UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA UNAN-LEÓN FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES



Monografía para la obtención del Título de Licenciatura en Mercadotecnia

Tema:

Diseño de una Revista de Historieta para la Empresa de Cómics Ineffabilis Comics & Books, ubicada en el municipio de Ticuantepe del departamento de Managua, en el período comprendido de octubre del año 2015 a septiembre 2016.

Autores:

Br. Kevin Rubén Alaniz Meza

Br. Eduardo José Cisneros Duarte

Br. Lucía Andrea Harter Ugarte

Tutor: Msc. Glenda Ortiz

León, Septiembre del año 2016

"A la libertad por la Universidad"

DEDICATORIA

Agradezco a Dios por darme la vida hasta el día de hoy, a mis padres; Hipolita

Antonia López y Reynaldo Isabel Meza Olivas por su apoyo incondicional, a mis

compañeros de tesis por confiar en mis capacidades y a nuestra tutora, Glenda Ortiz

por su guía y acompañamiento sin el cual no podríamos haber culminado nuestra

tesis.

Br. Kevin Alaniz

Agradezco a Dios por su gracia y por su compañía, a mis padres; Johana Vidalia

Duarte Maravilla y Marvin José Cisneros Chávez por potenciar mis cualidades y

permitirme estudiar otra carrera, a mi novia y compañera de tesis, Lucía Andrea

Harter Ugarte, quien me apoyó y alentó para continuar, cuando parecía que me iba a

rendir y a nuestra tutora, Glenda Ortiz por su apoyo constante.

Br. Eduardo Cisneros

Agradezco a Dios en primer lugar por brindarme esta oportunidad de poder

desenvolverme en este arte con este don maravilloso que me ha brindado, así como

también agradezco a mis padres Martha Leonor Ugarte Salmerón y Dieter Walter

Harter y a mi novio Eduardo José Cisneros Duarte por incentivarme e impulsarme a

seguir adelante con este sueño y por el apoyo de nuestra tutora por asesorarnos y

brindarnos acompañamiento con el desarrollo de la tesis.

Br. Lucía Harter

AGRADECIMIENTO

Le agradecemos a **Dios** por habernos acompañado y guiado a lo largo de nuestra carrera.

A nuestros **profesores**; pilares de conocimiento, por su paciencia y su entrega a compartirnos su sapiencia.

A nuestros padres por su apoyo incondicional.

A todo el personal de la Facultad, desde el personal de limpieza hasta los puestos administrativos por asegurarse que nos cultivemos en un ambiente limpio y eficiente.

A nuestra tutora, por su inagotable paciencia y su guía y finalmente a usted, quién está leyendo esta tesis, fruto de varios meses de trabajo.

A todo el STAFF de Ineffabilis Comics & Books por su aporte, sus consejos y la información que gentilmente nos proporcionaron.

Br. Kevin Rubén Alaniz Meza

Br. Eduardo José Cisneros Duarte

Br. Lucía Andrea Harter Ugarte

INDICE

INTRODUCCIÓN	1-2
ANTECEDENTES	3-8
JUSTIFICACIÓN	9-10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
OBJETIVO GENERAL	12
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
MARCO TEÓRICO	13-49
METODOLOGÍA	46-50
ANÁLISIS DE RESULTADOS	51-63
PROPUESTA	64-81
CONCLUSIÓN	82
RECOMENDACIONES	83
GLOSARIO	84-85
BIBLIOGRAFÍA	86
ANEXOS	88

I. INTRODUCCIÓN

Para algunos parece mentira que hace ya más de 100 años, unos dibujos tan sencillos impresos en las páginas de los periódicos se convirtieran hoy en un medio tan valioso como lo es el cómic. Durante este siglo de vida, el cómic, historieta o manga ha evolucionado enormemente. Desde sus inicios, ha tocado todos los géneros habidos y por haber, desde el humor hasta el drama, desde la política hasta la religión, desde el sexo hasta la violencia y unos pocos que comprenden el ámbito educativo/informativo. Sin embargo, la historieta, como género, no es incluida comúnmente dentro de los medios de comunicación ya que, por sí sola, representa una rama de expresión mucho más ligada al dibujo que al mensaje comunicativo; siendo esto quizás la razón por la cual ha gobernado en silencio muchos de los hábitos culturales de millones de personas.

El papel de la historieta en la vida cotidiana de los nicaragüenses quizás no ha requerido mayor atención y análisis, debido a la falta de una verdadera producción que sustente la producción de la misma en el país y que garantice la existencia de un gran público. En la actualidad se realizan eventos donde se exponen mangas, cómics, películas, juguetes, música, artículos varios, galerías de dibujos de artistas, entre otros.

Partiendo del estudio de estos elementos, es como nace la idea de elaborar una Revista de Historieta estilo Manga para la pequeña empresa Ineffabilis Comics & Books. Ubicada en el municipio de Ticuantepe del departamento de Managua, Ineffabilis crea pequeñas revistas en un formato creativo e innovador para el segmento joven, ellos a través de sus historias enseñan valores, transmiten cultura e idiosincrasia, su mercado es el de los jóvenes de 13 años en adelante.

A efectos de este trabajo de investigación, primero se plantea los antecedentes y justifica el problema de modo que el lector se ubique en el tema que se quiere investigar. Asimismo, se señalan los objetivos generales y específicos que se persiguen en la misma.

Luego, se elabora el marco teórico en el cual se desarrolla las distintas variables del tema como son: hablar un poco sobre lo que es el cómic, novela gráfica o historieta: su definición, su historia, las diferencias que existen entre el cómic y otras artes y, especialmente, las características del medio a través de su fundamentación semiológica; un marco referencial en donde se hace, en primer lugar, una exposición del problema de la pérdida de ésta cultura en Nicaragua en dónde alguna vez gozó de una vasta popularidad cuándo fueron conocidos como paquines, el cual es el que origina la inquietud en esta Monografía y que da pie a que se haya escogido este tema.

Posteriormente se muestra el marco metodológico, el cual comprende la forma de abordar el tema, las técnicas utilizada como tipo de investigación, los instrumentos de recolección de datos y procedimiento utilizados.

Seguidamente se presenta el análisis, es donde se puede observar el punto central de este trabajo, el cual se refiere al manga. Aquí, a través del estudio y análisis de las características anteriormente planteadas y el aporte hecho por expertos en la materia, se desarrollan las ideas que sustentan este trabajo.

En la sección referente a la propuesta de la revista empresarial estilo Manga para la empresa Ineffabilis Comics & Books, ubicada en el municipio de Ticuantepe que contempla una historieta elaborada para este trabajo, de contenido cómico y coloquial. Aquí se describe el proceso de elaboración de esta historieta: el proceso de investigación histórica, la elaboración del guión, diseño, la digitalización y coloreado, la impresión y, por último, la presentación del arte final.

Finalmente, se presentan las conclusiones que se derivan de esta investigación y las posibles recomendaciones para aquellas personas que en un futuro deseen ahondar en este tema y realizar proyectos de este tipo, las cuales soportan y sustentan el propósito que se persigue en la presente investigación. Se incluye la Bibliografía utilizada, además de los anexos respectivos.

II. ANTECEDENTES

En la actualidad, en nuestro país se organizan eventos con temática Anime y Cómic con regularidad, sólo en Managua hay al menos 5 grupos organizadores conocidos que traen esta clase de eventos una o dos veces al año cada uno. Sin embargo, hasta hace treinta años, pocos habrían imaginado el incremento a este tipo de actividad, en el que la asistencia a estas convenciones crece cada año y en la cual se realizan diversas actividades para promover la cultura oriental, otros la utilizan como plataforma para exponer su talento, así podemos observar dibujantes de cómic aficionado como nosotros presentando sus obras en estos eventos.

Sin embargo, pese al creciente interés y popularidad que ha experimentado el mundo de la cultura pop oriental en Nicaragua (los videojuegos, la música, los programas de televisión, las historietas, etc.), nos hemos encontrado en el desarrollo de este trabajo monográfico con escasez o falta de documentación académica, formal, con un contenido diferente al de las esferas comúnmente abarcadas en estos eventos, debido a que la información directamente relacionada al desarrollo del cómic independiente en Nicaragua está más bien comprometida y con muy pocos antecedentes.

Desafortunadamente, el cómic se percibe como un tema concebido exclusiva y aparentemente para el ámbito del entretenimiento o del ocio, como mera distracción para los más jóvenes y no como una forma de generar ingresos adicionales haciendo algo que te gusta. Ésta es la razón por la que la mayoría de las fuentes bibliográfica encontradas son artículos de investigación que tratan el cómic en Nicaragua de forma genérica y en los que hemos procurado seleccionar aquellas reseñas comunes o específicas al desarrollo de este arte en nuestro país.

Sin embargo, en los últimos años es posible encontrar grupos que tratan el mundo del comic de la mano de diferentes expertos, presentados a continuación:

- Ineffabilis Comics and Books, empresa dedicada a la producción de cómics, tebeos y libros iluminados (ilustrados), realiza su primer concurso Oneshot series, en Octubre del año 2014, que consiste en la creación de una historieta. Los participantes son Marbelly Gutiérrez, Harvey Pastora, Eduardo Cisneros y Lucía Harter, Roberto Meneses, Lesther Pallavicini, Nora Padilla, Moisés Arévalo, Bianka Reyes, María José Larios y Yuset Ocampo.
- Evacon inicia en el año 2009, realizando varias actividades anualmente, entre las que se pueden mencionar: Exposición y Taller de Manga. Fueron la primera organización en contar con un autor de cómic japonés profesional o "mangaka" como lo llaman en el país del sol naciente. El artista invitado fue Takuya Kurita, este evento fue realizado en diciembre del año 2012 en la Escuela de



Danza frente a la UNI, en conjunto a la Convención Anime y Cómic EVACON¹. Actividad realizada en conjunto con la Fundación Japón y EVACON Nicaragua.

Este taller fue dirigido a los artistas nicaragüenses con experiencia en el estilo de caricatura japonesa o cómic japonés denominado popularmente como "manga" y con el objetivo de compartir y fortalecer los conocimientos de este arte, así como de pulir sus habilidades artísticas.

La Séptima Edición realizada en el año, EVACON 2015 - Convención Anime y Comic".

Desde entonces, la Evacon se ha mantenido realizando estos eventos con regularidad y se ha ganado el corazón de miles de fanáticos de la cultura japonesa.

¹ http://www.ni.emb-japan.go.jp/es/cultura/20121214.html

Minicon



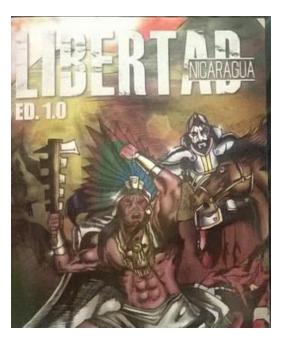
La primera edición del MiniCon se realizó en el año 2012, siendo su gerente propietario Enmanuel Soto.

El MiniCon Animé es un evento que se efectúa anualmente. Es la consolidación de la comunidad fan del Animé en Nicaragua".

La Gran Ova: La Saga De Los Héroes Egoístas (Manga)



La Gran Ova: La Saga De los Héroes Egoístas es un cómic estilo japonés (manga) de aventura y comedia escrito por Francisco "Paco" Lezama Miranda y dibujado por Roberto Meneses Mejía y Tsuki, publicado por primera vez en Diciembre de 2008. Esta historia mezcla elementos de diversas mitologías con la naturaleza cómica y satírica de los nicaragüenses, se podría decir que son los precursores del cómic en Nicaragua.



Comic Libertad

Oscar Céspedes, director y creador del Comic Libertad; nació con el objetivo de contar la historia de los héroes nacionales y del pueblo nicaragüense en cada una de sus luchas por la soberanía e independencia a través del tiempo.

El estilo y formato es del tipo cómic Americano, impreso a Full-Color, para brindarles mayor comodidad a los lectores del mismo, es un producto orientado para el joven de entre los 14 años hasta adultos de 40 años, sin distingo de clase social, e incluso, público en general por su contenido educativo. Publicado por primera vez en julio del año 2015. La edición número 1 del Comic Libertad, tiene por título 'El Principio de la Lucha' y describirá la llegada de los españoles.

Periódicos Humorísticos o Satíricos²

El Buscapié (1862), semanario en el que se inició como escritor Enrique Guzmán, uno de los grandes cultores del humor granadino; *La* Avispa (1881), de León; El Censor (1882), también de Granada; Don Circunstancias (1887, *y* El Duende Rojo, del mismo año, El Mocho (1890) *y* El Duende (1891), los tres últimos igualmente de la capital. El Duende, que dirigía Juan de Dios Matus, es quizás la primera caricatura nicaragüense contra el gobernante de turno: el Dr. Roberto Sacasa y es que la caricatura surgía ligada al periodismo como arma política.

En 1904, por su lado, El Comercio -diario de Managua que alcanzó el mayor tiraje de la época: diez mil ejemplares- difundía las caricaturas de Pedro Pablo Argüello En 1921, a los 17 años, SALOMON BARAHONA LÓPEZ (CHILO) publica sus primeras caricaturas en el periodiquito "El Field" de Santos Ramírez. La caricatura era breve, rápida, fina, picante, incisiva, aguda, sin caer en la vulgaridad o la irreverencia. Fue el primer dibujante que hizo caricaturas en un diario nicaragüense.

En 1947 fue seleccionado por la Casa Blanca entre los siete mejores caricaturistas de América. También fue el redactor del "Testamento de Judas", hoja humorística que circulaba corno periódico en Semana Santa atacando la Dictadura de los Somoza.

² http://www.oei.es/cultura2/Nicaragua/07a.htm

El principio del Paquín

Fue precisamente a mitad del siglo XX cuando la Editorial Novaro de México inició la producción y distribución de las versiones en español de los grandes comics norteamericanos. Inicialmente esa editorial se manejaba bajo las denominaciones Ediciones Recreativas (ER) y Sociedad Editora Americana (SEA), fusionándose luego en la Editorial Novaro (EN). La mayoría de sus ejemplares tenían la esquina superior izquierda en blanco y ahí ponían el emblema de la editorial, una estrella con ER, una bandera triangular con SEA y un águila con EN.

También competían en menor escala los comics de la Editorial La Prensa, también mexicana, cuyo logotipo era un león y a pesar de que tenían una menor calidad, sus títulos eran verdaderamente asombrosos. En esos mismos años, el dibujante mexicano José G. Cruz fundó su propia editorial, incursionando en la producción de comics con gran éxito.

En Nicaragua, la librería del Dr. Ramiro Ramírez Valdez, que quedaba en la calle 15 de septiembre, comenzó a distribuir estos comics a todo el país, llevando la felicidad a miles de niños que esperaban como agua de mayo cada entrega de su serie preferida.



En Nicaragua, se les llegó a conocer como "paquines" "penecas" o "cuentos"³. El primer nombre puede haberse debido a una historieta que se produjo en México en los años cuarenta bajo el nombre de Paquín; aunque algunas personas porfían que se deriva del barbarismo fonético de pasquín.

