)

-¿Qué es esta comida?

HERÁCLIDES

-Es la comida de la base, no sabe tan mal como se ve.

BELIT

(Probó este plato colorido del cual pocas cosas se reconocían.)

-¡Es dulce! ...demasiado dulce

(Masticaba y comía con rapidez)

-Es cierto, no está tan mal...

(Mira hacia arriba como explorando en su boca, saca una pata de grillo de su boca, ella se sorprende y se tapa la boca)

- ¿DONDE ESTA EL BAÑO? (sale corriendo)

LEO

(Se cae de la risa)

Unos minutos después...

HERÁCLIDES

-¿Se encuentra bien? (sonríe un poco)

BELIT

(Con cara de regañada y un poco enojada)-Sí.

HERÁCLIDES

- *No se preocupe, ya se acostumbrará.*
- *Evite despreciar la comida de León, es un poco sensible.*

BELIT

- ¡Antes no parecía enojado!
(mira al mono y este le saca la lengua y le muestra el trasero)

LEO

(se le burla y le devuelve el gesto)

HERÁCLIDES

-Le mostraré su lugar

(BELIT hace un gesto de alegría)

LEO

6.2 INT. DENTRO DE LA BASE. TARDE.

PLANO GENERAL Salen y van caminando hacia el otro extremo de la base, pasillo.

BELIT

-Y él es?

HERÁCLIDES

(en tono burlón y riendo)

- *Es LEO, nuestro chef!*
- *Ya tenía experiencia cocinando en la cárcel, ahora le gusta experimentar, debe sentirse con más libertad...*

BELIT

-¿"H" Cómo es La cárcel?

HERÁCLIDES

*Suspiro, (Mira a La niña con un poco de tristeza
Antes de empezar a relatar)*

6.3 INT. CÁRCEL IMPERIAL (RECUERDO). NOCHE. COLORES GRISES

HERÁCLIDES (hace de narrador)

-La cárcel es el lugar en donde se encuentran Los perdedores

-Quienes perdieron todo... Muchos La compañía Los atontó con juegos de azar -Los ha vuelto sus esclavos con La lotería y eran aquellos que habían fracasado, quienes habían perdido todo.

-Solo unos pocos se salvaron de este destino, se dice que Las loterías en principio fueron un invento plebeyo, al cual se jugaba y se perdía sin mayores consecuencias, se apostaban monedas de cobre y objetos valiosos. (De ahí La razón que todos Los desadaptados no hayan perdido sus objetos de valor)

-Un día La compañía decidió que todos debían jugar, así fue como esta ciudad se sumergió en delirio, amargura y caos.

-La compañía optó por defender a Los ganadores y como estos no podían recibir Las ganancias hasta que Los perdedores pagaran un 90% de Las multas; se Les empezó a castigar.

Si no pagaban debían ir a La cárcel, pero La población perdedora prefirió ir a La cárcel para quebrar a La compañía. Así tantos casi La mayoría de Los habitantes había visitado La cárcel, Lo cual no era gratificante, La verdad era que usualmente esto era un agravante; varios han muerto desgraciadamente, La cárcel Los consumía, Los volvía locos.

Allí se jugaba La suerte todos Los días, a toda hora, muchos perdieron amigos y seres queridos en este lugar repugnante, del que además era muy difícil salir pues habían guardias en todas partes Los cuales habían entrenado monos para atacar, estos animales que eran gráciles,

inteligentes y sociales; habían sido maltratados por Los hombres de La compañía, adquiriendo su odio y desesperación...

-LEO es nuestro cocinero y es un gibón crestado, quien ya ha olvidado casi por completo el dolor de la cárcel; PIRRO y EUFORBO acogieron y lo educaron, teniendo el extremo cuidado, pues dentro de sí sigue siendo un mono salvaje. Es hipersensible y demasiado curioso, su escape de la cárcel es todo un misterio.

6.3 INT. DENTRO DE LA BASE. NOCHE.

Llegan a un risco que da al mar. A BELIT se la ve maravillada con el paisaje, agradece a HERÁCLIDES y él se va.

BELIT contempla maravillada la vista, al frente suyo hay montañas rocosas que dan al mar y en medio del paisaje hay un gran árbol.

7. ENTRENAMIENTO

7.1 EXT. FUERA DE LA BASE. DIA.

DIA 1

Paisaje desértico, todos estaban en la parte exterior de la base, con ropas sueltas para ejercicio, ya la capitana tenía fuera todo tipo de obstáculos, y actividades para entrenamiento.

BABILONIA

-¡Vamos a entrenar hasta dejar de sentir las manos y pies!

(Todos se quedaron mirándola perplejos, hubo un silencio largo.)

PIRRO

(Se devuelve temblando de la base y no puede abrir los ojos por el sol)-*¡hace mucho calor!*

(Babilonia lo amarra a ella y sale corriendo)

Empezaron corriendo, saltando, escalando. PIRRO que odiaba el deporte y "H" desanimado se quedaron en las primeras vueltas, a pesar del enojo de la capitana.

El primer día termino en sudor y cansancio.

DIA 2

Paisaje desértico, todos estaban en la parte exterior de la base, con ropas sueltas para ejercicio, ya la capitana tenía fuera todo tipo de obstáculos, y actividades para entrenamiento.

BABILONIA

-¡Vamos a entrenar hasta que llueva!

(le sonrío y le pica el ojo a PIRRO, todos se quedaron mirándola perplejos, el cielo totalmente despejado, hubo un silencio largo)

PIRRO

Le dice a "H" - *¡Es malvada en verdad!*

HERÁCLIDES se ríe un poco.. y le toca el hombro.

DIA 5

León, Euforbo y Belit lo dieron todo compitiendo, pero no había nada que hacer frente a este Gibón el cual parecía diseñado para estas pruebas y que nunca mostró señales de fatiga.

DIA 7

Al final quedaron exhaustos, Belit sonrió, pero su compañero no le devolvió el gesto. Ella muy molesta solo se fue rápida hacia la base para refrescarse.

DIA 10

Siguieron los días de práctica y entrenamiento, todos empezaban a mejorar, pero por más que quisiera Belit no podía superar a Euforbo, que siempre le ganaba y parecía que ni siquiera se esforzaba.

DIA 17

Un día soleado en la carrera de obstáculos Belit corrió con toda su determinación y lo alcanzó, volteó para hacerle una mueca de superioridad y resbaló, cayó sobre el suelo y el polvo se metió en su boca, su compañero se acercó a ayudarla, entonces ella comprendió que él no estaba compitiendo. Le sonrió y desde ese punto empezaron a ser amigos.

DIA 21

Todos siempre salían exhaustos de estos entrenamientos, pero la capitana Babilonia, no les daba descanso. Después de este día planeaban estrategias teniendo en cuenta los detalles para su primera misión. Harían los disfraces para no ser distinguidos en la capital.

Cuando ya no podían más los dejaba descansar; en estos momentos todos hacían lo que más les gustaba, la capitana se iba a su oficina y nadie la volvía a ver más, H se quedaba dormido después de fumar un rato, PIRRO desaparecía en su laboratorio, Euforbo lo ayudaba un rato y luego subía a supervisar a León y a Belit, quienes se la pasaban jugando y peleando, haciendo monerías, molestando a los otros y riendo.

DIA 25

Un día la capitana les dijo que ya era hora de su primera misión, debían espiar algunos Aleph de la ciudad y examinar la seguridad de la cárcel; en esta misión participaría la capitana, Belit, León y Euforbo, pues no podía dejar la base desprotegida.

