



Calle14: revista de investigación en el
campo del arte

ISSN: 2011-3757

calle14@udistrital.edu.co

Universidad Distrital Francisco José de
Caldas
Colombia

Santibáñez Vásquez, José Daniel; Barragán, Natalie; Andrade S., Christopher; Aguirre
M., Antonella

ANÁLISIS DE LA ESTÉTICA Y LA NARRATIVA SECUENCIAL DE LA TIRA CÓMICA EL
LLANERO SOLITARIO, PUBLICADA ENTRE 1981 Y 1984, E ILUSTRADA POR RUSSEL
HEATH

Calle14: revista de investigación en el campo del arte, vol. 11, núm. 18, enero-abril, 2016,
pp. 120-137

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=279047494008>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

ANÁLISIS DE LA ESTÉTICA Y LA NARRATIVA SECUENCIAL DE LA TIRA CÓMICA EL LLANERO SOLITARIO, PUBLICADA ENTRE 1981 Y 1984, E ILUSTRADA POR RUSSEL HEATH

Artículo de investigación

<http://dx.doi.org/10.14483/udistrital.jour.c14.2016.1.a09>



SECCIÓN
TRANSVERSAL

José Daniel Santibáñez Vásquez

Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) / jsantiba@espol.edu.ec

Magíster en Comunicación Pública de Ciencia y Tecnología. Licenciado en Bellas Artes. Docente de la Escuela de Diseño y Comunicación en la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), Guayaquil.

Natalie Barragán

Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)

Magíster en Administración de Empresas. Economista con mención en Gestión Empresarial, especialización en Marketing. Docente de la Facultad de Comunicación de la Universidad Espíritu Santo (UEES), Guayaquil.

Christopher Andrade S.

Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)

Estudiante de Diseño Gráfico en la Universidad de Especialidades Espíritu Santo (UEES), Guayaquil.

Antonella Aguirre M.

Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)

Estudiante de Diseño Gráfico en la Universidad de Especialidades Espíritu Santo (UEES), Guayaquil.

Santibáñez, J. Barragan, N. Andrade, C. Aguirre, A (2015). Análisis de la estética y la narrativa secuencial de la tira cómica el Llanero solitario, publicada entre 1981 y 1984, e ilustrada por Russel Heath. Calle14, 11 (18) pp. 120 - 137

ANÁLISIS DE LA ESTÉTICA Y LA NARRATIVA SECUENCIAL DE LA TIRA CÓMICA EL LLANERO SOLITARIO, PUBLICADA ENTRE 1981 Y 1984, E ILUSTRADA POR RUSSEL HEATH

RESUMEN

El Llanero Solitario ha sido uno de los personajes más emblemáticos de la cultura estadounidense. Su paso por la radio, televisión, cine y cómics marcó toda una época en la que los vaqueros eran héroes nacionales. Uno de los medios que tuvo mayor aceptación por parte del público fue el de la tira cómica o *comic strip*, que se publicaba diariamente. Escrita por Cary Bates e ilustrado por Russ Heath, esta tira logró llevar a muchos lectores a acompañar al Llanero Solitario y a Tonto en sus aventuras. Se trata de una obra de gran calidad narrativa y visual, en la que Russ Heath expone su talento como dibujante y su capacidad para ordenar, de manera inteligente, cada elemento gráfico del cómic.

PALABRAS CLAVES

Arte secuencial, cómic, composición, Llanero Solitario, narrativa, Russ Heath.

KAWASPA RURASPA PARLASPA IMASAMI RURANKUNA ATUN KAWACHI SAPALLA LLAGTAPI, KAWACHISPA KAI WATAKUNAPI 1981-1984 CHASALLATA RURASKA SUG RUSSEL HEATH

SUGLLAPI

Kaipí kai runa Cary Bates i Russ Heath Parlame Kawachhikame imasami tukuikunata sumaska kai suti alpapi sapalla, llalischiskakuna rimaspa, kawaspa kawachispa tukuikunata kai rurai suti comic strip, kai iskai runakuna kai kilkapi parlanakumi iman paikuna uillankuna. Munankuna tukuinutata kawachinga kankuna ajai iachakuna. Allilla imapas rurangapa Kilgangapa tukuikunata kawachinkuna sumaglla apachikuna.

IMA SUTI RIMAI SIMI:

Rukaikuna, kunaurramanda, kawachii, alpapi sapalla, parlu, Russ Heath.