³ https://ortegareyes.wordpress.com/tag/penecas/ PUBLICADO ENERO 23, 2008

Peneca por su parte era una revista chilena para niños que se distribuía en pequeña escala en Nicaragua. En San Marcos se le conocía simplemente como "cuentos".

En esos tiempos un cuento costaba un córdoba, que equivalía a una entrada al cine, sin embargo, el primero podía leerse innumerables veces e incluso intercambiarse. Era también la lectura preferida en las barberías; los cuentos de Tarzán, Superman, El Llanero Solitario, Las aventuras del Halcón Negro y su equipo multinacional, incluyendo al simpático Chop Chop, La Pequeña Lulú y el famoso club de Tobi, Lorenzo y Pepita, El Conejo de la Suerte, La Zorra y el Cuervo, que tenía un anexo llamado Tito y su Burrito, Domingos Alegres, Cuentos de Misterio, Relatos Fabulosos, Fantomas. Julio Jordán el Detective Marciano, Daniel el Travieso, Flash, Clásicos Ilustrados, El asombroso Hombre Araña, Dientes y Orejas, Héroes del Oeste, Archie y sus amigos, Marvila, Relatos Fabulosos, Periquita, Tristán Tristón que era un soldado siempre metido en problemas. Había otros como Titanes Planetarios y los que por principios ningún muchacho leía, como Susy Secretos del Corazón, Confesiones de Amor y Romances Juveniles.

En los años sesenta, la editorial Novaro sacó una colección propia de series interesantes y educativas como Vidas Ilustres, Vidas Ejemplares, Mujeres Célebres, Leyendas de América, Epopeya, Aventuras de la Vida Real, se pueden retomar nombres como los de Lope de Vega, Luis Pasteur, Leona Vicario y Marie Curie. También salieron unos títulos que venían en un color sepia, el Monje Loco y Tradiciones y Leyendas de la Colonia. También apareció la colección de Viruta y Capulina el Valiente y Juan sin Miedo. También apareció Condorito, quien llevaba muchos años en Chile. Otro héroe que causó sensación en los años sesenta fue Chanoc y su padrino Tsekub Bayolán, quien no se despegaba su botella de Calabar, compitiendo mano a mano con la serie de Hermelinda Linda y Aniceto Verduzco y Platanales.

De repente el fervor por la lectura de estos cuentos se esfumó.

III. JUSTIFICACION.

Hemos concebido el desarrollo de éste trabajo con el fin de brindar nuestro aporte a la ciudadanía nicaragüense, mediante la creación de una Revista de Historietas Estilo Manga para la pequeña empresa Ineffabilis Comics & Books. Ubicada en el municipio de Ticuantepe del departamento de Managua, con información, análisis y diseño sobre los diversos géneros del manga, los mismos que se están universalizando y que además les permite a los usuarios interactuar al subir sus ilustraciones manga ofreciéndoles la oportunidad de exponer y desarrollar su talento, además de descubrir nuevas formas de comunicación.

En la actualidad se realizan eventos a nivel mundial, para promocionar los estrenos de las animaciones anime, los últimos mangas y artículos relacionados a esta temática. A nivel local existen eventos donde se exponen mangas, cómics, películas, juguetes, música, artículos varios, galerías de dibujos de artistas, etc. Por lo antes mencionado y queriendo ser partícipe de esta industria y brindar un aporte a para pequeña empresa Ineffabilis Comics & Books, hemos querido desarrollar una revista estilo manga que contenga información que vaya de la mano con los últimos acontecimientos de la cultura del anime.

La revista estará disponible para todo usuario sin tomar en cuenta los estratos sociales, culturales y religiosos. El contenido que presenta la revista, aporta para el desarrollo y crecimiento personal que brinda la novela gráfica sin perjudicar la salud mental del usuario.

De los beneficiarios Directos

Se benefician de manera directa, todas aquellas personas que accedan al ejemplar de la revista ilustrada, con el interés en saber el acontecer de sus héroes favoritos a medida que emprenden juntos una fantástica aventura a través de las páginas contenidas.

Beneficiarios Indirectos

También resultarán beneficiarios indirectos, quienes tengan interés (negocios) en hacer uso de ésta revista, a fin de hacerse conocer mediante un espacio publicitario que les permita llegar a sus objetivos. Así mismo, todos aquellos sitios webs que sean relacionados al tema y desean afiliarse al sitio web de la revista, se pueden negociar espacios de diferentes dimensiones, a fin de afianzar la marca del patrocinador y obtener un beneficio en especies o económico para continuar trabajando la revista.

También de esta investigación se obtienen beneficios intelectuales, debido a la necesidad de comparar los conocimientos de mercadotecnia estudiados o adquiridos a lo largo de la carrera universitaria con la práctica profesional.

IV. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los medios de comunicación hoy en día, transmiten valores que pueden ser contrarios a los que se intenta transmitir a través de los otros agentes de socialización. Como consecuencia del impulso actual que han tenido los medios, sobre todo a nivel tecnológico, y la presencia de una cultura de la imagen que caracteriza la mayoría de los mensajes, ha sufrido una notable transformación, se puede entrever un caudal de nuevas concepciones, nuevas formas de percibir, de ver y de pensar el mundo que rodea al hombre, de localizar la información, entre otros.

A partir de todos estos cambios, las sociedades se han visto en la necesidad de acoplarse a estas transformaciones. Las formas de comunicación utilizadas por el hombre van más allá del uso de la lengua hablada o escrita. El componente icónico, en cualquiera de sus manifestaciones, desempeña un importante papel en el proceso comunicativo.

La historieta es un medio de comunicación y una de las manifestaciones en donde el componente imagen encuentra gran expresión. El uso de este medio como transmisor de contenidos, de cualquier tipo, siempre ha sido efectivo, no sólo por los mensajes en sí mismos, los cuales son en la mayoría de los casos altamente atractivos para quienes lo consumen, sino también por las facilidades y las ventajas que supone su lectura, basado en las características intrínsecas del medio.

Estos elementos que caracterizan al cómic son de mucha utilidad para que se puedan transmitir informaciones de manera eficiente, no sólo a nivel de los mensajes propuestos, sino también para que la persona que los lea obtenga un conocimiento y entendimiento desde el punto de vista morfológico.

Derivándose del principal problema las siguientes preguntas:

¿Qué tipo de historietas estilo manga serían las más indicadas para contribuir con la pequeña empresa Ineffabilis Comics & Books, ubicada en el municipio de Ticuantepe?

¿El diseño de una Revista de historieta estilo Manga para la pequeña empresa Ineffabilis Comics & Books PONE el énfasis en la transmisión de una historia mediante imágenes?

V. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Diseñar una Revista de historieta estilo Manga para la pequeña empresa Ineffabilis Comics & Books. Ubicada en el municipio de Ticuantepe del departamento de Managua.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Determinar los elementos informativos necesarios que permitan desarrollar la revista de historieta estilo manga.
- 2. Promover y valorar la importancia de las historietas como medios de interacción de la comunicación.
- 3. Representar gráficamente, describiendo características, técnicas y procesos, cómo se logra hacer una revista de historieta de principio a fin.

VI. MARCO TEORICO

6.1 Marco conceptual

A continuación, se presentan los conceptos básicos y claves que se desean conocer para tener la perspectiva del sistema de reclutamiento, selección y contratación de recursos humanos para un desempeño efectivo, la planificación del recurso humano significa tener un método eficiente que logre obtener al personal idóneo que cumpla los objetivos y metas institucionales en su puesto de trabajo.

6.1.1 DISEÑO

Es una actividad reciente y contemporánea cuya primera aparición fue en Europa con la revolución industrial a finales del siglo XVII, específicamente en Francia, los Países Bajos y en Inglaterra.

Claramente, el diseño es el bastión más significativo del capitalismo y del maquinismo.

El diseño es una actividad creativa que tiene como objetivo establecer las cualidades multifacéticas de los objetos, procesos, servicios y sus sistemas en sus ciclos de vida completos⁴.

Es una técnica que dota a los productos o servicios de una utilidad y una estética que los hace atractivos y competitivos en el mercado, y que además posibilita que resulten fáciles de producir, al coste más bajo posible. Este es un enfoque del diseño esencialmente industrial y comercial, que es asumido desde los departamentos de ingeniería de producto y el estudio de mercados de las empresas⁵.

Desde una vista más pedagógica definiremos el diseño como el proceso creativo de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores

⁴Maldonado Tomas, Introducción al concepto de diseño Universidad en línea AIU. Disponible en: http://es.scribd.com/doc/14435351/Concepto-de-Diseno

⁵Argote José Ignacio Definición de Diseño, Disponible en: http://personal.telefonica.terra.es/web/banderamadrid/definicion.htm

técnicos, con los objetivos de crear objetos o productos de acuerdo a unas especificaciones e integrando en el proyecto los instrumentos de comunicación.

6.1.2 Revista

6.1.2.1 ¿Qué es una revista?

Es una publicación impresa que circula de manera periódica, puede ser (semanal o mensual), generalmente financiada por publicidad o por los lectores, las revistas así como los periódicos forman parte de los medios gráficos, aunque también pueden encontrase de manera frecuente digitalmente⁶

6.1.2.2 Características de la Revista

Una característica principal del atractivo de una publicación es su portada, ya que son como carteles de menor formato, pero con el mismo valor visual, por que más que ser leídas, a simple vista tienen el poder de cautivar, y de ahí que el interés por obtener la revista sobrepase su propio costo (White, 1982).

La portada de una revista entra por la mirada juiciosa del espectador, siendo éste, el primer estereotipo visual que engloba la síntesis de todo su contenido, ya que simultáneamente el contenido y la portada en sí mismos pueden ser un complemento o no, dependiendo de la manipulación de su diseño, ya que, si la portada no es lo suficientemente fuerte como para captar la atención o fascinación de su lector, pierde magnitud de persuasión y este no abrirá la revista.

La esencia de una portada se encuentra en los elementos tipográficos, más aún que en la fotografía o la ilustración, ya que transmiten el significado en el cual el lector está interesado; puesto que una mala composición tipográfica desmaterializa la imagen que se encuentra detrás de ella, dejando finalmente de informar en conjunto.

_

⁶ http://es.slideshare.net/Jessimm/historia-de-la-revista-12791978

El contenido de una revista, puede ser para su lector, de interés informativo o de entretenimiento, todo dependerá de su estilo o propuesta editorial. En general, las características editoriales de una revista dependen en primera instancia del diseñador y su editor, quienes deciden las dimensiones que adquirirá su publicación periódicamente; sin embargo, de igual manera los artículos manejados por su misma magnitud, también podrán decidir la forma de presentarse. En gran medida, las proporciones del formato quedan estandarizados por la solvencia económica de la empresa editorial. Finalmente, una revista termina siendo abordada por su lector desde cualquier ángulo, puesto que es él quien decide cómo manejarla y qué hacer con ella antes y después de leerla.

6.1.2.3 Función de la Revista

La función primordial de la revista se divide en dos aspectos: informar y entretener, la primera nos conduce a un contenido compuesto por artículos informativos, ya sean de investigación, análisis, entrevistas, opinión o histórica; mientras que la segunda se caracteriza por el uso de imágenes y artículos a nivel comercial o publicitario, pudiendo estos dos aspectos trabajar a la par, o por separado; creando un vínculo directo con su lector, ya que lo que este busca es sentirse identificado con la publicación.

El fin de la existencia de cada revista puede variar, pero siempre debe prevalecer su objetivo específico, aunque sea reestructurada en el sentido de innovación en el transcurso de sus ediciones, puesto que es válido y saludable para una publicación, el ser renovada si así lo requiere (Gäde, 2002).

6.1.2.4 Tipos de Revista

En la actualidad se conocen muchos tipos de Revistas, las cuales sirven a audiencias diversas desde infantiles hasta adultas.

Entre los tipos de Revistas se señalan las especializadas en algún tema en particular: cristianas, juveniles, para niños, para segmentos, o especializadas en

cocina, deportes, o algún otro tema de interés, como lo son las revistas culturales, políticas, científicas o literarias.

Las Revistas se Clasifican en7:

- Informativas
- > De entretenimiento
- De apoyo
- Científicas
- Digitales

6.1.2.5 Ventajas y desventajas de la Revista⁸

6.1.2.5.1 Ventajas

Las revistas se imprimen en papel de buena calidad lo que permite una excelente calidad en colores y reproducción de fotos.

Las Revistas tienen una audiencia específica ya que existen de opinión, de moda, deportes. y así es mucho más fácil encontrar un tema específico que sea de tu interés.

Su Diseño y Formato permiten que la publicidad que se presenta en ella sea muy creativa ya que, gracias a su forma, se puede mostrar una prueba de perfume o afiches plegables.

6.1.2.5.2 Desventajas de las Revistas

En vista que las revistas están hechas de un papel de buena calidad su costo es más elevado, comparándolo con el de un periódico.

⁷ http://tecnologiajuntoacaro.blogspot.com/p/revista.html

http://mediosventajasydesventajas.blogspot.com/2007/02/ventajas-y-desventajas-de-la-revista.html

Las revistas no se publican diariamente y por esto, no contienen noticias de última hora, y esto hace que el lector en muchos casos sepa cuál va a ser el tema principal de la revista.

El cierre de las revistas es un mes o dos antes de la fecha de publicación. Esto significa que el anunciante debe trabajar en el arte del anuncio mucho antes de que sea visto por su audiencia, lo que representa una limitación para aquellos anunciantes que esperan hasta el último momento para tomar la decisión sobre sus anuncios.

6.1.3 Revista Empresarial

Revistas empresariales o de empresa: que competen los intereses específicos de la misma, equivalentes a los medios de comunicación, trabajo, puestos, oficinas, de información específica y mucho más

6.1.4 Revistas de cómics9:

La Revista de Cómic; es una revista con historias en caricaturas en donde aparecen muy comúnmente uno o más héroes, lleva una interesante pequeña historia en donde se cometen actos heroicos.

Una revista es también una publicación periódica, generalmente financiada por publicidad o por los lectores, que recopila historietas. Durante gran parte del siglo pasado, fue el formato más frecuente de publicación de las mismas, se llama historieta o cómic a una serie de dibujos que constituye un relato, puede ser con texto o sin él, así como al medio de comunicación en su conjunto.