LA PRIMERA MISIÓN

DIA 30

En su primera misión BELIT tuvo que vestirse con ropas andrajosas para no ser reconocida y un poco bombachas para tener espacio y meter todo lo que necesitaba, (parecía una viejita gorda tanto que LEO y EUFORBO se le burlaban) así también sus compañeros de equipo, cada uno tenía un kit que contenía:... ya listos todos tenían que comunicarse a través de señas y silbidos que PIRRO les había enseñado, esto les permitía alertar, esconderse o prepararse para atacar; cada uno tenía una posición, además de una responsabilidad. La capitana debía hablar cuando fuera debido, ya que ella era la autoridad del equipo, ella hacía equipo con Euforbo quien podría hacerse pasar por su hijo, BELIT y LEO, siempre debían estar escondidos, con grandes capotas pasando desapercibidos, lo cual no era tarea fácil ya que LEO amaba ir al mercado a robar. Pero después de que la capitana diera la orden, todos se pusieron en marcha y la seguían, pasando la plaza real, todos iban siguiendo a BABILONIA, cuando esta se quedó inmóvil, ni siquiera parpadeaba, EUFORBO le preguntó que sucedía, volteó a mirar y una chica Aleph de cabello plateado, estaba pasando al frente, BABILONIA se llenó de ira y le gritó ¡maldita!, entonces Euforbo le tapó la boca y salieron caminado, camuflándose rápidamente entre la gente de que estaba en la plaza. Pero esta mujer se quedo mirando hacia donde habían huido. Su seño indicaba que algo no estaba bien (se ve plano de la boca murmurando algo) Al llegar a otra parte de la ciudad en donde había una fuente. Babilonia toma un poco de agua para refrescarse, pero no puede controlar su angustia. EUFORBO le dice a BELIT y LEO que la misión ha sido abortada, les dice que va a llevar a la capitana a base, ellos asienten y ven como de nuevo desaparecen pronto entre la multitud.

Al regresar a la base hay un ambiente tenso y todos están un poco preocupados, pues esta vez la capitana había perdido la paciencia y estaba en su habitación murmurando sola, cosas inentendibles. Todos estaban reunidos en el laboratorio.

BELIT

-¿Puedo ir a verla?

Todos la miran sorprendidos, ninguno se opuso. Entonces ella se fue determinada a saber y confrontar lo que estaba sucediendo, entró a la habitación que se encontraba oscura y solo entraba un poco de luz a través de las cortinas.

La capitana estaba sentada y tenía su mirada fija al frente, susurrando bajo. BELIT la miró desde el frente y le sonrió moviendo su mano, pero ella no respondió, BELIT se preocupó entonces, se le acercó y la miró frente a frente, pero ella no reaccionó, entonces BELIT se subió en la cama y miró a BABILONIA desde arriba, ella seguía igual, entonces BELIT se sonrió, la haló los cachetes, luego la tomó de los brazos y empezó a saltar en la cama. BELIT -BALILONIA, DESPIERTA!, DESPIERTA!, HAY MUCHAS COSAS POR HACER AÚN!, ella no respondió y BELIT se impacienta

BELIT

(Pierde el equilibrio y cayó encima de BABILONIA; La abraza)-DESPIERTE, CAPITANA! Debemos entrenar!

En ese instante;

BABILONIA

(Despierta y se da cuenta que BELIT la estaba abrazando, ella trata de soltarse pero BELIT no la deja)

BELIT

- Capitana, prométame que vamos a escapar de la suerte!

BABILONIA

- LA COMPAÑÍA tiene demasiado poder, yo solo soy una perdedora más, además vivimos en el exilio, no tenemos armas ni aliados.

BELIT

- *Hay oportunidades en cada uno de esas cosas- NO SE CULPE!*

BABILONIA

(deja caer una pequeña lágrima, que limpia de inmediato)

- *Oficialmente es usted un nuevo miembro de la tripulación*

-*vas a ser el vigilante del barco, quien divisa tierra y los peligros.*

BELIT

(se alegra mucho) -VAMOS A CELEBRARLO!

(hala a BABILONIA del brazo, esta no puede evitar reír)

Una marca empieza a aparecer en la frente de BELIT.

8. EL SECUESTRO

Ellas salen y todos celebran, bailan, cantan, "H" y BABILONIA se emborrachan, LEO come insectos y tiene alucinaciones, y ve a EUFORBO Y PIRRO todos estirados. Al final todos se duermen, BELIT los mira y sale hacia su habitación, mira fuera de la ventana y está este árbol frente al mar; ella sale y mira a lo lejos con tranquilidad, entonces todo queda negro.

Los espías la encontraron y ahora la llevan hacia la CIUDAD IMPERIAL. Al día siguiente todos despiertan, bromeando de la fiesta del día anterior.

EUFORBO

Llega corriendo muy preocupado

- BELIT no esta...

EMPIEZAN SU BUSQUEDA

Buscan por los alrededores de la base y en los escombros de la ciudad vieja, en el mar.

Después de una exhaustiva búsqueda, todos empiezan a perder las esperanzas, entonces EUFORBO encuentra su diadema y entra un poco dubitativo a la habitación de BELIT, allí encuentra sus pertenencias, encuentra un amuleto y una piedra con inscripciones:

לחסוך לכלל לאהבדלהגזעאודהת, הישועה שלכלהחוטאיםבארץ, ב

נשאר תקווה עדה סוף. להיותהאורשיאיראתגורלו שלכל

El no entiende bien su significado aunque le parecen conocidos estos símbolos, se la lleva a PIRRO, este tampoco conoce su significado, pero sabe que es el antiguo idioma de los pueblos que habían llegado a la ciudad, EUFORBO recuerda algo, lo mira un poco ansioso. Entonces pasa aproximadamente una semana tratando de descifrar el mensaje, pero no completamente.

Muy deprimido sale a caminar, se siente tan frustrado que tira la piedra lejos, se asusta en el instante y sale corriendo a buscarla, al agacharse le duele la espalda y al levantar la cabeza ve la zapatilla de BELIT encima de un montón de hojas, muy emocionado la toma y empieza a buscar rastros en todo el lugar.

9. EUFORBO - LOS GHIMEL

La familia de Euforbo había venido del país al sur occidente, su padre había sido médico y él le ayudaba, cuando su madre murió su padre fue encarcelado en la Capital Imperial donde la compañía llevaba presos a los perdedores, ya que su padre había apostado la casa familiar EUFORBO tuvo que escapar. Mientras tanto se muestra que sueña constantemente con la cárcel, donde lo atormentan todos los Ghimel torturados, sus hermanos de sangre.

Los Ghimel eran una sola cultura y parecía que vivían sin complicaciones hasta que los ves sumergidos en el sueño o pesadilla que pareciera extenderse por horas, es la sensación adictiva del juego que ha instaurado LA COMPAÑÍA en ellos. No todos los Ghimel puros han sucumbido a este pecado, muchos volvieron a sus tierras natales.

Ahora se llama Ghimel a todos los perdedores.

Entonces empieza a descifrar (en su mente) la ruta de por la cual pudo haberse ido sigue sus instintos y corre, es cuando sale a un pasaje hacia la CIUDAD IMPERIAL, (traza mentalmente un TRIÁNGULO rectángulo) allí frente suyo se encuentra la torre carcelaria. Tiene una revelación, corre a la base y descifran la ruta con PIRRO.

PIRRO

-Sin duda fueron espías de la COMPAÑÍA, BELIT está en la CIUDAD IMPERIAL -Se quien nos puede decir su significado exacto, tu padre (mira a Euforbo)

Aparece en el brazo izquierdo de BELIT un triángulo rectángulo.