ANALYSIS OF THE AESTHETIC AND SEQUENTIAL NARRATIVE IN THE LONE RANGER COMIC STRIP, PUBLISHED BETWEEN 1981 AND 1984 AND ILLUSTRATED BY RUSSEL HEATH

ABSTRACT

The Lone Ranger has been one of the most iconic characters in American culture. Its passage through radio, television, film and comics marked an era in which cowboys were national heroes. One medium that was widely accepted by the public was the daily comic strip. Written by Cary Bates and illustrated by Russ Heath, this strip managed to make readers feel that they were joining the Lone Ranger and Tonto on their adventures. This is a unique work of great narrative and visual quality, in which Russ Heath shows his talent as an illustrator and his ability to sort intelligently each graphic element.

KEYWORDS

Sequential art, comic, layout, Lone Ranger, narrative, Russ Heath.

ANALYSE DE L'ESTHETIQUE ET DE LA NARRATIVE SEQUENTIELLE DANS LE *COMIC STRIP* THE LONE RANGER, PUBLIE ENTRE 1981 ET 1984, ET ILLUSTRÉ PAR RUSSEL HEATH

RÉSUMÉ

The Lone Ranger a été l'un des personnages les plus emblématiques de la culture américaine. Son passage à travers la radio, la télévision, le cinéma et la bande dessinée a marqué une époque où les cow-boys étaient des héros nationaux. Un moyen qui a été largement accepté par le public était la bande dessinée quotidienne. Écrite par Cary Bates et illustrée par Russ Heath, cette bande a réussi à rendre les lecteurs les compagnons du Lone Ranger et Tonto dans leurs aventures. Ceci est une œuvre unique de grande qualité narrative et visuelle, dans laquelle Russ Heath montre son talent de dessinateur et sa capacité à trier intelligemment chaque élément graphique.

MOTS-CLEFS

Art séquentiel, bande dessinée, mise en page, Lone Ranger, narrative, Russ Heath.

ANALISES DA ESTÉTICA E DA NARRATIVA SEQUENCIAL DAS TIRINHAS O CAVALHEIRO SOLITÁRIO, PUBLICADA ENTRE 1981 E 1984, E ILUSTRADA POR RUSSEL HEATH.

RESUMO

O Cavaleiro Solitário tem sido um dos personagens mais emblemáticos da cultura americana (E.U). Seu passo pela rádio, televisão, cinema e os quadrinhos marcou toda uma época na que os boiadeiros eram heróis nacionais. Um dos meios que teve maior aceitação pelo público foi o das tirinhas ou quadrinhos strip, que se publicava diariamente.

Escrita por Cary Bates e ilustrado por Russ Heath, estas tirinhas conseguiu levar a muitos leitores acompanhar ao cavaleiro solitário e a Tonto em suas aventuras. Se trata de uma obra de grande qualidade narrativa e visual, na que Russ Heath expõe o seu talento como desenhista e sua capacidade para ordenar, de maneira inteligente, cada elemento gráfico do Gibi.

PALAVRAS CHAVES

Arte sequencial, tirinhas, composição, Cavaleiro Solitário, narrativa, Russ Heath.

Recibido el 04 de julio de 2015
Aceptado el 22 de enero de 2016

Introducción

Uno de los personajes más emblemáticos de la cultura pop estadounidense es el Llanero Solitario (The Lone Ranger). De un simple personaje de ficción, pasó a convertirse en ícono radial, televisivo y cinematográfico. Este texto analizará su paso por el noveno arte, específicamente, el *comic strip* o tira cómica diaria entre 1981 y 1984, ilustrado por Russel Heath.

Se hará un recuento de la historia del wéstern y su adaptación al cómic, para luego narrar y establecer las características del personaje del Llanero Solitario y su participación en diferentes medios, incluyendo el cómic. También se darán breves datos biográficos de Heath y su participación en el noveno arte. Luego se analizarán los rasgos estéticos y narrativos del cómic El Llanero Solitario. Se hará un estudio de los trazos y líneas de las ilustraciones para entender su desarrollo y lenguaje. Se analizarán luces y sombras que resuelven los ambientes y las emociones que la historia transmite; la composición, los paneles y la forma en que las secuencias se crean a través de ellos; el ritmo de lectura visual establecido por el arte de Heath.

Breve historia del wéstern

El wéstern surge en 1903, cuando se estrenó *Asalto y robo de un tren*, cinta dirigida por Edwin S. Porter (Imagen 1). A partir de esta, otros artistas empezaron a recrear sus propias historias del desierto. Entre ellas, las obras de D.W. Griffith: *Twisted Trail* en 1910, Mary Pickford, *The Last Drop of Water* y *Fighting Blood* en 1911 (Browser & Irving, 2012: 7).



Imagen 1. Afiche de Asalto y robo de un tren. Película dirigida por Edwin S. Porter y publicada por Edison Studios en 1903, que dio inicio al género wéstern. Fuente: imdb.com.