Este tipo de historias son muy vendidas periódicamente, ya sea semanal, mensual o hasta trimestral, hoy en día encontramos más personas que nunca que desean imprimir su propia revista de cómic para poder ponerlo a la venta dentro de la categoría de cómic independiente, sin embargo, no lo realizan porque llegan a

17

⁹ http://groppeimprenta.com/boletines-blog/181-revistas-de-comics.html

pensar que es muy caro poder hacer una impresión autofinanciada sin embargo gracias a los avances en la impresión digital se pude:

- Imprimir bajos volúmenes
- A bajos costos
- Estará listo en 24 horas o menos

El interés por el cómic puede tener muy variadas motivaciones, desde el interés estético al sociológico, de la nostalgia al oportunismo, durante buena parte de su historia fue considerado incluso un subproducto cultural, apenas digno de otro análisis que no fuera el sociológico, hasta que en los años 60 del pasado siglo se asiste a su reivindicación artística, podemos mencionar que durante las décadas hemos contado con una gran variedad de héroes, sin embargo, nos atrevemos a pensar que a las revistas de cómic les hace falta un nuevo héroe, o tal vez una persona que quiera imprimir y poner a la venta sus revistas de cómics y al mismo tiempo tenga ingresos extras.



Las historietas suelen realizarse sobre papel, o en forma digital, pudiendo constituir una simple tira en la prensa, una página completa, una revista o un libro (álbum, novela gráfica o tankobon). Han sido cultivadas en casi todos los países y abordan multitud de géneros. Al profesional o aficionado que las

conoce

como

historietista.

le

se

guionista, dibuja, rotula

Antes de imprimir una revista de cómic, se debe contar con ciertos requerimientos mínimos como una base de diseño editorial, para maquetar y compaginar las páginas que componen un ejemplar y dejarlas listas para la imprenta.

colorea

6.1.5 UN COMIC¹⁰

El cómic es un medio de comunicación masivo compuesto por dos elementos fundamentales: *el texto y el dibujo*; en un lenguaje único que nos permite llegar a la gente de una manera indirecta, permanente y concisa.

Durante los años 60 el cómic, antes historieta, vendía alrededor de 3,000,000 de ejemplares semanales por un título como **Kaliman**, otros títulos llegaron a vender 600,000 ejemplares semanales como **Hermelinda Linda** y títulos independientes como **Karmatrón y Los Transformables** que vendía 100,000 ejemplares semanales en los años 80, siendo éste última bandera del cómic independiente y creador de un movimiento social y cultural en nuestro país hasta nuestros días.

El potencial del cómic aún no ha sido explotado al máximo en México como en otros países: en *Australia*, **The Phantom** es utilizado como medio de enseñanza en las escuelas primarias por los temas ecológicos que maneja; **Tetsuwan Atom** (**Astroboy**) es personaje precursor del es-tilo Manga en *Japón. el cual generó toda una industria como medio masivo de comunicación*;

The Captain America título utilizado durante la segunda guerra mundial como propaganda política y para difundir el nacionalismo en el pueblo de *Estados Unidos de América*; en *México*, Karmatrón y Los Transformables, precursor de lo que es ahora el cómic de autor, las tiendas especializadas y convenciones de comics, y es materia de estudio por el movimiento social que causó a raíz de los temas que manejó en su historia y que ahora pueden disfrutar las viejas y nuevas generaciones, sólo por citar algunos

¿A quién va dirigido un CÓMIC?

El cómic tiene diferentes facetas las cuales pueden ser dirigidas para todo el público en general o a un sector determinado según se requiera.

_

¹⁰ http://www.ka-boom.com.mx/info/comic2k6.pdf

Existe el cómic de **entretenimiento**, el cual va dirigido a todo el público; **el educativo** y **el informativo**, dirigido a diferentes sectores: estudiantes, analfabetos, campesinos, arquitectos, padres de familia, doctores, consumidores, maestros, etc.; **publicitario**, dirigido a los consumidores de algún producto; y **empresarial**, dirigido a los empleados de una empresa.

¿Cuál es la diferencia y ventaja de un cómic a otros medios impresos?

Es bien sabido y comprobado que los folletos, volantes y otros formatos que utilizan el lenguaje narrativo, no son bien aceptados entre el público, ya que la gente no tiene la educación o la costumbre de leer, esto repercute en un gasto mal aprovechado para la empresa, el cual no es recuperable ni mucho menos productivo.

En el año 2002, la Presidencia de la República utilizó el medio del cómic para celebrar el primer año de su gobierno y posteriormente, en el año 2003 y el 2004 como medio de difusión para su Informe de Gobierno logrando un rotundo éxito que si bien, no toda la gente estaba de acuerdo con los datos, de un tiraje de 3,000,000 de ejemplares, 30,000,000 de personas leyeron los cómics, ¿por qué? Estudiosos en la materia han comprobado que un sólo ejemplar es leído por al menos 10 personas, lo atractivo de este experimento fueron, primeramente, lo gráfico como atractivo visual, seguido del texto informativo, en este caso. También se ha comprobado que la información contenida en un cómic, es en un 80% más fácil de asimilar y de retener que la contenida en otros documentos tales como: folletos, revistas, dípticos, trípticos y textos, entre otros, lo que se ve reflejado en la productividad, utilidades sobre inversión y reducción de costos para empresas y, en general, para cualquier persona.

En un país en donde carecemos de lectores, es increíble que seamos devoradores de este tipo de literatura que, a su vez, educa al lector a leer toda clase de lectura.

Mucha gente ha aprendido a leer español y perfecto inglés por la necesidad de entender lo que dicen sus personajes favoritos, incluso hoy en día algunos jóvenes aprenden los *kanjis japoneses* para entender el Manga en su idioma original.

¿Cómo puede utilizar este medio dentro de su Empresa?

Entre otras ventajas, el cómic es una revista coleccionable que puede estar presente durante muchos años en la mente de los consumidores y que tiene un gran, gran potencial que, si es bien utilizado, puede generar muy buenos resultados tanto económicos como en su funcionalidad.

El cómic puede ser utilizado, de acuerdo a las necesidades de cada empresa o persona, en diversas áreas: Recursos Humanos, Capacitación, Promoción, Mercadotecnia, entre otras, y en donde se necesite difundir algún mensaje de manera indirecta para que, en su caso, no llegue a herir susceptibilidades, y cumpla con las necesidades de la empresa o negocio y no sólo eso, también se puede utilizar para hacer un regalo especial a los hijos de los trabajadores, colaboradores y a todas aquellas personas que son importantes para la empresa, negocio o persona utilizando los mismos personajes en alguna historia especial con un mensaje positivo que caracterice la categoría y el sello de ésta.

¿Cualquiera puede hacer un cómic?

Generalmente las empresas contratan a alguna Agencia de Publicidad para que les realicen un cómic empresarial o un diseño de alguna mascota publicitaria invirtiendo millones en algo que no va a funcionar, el motivo: esto es una especialidad que requiere de expertos en la materia del diseño y dibujo de fantasía, y en el área del desarrollo de guiones, tales como la **semiótica**, la cual es parte fundamental para representar alguna idea y que junto con la psicología del personaje pueden aportar todo un mundo de opciones. Otro elemento que marca la diferencia es el sonido onomatopéyico de la imagen y el concepto del proyecto para que éste tenga éxito, pues la visión de un artista del cómic no sólo es saber dibujar sino transmitir de manera "invisible", esa magia que capture al lector haciendo del personaje o cómic

algo importante para él.

Como ejemplo claro tenemos al personaje denominado Bart Simpson, quien primero fue un diseño ícono de un chocolate en barra; Popeye lo fue de una marca de espinacas. En estos casos se comprueba la fuerza que puede tener un diseño, su psicología y el universo de su historia los cuales han roto fronteras siendo todo un éxito de mercadotecnia.

El cómic es una forma efectiva de simbolizar ideas y conceptos universales de fácil apreciación y entendimiento por todo tipo de personas sin distinguir clases sociales, edades, sexos, educación, culturas ni creencias.

Diferencia entre el cómic y la caricatura

Daniele Barbieri (1993) comenta que: La caricatura es ese modo de representar personajes y objetos que destacan ciertas características, deformándolos para expresar alguno de sus aspectos en detrimento de los otros. Más que lo cómico, aquello que caracteriza a la caricatura es lo grotesco, y lo grotesco puede a su vez ser utilizado para diversos fines expresivos: situaciones humorísticas, situaciones marginalmente irónicas, situaciones de pesadilla, de alucinación, exasperaciones expresivas (p. 75).

Como hijo de la viñeta satírica, el cómic hace gran uso de la caricatura desde sus comienzos, hasta el punto de haber creado en la cultura occidental una intensa identificación entre imágenes caricaturescas e imágenes de cómic.

En 1929, con los primeros cómics de Tarzán, comienzan a realizarse unos cómics que muestran representaciones realistas, no caricaturescas, de los personajes. El cómic de aventuras y el policíaco, invenciones de los años veinte y treinta, imponen la imagen no caricaturesca. Y aun cuando nacen el cómic de aventuras y policíaco, la caricatura no abandona al cómic, ni siquiera en los nuevos géneros. Si bien Tarzán, Flash Gordon, X-9 y muchos otros cómics adoptan el nuevo estilo realista, tratando de recuperar estilo e instrumentos de la ilustración de aventuras, cuando no

estilos clásicos y cultos, hay al mismo tiempo otros cómics, sobre todo policíacos, pero también de aventuras, que prefieren mantener un estilo un tanto híbrido, que no se aleje nunca demasiado de la caricatura, incluso contando vicisitudes que no tienen nada o casi nada de humorístico.

"En años recientes, además, con el nacimiento del llamado cómic de autor...el uso de la caricatura ha vuelto a revestir gran importancia sobre todo para las vicisitudes no humorísticas. Este estilo ha revelado...un instrumento de caracterización de sentimientos y emociones mucho más poderoso que la denominada representación realista" (Barbieri, 1993, p. 77).

Otro asunto importante a tomar en cuenta en esta comparación, es que "con las exigencias de concisión, de poco espacio disponible, de inmediatez comunicativa que el cómic compartía en aquellos años con la viñeta satírica, la caricatura es un instrumento precioso. Con pocos trazos es posible reconocer a unos personajes que un dibujo realista no conseguiría distinguir sino con arduos matices" (Barbieri, 1993, p. 78).

El dibujante tenía en aquellos años a disposición una página a la semana para contar algunos acontecimientos dotado de sentido. El lector debía estar, además, en condiciones de entender al menos en líneas generales los caracteres de los personajes desde las primeras apariciones. No se podía esperar a que llegara a entender a través del relato. "La comunicación debía ser mucho más inmediata, directa e implicatoria. Precisión y esencialidad, en esto ayudaba la caricatura al cómic" (Barbieri, 1993, p.79).

6.1.6 LA HISTORIETA EN NICARAGUA

Comienzos

A diferencia de otros ejemplos de América Latina, el desarrollo del humor gráfico en Nicaragua se dio en los albores del siglo XX, si bien las dos primeras caricaturas de las que se tienen noticias datan de 1839 y los primeros años de la década de 1840. En una de ellas se muestra a Roberto Carlos Federico (*El rey mosquito* o, como lo llamaran despectivamente los ingleses, *El emperador negro de Nicaragua*), vendiéndose al protectorado británico a cambio de un barril de ron que le ofrece el cónsul inglés; la otra es también una muestra sobre la influencia británica en ese país. Aunque ninguna fue publicada en Nicaragua, ambas son las primeras en mencionar al país como eje de una crítica humorística.

Los primeros artistas

Henry Aguilar Otoniel

Nace en Managua en octubre de 1937, su niñez se desarrolló en medio de extrema pobreza, creciendo en la llamada *zona roja* del barrio Los Ángeles como un niño vendedor de la calle.

En 1960 se inicia como caricaturista simultáneo para los semanarios de *La Semana Cómica* de Abdul Olivares, *La Semana Cómica Ilustrada* del poeta Guillermo Castellón *La Avispa* de J. Sansón Argüello. En 1962 trabajó para el diario *La Prensa*, compartiendo lugar con Amo (Alberto Mora Olivares) y Chilo Barahona, entre otros destacados; se inicia en la pintura como paisajista trabajando además para publicidades como director de arte en P.M.C. Americkson, Publimerma, Serigrafías Susa. En la década del ochenta se integró al Ministerio de Educación, en el programa nacional de la Cruzada de Alfabetización, diseñando múltiples afiches, dibujos para las cartillas y logotipos. Fue un activo opositor de la dictadura somocista, hecho que le produjo en 1960 la negativa a la personería jurídica de su agencia de publicidad por defender posiciones a favor del Mártir de las Libertades Públicas Dr. Pedro Joaquín Chamorro.

Róger Sánchez Flores (Róger)

Róger fue un verdadero caricaturista de profesión, pero todo un humorista por vocación. Fue un predestinado para el arte, porque en sus escasos treinta años de vida (1960-1990) dejó una obra imperecedera.



Viñetas de Roger Sánchez Flores (Roger).

primeros Sus trazos, claramente influenciados por Quino, pronto lograron un estilo personalísimo que produce un verdadero salto de calidad en el dibujo nicaragüense. Fue un autodidacta, jamás cursó estudios de dibujo, sus comienzos fueron a la brava como suele decirse en Nicaragua para expresar que todo se debe al esfuerzo propio.

Sus caricaturas iniciales aparecieron en abril de 1978 en el diario *La Prensa* de Managua y ya al año siguiente comenzaron a publicarse también en el semanario *Barricada*, pero progresivamente fue evolucionando hacia la historieta por considerarla como un espacio que le brindaba mayores posibilidades

creativas. Toda su obra fue una suerte de experimentación constante de su creatividad, tal como el mismo Roger lo advierte en sus dos principales libros «Muñequitos del pueblo» y «El álbum de los lunes»: «los he concebido como formas de experimentar y presentar opciones frescas a las historietas alienantes» – caracterizó. En esta búsqueda llegó a incursionar en un tema tabú para la sociedad nicaragüense como lo es la sexualidad. Sus tiras sobre estos temas aparecen en el

suplemento Humor Erótico de La Semana Cómica.

Pese a ello no ha creado un personaje, una figura central en su obra, con la que pueda identificárselo o asociarlo directamente. Pero ha sido un acto deliberado para no quedar, precisamente, sujeto a las limitaciones que un muñeco emblemático supone. Y en tal contexto podemos ubicar a su personaje Polidecto, que no alcanzó a constituir ni una figura ni un aspecto medular de su producción creativa.

Pero no rehuyó la caricatura política. Enrolado en los ideales pro-sandinistas, durante el período conocido como *La Revolución*, su pincel fue un verdadero portavoz del bloqueo económico e intervencionista de Estados Unidos, así como de los conflictos armados por la resistencia y las luchas sociales intestinas. Desde esta perspectiva la obra de Roger es historia nicaragüense.

No obstante, tantos logros, Roger continuó buscando su propia forma creativa. Fue un crítico de la confusión que a veces generaron sus creaciones porque sostuvo que lo suyo se trataba de una nueva forma de comunicación nunca utilizada en Nicaragua. El mismo Roger da la clave para la lectura apropiada de su obra: «Quienes se quejan solo están acostumbrados a leer el texto y no leen el dibujo; hay que estar claros, muchos lectores no lo notan, pero lo dibujos también se leen».