Al conocer su paradero suponen que debe estar encarcelada, en la torre carcelaria o en el palacio y a este ultimo lugar se la habían llevado los espías para encerrarla.

BABILONIA

-¡Maldita compañía!

-La debieron encerrar en la torre!

EUFORBO

(cabizbajo)

-Yo creo que debe estar en el palacio.

PIRRO

*-Ya sabemos Las posibilidades, pero aún estamos en el año Lunar, Los Ghimel debemos obediencia a Los Aleph... no podemos entrar a La ciudad.
(todos quedan muy preocupados)*

10. HERÁCLIDES

Al perder a BELIT, HERÁCLIDES siente una pena moral muy fuerte, queda devastado, así se cuenta su historia: Fue un gran guerrero en su juventud, había peleado en diversas guerras, el rey lo había condecorado con la espada de la piedra negra que llevaba ahora, se la había encomendado pues esta tenía una gran responsabilidad con la ciudad y con la gente, además le había nombrado una misión importante, pero el rey murió sin razón y la compañía se instauró en ese entonces. La suerte lo traicionó y perdió a su hija en la ciudad imperial y luego se enteró que había perecido en la cárcel, esa gran culpa llevaba atormentándolo ya casi hacía quince años.

Pero deja de lamentarse, toma su espada y llega diciéndoles a todos que van a rescatar a BELIT, que deben volver a entrenar (todos asienten aunque se asustan un poco) Entonces se muestra en el brazo derecho de BELIT, insinuada el tatuaje de la espada.

11. BELIT

11.1 INT. CARCEL. DIA.

BELIT

BELIT venía de un lugar colorido al oriente de LA CIUDAD IMPERIAL, en su familia había una profecía, en la cual los Dioses predecían que debía tomar los votos con el EMPERADOR de la ciudad más poderosa y así cambiar la mala suerte que llevaba generaciones en su familia; quienes la habían obligado a casarse. Recordaba su lugar de nacimiento, jugar con otros niños en el bosque, allí conoció al que sería su futuro prometido ANTONINO, era un niño tímido que siempre seguía las ordenes de sus superiores, un día jugando lo llamaron y al ver su cara de

resignación BELIT le dice que siga su instinto, el se va, ella sigue caminando y persigue las libélulas y observar por horas las flores hasta quedarse dormida.

Entonces despierta en ese calabozo:

-Soy de un país vertiginoso donde la lotería es parte principal de la realidad: hasta el día de hoy, he pensado tan poco en ella como en la conducta de los dioses indescifrables o de mi corazón.

-Ahora, lejos de Babilonia y de sus queridas costumbres, pienso con algún asombro en la lotería y en las conjeturas blasfemas que en el crepúsculo murmuran los hombres velados.

-Durante un año de la luna, he sido declarado invisible: gritaba y no me respondían, robaba el pan y no me decapitaban. He conocido lo que ignoran los griegos: la incertidumbre.

-En una cámara de bronce, ante el pañuelo silencioso del estrangulador, la esperanza me ha sido fiel; en el río de los deleites, el pánico.

Alguien le habla desde el otro lado de la celda, una sombra

ESPIA

- El emperador no puede perdonar su irreverencia, no podemos matarla pues la suerte nos traicionaría, pero tenemos preparado el castigo correcto para usted.

Ella siente como se iluminan los tatuajes uno a uno, sonrío tranquila.

BELIT

- Cuento con ustedes.

EL RESCATE

11.1 EXT. ALREDEDORES DE LA BASE, ENTRADA A LA CUEVA. ATARDECER/AMANECER.

Es el día en que empieza el año de luna nueva, todos están más preparados que nunca a enfrentar su propio destino; han entrenado mucho para combatir a los espías de la compañía y no han dejado de pensar en BELIT, ellos creen profundamente en ella. Todos van armados y con un plan (Todos habían creado artefactos con los objetos que encontraron en la base con ellos habían hecho escudos y armaduras, BABILONIA llevaba una lanza, EUFORBO llevaba un arco, HERÁCLIDES la espada de piedra negra, PIRRO llevaba una gran cauchera y LEO lleva una pequeña daga en un cinturón, todos llevaban sacos de piedras amarrados a la espalda.) Llegan a la entrada que es un pasaje secreto a la ciudad imperial, no saben por donde los llevará, LEO hace una ofrenda a los leones sagrados que custodian el pasaje secreto hacia la CIUDAD IMPERIAL, *esta ofrenda contiene los objetos preciados de cada uno*, los guardianes los dejan pasar, sabían que BELIT podría encontrarse en la parte superior de la torre carcelaria, habría muchos peligros a enfrentar y necesitaban aliados, ellos eran los hermanos de LEO y los Ghimel que habitaban en ese horrible lugar, la cárcel era el primer paso, ya estaba ocultándose la luna cuando todos entran al pasaje.

11.2 INT. CUEVA. ATARDECER/AMANECER.

Entran a la cueva, no ven nada además de sus pies iluminados por una antorcha que lleva BABILONIA al frente, detrás viene LEO, luego EUFORBO, PIRRO y HERÁCLIDES. Se adentran a una cueva que empieza a tener inscripciones en sus paredes. Pirro empieza a narrar y se muestran imágenes según el relato.

PIRRO

-Nadie ignora que el pueblo de Babilonia es muy devoto de La Lógica, y aun de La simetría.

-Era incoherente que Los números faustos se computaran en redondas monedas y Los infaustos en días en noches de cárcel.

-Algunos moralistas razonaron que la posesión de monedas no siempre determina la felicidad y que otras formas de la dicha son quizás más directas.

12. EL EMPERADOR

12.1 INT. PALACIO. ATARDECER/AMANECER.

BELIT es llevada al vestíbulo imperial, vestida con ropas lujosas y arreglada, aún tiene las marcas de los grilletos, allí se encuentra por segunda vez con el emperador, pero es la primera vez que él la ve cara a cara; el zafiro brilla y denota relación con sus ojos rojos. BELIT empieza a sentir dolor que la hace poner de rodillas, ella siente miedo, mira al piso mientras camina con dificultad; piensa que puede hacer, recorre el lugar con sus ojos y mira hacia los lados, entonces ve al frente a un hombre viejo y delgado, que no para de recitar. Ella sabe quien es, estaba escrito en la profecía que este hombre era el enviado real de LA COMPAÑÍA, SEVERUS SEPTIMIUS. BELIT vuelve a caer de rodillas, entonces toma un momento de calma para levantarse determinada, corre rápidamente y derriba al hombre viejo, que queda inconsciente. Se voltea y mira el bastón que llevaba el EMPERADOR, en ese momento la toma un espía por los brazos; es cuando ella patea el báculo. Este sale volando y cae lejos. ANTONINO despierta.

11.3 INT. CUEVA. ATARDECER/AMANECER.

EL bando Ghimel, entra a un lugar parece una cúpula con columnas que rodean un círculo, frente al círculo entra un halo pequeñísimo de luz, entonces ven allí inscritos unos símbolos en el piso que cuando iluminan es una inscripción en el piso, allí hay un espacio faltante, PIRRO lo mira detenidamente con sus lentes de aumento y se sorprende al ver que la piedra que llevan consigo cabe allí, la sacan y PIRRO trata de ponerla pero no puede, es como si una fuerza la repeliera, todos lo ayudan y logran encastrarla en el lugar; se lee allí:

לחסוך לכלל לאהבה דלהגזע אודהת, הישועה של כל החוטאים בארץ, ב

La piedra se torna roja y se ven unos gigantes ojos blancos, que luego se apagan. Empieza un temblor, todos se miran asustados, empieza a desmoronarse el techo y comienza a caer agua.