Conforme más artistas publicaban sus trabajos, el género wéstern fue desarrollándose y definiendo su naturaleza. Sus atmósferas eran siempre bien

definidas: espacios amplios con llanuras áridas; zonas montañosas y ríos. Una variedad de ambientes incluían fuertes militares, estaciones de ferrocarriles y parajes indígenas. Sus historias se ubicaron en el siglo 19, época en que Estados Unidos luchaba por la conquista de la frontera en el oeste (Imagen 2).

El wéstern desarrolló historias a través de capítulos importantes del país, como las Guerras Indias, la Guerra Civil o la construcción de las vías de ferrocarril. Eventos clave fueron, por ejemplo, las actividades de Pony Express y la fiebre del oro de 1849 que se usó para reflejar la codicia de las personas (Zan, 2010: 686). Otro evento histórico para el wéstern fue el tiroteo en O.K. Corral (Octubre 6, 1881), que definió su estilo en lo que a las batallas se refiere (Imagen 3). "Estableció los tiroteos y duelos como temas centrales favoritos de comics wéstern como Hopalong Cassidy, Tom Mix, o Tex Willer" (Zan, 2010: 686).



Imagen 2. Fotograma de la película *High Noon*, dirigida por Fred Zinnemann, en 1952. Fuente: www.imdb.com.



Imagen 3. Fotografía promocional del filme *Gunfight at the O.K. Corral*, dirigida por John Sturges, en 1957 y publicada por Paramount Pictures. Fuente: www.imdb.com.

El wéstern fue popular porque reflejaba el espíritu del “Soldado Norteamericano.” Eran tiempos de posguerra, recesión, y conflictos, por lo que la personalidad patriótica y valiente de los personajes representaba modelos de conducta. Gabilliet (2010: 36) explica: “Su popularidad posguerra surgió de su capacidad de apelar al espíritu patriótico del público estadounidense. Muchos de los wésterns de aquella época se desarrollaban alrededor de problemas entre los indios y los fuera de la ley en torno a un mismo tema: La construcción del “oeste” como lugar mítico nacional en el siglo XIX.”

El wéstern en el cómic

Desde mediados de los años 30, los cómics wéstern (o de Vaqueros) empezaron a llamar la atención. Algunas de estas populares aventuras fueron *King of the Royal Mounted*, ilustrado por Allen Dean, en 1935; *Red Ryder* (imagen 4), escrito por Stephen Slesiger e ilustrado por Fred Harman, en 1938; *Big Chief Waboo*, por Elmer Woggon, y uno de los personajes más populares del género: El Llanero Solitario (The Lone Ranger), adaptado de un programa radial, creado por Fran Stricker y George W. Trendle.



Imagen 4. Portada de Red Ryder Comics, uno de los populares de la época Fuente: a-drifting-cowboy.blogspot.com

En esos años los cómics wéstern fueron muy exitosos, y empresas editoriales como Magazine Company, Chesler/Centaur Publications y Dell fomentaban el crecimiento del género, reclutando artistas para hacer publicaciones de calidad. En cuanto al género, el escritor y teórico Maurice Horn señala: “Al igual que los pioneros del Oeste eran conscientes de la apertura de una nueva frontera geográfica, los pioneros de los cómics no tardaron en darse cuenta de que estaban explorando una nueva frontera artística” (Zan, 2010: 685).

La industria iba en aumento y muchos héroes del cine y de la radio se adaptaron a cómics con historias continuas o independientes (imagen 5). “Cientos de héroes de la televisión y de películas del Oeste se han adaptado en cómics, y viceversa. El cine aprendió mucho de la atmósfera hiperbólica de los cómics y de los comic strips, especialmente en distintas técnicas de edición de películas” (Zan, 2010: 685).



Imagen 5. Portadas de cómics basados en series de televisión de los años cincuenta. Fuente: <http://western-comics.blogspot.com>

El cómic wéstern transmitía los valores estadounidenses, la cultura y folklore del país. Una característica negativa era representar a los nativos como enemigos, creándoles mala imagen y calificándoles socialmente como malos. En su libro *Native Americans in Comic Books*, Sheyashe (2008) hace un análisis sobre cómo ciertos cómics presentaban a los nativos como bárbaros que impedían el progreso y amenazaban al estilo de vida estadounidense. Cuando no se los calificaba de enemigos, eran personajes inferiores y de escasa inteligencia, muchas veces rezagados al puesto de ayudantes o asistentes de los héroes blancos. “Los indígenas se convirtieron en objetos del guión para desarrollar la historia y hacer al personaje central más heroico” (Sheyahshe, 2008: 9). Wright (2001) hace una clasificación de tres tipos de personajes indígenas típicos de esa época: “la amenaza racial,”

“el ingenuo” y “el camarada.” Esto fue un problema que fue desapareciendo a medida de que los personajes indígenas tomaban roles más importantes en las historias y a que muchos artistas indígenas empezaron a trabajar en el noveno arte. “Artistas nativos norteamericanos han trabajado en todos los aspectos del arte del cómic, incluyendo comic strips, paneles de caricaturas, caricaturas editoriales y comic books” (Chavarría, 2009).