Carlos Sánchez Arias (Kalo)

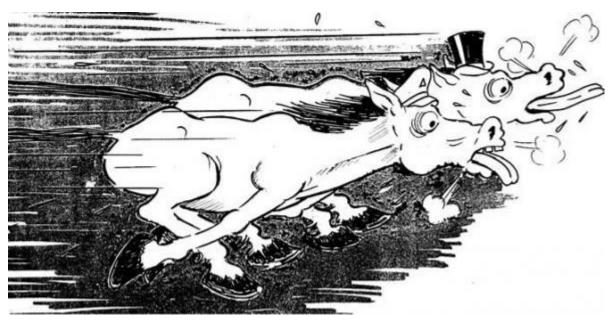
Otro caricaturista que se destaca contemporáneamente a Róger, es Carlos Sánchez Arias (Kalo) de quien podría decirse que ejerce su oficio en forma más calmada: mientras Róger se concentra en la realidad de su propio pueblo, Kalo busca un mensaje más universal y menos crudo.

Sánchez nació en Managua el 12 de febrero de 1931 y ya en 1946, con escasos quince años de edad, obtuvo el primer premio del concurso para la carátula del libro «Aires monteros» del poeta de la sierra Ramón Sáenz Morales (1891-1927), aparecido al año siguiente. Egresado del Instituto Pedagógico de su ciudad natal, se volcó a la pintura y principalmente al dibujo, por lo que fue elegido en 1949 para

decorar la barda del Estadio Nacional inaugurado en ese mismo año.

Hizo también una exitosa incursión por los senderos de la publicidad y fue editor gráfico de numerosos libros y folletos, lo mismo que ilustrador de la *Revista Conservadora del Pensamiento Centroamericano*. Entre 1959 y 1985 trabajó en Publicidad de Nicaragua y en diciembre de 1956 expuso sus pinturas en Nueva York. Quizás su obra de mayor enjundia, sean las ilustraciones para el libro de Jaime Wheelock Román «Raíces indígenas de la lucha anticolonialista en Nicaragua» (Siglo XXI Editores, México, 1977) porque, sin perder de vista los aspectos sensibles del sometimiento de los aborígenes nicaragüenses durante la colonización española, sus dibujos estilizados reflejan, de modo recio, el contexto histórico.

Sánchez es, por otra parte, colaborador permanente de *La Semana Cómica* y tiene a su cargo el armado de las revistas *Encuentro*, *Amanecer* y del órgano del Servicio Evangélico de Prensa. En diciembre de 1987 la Fundación Manolo Morales patrocinó su primera exposición personal en el Salón Darío del Hotel Intercontinental, con la que obtuvo un verdadero espaldarazo.



Dibujo humorístico de Carlos Sánchez Arias (Kalo).

Intentos oficiales

La historieta en Nicaragua se caracterizó por estar casi siempre perseguida por la censura dictatorial que durante muchas décadas actuó en el país. No obstante, los creativos no cejaron nunca de intentar transmitir sus mensajes a través de los cuadritos de los cómics, donde el humor encubría los ácidos comentarios sobre la triste realidad nacional. Sin embargo, «Compa Clodormiro» nació bajo los auspicios del entonces Ministerio de Planificación (Miplan) con el claro propósito de alfabetizar a las clases populares. El personaje quizás sea uno de los pocos –tal vez el único–que saltó de la televisión al cómic para convertirse en un personaje familiar y querible como lo concibieron sus creadores.

Otro intento destacable fue la historieta biográfica sobre Augusto César Sandino que, sobre el libro de Sergio Ramírez, dibujó Felipe Flores Toruño con adaptación de Norma Guadamuz Ceremeño. Se publicó en cuatro entregas con un tiraje total superior a los cuarenta mil ejemplares. Pese al acierto del género escogido la historieta careció de un óptimo manejo técnico y terminó por convertirse en un relato convencional ilustrado. Guillermo Rothschuh Villanueva –a quien le debemos el mayor aporte investigativo sobre la historieta en Nicaragua— destaca como defectos más notorios el abuso del globo como elemento narrativo, el lenguaje empleado que no se corresponde con los personajes y además la sobreabundancia de las imágenes, lo que producía una ruptura con el principio básico del cómic –que Gubern llamó *lenguaje icónico*— y la falta de rigurosidad secuencial como también el flojo aprovechamiento del espacio.

Por todo ello, ese enorme esfuerzo, quedó simplemente como un ensayo fallido de historieta histórica destinada a colmar las aspiraciones del gran público. Otra iniciativa en el intento por recuperar la historieta para inducir e introyectar en los alumnos los nuevos contenidos programáticos –especialmente en los órdenes histórico y social– fue *Libro Abierto*, una publicación semanal de *Barricada* dirigida a los lectores del Centro de Educación Popular (Cep), pero también esta publicación

careció del lenguaje que requiere la historieta y terminó, igual que la biografía de Sandino, en una simple narración ilustrada. Dentro de la misma tónica el Ministerio de Salud (MINSA) y el de Interior (MINT) han utilizado sin mucho atractivo la modalidad de la historieta para transmitir información a la población.

Manuel Guillén

Tras la muerte de Róger llegaron los pinceles de Guillén y Molina con sus magistrales creaciones: *El Alacrán* y *El Azote*, con los que Nicaragua logra incorporarse a la corriente latinoamericana y mundial de revalorización de este género.

Manuel Guillén ha sido el creador de uno de los programas satíricos más novedosos y exitosos de estos tiempos: «Los Hulosos» uno de cuyos rasgos característicos –acaso el mayor– es la audacia para tomar a mofa a los personajes de la vida pública de Nicaragua.

El ejercicio de esta forma ácida de crítica humorística tiene por supuesto sus antecedentes. Sergio Ramírez recuerda, en una página que tituló «La



Viñeta de Manuel Guillén.

risa, remedio infalible», la intolerancia del viejo Somoza frente a las caricaturas de Ge Erre Ene, Manolo Cuadra o Toño López, alguno de los cuales debió cruzar a 3pie la frontera con Costa Rica, por la fuerza, después de ser sacado de su casa a medianoche en paños menores.

Guillén se inició en la caricatura por la década de 1980 y su fecunda trayectoria abarca las páginas del diario *La Prensa* y del suplemento satírico *El Azote* del mismo

rotativo. Narra Guillén en una nota de Valeria Campbell Mendoza que cuando se inició, a los diecisiete años de edad, le dijo a su mamá doña Cándida Molina, que ese era el oficio que quería para toda su vida, ante lo cual, su madre, muy preocupada por su futuro, le respondió: «Hijito, pero ¡cómo va a vivir, de hacer monos!».

La caricatura política, sobre todo cuando satiriza a los personajes públicos, implica riesgos. Y estos los sintió Guillén apenas iniciado como caricaturista de *La Prensa* debido a sus diferencias con Pedro Joaquín Chamorro, quien no estaba dispuesto a tolerar caricaturas de su madre Violeta, por entonces presidenta de Nicaragua: «Él, además del hijo, era el subdirector del medio y entonces quiso censurarme» –cuenta el propio Guillén.

Este fue el motivo de que mudara sus monos al recién fundado y ya desaparecido diario *La Tribuna*, cuyo director-propietario, Haroldo Montealegre, quería darle hasta debajo de la lengua al gobierno. El pincel de Guillén trazó muchas veces críticas mordaces de una de las cuales, según él mismo lo confiesa, llegó a arrepentirse. Le tocó el turno al gordo Arnoldo Alemán en la portada de *El Azote*, pero la crítica de un lector le hizo reflexionar: «Me puse en los zapatos del gordo pues tengo una niña preciosa de tres años y que me la pinten con una ametralladora me golpea duro». Le envió una carta de disculpas.

A pesar de todo ello, el ingenio de Manuel Guillén no ha menguado y desde las páginas del diario y desde *El Azote* sigue dando rienda suelta a su ácida como genial creatividad.

Pedro Xavier Molina

Todo el humor y la calidad de sus caricaturas le ganaron a Pedro Xavier Molina un espacio entre los grandes dibujantes de Nicaragua. Cuando contaba con apenas veinticinco años de edad se había colocado ya en un sitial preponderante por su perfecto dominio de la técnica de reírse de todo bicho que camina, incluido él mismo.

Sus monos aparecen todos los días en las páginas de opinión de *El Nuevo Diario*, y en el suplemento de humor semanal de su creación *El Alacrán*, en cuya fundación participó también Yassir Fajardo. Pero sus comienzos fueron en los extintos rotativos *Barricada* y *La Tribuna*. Con un rasgo que caracteriza su espíritu humorístico asegura, jurando por Dios, que no fue su culpa que ambos cerraran. Además, participó en las primeras ediciones de *El Azote* de Manuel Guillén en *La Prensa*.

Molina nació y creció en Estelí al norte del país bajo la influencia de Róger Sánchez y su devastadora *Semana Cómica*, donde conoció además de a Róger a muchas otras firmas, incluyendo a un par de gran influencia a nivel personal: Fontanarrosa y Carlos Giménez.

Actualmente trata de ampliar sus horizontes un poco más allá del humor político, para abarcar un perfil mucho más amplio, aunque ello no significa que haya renunciado a la caricatura de los hombres públicos en un país con tanto margen para opinar con el pincel, ya que sus dibujos dicen mucho más que un artículo de análisis o un editorial.

Su técnica creativa es sumamente personal, confiesa: «Primero leo los periódicos impresos o en internet, luego apunto ideas, bocetos, voy dándole vuelta al asunto, a veces suelo pasar tres horas pensando y quince minutos dibujando. He usado de todo, lápiz, lapiceros, plumas, marcadores, pinceles, computadora, hasta tinta para lustrar zapatos, soy curioso a la hora de experimentar con el lado gráfico del trabajo».

También es miembro de un par de sindicatos de caricaturistas e ilustradores donde es *picheo libre*, lo que significa que sus dibujos pueden ser utilizados por publicaciones de cualquier país siempre que paguen los derechos.

Sus dibujos han aparecido en las páginas de medios como *Newsweek*, el *Boston Globe*, el *Sacramento Bee*, el semanario bostoniano *National Catolic Reporter*, *The Chicago Tribune*, *Los Ángeles Times*, el *London Free Press*, la revista *Courrier*

Japan, etc.

Se ha propuesto una línea de trabajo: no aceptar más censura que la propia y mantiene su sitio http://www.pxmolina.com/. Confiesa estar siempre buscando nuevos espacios para sus trabajos.

Intentos recientes

Hacia el 2001, el suplemento infantil de *El Nuevo Diario* comienza a publicar una «Historia de Nicaragua», ilustrada para niños. La misma estuvo a cargo de Luis González Sevilla y Mauricio Valdez Rivas, mientras que la dirección y el guión fueron del historiador Carlos Navarro, con la asesoría en derechos humanos de parte de la licenciada Reina Isabel Velásquez.

Por su parte –y como constante en toda América– el movimiento *manga* aparece en Nicaragua. Antonio Claret Tijerino Chavarría y Juan Francisco Tijerino Chavarría crean el primer cómic manga nica y junto a Javier Yassir Fajardo Flores son iniciadores del grupo Adrenalina Xpress, quienes realizan diferentes tipos de cómic con carácter social como entretenimiento en general, y en su primera producción conjunta –la revista *Exodus* (32 páginas en blanco y negro con portada en colores)– publicada en el 2005.

Yassir Fajardo se inicia como caricaturista a los quince años en un semanario local de Estelí llamado *Así Están las Cosas*, abandona la actividad para orientar sus estudios universitarios, pero a los dieciocho años vuelve a su primer amor: el dibujo. Envía colaboraciones a *El Nuevo Diario*, a *La Bolsa de Noticias* y al desaparecido periódico *La Noticia*. Como no tenía un trabajo fijo tuvo que realizar diferentes trabajos para varias agencias de publicidad; finalmente comienza a publicar en el diario *Hoy* de Managua, del que es el caricaturista oficial. Junto a Bismark y Maury publica *El Humor de Hoy*, suplemento del diario en donde desgranan todo su mordaz ingenio en pos de realizar una crítica inteligente al sistema. Yassir ha preparado una versión en historietas de la vida y obra de algunos próceres nicaragüenses en forma de historieta que aún espera ser publicada a pesar de la calidad de su trabajo.

Finalmente, a comienzos del 2008 el editor nicaragüense Erick F. Soza Salgado Robelosa edita la revista *IX Arte* con trabajos de jóvenes historietistas.

6.1.6 Paquines en el recuerdo¹¹

Hace más de cuarenta años los paquines eran el entretenimiento favorito de los niños y adultos. La gente llegaba a los puestos para cambiar uno viejo por el más nuevo. Hoy en día esos puestos están en decadencia y con ellos, los paquines.



Antes que ocurriera el terremoto que destruyó Managua en 1972, en las calles capitalinas, era común observar a la gente leyendo en los parques algún periódico, novelas o paquines. Estos últimos, según sus vendedores, eran los favoritos de los niños, quienes llegaban a los puestos de paquines en busca de una historia de Batman, de Superman, de El Hombre Araña o La Pequeña Lulú.

Los paquines llegaron a Managua para la década de los sesenta, cuando en el resto de América Latina, personajes como Condorito y Hermelinda Linda tomaban auge. Mientras, en Estados Unidos se distribuían paquines en inglés de Aquaman, Archie, Betty and Verónica, que después fueron traducidos al español y vendidos en Nicaragua.

En la Calle El Triunfo de la Vieja Managua se encontraba un puesto de gran trayectoria: el Supermercado de Revistas, de Augusto Palacio Aragón, quien tenía 45 personas encargadas de inicialmente vender los paquines, pero luego se encargaron de alquilarlos o cambiarlos, por toda la capital.

_

¹¹ LA PRENSA 2005_

"Traje la revista Vanidades, Buen Hogar, Selecciones, y diversidad de paquines famosos como el horror de las mujeres: Hermelinda Linda", afirma don Augusto Palacios, propietario de lo que fue el mejor puesto de paquines en el país y de lo que hoy sólo quedan algunos libros viejos esperando ser leídos.

El afán por la lectura de paquines era tan contagioso que existían puestos en los mercados, centros comerciales y calles transitadas de la capital, así como la Calle El Triunfo, donde la población acudía por una historieta de esos personajes que actualmente se ven en televisión, tal es el caso de Tarzán y el Pato Donald.

Diversidad de historias

Los niños intercambiaban sus paquines en las matinés de los viejos cines de Managua. Había gran variedad de historietas, unas de colores oscuros, que inspiraban temor y que no eran muy solicitados por los infantes.

Otras de aventura y acción llenas de efectos escritos que indicaban golpes o explosiones (Booooom, Plashhhhhhh, Shissssssss), Morgan el Guerrero Audaz, era uno de esos codiciados, así como El Hombre Biónico y la Mujer Invisible.

Los paquines escalofriantes también eran solicitados, como aquellos donde se reflejaban procesiones de horrorosos monjes con velas en las manos que terminaban siendo cadáveres debajo de su vestimenta.

Pocos puestos de cambios

Hoy en día no se observan puestos de cambios de paquines. Uno de los pocos que quedan, es el de Palacios, quien inició vendiendo los paquines a un córdoba.