BABILONIA

-Saquen la cuerda, ahora!

Todos se toman de las columnas, y pasando la cuerda mientras pasa el agua con mucha fuerza.

12.2 INT. PALACIO. ATARDECER/AMANECER.

Todo empieza a temblar y a desmoronarse dentro del castillo.

ANTONINO, es un hombre manipulado por la compañía, está siendo chantajeado por esta; pues si no contrae matrimonio con BELIT, su imperio caerá. Se ve a BELIT sujeta fuertemente por los guardias, ella lo mira con desesperación, él se sorprende y ordena que la suelten; ordena que salgan todos. SEVERUS despierta furibundo, ordena de nuevo a los guardias apresarla, pero estos se detienen, HELIO se da cuenta de la situación rápidamente, al querer ir por el báculo ANTONINO lo detiene y BELIT corre para tomarlo, le ordena salir, es cuando SEVERUS voltea y mira a BELIT con gran desprecio.

BELIT (con tono de preocupación)

- Está siendo controlado por esto (el báculo)

ANTONINO -no puede ser, no lo entiendo (se ve contrariado)

- Hay que seguir las profecías para que todo siga su transcurso natural.

BELIT

-Nada de esto está bien, usted no tiene poder, solo hace lo que la compañía le ordena.

-Usted puede cambiar su destino y el ser uno de Los gobernadores más justos, su vida cambiará y ya no tendrá que seguir con las ordenes de LA COMPAÑÍA.

ANTONINO

- Si ese rito no se lleva a cabo, ¡vendrá una gran desgracia! Todo acabará (derrotado cae)*
- No puedo, lo siento!*

BELIT

-Lo voy a hacer

-¡Yo puedo hacerlo!

ANTONINO (muy extrañado)

- BELIT, ¿qué te sucedió?*
- SEVERUS no te va a permitir salir de aquí, debe estar tramando algo ahora mismo.*
- ¡GUARDIAS! (vienen corriendo, él les dice con tono decidido)*
 - ¿dónde está SEVERUS?*

GUARDIA

- Fue a buscar a los espías ...*

ANTONINO

*- ¡PREPÁRENSE PARA ENFRENTAR A LOS ESPÍAS DE LA COMPAÑÍA!
(entonces BELIT le entrega el báculo y lo pisan los dos, señala la salida y mira a BELIT, sonríe levemente, dice en tono bajo)*

-Por primera vez voy a seguir mi instinto, mi propio destino...

- BELIT, lo mira por última vez y sale corriendo*

ANTONINO

-Siempre recordaré esos años (imagen recuerdos BELIT, caen escombros del techo)

BELIT sale hacia un balcón que da a una gran escalera, allí mira por todos lados y trata de pensar hacia donde escapar; toca el tatuaje que aparece en su frente y la ve muy cerca, es BABILONIA!

Siente una gran alegría y grita su nombre, entonces algo suena detrás en el techo, son dos espías, BELIT sale corriendo hacia la escalera.

BELIT

-Donde están Los demás

BABILONIA

Ya vas a ver

BABILONIA y BELIT salen corriendo hacia la plaza central, donde se encuentran los demás. Los espías vienen detrás.

Llegan a un callejón donde HERÁCLIDES noquea a los espías.

HERÁCLIDES

(mira hacia arriba)

-Se ha detenido el temblor...

BABILONIA

*-Belit, el enemigo ha dejado de ser Aleph, ahora es LA COMPAÑÍA,
¡DEBEMOS VENGARNOS A TODA COSTA, POR HABER JUGAR CON NOSOTROS!*

BELIT niega con la cabeza

-LA COMPAÑÍA ha empezado a camuflarse entre la multitud y cada vez va a ser más difícil de combatir, el destino de todos en La Capital Imperial está involucrado, esa no es la solución!

BABILONIA ignora lo que dice, la toma de la mano y salen corriendo.

ESCAPE

12.3 EXT. CIUDAD IMPERIAL. ATARDECER/AMANECER.

El temblor se ha detenido

Cuando BELIT llega a la plaza, ve que ya se acercan más funcionarios y espías de LA COMPAÑÍA están explorando la fuente principal y manteniendo alejada a la gente que se ha reunido allí, ellas llegan disfrazadas, unos funcionarios están sacando en ese momento una piedra roja rectangular BABILONIA le señala la fuente a BELIT, LEO toma la señal desde arriba cerca de la torre carcelaria y le quita la piedra al hombre, robarlo lo haría acreedor de que le quemaran la lengua con un hierro caliente, toda la gente entra en conmoción, BELIT y BABILONIA se escabullen entre a multitud, una multitud de gente enloquecida de decía que merecía el hierro candente, en su calidad de ladrón; otros, magnánimos, que el verdugo debía aplicárselo porque así lo había determinado el azar.

En el momento en que suben esposado a LEO, BELIT se va haciendo paso entre la gente, EUFORBO ve el momento en que ella va a subir y le grita que no lo haga, que es peligroso, ella sigue haciéndose paso y en el momento en que van a castigar a LEO, por haber robado el billete carmesí, sube BELIT al estrado y protege a LEO, la gente empieza a gritar que la castiguen también, caen sus velos y debajo tiene vendas entonces se muestran los tatuajes que ahora están iluminados uno nuevo en su espalda, (se muestra la reacción de todos los personajes), entonces SEVERUS aparece y atraviesa su pecho con el báculo, EUFORBO sube también y la protege. Llegan el resto de monos que estaban en la cárcel y lo atacan en manada, escapan todos los encarcelados.

PIRRO recita: (se muestra La piedra)

“B, La salvación de todos en las tierras pecadoras, salvarán a todos sin importar su raza o creencia, será la luz que volverá a iluminar el destino de todos. Conserven la esperanza hasta el final”

BELIT mira a EUFORBO, no BELIT, este año de luna ha sido insoportable... BELIT le sonríe y le muestra que el último tatuaje se ha iluminado, es Ghimel este aparece encima de su pecho, el también sonríe, ella se pone en pie levanta los brazos a la altura del pecho, entonces entra en un

estado de iluminación. BELIT ha sido capaz de despertar la verdad en cada una de las partes que habitan La Ciudad Imperial, es decir todas las razas que la habitaban (representados por los integrantes de la tripulación) El cuerpo y los ojos de BELIT se iluminan y empieza a recitar un mantra, entonces empieza a temblar la ciudad y sale de la fuente una gran luz blanca que se convierte en un león del mismo color, el cual empieza a destruir toda la ciudad, desmorona la lotería (torre de babel), FINALMENTE EL DESTINO DE BELIT ES LIBERAR AL PUEBLO IMPERIAL (BABILONIO) DE SU PROPIO DESTINO. Todos deben escapar.

El justo anhelo de que todos, pobres y ricos, participasen por igual en la lotería , inspiró una indignada agitación , cuya memoria no han desdibujado los años. Hubo disturbios . hubo efusiones lamentables de sangre; pero la gente babilónica impuso finalmente su voluntad, contra la oposición de los ricos . El pueblo consiguió con plenitud sus fines generosos. En primer término , logró que la Compañía aceptara la suma del poder público. (Esa unificación era necesaria, dada la vastedad y complejidad de las nuevas operaciones.)

En segundo término , logró que la lotería fuera secreta , gratuita y general. Quedó abolida la venta mercenaria de suertes. Ya iniciado en los misterios de Bel todo hombre libre automáticamente participaba en los sorteos sagrados, que se efectuaban en los laberintos del dios.