El Llanero Solitario

Surge como personaje principal de una serie radial, transmitida el 30 de enero de 1933, por la estación WXYZ, de Detroit, Michigan, como iniciativa de Fran Striker y George W. Trendle (Moore, 1998: 2-3). Debido a su fuerte acogida, a finales de los años treinta, la ABC toma el concepto original de la radio y lleva al Llanero Solitario y a Toro (Tonto, su nombre en inglés), su compañero nativo, a la pantalla en blanco y negro, el 15 de septiembre 1949. (Acción 13, Noticias al Minuto, 2012). En total se realizaron 221 episodios y, aunque contaron con diversas variaciones que los alejaron del personaje radial, fue un éxito (Imagen 6).



Imagen 6. Escena de la serie de televisión The Lone Ranger (1949-1957). Fue protagonizada por Clayton Moore (Llanero) y Jay Silverheels (Toro). Fuente: jaysteevee.blogspot.com.

Inicialmente El Llanero Solitario se publicaba como comic strip en periódicos. “King Features Syndicate distribuyó El Llanero Solitario desde septiembre 1938 a diciembre 1971. El artista original fue Ed Kressy, pero fue reemplazado en 1939 por Charles Flandes, quien dibujó la tira hasta su conclusión.” (Dynamic Forces). En 1948, Dell Comics publicó revistas del Llanero Solitario, que eran reimpresiones del comic strip. Luego, a partir de la revista número siete, publicaron contenido nuevo. En total, Dell lanzó

145 revistas hasta 1962. También publicó anuales del personaje (imagen 7) y una adaptación de la película de 1956. En 1951 Toro tuvo su propio spin-off, del que se publicaron 31 números. Incluso Silver, el caballo, tuvo su propio título: *Silver the Horse*, con un total de 34 números. Más adelante, en 1964, Gold Key Comics empezó una nueva publicación de El Llanero. Luego, en 1981, el New York Times lanzó el segundo comic strip hasta 1984, escrito por Cary Bates e ilustrado por Russ Heath (*Dynamic Forces*). En 1994, Topps Comics publicó cuatro números de El Llanero Solitario. En el 2006 llegó una nueva producción a cargo de Dynamite Entertainment (imagen 8).



Imagen 7. Portada de la edición anual, publicada por Dell Comics en 1955. Fuente: www.loneranger-toys.com.



Imagen 8. Portada del cómic, publicado por Dynamite Entertainment en 2011. Fuente: static.comicvine.com.

El cómic

Los cómics son mensajes compuestos con imágenes y palabras, que colocados de manera correcta, causan un impacto muchas veces mayor al provocado por otros tipos de narrativa como los relatos o novelas (Royal, 2007: 7).

Pero para que una historia se transmita efectivamente, las ilustraciones deben cumplir funciones dentro de cada página y panel. Los dibujos deben comunicar lo que ocurre en la historia. El ilustrador, debe guiar la mirada del lector a través de cada uno de los paneles. La composición y estética deben tener sentido dentro de la narrativa. Deben transmitir los sucesos aunque los diálogos no existieran.

Esta es lo más importante a la hora de dibujar un cómic. Dominar el arte secuencial y la estética. “El trabajo que hacemos es tan exigente como el que tiene cualquiera de los grandes pintores. Nada que aparezca en una página de cómic es accidental, antes pasó por nuestra mente e imaginación” (Eisner, 2001).

En el Llanero Solitario se aprecia el despliegue de estas cualidades por parte de su ilustrador, Russ Heath.

Análisis del comic strip

El comic strip del Llanero Solitario tenía solo dos o tres paneles. En ese reducido espacio, Russ Heath se las arreglaba para narrar batallas, dramas, viajes, alegrías y conflictos. Sin que se vean apurados o forzados, sus personajes se desenvolvían en la trama. Para lograrlo, las gráficas seleccionadas son precisas, eliminando excesos y dejando lo esencial.

Russ Heath se apoya en recursos gráficos para ahorrar espacio. “Seleccionando una imagen en vez de la otra, un artista le puede dar señales al lector, dibujando el centro de atención en aspectos particularmente sobresalientes de la historia [...] Un artista puede dejar objetos irrelevantes fuera de las imágenes y hacer que los relevantes se destaquen, haciendo hincapié en su tamaño y ubicación” (Pratt, 2009: 113).