"Cuando traje los primeros paquines los vendía, pero seis meses más tarde decidí alquilarlos, aunque había personas que se los llevaban a sus casas y los regresaban rotos, por lo que decidí hacerlo por cambio. El lector me llevaba uno y yo se lo

cambiaba por otro que tal vez él no tenía", afirma Palacios, quien actualmente tiene un puesto en quiebra en los alrededores de la Alcaldía de Managua.

"Antes la población leía muchos paquines, ahora esto ya no funciona, aunque han venido personas que hacen su cambio y me pagan la diferencia del precio", recalcó.

En el sector del Mercado Oriental, también hay uno que otro puesto, pero no exclusivo de paquines, sino también de libros y revistas usadas. La mecánica es simplemente a través de la compra y venta.

A hora quienes distribuyen los paquines son las librerías, aunque la variedad no es como antes, aún se ve a Condorito y al Pato Donald en las vitrinas, esperando por un adulto que los compre, ya que gran parte de los niños prefiere ver la televisión o jugar videojuegos, antes que "tomarse la molestia" de leer una historieta.

Katsushika Hokusai: nace la palabra manga

Han sido muchas las variantes de los primeros dibujos japoneses en su evolución histórica: emaki, toba-e, zenga, otsu-e, etc. Sin embargo, no será hasta finales del siglo XIX, con el artista japonés Hokusai, cuando aparezca por primera vez la palabra manga, adquiriendo el sentido de caricatura o dibujos "caprichosos" y posteriormente el de historieta o cómic. — El término manga, en principio de género femenino, era empleado por los primeros aficionados occidentales para referirse a un conjunto de dibujos de carácter didáctico que exponía el maestro con la intención de servir de modelo para los alumnos. Katsushika Hokusai (1760-1849) fue un artista emprendedor, pintor y grabador de gran talento que desde muy joven se hizo conocer por sus obras — a los 18 años realizó una serie de retratos de actores que le hicieron muy popular—. Artista polifacético, experimentó con distintos estilos y técnicas destacando siempre en cualquier ámbito, llegó a ser maestro de numerosos discípulos dada su gran perseverancia a la hora de transmitir sus conocimientos.

La gran ola de Kanagawa, posiblemente su obra más conocida, ha sido tan admirada y estudiada internacionalmente que existe multitud de interpretaciones sobre ella —algunos científicos que han analizado su composición confirmaron la meticulosidad Hokusai, pues el dibujo refleja con extraordinaria exactitud y precisión la posición y forma real de la ola.

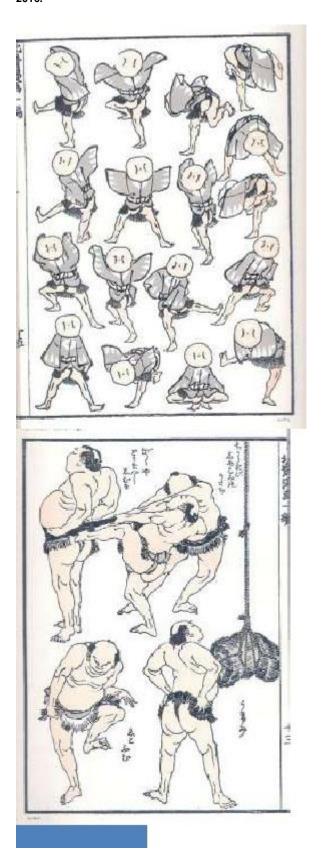
"El dinamismo de la composición pone en relieve el contraste sobrecogedor entre la fragilidad de la vida y la fuerza de la naturaleza grandiosa (...) La línea de división entre el mar y el cielo forma el símbolo eterno del ying y el yang, acentuando así gráficamente la oposición entre las fuerzas oscuras y terrestres, por un lado, y la celestes y luminosas por el otro.



Gran ola de Kanagawa (1830-1833).

Sin embargo, su trabajo más extenso es, sin duda, Hokusai Manga, una colección de 15 volúmenes compuestos por unos 4.000 dibujos rápidos o ensayos de múltiples temáticas: paisajes, escenas cotidianas, posturas, etc. Impreso en tres colores, negro, gris y rosa, la primera delas ilustraciones se publicó en 1814 cuando el autor

ya tenía 55 años, por lo que los tres últimos volúmenes fueron publicados tras su muerte. Su popularidad llegó gracias a que esta extraordinaria recopilación de bocetos se convirtió en un referente para las posteriores generaciones de artistas dela época.



Páginas de Hokusai Manga, por Katsushika Hokusai (1814-1834).

Aunque estos volúmenes no tuvieran una continuidad en su narración, la forma en la que Hokusai los elaboró, siguiendo varias fases, sí es muy similar al proceso de elaboración de un cómic manga actual, ya que básicamente las fases consistían en esbozo, entintado y maquetación primero esbozaba el dibujo y luego con papel transparente lo copiaba y terminaba incorporándoles más detalles, para finalmente hacer una composición final con otros dibujos y proceder definitivamente con el proceso de grabado en plancha.

漫画: Manga chiste gráfico o caricatura

Manga (漫画 o también まんが?) es la palabra japonesa para designar a las historietas en general. Fuera de Japón se utiliza tanto para referirse a las historietas de origen japonés como al estilo de dibujo utilizado en el manga.

El manga japonés constituye una de las tres grandes tradiciones historietísticas a nivel global, junto con la estadounidense y la franco-belga. Abarca una extensa variedad de géneros y llega a públicos diversos. Es una parte muy importante del mercado editorial de Japón y motiva múltiples adaptaciones a distintos formatos: de series animación, conocidas como anime, 0 de imagen real, películas, videojuegos y novelas. Cada semana o mes se editan nuevas revistas con entregas de cada serie, protagonizadas por héroes cuyas aventuras en algunos casos seducen a los lectores durante años. Desde los años ochenta, han ido conquistando también los mercados occidentales.

¿Qué es el dibujo Manga?12

La palabra Manga deriva de dos caracteres que significan "dibujo informal"; sus características son: impreso en blanco y negro, con rasgos o características exageradas, de trazo simple, ojos grandes.

¹² http://www.ejemplode.com/61-que_es/1512-que_es_el_dibujo_manga.html

Características del Manga

Trama

Su principal característica radica en que sigue un hilo argumental complejo que evoluciona en cada episodio, a diferencia de la mayoría de las series de animación occidentales, en los que cada episodio parte de una misma trama base.

También difiere de las demás producciones animadas por su variedad de géneros, abarcando todo tipo de público, adultos inclusive.

Manga y anime¹³

El manga es el cómic impreso, que una vez ha sido publicado por una editorial y dependiendo de la popularidad que tenga se serializa, lo que significa que la editorial publica un capítulo cada cierto tiempo. Por lo general se publica cada semana y cuando tiene ya mucho tiempo de publicarse y sigue siendo popular entonces logra convertirse en una serie animada con formato para ser transmitida por televisión a lo que comúnmente los fanáticos le llaman Anime. "En la década de 1980, el anime se convirtió en la tarjeta de presentación del manga en el mundo entero" expresa (Asencio, Ed. 2007, p. 9) Los mangas japoneses desde los 60"s han sido emitidos en canales de televisión, en todo el mundo, siendo de esta manera como llega a países como México y luego a Nicaragua ya traducidas al español. Pero fue en 1990 cuando el manga surgió internacionalmente como cómic japonés por medio de la popularidad que obtuvo el manga Akira de Katsuhiro Otomo, aunque esto surgió mientras en otros países se transmitía Dragon Ball de Akira Toriyama, Gendizer (Goldorak) de Go Nagai y creador de Mazinguer Z además de ser uno de los principales autores de mangas.

_

¹³ http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/16/16_1170.pdf

2.6 Cuadro comparativo de cómic y manga

Como se presentó anteriormente la caricatura da paso a la creación de la Novela Gráfica y a la historieta que es el sinónimo de cómic o manga. Estos tres últimos conceptos son nombres designados por sus países de origen para referirse a un grupo de dibujos enmarcados en cuadros o viñetas con globos de texto que tienen diferentes estilos, técnicas de dibujo, diversos fines, múltiples géneros y se dirigen a diferentes públicos. Por lo tanto, se presenta un cuadro elaborado según las características y datos recabados anteriormente a fin de evidenciar las similitudes y diferencias del cómic y manga.

Categoría	Cómic	Manga	
Estilo de dibujo	Varía según el autor y la	Varía según el autor y la	
	época. Los personajes son	época. Los personajes	
	de rasgos exagerados a	principalmente se muestran	
	veces hasta caer en la	de forma estilizada. Exageran	
	deformación total. Suelen	el tamaño de los ojos, el	
	ser más apegados a la	volumen del cabello. En	
	realidad y detallistas.	algunos casos tienden a	
		dibujar la figura femenina de	
		manera voluptuosa y a	
		exagerar los músculos de los	
		personajes masculinos.	
Clasificación	No tienen una clasificación	El manga tiene una	
	muy marcada en cuanto a	clasificación más específica	
	edad apta para leerlos. Los	según edad, sexo y género	
	géneros literarios más	literario	
	populares son los de héroes		
	y cómicos.		
Medios de	Se publican en periódicos	Se publican en revistas	
Publicación	compartiendo el espacio	especializadas donde	

	con otros temas y otros	comparten el espacio con
	autores de cómic. En forma	otros autores de manga. En
	de revistas exclusivas para	revistas individuales por
	cada cómic. En libros que	capítulo de un solo manga.
	reúnen varias historietas	En tomos que comprenden
	sueltas de un solo autor.	varios capítulos de un manga.
Publicación	Dependiendo del medio en	Dependiendo del medio en
	que se publique puede ser:	que se publique puede ser:
	Periódico – Diario Revista –	Revista colectiva – Semanal.
	Semanal o Mensual Libros –	Revista individual – Mensual.
	Ediciones especiales o por	En tomos que comprenden
	años.	varios capítulos de un manga
		- Mensual o Anual.

Contexto Organizacional de Empresa

Ineffabilis Comics & Books

La empresa se registró legalmente en marzo del año 2014, hizo su lanzamiento a finales de junio y ya cuenta con una base de fans ávidos de leer el próximo capítulo de los cuatro cómics y los dos libros publicados en la web.

El primer capítulo de "Antares", cómic insignia de Ineffabilis, S.A., se encuentra en venta en las principales librerías del país. Elías Chévez Ulloa, de 27 años, es quien escribe cada historia y quien supervisa —junto con su equipo— el buen desempeño de este proyecto único en el país.

Aquí su entrevista:

¿Cuándo nació este proyecto?

Formalmente nacimos el 26 de junio. Casualmente acabamos de cumplir dos meses, pero como empresa estamos registrados desde marzo.

El 26 de junio nos dimos a conocer con el lanzamiento del sitio web. Antes ya habíamos hecho una campaña de expectativas, despertando en el público las preguntas "¿qué será?", "¿quiénes son?", y el 26 de junio dimos respuestas.

¿Por qué el nombre "Ineffabilis"?

Ineffabilis, S.A. no solo trabaja con la parte de diálogos, escrita. En proporciones, yo diría que somos un 60% u 80% visual, lo que se demuestra en los libros. Entonces, buscábamos una palabra universal que mostrara eso, que muchas de nuestras propuestas no pueden ser expresadas únicamente con palabras, y ese es el significado de "inefable", de donde viene el nombre. Además, también estamos traduciendo nuestros comics al inglés, entonces queríamos un lenguaje neutro, y escogimos el latín. Y, por último, para el dominio web, para guardar la originalidad, "Ineffabilis" estaba disponible.

¿Qué tan fuerte es la demanda de este producto en Nicaragua?

Bueno, de hecho, nosotros no pensábamos lanzar el primer capítulo de "Antares" impreso tan pronto, pero lo hicimos justamente por la fuerte demanda que obtuvimos. Imagínate que todavía no teníamos un sitio web con la lectura gratuita del material que tenemos hoy, y la gente ya quería el impreso. Entonces nos dijimos: "Ya que tenemos la demanda, intentemos hacer esto", y gracias a Dios la gente ha respondido. La duda que teníamos era en cuanto a la escasa cultura de cómic que hay en Nicaragua, pero sí hubo algo bien llamativo. La gente nos pregunta por las otras historias además de "Antares". La interacción con las personas ha sido bien positiva, nos dicen que sigamos adelante, que qué buena iniciativa, y eso nos anima.

¿Dónde se puede conseguir el primer capítulo de "Antares"?

El primer capítulo ya está de venta en las librerías Hispamer, Literato y la Rigoberto López Pérez, en Managua. El costo del cómic es de 50 córdobas.

¿A qué crees que se deba el éxito que están teniendo en tan poco tiempo?

Algo que nos ayudó es que cada uno ya ha tenido experiencia en proyectos anteriores, y de cada fracaso o cada proyecto en el que hemos estado, hemos sacado enseñanzas. Yo, por ejemplo, que estudié Derecho, les decía: "Aquí hay que formalizarnos porque si no, no nos va a tomar en serio nadie". Este, como algunas iniciativas anteriores, también es un proyecto de fans para fans, pero tiene una estrategia y un equipo más sólido. Tiene mejor visión de dónde y cómo se va a lanzar, entonces es una aspiración más seria y constante.

¿Cuáles son las seis obras, tus seis vástagos?

Los cuatro cómics son "Antares", "Mournfull", "Mystic Flare" y "Hell Zero". Aparte de esos, tenemos dos libros, "Camino a la Inmortalidad" y "Mundo Onírico".

¿Qué temas tratan?

Son muy variados. "Antares" es sobre un héroe que debe salvar al mundo, "Mystic Flare" está inspirada en la mitología celta, "Mournfull" y "Hell Zero" son un poco más oscuros y llenos de intriga, el primero trata de una guerra ancestral de licántropos y el segundo de una raza denominada "Renacidos", que burlaron la muerte mediante un misterio. El libro "Camino a la Inmortalidad" es sobre dos personajes históricos reales: Erwin Rommel y Camilo Cienfuegos, y "Mundo Onírico" narra las historias de la tierra de los sueños y sus guardianes, los "Sueño-vivientes".

¿Cuáles son los siguientes pasos para Ineffabilis, S.A.?

Queremos darnos a conocer, y poco a poco queremos consolidarnos, que las empresas, en la parte publicitaria, sepan de nosotros y se interesen en publicitarse en nuestros cómics. Como decía Nelson Mandela, "todo parece imposible hasta que se hace". Estamos muy agradecidos con la gente, con el apoyo. Cuando estábamos pasando por Canal 8, tuvimos un comentario inmediato en Facebook que se lamentaba: "Se fue la luz en Somoto, no voy a poder ver la entrevista", y nosotros nunca hemos ido ahí, entonces es parte de esa demanda que nos motiva. En muy corto plazo, para el mes de septiembre, planeamos publicar un cómic conmemorativo del mes patrio, ambientado en Nicaragua.