El padre de EUFORBO le entrega algo a HERÁCLIDES, es una carta de su hija. La luz en forma de León pasa por cada uno y hay una reacción en cadena de iluminación, despertando cada uno y reconociendo al otro, haciendo que los Habitantes de la ciudad se revelen en contra de la compañía. Ellos (el bando Ghimel) empiezan a escapar de nuevo de la ciudad y se abren paso entre la gente como si fuera un mar, entonces escapan de los espías de la compañía. BELIT se desmaya y no reacciona, EUFORBO la alza con ayuda de PIRRO y LEO los protege, mientras HERÁCLIDES se hace paso entre la gente y BABILONIA pelea. La luz vuelve a ella.

Aún así algunos obstinados no comprendieron (o simulon no comprender) que se trataba de un orden nuevo, de una etapa histórica necesaria...

Todo salen por la gran puerta azul, EUFORBO lleva a BELIT, PIRRO a LEO, corren por el desierto se hace noche y todo se hace oscuro, ellos caminan hacia el mar, desde ese momento nadie los volvió a ver.

13. LA COMPAÑÍA

BORGES

¿Por qué Los babilonios no podían despertar de dicha ficción?

BELIT

En muchos casos, el conocimiento de que ciertas felicidades eran simple fabrica del azar, hubiera aminorado su virtud; para eludir ese inconveniente, Los agentes de La Compañía usaban de Las sugerencias y de La magia. Sus pasos, sus manejos, eran secretos. Para indagar Las intimas esperanzas y Los íntimos terrores de cada cual, disponían de astrólogos y de espías.

Poco tiempo me queda; nos avisan que La nave está por zarpar; pero trataré de explicarlo.

Por inverosímil que sea, nadie había ensayado hasta entonces una teoría general de Los juegos. El babilonio no era especulativo. Acataba Los dictámenes del azar, les entregaba su vida, su esperanza, su terror pánico, pero no se le ocurría investigar sus Leyes Laberínticas, ni Las esferas giratorias que Lo revelaban.

Si La lotería es una intensificación del azar, una periódica infusión del caos en el cosmos ¿no convendría que el azar interviniera en todas Las etapas del sorteo y no en una sola?

Ese funcionamiento silencioso, comparable al de Dios, provoca toda suerte de conjeturas. Alguna abominablemente insinúa que hace ya siglos que no existe La Compañía y que el sacro desorden de nuestras vidas es

puramente hereditario, tradicional; otra La juzga eterna y enseña que perdurará hasta la última noche , cuando el último dios anonade el mundo. Otra declara que La Compañía es omnipotente, pero que sólo influye en cosas minúsculas: en el grito de un pájaro, en los matices de la herrumbre y del polvo, en los entresueños del alba. Otra, por boca de heresiarcas enmascarados, que no ha existido nunca y no existirá. Otra, no menos vil, razona que es indiferente afirmar o negar la realidad de la tenebrosa corporación, porque Babilonia no es otra cosa que un infinito juego de azares.

EUFORBO

-Sube al barco BELIT, vamos!

BELIT

(sonríe y se va)

El barco zarpa y se aleja.

BORGES(vestido de la época, con un tipo de corbata)

despide el barco.

FIN

“löttö” Personajes



bəlit



bəbilönjə



Կրաւծօ



Գւֆօրբօ



þirró

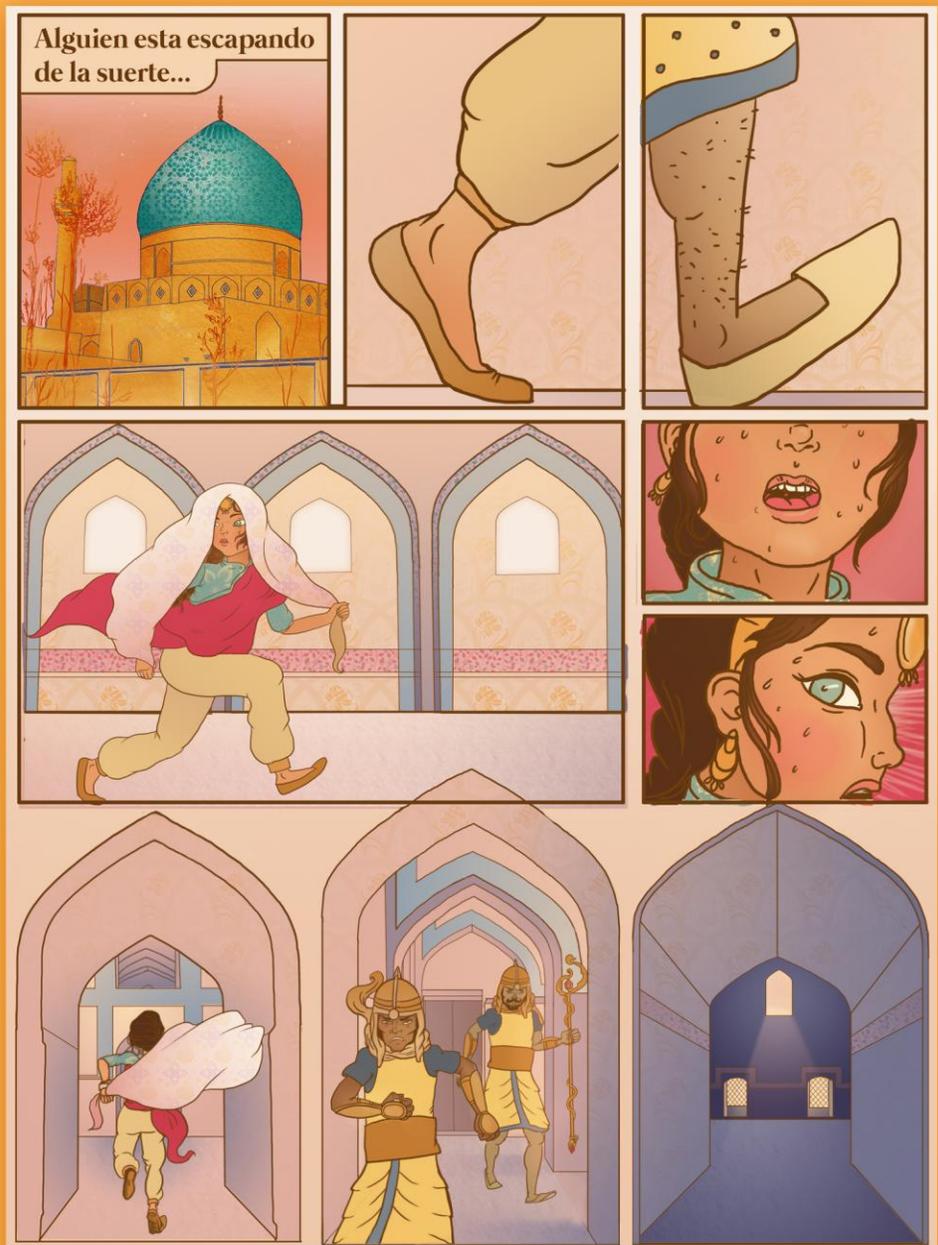
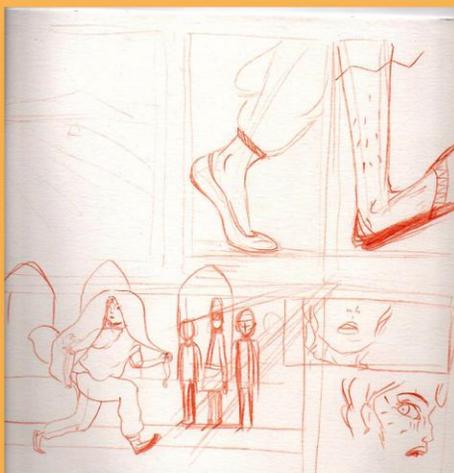