Pero la clave de esta narración visual diaria, se encuentra gran parte en el último panel de cada strip: la expectativa.



Imagen 9. Comic strip publicado por el diario El Universo en junio 7 de 1983.

En el panel 1 de la imagen 9, Toro conversa con una mujer sobre un asunto relevante. En el panel 2, la toma se aleja y se ve cómo un hombre, en medio de las sombras, los observa. En el panel 3, entre las rocas se ven dos siluetas oscuras. Se nota que en sus manos llevan armas de fuego. Se entiende que ambos son enemigos. La expectativa no solo es generada por lo que ocurre, sino también por cómo se ve. Si los personajes de entre las rocas hubieran aparecido iluminados, la expectativa no sería tanta. La oscuridad de sus figuras acentúa el drama y advierte que algo malo va a pasar.

Modificando la iluminación se altera la percepción de la realidad. Mientras más se ilumina algo, el espectador está más seguro de lo que ve y se siente cómodo. Pero si las luces son apagadas y las sombras predominan, la imaginación del lector empieza a funcionar. Trata de descifrar la figura escondida, pues no verla le causa intriga. La oscuridad en el dibujo comunica tensión y acentúa el momento de suspenso (Mestre, 2010: 19).



Imagen 10. Comic strip publicado por el diario El Universo en junio 8 de 1983.

En la imagen 10, en el panel 1, Toro se percató de la presencia enemiga. En el panel 2 se levanta. En el panel 3, uno de los enemigos aparece. El globo de texto indica que alguien detrás de él está hablando: un enemigo.

En la imagen 11 se ve en el panel 1 al enemigo teniendo de rehén a la mujer. Por lo que Toro suelta su arma en el panel 2. En este panel Russ utiliza un *close-up* para mostrar el ánimo con que Toro suelta su arma. Lo hace resignándose. La toma final es abierta y muestra a Toro acorralado por sus enemigos y desarmado. Una vez más las figuras oscuras de los villanos acentúan el drama.



Imagen 11. Comic strip publicado por el diario El Universo en junio 9 de 1983.



Imagen 12. Comic strip publicado por el diario El Universo en junio 10 de 1983.

En la Imagen 12 la narración se traslada al plano general de un campamento indígena. Heath traslada al lector; lo saca de la situación anterior (la de Toro) y lo coloca en un entorno y situación distinta. (Pratt, 2009: 110).

En panel 3 se genera expectativa, porque en el 2 se muestra al personaje Will muy sereno mientras conversa con Darby. Pero, en el panel 3 se ve a Will volteándose sorprendido. Se nota que Darby le dijo algo impactante que se tratará en el siguiente día.

La ilustración

El dibujo del cómic es de tipo realista. Las facciones y proporciones de sus personajes son humanas y no se deforman. Los personajes usan ropa típica del wéstern (imagen 14). La capacidad del dibujante se puede ver también en el rostro de Toro. La forma de su cara y su semblante expresan la apariencia de la raza nativa (imagen 13).



Imagen 13. Panel de comic strip publicado por el diario El Universo en junio 8 de 1983.

Aparte de los personajes, los lugares son dibujados detalladamente. En ellos se aprecian elementos del entorno, como rocas, montañas, plantas y árboles (imagen 15 y 16). Detalles importantes que le permiten al lector sentir la consistencia del mundo ficticio. “La forma en la que los globos de texto y los efectos de sonido son dibujados, junto con el diseño de personajes, entintado y elección de colores (si es que aplica), sirven para importantes propósitos de narración. Ellos le permiten al artista crear sentimientos, dar el contexto emocional de una escena e incrementar o disminuir el drama de un momento [...]” (Pratt, 2009: 110).



Imagen 14. Panel de comic strip publicado por el diario El Universo.



Imagen 15. Panel de comic strip publicado por el diario El Universo en julio 9 de 1983.

LAS CALLES DEL PUEBLO FANTASMA ESTÁN DESIERTAS...



Imagen 16. Panel de comic strip publicado por el diario El Universo en octubre 7 de 1983.

El trazo de la pluma es fino para que a las ilustraciones pueda dársele detalles (imagen 18). En la imagen 17 se aprecia una gran cantidad de líneas. No solo las que definen las formas básicas de los cuerpos. Arrugas, venas y brillos son colocados en los dibujos para acentuar su nivel de realismo. Como lo explica McCloud (1993): mientras más detalle se le dé a un dibujo, más se parecerá a su modelo real. Todo lo contrario de la conceptualización, que se basa en abstracción y simplificación.