Identidad de la Empresa

¿Quiénes somos?

Ineffabilis, Sociedad Anónima es la primera empresa de comics de Nicaragua.

Se encuentra legalmente constituida bajo las leyes de la República de Nicaragua, teniendo su sede en la ciudad de Ticuantepe, Managua.

Nuestro equipo está conformado por gente joven y emprendedora, todos expertos en las áreas de diseño, ilustración y programación.

Creemos firmemente en la promoción del talento joven nicaragüense en el ámbito literario y de ilustración, como un medio clave para el desarrollo del país.

Misión

Consolidarnos como la mejor empresa de comics y libros ilustrados de Nicaragua y ser un referente internacional.

Visión

Brindaremos productos de alta calidad, que nos permitirán sobresalir, tanto a nivel nacional como internacional, aprovechando la web y demás medios de comunicación global.

VII. DISEÑO METODOLÓGICO

1.1 Objeto del estudio:

Diseñar una revista de historieta estilo manga o cómic japonés.

1.2Tipo de investigación

La investigación que se llevó a cabo es de tres tipos: **descriptiva**, **propositiva y exploratoria**; **descriptiva**; ya que se describen las variables que tienen relación con la temática a desarrollar en una Evaluación del Desempeño, **propositiva**; porque a la vez se hace la propuesta de un modelo de Evaluación del Desempeño y **exploratoria**; porque destaca los aspectos fundamentales de una problemática determinada y encuentra los procedimientos adecuados para elaborar una investigación posterior.

La investigación es cualitativa la cual consiste "en utilizar la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación" (según Sampieri en su libro Metodología de la Investigación Pág. 132)

Investigación indirecta o documental: se recurre a las fuentes históricas, monografías y a todos aquellos documentos que existen sobre el tema para efectuar el análisis y la propuesta.

Se clasifica como investigación de campo ya que los datos son tomados de la realidad. Así mismo, conforma una investigación no experimental ya que se observa el fenómeno tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlo.

Por la extensión en el tiempo, es de corte transversal porque se lleva a cabo una sola vez en un mismo periodo de tiempo (octubre del año 2015 a febrero año 2016.) abarcando los distintos tópicos involucrados.

3.1.2 Método deductivo

Esta investigación parte del método deductivo ya que se utiliza muchos conceptos de diferentes autores, de otras investigaciones como textos, revistas y libros que han servido de apoyo para esta investigación y su estudio, obteniendo de esta manera conclusiones y análisis de conceptos, también se utilizó y busco teorías, para poder buscar una solución a esta problemática y de esa forma saber qué tipos de métodos implementaríamos para esta investigación.

3.1.3 Diseño No experimental.

La investigación y la realización de datos es de corte no experimental ya que no se manipulo ninguna variable durante el proceso de recolección de datos por medio de la encuesta y de las cosas que uno ha podido evidenciar en el transcurso de esta investigación.

El diseño de investigación que se utiliza es el no experimental, ya que no es susceptible de manipulación. Consideran que la diversificación de las variables se logra no por manipulación directa sino por medio de la selección de las unidades de análisis en las que la variable estudiada tiene presencia

Fuentes de información.

Fuentes de datos primarios:

Entrevista con el Gerente General Lic. Elías Chévez Ulloa de 27 años Editor general de Ineffabilis, S.A. para la recopilación de la información utilizada en este trabajo monográfico y Lic. María Martínez, directora de mercadeo de Ineffabilis

Par la Entrevista se utiliza cuestionario para obtener información de primera mano de la industria, el cual facilita la información sujeta de estudio y las necesidades de la implementación de un modelo de Evaluación del Desempeño.

Entrevistas realizadas a Personas a profesionistas en el ramo del cómic, que hemos considerado claves en el desarrollo de la Revista. Es decir, que se han entrevistado aquellas personas que "por su conocimiento de la situación o del problema creemos

que son los más idóneos y representativos de la población a estudiar". Lógicamente, no se ha tenido la misma fortuna a la hora de contactar con todos ellos y no todas las personas contactadas se han mostrado igualmente colaborativas. En la medida de lo posible se ha tratado de completar la lista inicial llevando a cabo un "muestreo de bola de nieve". El resultado final es la siguiente tabla de entrevistados:

Tabla de nombre de entrevistados

Nombre	Ocupación
Marbelly Del Socorro Gutiérrez Luna	Ingeniera Industrial
Moisés Leonel Velasquéz Jiménez	Escritor
Bianka Rosa Reyes Altamirano	Ingeniera Química
Denis Alberto Arias Gutiérrez	Diseñador Gráfico/Ilustrador
Juan Francisco Tijerino Chavarría	Diseñador Gráfico/Ilustrador

Fuentes de datos secundarios:

Se procedió al estudio de citas bibliográficas y literaturas especializadas con el propósito de mejorar y actualizar algunos conceptos referidos al Cómic Manga-Adicionalmente se adquirió información en libros, con la intención de mejorar y actualizar algunos conceptos referidos a una revista empresarial estilo manga, así como páginas Web, que nos sirvieron para documentarnos, a fin de recolectar la información necesaria para cumplir los objetivos planteados.

Con la realización de estos procedimientos se cumplió con el primer objetivo específico.

Entrevista

El método utilizado para la recolección de información es la entrevista, mediante un cuestionario de preguntas cerradas y algunas de opción múltiple acerca de la Evaluación del Desempeño.

Procedimiento para el estudio de campo.

Para llevar a cabo esta propuesta, una vez que se obtuvieron los instrumentos en base a los indicadores de las variables se procedió a la aplicación.

El proceso de levantado de la información de campo tomo 6 semanas debido a que tuvimos que acoplarnos al horario que el personal tenía disponible para atendernos, lo que garantizó obtener información veraz y confiable, sin su cooperación este trabajo no habría sido posible. Agradeciendo de antemano el tiempo que dispusieron y su valiosa colaboración.

Luego que se recolectó la información, el siguiente paso fue el análisis de los datos y posteriormente la elaboración de la propuesta, esto se realizó con la ayuda de software especializado en creación de dibujos e historietas y software de procesamiento de texto.

El proceso de elaboración nos tomó un total de 2 meses, por la dedicación a presentar una buena propuesta, posteriormente se realizó una revisión minuciosa del trabajo y por último se plasman las conclusiones y recomendaciones.

Software que se utiliza.

En este trabajo de investigación se utilizarán los siguientes softwares o programas de computación:

Para el tratamiento de la información:

Microsoft Word es un procesador de texto, que sirve para poder editar y crear texto, permite también la creación de documentos escritos y poder modificar o cambiar el

contenido del mismo. Permite colocar imágenes y editar las mismas, se puede crear cuadros de texto, los cuales también pueden ser editados. Se pueden crear Caratulas para documentos.

Para la realización de la propuesta:

Manga Studio: Este es el programa de creación de cómics por excelencia, con herramientas optimizadas para el procesamiento digital de la imagen ya dibujada en lápiz y la elaboración de viñetas o cuadros que separen cada escena.

Adobe Photoshop: Con este programa se puede realizar una edición más profunda de las imágenes ya trabajadas con Manga Studio para optimizarlas y dejarlas listas para la siguiente fase.

Adobe Indesing: Este programa es útil para la maquetación de revistas libros, periódicos o en nuestro caso historietas de un modo óptimo y profesional, este sería el último paso, finalizamos exportando un documento listo para imprimir.

Materiales Utilizados:

- Papel bond tamaño carta
- Lápiz HB (Hard Black) común
- Borrador de migas y borrador de goma
- Plumillas graduadas de la marca Artline
- Computadora de escritorio o portátil con el software instalado, con memoria RAM mínimo de 4 GB, 1 GB de video y 120 GB de espacio libre en disco
- Escáner para digitalizar el documento
- Ratón y teclado genéricos
- Tableta digitalizadora Wacom para dibujar directamente en el ordenador

VIII. ANALISIS DE LOS RESULTADOS



Ineffabilis, se traduce del latín, inefable: algo que no se puede definir con palabras. Así describe Elías Chévez, el trabajo que hace cada uno de los miembros de su iniciativa: Ineffabilis Comics & Books. Establecidos en Ticuantepe, hace un año y medio, son la primera empresa nicaragüense que vela por la realización comics.

Son **10 personas**, entre coloristas, dibujantes, diseñadores, programadores, entre otros y otras profesionales, las que conforman este colectivo, que en su página web presentan al mundo sus creaciones: **Antares, Hell Zero** y **Mystic Flare.**

Cada una de las historias relatan **temas separados** y la podés entender así, pero todas ocurren "en un mismo espacio, en un mismo tiempo", explica **Elías**, guionista y editor general de Ineffabilis, quién además recomendó "si vos leés las demás historias, te das cuenta como todo se va en lanzando. Vas a ver como un personaje que sabe algo, es porque otro se lo dijo en otra caricatura".

Datos de las entrevistas

Nombre: Marbelly Del Socorro Gutiérrez Luna

Edad (opcional): 35 años, Departamento: Managua

Empresa, Estudio o Marca: Mangakas de Nicaragua.

Cargo/Rol (guionista, dibujante, entintador, colorista, etc.): Hago todo desde

personaje hasta ventas

¿A qué edad empezaste a dibujar?

Como a los 12

¿Qué fue lo que te inspiró a empezar a dibujar?

Las series animes de los 80's

¿Tomaste cursos o aprendiste por cuenta propia?

Por cuenta propia, pero estudie dibujo pare representación de objetos.

¿Tienes algún artista favorito?

Romiko Takahashi y Shingo Araki.

¿Crees que cualquiera que pueda dibujar puede hacer comics? ¿Qué se necesita para ser un artista de comics?

No creo que cualquiera solo alguien que tenga amor a lo que hace /Talento y paciencia

¿Cuál fue tu primer trabajo profesional? (Si ya tienes algo publicado, ya sea por cuenta propia o a través de una editorial).

Comando Súper Galaxia del cual tengo dibujados 5 cap.

¿Hay alguna historia detrás de tu primer trabajo que nos quieras compartir?

Nadie pensaba que publicaría, tenía los dibujos en bocetos y cuando vi lo del One Shot los agarre y les mande todo(literalmente) el hecho es que había perdido mi cedula un día antes del cierre y solo tenía mi pasaporte de hace 20 años...ahora me rio de pensar la cara que puso Juan....

¿Piensas que el comic como industria tiene futuro en Nicaragua? ¿Sí o no? ¿Por qué?

Sí, hay futuro porque es un mercado virgen en Nicaragua sería una experiencia abrir camino. Solo hay que buscar como popularizarlo.

En tu opinión, ¿qué es lo que evita que el comic nicaragüense sea más reconocido? ¿Qué se puede hacer para que las personas lo reconozcan?

Nos enfrentamos a un mercado que consume manga y anime japonés puro, ya sea que las bajen por internet o lo compren. Creen que solo imitamos y buscan que nos parezcamos a lo que ya consumen y hay que botar esa barrera.

¿Cuáles son tus proyectos futuros?

Poner una editorial para impulsar a los dibujantes pinoleros.

Nombre: Moisés Leonel Velasquéz Jiménez

Edad (opcional): 20 Años

Departamento: Tipitapa

Empresa, Estudio o Marca: -

Cargo/Rol (guionista, dibujante, entintador, colorista, etc.): Todos

¿A qué edad empezaste a dibujar?

A los 16 años comencé a tomar el dibujo con seriedad.

¿Qué fue lo que te inspiró a empezar a dibujar?

Fue por mi deseo de ver a esos personajes que siempre estaban en mi cabeza.

¿Tomaste cursos o aprendiste por cuenta propia?

Todo lo que aprendí, lo aprendí por mi cuenta, intente buscar algún curso para adelantar mis conocimientos, pero, por desgracia no encontré ninguno que me convenciera, y con 3 dibujos al día todos los días, comencé a aprender mucho sobre

como dibujar.

¿Tienes algún artista favorito?

Es gracioso pensar en eso porque mis "artistas" favoritos serian nada más que los mismos youtubers que sigo, ejemplos como Lynxreviewer, Dayoscript y algunos otros, son aquellos que me dan el mejor contenido, charlas motivacionales y hasta

conocimiento del medio del entretenimiento. (La respuesta es rara lo sé).

¿Crees que cualquiera que pueda dibujar puede hacer comics? ¿Qué se

necesita para ser un artista de comics?

Cualquiera que pueda dibujar puede hacer un comic, pero, y aquí viene lo segundo, solo alguien que sienta pasión por eso puede ser un artista del que sienta amor por su obra y no simplemente como algo de fin de semana.

¿Cuál fue tu primer trabajo profesional? (Si ya tienes algo publicado, ya sea

por cuenta propia o a través de una editorial).

54

Mi primer trabajo profesional, con un poco de arrogancia en mi boca, podría decir que es mi primer manga(comic) es un proyecto totalmente independiente, con una inversión propia, y con casi 4 meses de esfuerzo.

¿Hay alguna historia detrás de tu primer trabajo que nos quieras compartir?

Detrás de mi primer trabajo, solo están los pensamientos de una persona que le gusta la soledad, una persona que le gusta imaginarse cosas, personas, historias, mitologías y mundos.

¿Piensas que el comic como industria tiene futuro en Nicaragua? ¿Sí o no? ¿Por qué?

Si, lo tiene, la razón por lo que lo pienso es que, en este país hay mucho talento oculto, y entre ese talento se encuentra los que quieren destacar en el arte del comic o manga, personas que sienten la inspiración para crear personajes e historias, para enseñar nuevos mundos y que les gustaría ser visto un día.

En tu opinión, ¿qué es lo que evita que el comic nicaragüense sea más reconocido? ¿Qué se puede hacer para que las personas lo reconozcan?

La respuesta es obvia, Simplemente no es algo que reconozcan, si alguien quiere hacer este tipo de cosas no va a tener apoyo en este país, la mayoría pueden ser personas que hacen todo por su cuenta e invierten por su cuenta, en este país se apoya el arte (pinturas) también la música y los deportes, pero este país no ve que el arte del comic o manga también es un arte hermoso y que al igual que las diferentes artes o actividades también deben ser apoyada

Lo que se puede hacer, buscar personas que verdaderamente tenga esa pasión por el comic y demostrar que puede ser reconocido, no solo al nivel de este país, si no del mundo

¿Cuáles son tus proyectos futuros?

Por el momento seguir con mi manga(comic), tengo muchos proyectos futuros, pero, esos proyectos estarán en las sombras por un tiempo más, ya que requiere de diferentes medios y quiero concentrarme en mi manga.

Nombre: Bianka Rosa Reyes Altamirano

Edad (opcional):

Departamento: Managua

Empresa, Estudio o Marca: Estudio en la Universidad Nacional de Ingeniería y realizo pasantía en el Laboratorio de Biotecnología de la UNAN

Cargo/Rol (guionista, dibujante, entintador, colorista, etc.): Regularmente como todos los anteriores U.U

Háblame un poco sobre ti mism@;

Depende en que ámbito me preocupes en el ámbito profesional me considero alguien responsable y amigable, en el ámbito personal puedo pecar de ser algo introvertida, y en el ámbito artístico me considero nada más que una amateur.