öqa



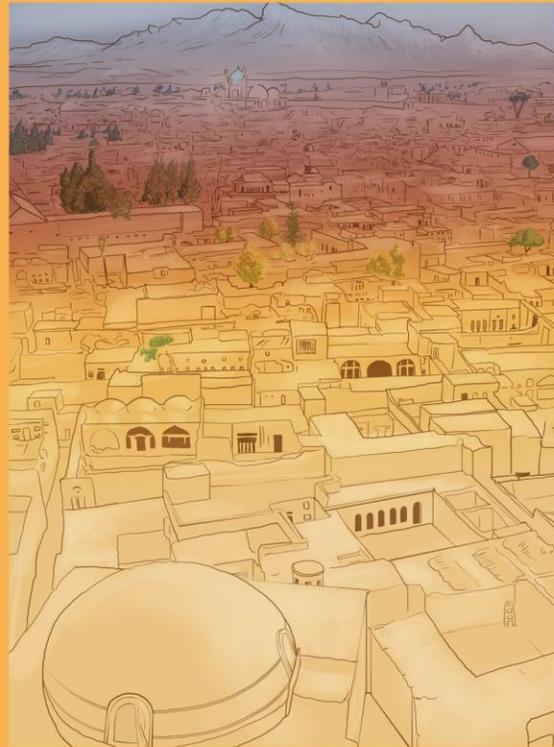
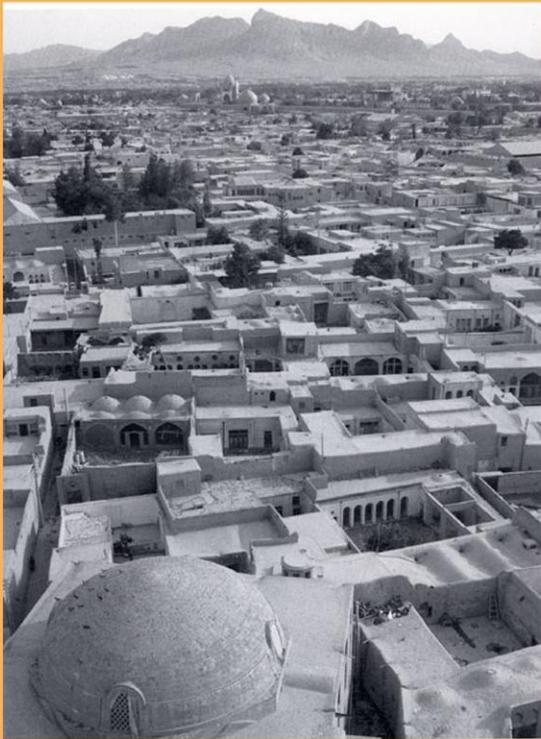
“löttö” Storyboard

Proceso de diseño de Storyboards para llegar a la pieza final



“löttö” Escenarios

Escenarios a partir de fotos históricas y desde cero.



TERCER ANEXO

Conversatorio con David Lloyd

En este conversatorio realizado en Pereira, el artista del comic “V for Vendetta” habla de su carrera, su experiencia en la industria del cómic y el trabajo a realizar de las nuevas generaciones.

CONVERSATORIO CON DAVID LLOYD

Muestra de Cómic Ciudad Pereira, Oct 04 2012. Colombia.

Al principio del conversatorio el autor habla de la creación del cómic “V for Vendetta” en el cual él y Allan Moore eran los escritores y dibujantes, antes ya llevaban cuatro (4) años en la industria del cómic; en esta época solo trabajaban por contrato, eso quería decir que todo lo que se hiciera quedaba para la persona que te contrataba era a quien le pertenecían los derechos, es decir que el autor tenía muy poco poder sobre los derechos y sobre la obra, además de sus personajes.

En el caso de “V for Vendetta” fue diferente pues trabajaban para una revista que les permitió total libertad y total pertenencia sobre la historia y los personajes que creaban; la razón fue que el editor que estaba a cargo de esta revista no tenía suficiente dinero para pagarles el total del dinero, solo les pagó una parte empezando, pero esto les permitió la posibilidad de expresarse y crear una historia tan crítica y cargada social y políticamente. La razón de crear esta historia que más que tener un héroe enmascarado, expresaba opiniones fuertes y críticas. Esto era posible pues sus autores estaban consientes de la situación política de la época en donde existía la preocupación en Inglaterra y el crecimiento del poder de la ultraderecha.

El autor habla de la gran influencia de libros como “1984”⁴⁹, “Brave New World (Un mundo feliz)”⁵⁰ y la serie de televisión como “The Prisoner”⁵¹; así decidieron crear un cómic que esperaban fuera tan importante y trascendental como sus influencias. La estructura actual del mismo fue el resultado de dos historias anteriores de dos cómics que se adhirieron a la historia principal, la primera trataba de una mujer perteneciente a una milicia urbana y la otra sobre un terrorista que utilizaba maquillaje blanco que se llamaba “The Doll (el muñeco)” estos conceptos no se pudieron vender pero se reunieron en la actual novela gráfica, en la cual el héroe era un miliciano que combatía una dictadura fascista.

Así mismo ninguno de los dos autores creía que Inglaterra iba a caer a manos de los fascistas, pero esperaban dar una advertencia; en el cual se utilizaba como base la Alemania nazi de 1930 en donde había una hiperinflación, desempleo masivo y todos estaba desesperados por la salvación, así escogieron como salvador a este monstruo que es Adolf Hitler; se quiso recrear un escenario similar en Reino Unido uno de los primeros problemas al crear el protagonista es que debía tener un pasado, una razón para odiar al estado y querer derrocarlo. Este era el principio de la historia, pero aún no se sabía cómo luciría o cuales serían sus motivaciones profundas, o cuales eran sus objetivos. Y un día se le ocurrió hacer la resurrección de “Guy Fawkes” del cual Lloyd explica que 1605 él fue un conspirador católico inglés que quiso volar el parlamento inglés con explosivos y derrocar el rey de entonces Jacobo I de Inglaterra, para terminar las persecuciones a los católicos, pero este fue arrestado y ejecutado. Desde ese entonces se rememora en este país la quema del mismo con la fiesta de “La noche de las hogueras”, de allí surge la máscara, además del mismo suceso que desde el punto de vista de los autores fue un suceso casi anarquista. Lo que repercutó en convertir a Guy

⁴⁹*Nineteen Eighty-Four* es una novela política de ficción distópica, escrita por George Orwell entre 1947 y 1948 y publicada el 8 de junio de 1949.

⁵⁰*Brave New World* es la novela más famosa del escritor británico Aldous Huxley, publicada por primera vez en 1932. El título tiene origen en una obra del autor William Shakespeare, La tempestad, en el acto V.

⁵¹*The Prisoner* fue una serie de televisión de ciencia ficción del Reino Unido del año 1967.

Fawkes de un villano a un héroe, pues la imagen del gobierno en la época estaba muy deteriorada y sufría de impopularidad. Tanto así que los creadores de “V for Vendetta” iban a hacer lograr a “V” lo que Guy Fawkes no pudo conseguir.