Estas líneas de detalle son más delgadas y sutiles. El grosor ayuda a denotar profundidad. Los objetos cercanos están dibujados con trazos más gruesos que los lejanos.



Imagen 17. Comic strip publicado por el diario El Universo en junio 20 de 1983.

De lunes a sábado el comic strip no tenía color, y el artista empleaba líneas para crear sombras y volúmenes. Mediante líneas curvas tangentes a las líneas de contorno, logra darle volumen y tridimensionalidad a las imágenes planas. (Villafañe, 2002: 104)

En la imagen 17, en el panel 1, las líneas generan sombras y arrugas en el traje de Will. Líneas sutiles y onduladas ayudan a crear la textura de su cabello. En el panel 3, un conjunto de líneas crean sombras y el volumen del cinturón.

En la imagen 21 la línea se usa para proyectar a los personajes dentro de una tormenta de arena. Mediante la línea inclinada y rápida el artista transmite la ilusión. Las formas están difusas y no se ven claramente, sobre todo en el primer panel, que crea una especie de desenfoque. Líneas delgadas expresan lo liviano del viento y la arena. Así como su direccionalidad que impacta contra los personajes, proyectando la fuerza de la tormenta. (McCloud, 1993: 109-113)

En la imagen 22 las líneas crean texturas diferentes. En los primeros tres paneles, se nota que el lugar donde se encuentran los personajes es de madera. Se proyecta irregular y cargada de estrías. Otra textura es lograda en el panel siete: El humo. A pesar de no ser un objeto tangible, el dibujo comunica su forma y naturaleza a través de líneas entrecruzadas.



Imagen 22. Comic strip publicado por el diario El Universo los días 3, 4 y 5 de octubre de 1984.

Otro detalle a tener en cuenta, es el caballo, siendo un animal complejo de dibujar debido a la estructura de su cuerpo y movimientos, Heath grafica su naturaleza, sobre todo en relación visual con los personajes humanos, donde hace que ambos dibujos se vean proporcionales. La anatomía del animal es fiel a la realidad y el volumen de sus músculos se expresa mediante el uso de luces y sombras. El caballo además sirve como un recurso gráfico, porque la forma de su cuerpo es ideal para generar direccionalidad y expresar velocidad (Foster, 2003: 5).



Imagen 24. Panel del Comic strip publicado por el diario El Universo el 13 de junio de 1983.

Arte secuencial y direccionalidad

El cómic se trata de generar secuencias efectivas. Mateu Mestre (2010) explica: “cuando estamos dibujando para un storyboard o novela gráfica, antes que nada estamos narrando una historia, no creando piezas de arte para una exposición. Si el dibujo no tiene un propósito dentro de la composición principal, arrojará al espectador fuera de la narración, haciéndolo consciente del hecho de que solamente está fijando su mirada en un papel con pinceladas en vez de vivir una experiencia”. Los dibujos deben servir como elementos narradores y llevar la mirada del espectador a través de la historia.

Los paneles son encuadres donde se limita el tiempo y el espacio. En el arte secuencial, uno está estrechamente ligado al otro. “Piénsese que en un cómic o secuencia cinematográfica, los distintos cuadros espaciales se activan significativamente en la medida en que estén ordenados sintácticamente [...]” (Villafañe, 2002: 140).



Imagen 25. Comic strip publicado por el diario El Universo en junio 24 de 1983.

En la imagen 25, Heath guía los puntos de vista desde el panel 1 hasta el 3. La composición ayuda a continuar la historia.

En el panel 1 el Llanero Solitario y Will caminan entre las rocas. Sus brazos y piernas apuntan hacia la derecha del lector. Con esta composición, Heath envía la mirada del lector hacia el panel 2.

Estas líneas invisibles se encuentran en todo el cómic y ayudan a que la lectura sea fluida. “Los vectores direccionales, creados mediante líneas o cualquier otro procedimiento, además de crear relaciones plásticas entre los elementos de la composición, condicionan la dirección de lectura de la imagen” (Villafañe, 2002: 103) La línea es el elemento gráfico clave para satisfacer esta necesidad. Por ello, su uso es fundamental.

Al analizar el panel 2, se encuentra algo parecido. Una vez más los personajes conducen la mirada del lector. Lo hacen de dos maneras. Por un lado, el brazo y el arma del Llanero Solitario están apuntando al panel 3; por otro, la mirada de los personajes también apunta hacia la misma dirección. Según estudios realizados, el lector tiende a ver hacia donde un personaje esté viendo. “Miramos hacia donde la persona mira” (Weinschenk, 2011: 9).



Imagen 26. Comic strip publicado por el diario El Universo en julio 10 de 1983.