¿A qué edad empezaste a dibujar?

Aproximadamente cuando tenía 17 años

¿Qué fue lo que te inspiró a empezar a dibujar?

La competitividad que tenía en cierto momento con una amiga quien inicio a dibujar en clases junto conmigo.

¿Tomaste cursos o aprendiste por cuenta propia?

Diría que el 80% es autoestudio, el 10% por colaboración con otras personas que han dibujado por su cuenta y un 10% debido al taller de iniciación artística en mi alma mater.

¿Tienes algún artista favorito?

Por supuesto, pero en ese caso la pregunta fundamental sería en qué tipo de arte, en el manga adoro a dos senseis en específico Jun sensei y Hoshino sensei, en el comic de las obras de Allan Moore y Neil Geiman, en la novela desde Stephen King hasta Sir Arthur Conan Doyle, en la pintura Beksinski y creo que podría hacer una gran lista, pero consideraría estas mis más fuertes influencias en la obra de temática Manga o comic.

¿Crees que cualquiera que pueda dibujar puede hacer comics? ¿Qué se necesita para ser un artista de comics?

No creo que cualquiera pueda hacerlo, aunque sí creo que cualquiera puede dibujar, aunque en ello hay una gran diferencia entre ilustrar una obra e ilustrar una imagen. El ilustrar una historia requiere, perseverancia, esfuerzo y nervios de acero para afrontar una crítica pre-concebida a un estilo más oriental ignorando por completo un desarrollo interno y propio plenamente nicaragüense.

¿Cuál fue tu primer trabajo profesional? (Si ya tienes algo publicado, ya sea por cuenta propia o a través de una editorial).

Pues no me referiría a esta como una obra profesional (a como he dicho me considero amateur aún) pero la primera obra que se distribuyó bajo el sello art36 fueron CODE: Delirios de Grandeza (una novela ligera) y Game Over (un comic corto).

¿Hay alguna historia detrás de tu primer trabajo que nos quieras compartir? El día que lo dibujamos es un secreto a voces de que teníamos hambre por lo cual

la historia se vio muy influenciada por esta.

¿Piensas que el comic como industria tiene futuro en Nicaragua? ¿Sí o no? ¿Por qué?

Pienso que todo depende del carácter de las obras que se produzca y el público al

que estas quieran dirigirse (es decir si se produce obras de carácter infantil se tendrá

una etiqueta sobre todas las obras de que estas deben ser de carácter infantil y

viceversa con series de talle más oscuro y adulto puesto que no incitará a nuevas

generaciones a aventurarse en este arte), pero me digno a decir que si bien como

industria Nicaragua no esta tan desarrollado como otros países (España por ejemplo

con su salón del Manga o México con su Sindicato de Mangakas) está dando sus

primeros pasos , en gran medida debido al boom! Que ha tenido el anime

recientemente. Y aunque si bien como industria tiene un futuro incierto, este como

arte no desaparecerá siempre que existan artistas dedicados a producir obras

propias.

En tu opinión, ¿qué es lo que evita que el comic nicaragüense sea más

reconocido? ¿Qué se puede hacer para que las personas lo reconozcan?

La falta de una cultura de lectura, es algo que no caracteriza al pueblo nicaragüense

quienes somos jodedores, picaros y vivos más aun así no nos hemos apropiado

plenamente de este tipo de hábitos. Para alcanzar reconocimiento sería

simplemente incitar a la lectura con obras llamativas y accesibles.

¿Cuáles son tus proyectos futuros?

Sacar mi maestría en Ingeniería, terminar la magnum opus de Art 36 que es la saga

de CODE, conseguir un buen trabajo y si se puede recorrer el mundo conociendo

nuevos lugares y nuevas formas de vivir para enriquecer mi arte y mi persona.

Nombre: Denis Alberto Arias Gutiérrez

Edad: 21

58

Departamento: Managua

Empresa, Estudio o Marca: Beto Arias (Marca como llustrador) Imagen Films

(Marca como Productor Audiovisual).

Cargo/Rol: Guionista, Dibujante

Háblame un poco sobre ti mism@;

Soy una persona que le gusta ser original y creativa en sus trabajos tengo pésima

ortografía, me gusta crear historias y espero un día poder contarle al mundo mis

historias por el medio que me sea posible ya sea comic, películas, cortometrajes o

sea el este a mi disposición.

¿A qué edad empezaste a dibujar?

R: A los 13 años aproximadamente

¿Qué fue lo que te inspiró a empezar a dibujar?

R: Me gustan mucho los videojuegos y me parecían geniales los diseños de

personajes de juegos como Final Fantasy o Kingdom Hearts ilustrados por Tetsuya

Nomura y YoshitaKa Amano y así comencé a imitar su estilo de dibujo, molestando a

mis amigos dibujándolos en situaciones poco decentes (jaja) hasta que desarrollé mi

propio estilo de dibujo.

¿Tomaste cursos o aprendiste por cuenta propia?

R: Aprendí solo dibujaba mucho sobre todo en las clases de matemática para

escapar del aburrimiento, dibujaba lo que veía así fui mejorando poco a poco

¿Tienes algún artista favorito?

R: Mis artistas favoritos son Akihiko Yoshida, Hiroya Oku y Andrea Sorrentino.

¿Crees que cualquiera que pueda dibujar puede hacer comics? ¿Qué se

necesita para ser un artista de comics?

R: En mi opinión, no cualquiera que pueda dibujar puede hacer comics. Primero que

nada, lo más importante en el comic no son los dibujos sino la historia:

• Un comic debe tener un buen guion

59

 El dibujante debe saber convertir efectivamente esa conglomeración de letras escritas en el guion en imágenes capaces de contar la historia y de comunicar lo que ocurre

¿Cuál fue tu primer trabajo profesional? (Si ya tienes algo publicado, ya sea por cuenta propia o a través de una editorial).

R: Aún no he publicado nada, pero próximamente por fin podré publicar uno de mis trabajos, un comic llamado Hijo de la Anarquía.

¿Hay alguna historia detrás de tu primer trabajo que nos quieras compartir?

R: Una vez mientras leía un comic me pregunté por qué la mayoría de los héroes son tipos moralistas que quieren salvar el mundo sin obtener nada a cambio; si yo tuviera poderes sería una historia diferente. Entonces comencé a desarrollar una la historia de este personaje con una forma de pensar parecida la mía y así nació HIJO DE LA ANARQUIA

¿Piensas que el comic como industria tiene futuro en Nicaragua? ¿Sí o no? ¿Por qué?

R: Tiene un futuro incierto; la verdad no sabría decir sí o no. El problema con Nicaragua es que no apoya su cultura ni su arte, muchos prefieren ver lo que viene de afuera del país a lo que se hace dentro del país y además la gran mayoría de personas en Nicaragua no tienen hábito de lectura.

En tu opinión, ¿qué es lo que evita que el comic nicaragüense sea más reconocido? ¿Qué se puede hacer para que las personas lo reconozcan?

R: En el país hay muchas personas que intentan sacar sus creaciones, pero la gente no le pone interés porque no son cosas impresionantes, algunos dibujos no son nada llamativos a comparación con la de comics americanos o mangas japoneses y las historias son superficiales y nada interesante, en el país no se ha creado nada bueno que digamos (aún).

¿Cuáles son tus proyectos futuros?

R: Tengo muchos proyectos que espero vean la luz algún día, empezando con HIJOS DE LA ANARQUIA mi primer proyecto que será publicado, después espero publicar LEYENDAS DE LENOZIA: una épica aventura en un mundo lleno de magia, querreros y criaturas cósmicas.

Nombre: Juan Tijerino

Edad (opcional)

Departamento: Managua

Empresa, Estudio o Marca: Ineffabilis, S.A.

Cargo/Rol (Guionista, dibujante, entintador, colorista, etc.):

Director de arte/ Dibujante / Editor

Háblame un poco sobre ti mism@;

Soy Diseñador gráfico de Profesión, Músico de servicio e Ilustrador de vocación, me considero una persona seria, metódica y reservada para hablar de mí, soy comunicativo y muy observador

¿A qué edad empezaste a dibujar?

A los 7 ó 8 años

¿Qué fue lo que te inspiró a empezar a dibujar?

Las series y caricaturas que miraba en esas épocas y el ver que mis hermanos mayores también dibujaban.

¿Tomaste cursos o aprendiste por cuenta propia?

Cuenta propia (Autodidacta)

¿Tienes algún artista favorito?

Andy Kubert, John Romita Jr., Hiroaki Samura, Tetsuya Nomura, Akira Toriyama, Joe Madureira

¿Crees que cualquiera que pueda dibujar puede hacer comics?

No

¿Qué se necesita para ser un artista de comics?

El artista de comic no solo debe dibujar bien sino saber recrear la historia y poderla contar a través de sus trazos se requiere una creatividad extensa para realizar un comic y poder transportar al lector a ese mundo.

¿Cuál fue tu primer trabajo profesional? (Si ya tienes algo publicado, ya sea por cuenta propia o a través de una editorial).

- Exodus (2005)
- IX Arte (2006)
- DNA+ piloto (2009)
- Deus Saga piloto (2009)
- Vagancio (2009 Actualidad)
- Noveno Arte 2da edición (2013)
- Antares #1 (2014)
- DNA+ tomo#1 (2014)
- Hell Zero #1 (2014)
- Antares #2 (2015)
- Techno Legend#1 (2015)
- Saeta #1 (2015)
- Editor Mundo Comic 1era edición (2015)
- Comics Digitales: Mournful #1 al 4, Historia de Caballeros #1 al 3
- Soldado Desconocido (subcultura.com)

¿Hay alguna historia detrás de tu primer trabajo que nos quieras compartir? Todas las puedo compartir sobre todo mis recientes trabajos: www.ineffabilis.com

¿Piensas que el comic como industria tiene futuro en Nicaragua? ¿Sí o no? ¿Por qué?

Como una Industria, no lo tiene, porque como bien en estos últimos años gracias a las películas de súper héroes la gente se ha interesado mucho en el concepto, pero

no adoptan una cultura propia de apoyar a los artistas de este subgénero de la cultura pop, los pocos que apoyan no son lo suficiente para mantener viva la industria. Los artistas solo podemos compartir las historias por nuestros propios medios y corre el peligro que solo sea una excentricidad.

En tu opinión, ¿qué es lo que evita que el comic nicaragüense sea más reconocido? ¿Qué se puede hacer para que las personas lo reconozcan?

La falta de apoyo en general, tanto como el mismo público que prefiere seguir gastando su dinero en las marcas reconocidas y les cuesta reconocer el talento que genera su país, las empresas que no consideran esto como un negocio alternativo solo le sacan provecho para publicitarte sin dar el valor económico sustentable del producto, los artistas que por falta de formación y de estudio desvalorizan la calidad de un comic y en vez de apoyar a los grupos que se consolidan simplemente se vuelven obstáculos en el crecimiento de los demás, lo único que puede sacar adelante el comic, es promoviendo la lectura y desarrollar de una mejor manera las artes como oficio y oportunidad de generar de empleo.

¿Cuáles son tus proyectos futuros?

Continuar afianzando mis conocimientos en las artes visuales y consolidar a Ineffabilis como la mejor empresa de comic centroamericano.

IX. PROPUESTA

OBJETIVOS DE LA REVISTA

Se ha considerado los siguientes puntos como objetivos de la revista de historieta:

- Difusión del talento y la creatividad en los nicaragüenses a través de la industria del cómic.
- Proporcionar talento local para competir en las más altas esferas del cómic o la historieta a nivel nacional e internacional.
- Promover y valorar la importancia de las historietas como medios de interacción de la comunicación.
- Promover a los usuarios a promover /exponer su talento mediante la difusión de sus trabajos, para que así se vuelvan emprendedores y gestores de su propia marca, capaces de laborar tanto en publicidad, ilustración, ventas, creación de personajes, relaciones públicas, contabilidad, entre otros.

Estos objetivos garantizarán el interés en los usuarios interesados hacia el seguimiento constante de la producción de la revista en cada edición publicada.

Objetivo General

Generar conocimiento a la sociedad acerca de los beneficios de los cómics y manga por medio de una obra hecha por manos nicaragüenses y así dar a conocer que este tipo de lectura puede ser un medio educativo para los niños y los jóvenes ya que se puede utilizar para dar a conocer un hecho histórico de una ciudad, de un país, cultivar hábitos de lectura y hacer volar la imaginación.

Objetivos Específicos

- Generar un espacio donde se dé a conocer los beneficios de leer los cómics y mangas.
- Encarrillar este oficio como un negocio serio y capturar la atención de posibles patrocinadores.
- Cambiar paradigmas en Nicaragua acerca de que el cómic es solo un pasatiempo de aquellas personas que las etiquetan como "nerd" o "geek" en la cultura norteamericana y verlo como algo divertido y provechoso.

Importancia.

Es importante se dé a conocer a las personas acerca de sus beneficios, por eso se está considerando implementar un pequeño tríptico informativo que acompañe cada ejemplar, el cual constará de información acerca de los beneficios de estas lecturas, también de los diferentes autores que existen en Nicaragua y de cómo poder ayudar a aquellas personas que desean dedicarse a ser dibujantes aficionados de mangas o cómics. Lo que se espera lograr es que, al conocerse los beneficios del cómic y manga entre los niños, jóvenes y adultos, se pueda bajar la cantidad de personas que discriminan este tipo de lectura y puedan verle como lo que es: un arte.

2.2.- Proceso técnico

2.2.1.- Guion

Luego de finalizada la etapa de investigación, se pasa a la segunda fase del proyecto que, se podría llamar, la parte técnica del proceso. Se comienza realizando un guión, proceso que en este caso no es tan fácil. La realización de un guión para historietas supone concebir una narración de forma gráfica y saber dialogarla de modo por lo menos funcional. Por ejemplo, el exceso de texto, en donde se redunda lo contado a través de la imagen no agrega nada, más bien estorba.

Hay que tener en cuenta ciertos factores que intervienen en la realización del guión; se podría hablar de factores de forma y de fondo.

En los primeros, se puede encontrar cómo se distribuye el guión en la página, tipo de letra a utilizar, forma de las viñetas, entre otros. Esto viene dado mucho por la planificación que se lleve a cabo. En los factores de fondo, se ubican los personajes, ambientes, ritmo, necesidad de síntesis, entre otros.

2.2.1.1.- Los personajes

Deben estar bien definidos, no sólo en su aspecto físico, sino también en cuanto a su personalidad. En el caso de esta historieta, se podría decir que los dos

personajes principales son Hillary y Priscilla, esto sin la menor intención de desacreditar la participación de los demás personajes; sin embargo, mucho de la trama de la historia, a nivel de personas y hechos, gira en torno a estas dos figuras.

Ubicación sectorial y Física.