Al empezar el proyecto David Lloyd quería utilizar la misma máscara que se usaba en la fiesta tradicional, pero se comenzó el cómic en verano y no fue posible conseguir la máscara, así que Lloyd tuvo que crear su propia versión y lo que sucedió con la sonrisa fue un accidente, pues se asemejaba a la forma del bigote del personaje, que le hizo relacionarlo con una sonrisa “Un muy feliz accidente” como afirma su mismo creador; debido a la gran posibilidad de connotaciones como la sonrisa de un payaso, la sonrisa cuando se rompe el corazón y la sonrisa de un asesino que disfruta su trabajo. Un accidente que resonó en una gran popularidad en Reino Unido, pues era una historia diferente a los cómics como los de Marvel en los cuales sus personajes no tenían mucho que decir acerca del mundo.

Que siguió siendo exitosa, pero no masivamente pues era una publicación independiente y en 1984 no hubo más presupuesto y se detuvo su producción y publicación durante dos años; hasta que DC comics compró la historia, el único problema era que DC no lo iba a publicar si ellos no tenían los derechos así que lo vendieron con la ganancia de un buen porcentaje, lo bueno fue que resultó siendo también muy exitoso en América paradójicamente sabiendo que nadie lo conocía allí y también según su autor debido a era un personaje que lucía extraño frente a los otros personajes que existían en los cómics de la época. Después de realizarse una compilación de los tomos de “V for Vendetta” se empezaron a hacer pruebas para hacer los primeros tipos de transposición al cine; el primer intento fue terrible, luego al haber ganado grandes fans en toda la industria unos de los más relevante fueron los hermanos Wachowski⁵² quienes contactaron a sus autores para poder crear la versión de V for Vendetta en el formato cinematográfico, desafortunadamente en esa época no

⁵²Lana Wachowski (nacida Laurence «Larry» Wachowski; 21 de junio de 1965, Chicago) y Andrew Paul «Andy» Wachowski (nacido el 29 de diciembre de 1967, Chicago) conocidos como *los hermanos Wachowski*, son guionistas, productores y directores de cine estadounidenses, realizadores de la trilogía *The Matrix*.

podieron involucrarse debido a que estaban realizando la película *The Matrix*. Pero como eran grandes fans del cómic volvieron no solo como directores sino también como productores y realizaron una gran adaptación al cine que no es tan fiel a la pieza original, pero que tiene suficiente del mismo para que fuera poderoso, que tuviera la integridad del original y su mensaje sigue siendo contundente, en palabras de David Lloyd:

“The central message of V witch is the absolutely essential need to hang on your individuality at all costs, and not be force by fear to the formism”

Que traduce: “El mensaje central de V el cual es la necesidad esencial de aferrarse a su individualidad a todo costo, y no ser forzado por el miedo y el conformismo”

Este mensaje ha continuado y se reforzó por el film y se diseminó en la audiencia masiva, que a su vez terminó en la adopción de al máscara en muchas situaciones de resistencia a la opresión. Lo cual es un evento muy placentero para un artista, de haber creado algo, diseñado algo que ahora tiene esa posición y sea importante en el mundo real.

ENTREVISTA:

- ¿Relación de la obra con la tradición inglesa, siglos atrás?

La tradición del teatro en Gran Bretaña es muy fuerte y la herencia literaria de Shakespeare, Harold Petter, es algo que cada ciudadano británico se da cuenta fácilmente no es igual a como fue hace diez años pues la mayoría de estas obras se conocieron en primera instancia a través del teatro y la televisión, Macbeth de una forma perfecta la tradición podía ser algo interesante, además de influir en la manera de narrar de forma inteligente, que según Lloyd a los escritores ingleses podría haberseles diferenciado de los creadores Estadounidenses por esta tradición y mientras que en los años 70's los creadores de cómics americanos estaban basándose en otros cómics, en Inglaterra estaban tratando de usar el teatro o las ideas detrás de este para realizar algo realmente

interesante. Fue esta herencia teatral la que influenció a Los autores en la creación en esa época precisa.

- ¿Qué influencia tuvo las series negras policiacas?

De niño estuve muy influenciado por las series negras, vi Boggart y otras series de la época; tengo así mismo alguna inclinación por las cosas oscuras y debo reconocerlo. Cuando tenía cerca de quince años mi mamá me pregunto que quería de navidad y yo le dije ¿puedo tener la enciclopedia de hechicería y demonología?, entonces siempre me interesó el lado oscuro de las cosas, como también me interesaba el trabajo de Mickey Spillane, así como el de Ian Fleming; así que me encantaba esa ficción fuerte y tosca así como su narración, y pues una de mis películas favoritas en esa categoría es “Kiss Me Deadly” que es una adaptación de uno de los libros de Mickey Spillane y es fantástica, está dirigida por Robert Aldrich quien es uno de esos directores que tiene un gran compromiso con este trabajo. Y tengo que decir que mi trabajo estuvo más influenciado por la televisión y las películas que por los mismos cómics. La primera vez que fui introducido al mundo del cómic además también me sentí atraído por las atmosferas oscuras y siniestras. En sus comienzos Coop y después artistas Alex Toth y Genne Colan; ellos fueron una gran influencia para mi.

- Según Estanislao Zuleta “toda lucha por dignidad es una lucha contra el poder” en V de Venganza es una decisión política, deliberada, consiente o surge de la encrucijada de ser aplastado o aplastar.

Bueno creo que el trabajo en un sentido es una simplificación de la lucha frente al poder, la cuestión principal es que todos como seres humanos estamos corruptos como individuos, entonces esto nos lleva a que si hay que dejar el poder hay que primero superarlo y derrotarlo individualmente.

Creo que una de las razones por las cuales la gente es apática a luchar contra el poder, dictaduras y tiranías de cualquier tipo es porque ellos ven la corrupción en ellos mismo dignificada en esos dictadores. El hecho es que si fuéramos

honorables o no hiciéramos nada que consideráramos reprochable, esto sería considerado una sociedad perfecta, pero como tenemos una naturaleza humana que nos permite querer más y luchar por más nos hace corruptos, estoy seguro que no hay una sola persona en este lugar que no haya hecho cualquier cosa reprochable en un momento de su vida, esa es la parte a resaltar que en realidad primero se lucha interiormente. V de venganza habla de cómo una sociedad se podía volver corrupta y ella misma podía combatirla, Alan creía que la anarquía era una manera de solucionar estos problemas y creo que es una gran idea utópica, y la razón por la que dudo que funcionara es porque la gente siempre necesita líderes para sentirse seguros, son como ovejas, si no es así fácil y felizmente dejarían que cualquiera suba de nuevo al poder y domine a los otros. Es la naturaleza a mi forma de verlo que la gente quiera más y necesite más, me parece que no es posible que la gente solo viva por sí mismos felizmente haciendo solo lo justo para vivir. Pero desearía que así fuera.

- ¿Cómo diferenciar al artista del activista político?