En la imagen 26, en el panel 1, una bala golpea la pistola del vaquero y la hace caer. La pistola no cae al suelo, salta hacia el lado derecho. La mano y el arma generan una línea guía que transporta al panel 2, en el que se ve al Llanero Solitario apuntando con dos armas hacia el panel 3. Los tres personajes también se encuentran mirando en la misma dirección. Contrario a esto, en el panel 3, Will está ubicado en el lugar opuesto a los personajes del panel 2 y su mirada y gesto apuntan hacia la izquierda. Cierra así la secuencia y concluye el strip.

La ubicación de los personajes genera un recorrido visual. Están ubicados de forma horizontal y asemejan el sentido de lectura de palabras o números: de izquierda a derecha (García, 2004: 21).



Imagen 27. Comic strip publicado por el diario El Universo.

En la imagen 27, en el panel 1, se ve a Gage tirado en el suelo. El enemigo frente a él lo ha herido. La composición fluye hacia la derecha. Las líneas de la nieve crecen hacia ese lado y los personajes funcionan como puntos que crean líneas imaginarias. Además, en el borde derecho del panel, la mujer apunta con sus brazos hacia el panel 2.

En el panel 2, la posición de los cuerpos crea una línea diagonal que dirige al lector hacia el extremo inferior izquierdo, guiándolo hacia el panel 3. Se hace énfasis con los puños de la mujer que apuntan en la misma dirección.

El panel 3 lleva la mirada a un recorrido de izquierda a derecha a través de cada uno de los personajes. Las líneas del terreno acentúan el trayecto. Llevan al panel 4, en donde Gage, con su mirada y brazos continúa hacia el panel 5.

El panel 5 muestra al enemigo apuntando la cabeza de la mujer. Aunque la pistola señala la parte superior izquierda del panel, hay una línea invisible que permite hacer otro recorrido. Esta línea es la que se forma de la unión de tres puntos: La cabeza del villano, la cabeza de la mujer y sus puños. Los puntos crean un recorrido visual y ayuda al lector a llegar hasta el siguiente panel.

En la última fila la acción conduce de un panel a otro. Gage lucha contra su enemigo, por lo que la fluidez debe ser rápida y limpia. Por ello en el panel 6 Gage es ubicado mirando al enemigo que está a la derecha del cuadro. Sus brazos, además, apuntan en la misma dirección.

En el panel 7 la mujer se suelta del secuestrador y lo golpea. La posición del cuerpo genera una línea que, con la pierna de la mujer, guían la mirada hacia el panel 8, donde Gage atrapa a su enemigo. Sus brazos surgen del lado izquierdo del cuadro, mientras que el rostro de su atacante se encuentra a la derecha.

La composición del panel 8 confirma el momento clave. La mujer apunta con su mirada hacia Gage. Además, el fondo está en blanco, lo que ayuda fijar la mirada en ellos.

Una vez más, el artista genera expectativa y deja al lector en suspenso.

Composición

La composición de los dibujos debe buscar siempre expresar los mensajes de cada panel. Es parte del

lenguaje simbólico (Osamu, 1985: 57). No son solo las letras las que comunican la historia en el cómic, es la fusión de ellas con los gráficos. Esto es lo que crea el arte del cómic. “Novelas gráficas y cómics van más allá de los límites del libro ilustrado, al punto en que las ilustraciones y el texto son equivalentes, cada uno complementa al otro, en vez de que las ilustraciones estén soportando o respaldando tratando de explicar el texto” (Gluibizzi, 2007: 28).

Russ Heath enfatiza las sensaciones mediante los elementos gráficos que dispone. El tipo de “toma” que se haga a los personajes y su ubicación es fundamental. “Los paneles pueden mostrar cómo los personajes y objetos físicos están ubicados en espacios diegéticos, permitiéndonos entender que Batman está golpeando en vez de que lo están golpeando. Que la cometa de Charlie Brown esta atorada en un árbol, que el tren está llegando a la estación en vez de irse” (Pratt, 2009: 110).

La imagen por sí sola debe ser capaz de transmitir emociones o sensaciones. “Pictóricamente, un panel puede informarle al lector sobre el estado emocional y otros estados mentales de los personajes contenidos en él, sin la necesidad de usar palabras” (Pratt, 2009: 110).

Así como en el cine, los puntos de vista y los diferentes tipos de planos acentúan el mensaje de cada dibujo. Dependiendo de lo que el autor desee comunicar, podrá usar tomas como “close ups” (acercamientos), “long shots” (planos largos), “montage effects” (efectos de montaje) o “birds eye views” (vistas a vuelo de pájaro) (Vigus, 1942: 168).



Imagen 28. Comic strip publicado por el diario El Universo en junio 30 de 1983.