El lugar donde se llevará acabo la propuesta en este caso la revista informativa será pequeña empresa Ineffabilis Comics & Books ubicada en el kilómetro 14.5, carretera a Masaya.

Descripción de la propuesta.

Para las actividades para realizar la revista informativa, se mantuvo varias reuniones con la tutora Lic. Glenda Ortiz para supervisar el avance de la revista. Se realizaron varias entrevistas para tener una información concreta y real acerca de los beneficios y el origen del cómic o manga. Se entrevistó a Elías Chávez Ulloa, dueño y fundador de la pequeña empresa Ineffabilis Comics & Books,

Recursos

Los recursos que se utilizaron para realizar la revista informativa son:

Adobe Indesing: Programa que forma parte de la familia Adobe y este programa generalmente se usa para la creación de revistas o periódicos.

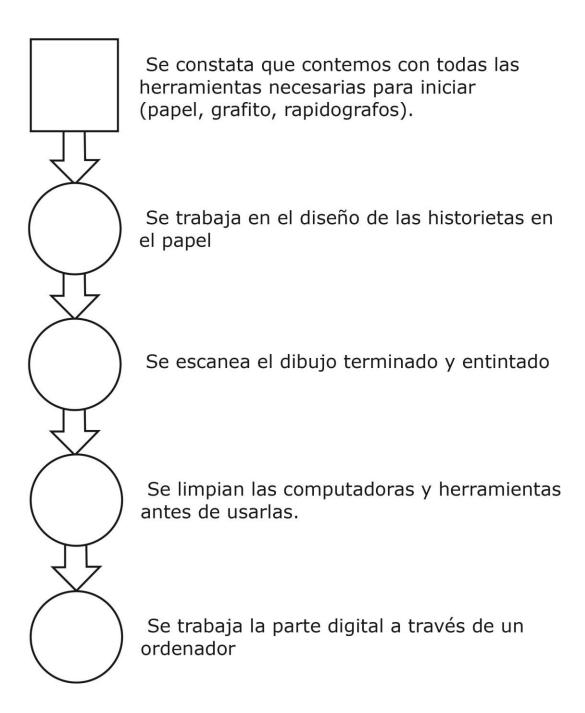
Adobe Photoshop: Este programa forma parte también de la familia de Adobe, y es utilizado para la edición de fotos, y hacer montajes y creación de imágenes.

Manga Studio: Programa de la empresa Smith Micro que facilita de sobremanera la realización del arte dirigido a crear una historieta.

Microsoft Word: Con este programa pudimos corregir algunas faltas en cuanto a la información que se iba recabando para luego pasarla Indesing. Proceso de la creación de la revista.

FLUJOGRAMA

Flujo del Proceso de la creación de historietas



Proceso de la creación de la revista.

En las siguientes imágenes se podrá aprecia la creación del Machote, ubicación de los espacios necesarios para las imágenes y el contenido textual como los títulos y subtítulos que contendrá la revista. El tamaño de la revista es de 8.5 X 11 pulgadas.



Primero se parte de un boceto muy previo, a esto se le conoce como "Storyboard" y su función consiste en hacer dibujos muy poco definidos para que se aprecie la distribución de las viñetas, ángulos de cámara, tamaño, etc.



Una vez que se somete a consenso y se acepta el Storyboard el dibujante procede a hacer el boceto final, este representa fielmente como se verá la pieza.



Ahora se procede a entintar el boceto, el entintado de una pieza puede ser forma tradicional (con tinta china) o de forma digital con software especializado.



0

Ahora se procede a hacer los grises (muy característico en el manga) y los efectos que vayan a llevar la viñeta, como líneas dinámicas (panel 2).



Se termina el proceso con algo llamado rotulación, aquí se pone básicamente todo lo que es el texto y las onomatopeyas.

Visualización de las diferentes secciones de la revista

A continuación, se mostrarán los diferentes pliegos que contiene la revista, estas están ordenadas según el número de páginas

A continuación, exponemos ilustración completa de revista.

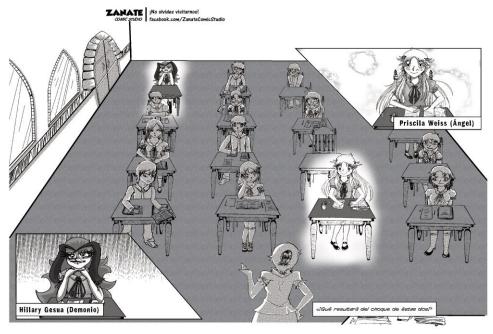
Datos técnicos

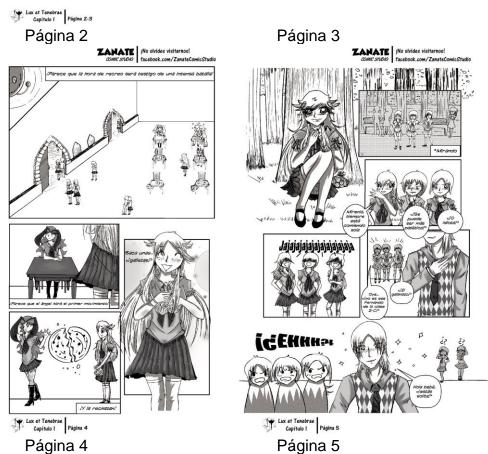
- Tamaño 9x14 pulgadas
- Número de páginas: 24 incluyendo portada y contraportada
- Páginas interiores en escala de grises, portada a color
- Páginas interiores papel bond, portada en papel satinado
- Fuente CC ComicCrazy, rango de tamaño 9-12 pts.

Créditos

- Idea original, guion, dibujo y tinta: Lucía Harter
- Storyboard, grises, tonos y compaginado: Eduardo Cisneros
- Mercadotecnia y Publicidad: Kevin Alaniz

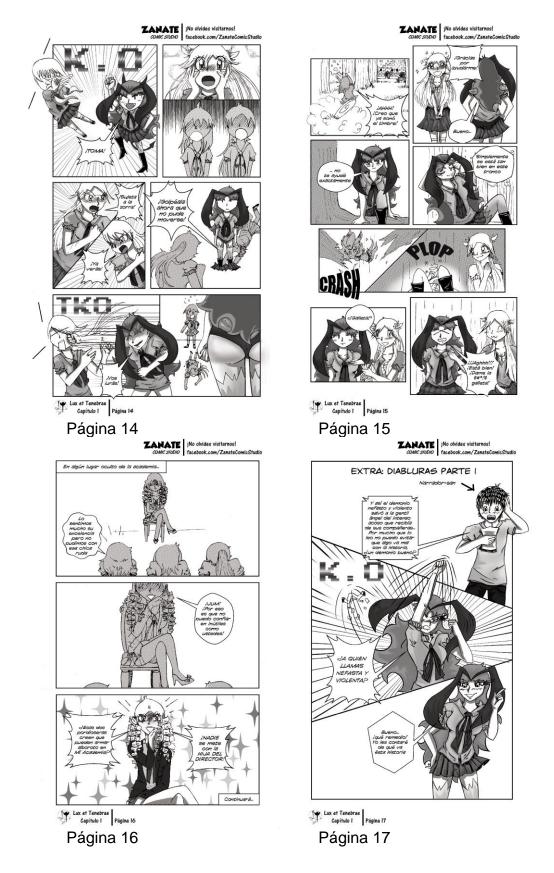














Página 20

Reverso Contraportada

X. CONCLUSIONES

Al finalizar la presente investigación concluimos que en Nicaragua la cultura del cómic está pujando por volver a ser reconocida como una forma de entretenimiento y también de vida para los que desarrollen sus propias historietas, pero creemos que aún necesita madurar ya que el momento que atraviesa Nicaragua no es quizás el más propicio.

Somos aún un país en vías de desarrollo tanto en avance tecnológico como en pensamiento, debe existir un cambio de paradigma para que las personas en general vuelvan a darle el aprecio y admiración al cómic que alguna vez tuvo.

Pudimos observar que en Nicaragua hay talento, hay personas que han podido desarrollar un estilo siguiendo los trazos de los grandes artistas de historieta a través de la historia y están haciendo su lucha contra corriente frente a un mercado difícil, conformista y chauvinista, que no consume los productos nacionales.

Hay muchos retos y barreras que superar, pero al menos ya existe una organización que está rescatando este movimiento y trayendo algo de luz para todos aquellos que quieren generar algo de ingresos a través de su trabajo.

No podemos decir de qué manera evolucionará el cómic en Nicaragua, eso depende de la actual generación de artistas, se dejarán consumir por la indiferencia de la población o lucharán por darse a conocer, eso solo lo pueden definir ellos mismos.

XI. RECOMENDACIONES

Basado en la investigación recomendamos lo siguiente:

- Que Ineffabilis Comics & Books continúe con su labor de hacer reconocer lo qué es el cómic nica y lo importante de apoyar la producción local.
- Que el gobierno y las pequeñas empresas creen campañas de apoyo para todas las formas de arte, eso incluye el dibujo e indirectamente el cómic.
- Que gobierno y sector privado creen campañas donde se incentive la lectura en niños y adolescentes, para crear un hábito de lectura que permite la apreciación de esta en todas sus formas.
- Que los jóvenes y adultos que desarrollen esta forma de arte no se desanimen y continúen avanzando en este proyecto.
- Que las instituciones educativas promuevan la creatividad y las artes en las aulas de clase de manera integral y continua, no solo en las primeras etapas.

XII. GLOSARIO

Los **agentes de socialización** son las instituciones, grupos, asociaciones y organizaciones que directa o indirectamente contribuyen al proceso de la socialización.

Boceto: Un boceto es un dibujo hecho a mano alzada, utilizando lápiz, papel y goma de borrar, realizado generalmente sin instrumentos de dibujo auxiliares. Puede ser un primer apunte del objeto ideado que aún no está totalmente definido.

Edición: Se denomina edición al acto mediante el cual se modifica una obra. En impresión posee dos acepciones o significados: la primera consiste en el proceso previo de publicación y la segunda en el proceso por el cual se crean los originales mecánicos en la imprenta o tipografía.

Estética: Es la ciencia que estudia el conocimiento sensible, el que adquirimos a través de los sentidos, la belleza y los gustos.

Estilo: Es el conjunto de características o cualidades que diferencias y distinguen una forma de hacer de otra.

Icono: Un ícono es una imagen, cuadro o representación; es un signo o símbolo que sustituye al objeto mediante su significación, representación o por analogía, como en la semiótica.

Impresión: La impresión es un proceso para la producción de textos e imágenes, típicamente con tinta sobre papel usando una prensa. A menudo se realiza como un proceso industrial a gran escala y es una parte esencial de la edición de libros.

Montaje: El montaje puede ser definido como la ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato. Consiste en escoger (antes de filmar o grabar la película), ordenar y unir una selección de los planos a registrar, según una idea y una dinámica determinada, a partir del guión, la idea del director y el aporte del montador.

Secuencia: Conjunto de elementos ordenados que se integran dentro de una línea argumental, estos elementos pueden ser planos o escenas. La secuencia supondría la narración completa de una de las unidades narrativas de la obra, teatral o cinematográfica

XIII. BIBLIOGRAFIA

Referencias Bibliográficas:

LA PRENSA 2005

McCloud, S. (1994). *Understanding comics*. New York: HarperPerennial.

Salamanca, D. G. (2013). Tebeo, Cómic y Novela Gráfica. Barcelona.

Torriente, P. d. (2001). Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta. Sevilla: Asociación Cultural Tebeosfera.

Referencias Electrónicas:

Maldonado Tomas, Introducción al concepto de diseño Universidad en línea AIU.

Disponible en: http://es.scribd.com/doc/14435351/Concepto-de-Diseno

Argote José Ignacio Definición de Diseño, Disponible en:

http://personal.telefonica.terra.es/web/banderamadrid/definicion.htm

http://es.slideshare.net/Jessimm/historia-de-la-revista-12791978

http://tecnologiajuntoacaro.blogspot.com/p/revista.html

http://mediosventajasydesventajas.blogspot.com/2007/02/ventajas-y-desventajas-de-

la-revista.html

http://groppeimprenta.com/boletines-blog/181-revistas-de-comics.html

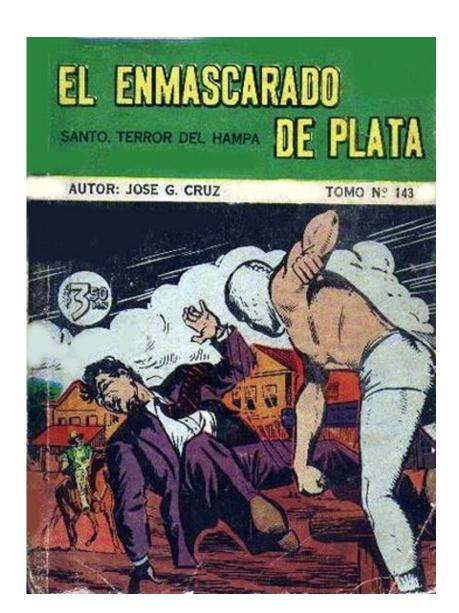
http://www.ka-boom.com.mx/info/comic2k6.pdf

http://www.ejemplode.com/61-que_es/1512-que_es_el_dibujo_manga.html

http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/16/16_1170.pdf

XIV. ANEXOS









¿Es Paquín o Pasquín? (esta fue la ganadora en Twitter)14

Paquín fue la primera revista de historietas que tuvo éxito a nivel comercial, Fue publicada por Francisco Sayrols en 1934 y se considera la primera revista de historietas mexicana Pasquín es el folleto o anuncio con arenga política que se ponía en lugares públicos para que lo leyera el pueblo, y que se le empezó a llamar a una gran cantidad de publicaciones a veces en forma despectiva

_

¹⁴ http://estoesferpecto.produccionesbalazo.com/?p=1332

Háblame	un	იიიი	sobre	ti	mism	@:
1 IUDIUIIU	ui i		30010		11110111	<u> </u>

Nombre:

Edad (opcional

Departamento:

Empresa, Estudio o Marca:

Cargo/Rol (guionista, dibujante, entintador, colorista, etc.):

¿A qué edad empezaste a dibujar?

¿Qué fue lo que te inspiró a empezar a dibujar?

¿Tomaste cursos o aprendiste por cuenta propia?

¿Tienes algún artista favorito?

¿Crees que cualquiera que pueda dibujar puede hacer comics? ¿Qué se necesita para ser un artista de comics?

¿Cuál fue tu primer trabajo profesional? (Si ya tienes algo publicado, ya sea por cuenta propia o a través de una editorial).

¿Hay alguna historia detrás de tu primer trabajo que nos quieras compartir?

¿Piensas que el comic como industria tiene futuro en Nicaragua? ¿Sí o no? ¿Por qué?

En tu opinión, ¿qué es lo que evita que el comic nicaragüense sea más reconocido?

¿Qué se puede hacer para que las personas lo reconozcan?

¿Cuáles son tus proyectos futuro?