Creo que mi parte como activista político es dar mensajes que tengan algún sentido dentro de las historias, Y con el respeto y admiración que siento por mis colegas que dibujan los mismos comics de superhéroes como el hombre araña año tras año, yo no puedo hacer lo mismo, es decir me importa la historia. Pero no es cierto que todo lo que haga tenga esta falta de esperanza; hice una historia de suspenso de la cual estoy bastante orgulloso que se llama "Kick Back" el cual es un trabajo que me ha producido una gran cantidad de gozo en la vida, porque fue la primera novela gráfica que pude hacer yo solo y lo disfruté mucho, pero algunas personas lo describen oscuro y casi todo lo oscuro tiene ese tipo de actitud fatalista que usualmente no termina con un final feliz; pero esta historia habla de un policía corrupto dentro de una institución corrompida que decide que al fin va a hacer algo al respecto y eso es un final feliz; pero lo interesante de la corrupción especialmente en esta historia del oficial de policía es la influencia que puedes llegar a tener y el poder que se tiene siendo un individuo,

y teniendo esto como base demuestra que se puede tener un punto de vista cuando alrededor todos tienen un punto de vista diametralmente diferente, el lazo de hermandad cuando se está en una fuerza policial o en el ejército es un factor difícil de romper porque tus amigos, si sientes que están actuando mal debes hacer algo frente a ese tipo de acciones, pero eso requiere mucha fuerza y gran sentido de individualidad.

- Se cita “quieres liberarme pero me mantienes cautivo”⁵³ ¿Cómo conciliar el sentido de fatalidad con las actitudes e ideas de un activista político?

Creo que esa línea es realmente sobre conocer y entender la sensación de estar cautivo, como es ser torturado y soportar la presión. Y es una de esas realidades de la vida donde no todos podemos estar de acuerdo y simpatizar, es la razón por la cual la sociedad suele fragmentarse en pequeños grupos que se protegen y se cuidan entre ellos dentro de una misma sociedad. Siempre creí en la habilidad de creer, la habilidad humana de simpatizar y ser empático con otros se va reduciendo a medida que se avanza en el camino de la vida; cada uno de nosotros nuestros padres, hermanos y familia y somos empáticos con ellos, luego tenemos a los amigos cercanos con los cuales tenemos un grado un poco menor de empatía, después conocidos con los cuales aún tenemos un grado de empatía y por último los extraños hacia los cuales no tenemos ningún grado de empatía.

- ¿Cuál es la mejor manera o el camino para volverse un artista de cómic en esta era? Varía bastante dependiendo del lugar, tengo entendido que acá en Colombia es bastante difícil y se que la mayoría de cómics son publicados por las mismas personas, hay varias maneras de ingresar a la industria de los cómics pero ninguna de ellas es enviando portafolios o peticiones a empresas, porque existe tanta gente compitiendo que creo que DC tiene una bolsa de sobres sin abrir con peticiones de gente que quiere pertenecer al mundo de las historietas,

⁵³ V for vendetta, Alan Moore & David Lloyd, Vol VII Evey dice “Set me free? Don’t you realize what you did to me? You nearly drove mad.” Pág.11

hay además mucha competencia más aún que cuando yo empecé en este negocio. Pese que a las ventas en Estados Unidos ahora son mucho menores que a las de ese entonces y las grandes películas no ayudan. Es duro y la mejor manera es conocer a un artista que esté en el negocio, quien puede ser tu mecenas y te puede ayudar a entrar a la industria conociendo editores y gente relacionada. Esto que digo solo aplica para las grandes compañías como Marvel o DC, pero hay muchas publicaciones independientes de cómic ahora en Estados Unidos y están mucho más abiertos al nuevo talento, a contratar gente, no pagarán mucho pero es más fácil hablar con ellos, así como trabajar con ellos. Pero la mejor manera de contactarse con gente de la industria es ir a las convenciones organizadas allí, hablar con editores y mostrar el trabajo.

En comparación el mundo del cómic británico tal vez es un poco más sencillo, aún así enviar peticiones y hojas de vida no es una buena idea, siempre será una mejor opción llegar a una convención y mostrar tu portafolio directamente, pero la mejor forma de hacerlo es siendo realmente bueno en tu trabajo; años atrás cuando yo empecé las compañías buscaban artistas de cómic que estaban aún lejos de ser excelentes, los contrataban y podían aprender mientras trabajaban, pero la competencia ahora es masiva al punto de que tu trabajo debe ser perfecto.

- ¿Qué ilustradores o artistas fueron importantes para usted?

Una poderosa influencia fue un artista británico que se llamaba Ron Embleton, quien hizo un trabajo increíble y creó un cómic que se llamaba “La Ira de Los Dioses” que trataba sobre los personajes de la mitología griega, lo vi cuando tenía 12 años y me sorprendió me pareció fantástico, desde ese entonces no he visto nada parecido o que me genere tanta impresión. Otro artista llamado John M. Burns quien hacía una tira de comic fantástica para un periódico en Inglaterra llamada “The Seekers” o los buscadores. Y otra influencia fue alguien que coincidentalmente terminó trabajando en V for Vendetta, un gran colega Tony Weare quien hizo una tira cómic tipo western para periódico, que era muy

buena y capturaba de forma excelente el espíritu del western. Y en artes plásticas fui influenciado por Joseph Turner, John Everett Millais Y Rembrandt por supuesto. Aparte de eso muchos artistas estadounidenses pues creo que en mi adolescencia estuve más influenciado por ellos que por los artistas de comic británicos. Como Al Williamson, Johnny Craig, Gray Morrow y Frank Frazetta.

- ¿Que siente al ver a un grupo como Anonymous utilizar la mascara en señal de rebeldía generando caos? No dije que estuviera en contra del caos o que fuera malo, dije que no creía en la anarquía, la cual es un sistema social en el cual la gente convive dentro de comunidades, ayudándose o conviviendo sin necesidad de un líder político; el caos es lo que se supone que viene antes de eso y no veo que los del movimiento Anonymous estén generando caos, me parece más que están disseminando información que todo el mundo debería saber, así que no me parece que estén haciendo algo particularmente malo, por supuesto que la disrupción de los secretos del gobierno puede generar daños y causar caos, pero me parece un concepto hábil cuando se está luchando por un bien superior y por supuesto esa es la pregunta perenne que siempre se hace en la lucha de cualquier fuerza armada y no hay respuesta correcta para ello en realidad. Pero ciertamente de alguna forma me causa alegría que esta mascara sea utilizada como símbolo de resistencia incluso por Anonymous.
- ¿Cuáles son las nuevas posibilidades de Internet frente al cómic? ¿Cuáles son las nuevas revoluciones que se estén llevando a cabo, como derechos de autor o lo que tiene que ver con auto promocionarse y como ayudaría a la difusión y evolución del mismo?

Bueno creo que el futuro del arte secuencial se encuentra en Internet, no hay razón alguna por la cual no podamos crear arte secuencial de calidad digitalmente y exclusivamente digital, les cuento una cosa que estoy haciendo en este momento es mi nuevo proyecto se llama Aces Weekly⁵⁴, y es una revista de antología que contiene historias que salen semanalmente, los creadores se

⁵⁴<http://www.acesweekly.co.uk/>

dividen las ganancias por suscripciones y a diferencia de los cómics impresos no tenemos que gastar en impresión, arriendo, distribución o editorial, sino que va directo del creador al comprador.

Y para cualquiera que quiera crear comics sean políticos, social o lo que sea, tu habilidad de llegar a la gente es lo importante, no hay nada que te detenga de hacer esto, solo que debes recibir un pago por ello si es lo que buscas y eso es lo difícil de producir algo en línea donde no tienes un modelo que te permita administrar las entradas y salidas de dinero. Pero si logras trabajar cooperativamente y compartes los costos de producción, podrías realizar tu propia revista fácilmente, y muy barato, hay muchos modelos en Estados Unidos y estoy seguro que en otros lugares, donde las tiras cómicas en línea empiezan en pequeño, se vuelven muy populares, luego venden y comercializan productos, y no hay razón por la que no puedas hacerlo tu mismo. Si en especial en Colombia donde no es fácil encontrar cómics y la gente no los compra, es una gran opción solo subirlo a internet!