En la imagen 28 se ve una toma de Will en contrapicado. En ella, Will deja en claro el gran tirador que es. La composición triangular del panel, muestra la imponente figura de Will y proyecta superioridad.



Imagen 29. Comic strip publicado por el diario El Universo en junio 11 de 1983.

En cambio, una toma distinta proyecta todo lo contrario. El panel 3 de la imagen 29 muestra a Will en una situación complicada. Darby lo amenaza e invita a una pelea. El ángulo y naturaleza de la composición refuerza el contexto porque a Will se lo ve en un plano inferior. El arma de Darby se impone ante un pequeño Will. Se encuentra atrapado entre el arma de Darby y el borde del panel. Una composición similar a la que utiliza Mateu-Mestre para “estrangular visualmente” al personaje (Mestre, 2012: 34).

Es importante ver que en el panel 1, 2 y 3 prevalece la figura del triángulo como forma básica de la composición. Esta es una de las formas más útiles para generar fuerza, enfoque y estabilidad, pues el ojo humano la reconoce con más naturalidad que otras (Castillo, 2012: 114). La composición triangular se hace presente de nuevo en las imágenes 30 y 31.



Imagen 30. Panel de comic strip publicado por el diario El Universo.



Imagen 31. Panel de comic strip publicado por el diario El Universo en julio 4 de 1983.

En la imagen 30, un personaje ha caído de un precipicio. El dibujo lo comunica muy bien, porque más allá de ver al personaje cayendo, el fondo en blanco acentúa la situación y expresa vacío, lo que refuerza el mensaje y le da al lector la sensación de caída.

Un recurso que también se ve en la imagen 31, donde Darby está en una situación similar.

En el arma, el entintado texturiza el material, graficando el brillo del metal. Heath muestra cómo, con el correcto uso de la línea, es posible representar al tercer plano (Villafañe, 2002: 104).

En la imagen 19 la maleza es lograda a través del cruce rápido e irregular de líneas. Las líneas en el “tipi” transmiten una sensación de tela o material ondulado. En un plano posterior se aprecian árboles. El artista los proyecta mediante líneas cortas que denotan diferencia de volumen. En un último plano, la montaña se levanta con líneas más delgadas (se encuentran en un plano muy lejano), y entrecruzadas, la textura irregular y áspera de la roca es lograda.



Imagen 32. Paneles del comic strip publicado por el diario El Universo en junio 10 de 1983.



Imagen 32. Paneles del comic strip publicado por el diario El Universo en junio 23 de 1983.

En la imagen 20 se aprecia de cerca la textura de la roca. Las líneas denotan su volumen. Las rocas entre las que está escabulléndose Will son redondeadas. En las que están más cerca, las líneas curvas forman la rugosidad del objeto.



Imagen 21. Comic strip publicado por el diario El Universo en noviembre 3 y 4 de 1983.



Imagen 32. Paneles del comic strip publicado por el diario El Universo en diciembre 7 de 1982.

La sensación de drama e intriga también se encuentra en las composiciones de Heath. El uso de luz cambia los ambientes y naturaleza de los personajes. En el panel 2 de la imagen 32, aparece un personaje entre las sombras, sembrando intriga. Lo único que Heath deja ver es un arma. Comunica la sensación de peligro; así el suspenso es mayor. Imagen 33. Comic strip publicado por el diario El Universo en octubre 12 de 1982.



Imagen 33. Comic strip publicado por diario El Universo en octubre 12 de 1982.

En el panel 1 de la imagen 33 el uso de luces y sombras transmite una sensación de muerte. Los malos amenazan con ahorcar al doctor si no encuentran el tesoro. Por ello, la imagen introduce un ambiente oscuro en el que un árbol seco refuerza el mensaje.

Composición de paneles

Los paneles de un cómic funcionan como ventanas que transportan a los mundos de ficción (García, 2004: 20). Están conectados a los sucesos que ocurren dentro de ellos.

Los paneles son herramientas que el artista usa para atrapar un momento del tiempo y expresar lo que sucede en la historia. Por ello se consideran uno de los elementos más importantes del cómic, aunque no siempre se los tome en cuenta. “Suele pasar por alto, cuando en realidad es el ícono más importante del cómic” (McCloud, 1993: 98).

Sin los paneles, el arte secuencial no funcionaría. Ellos hacen posible la transición de tiempo y espacio. “El cómic es, paradigmáticamente, una secuencia de paneles. En oposición al cine, la secuencia de imágenes presentada en cómics esta espacialmente yuxtapuesta. Esto significa que, las imágenes en cómics ocupan diferentes espacios en la misma página al mismo tiempo” (Pratt, 2009: 111).

El espacio entre paneles, llamado *gutter* o calle, también repercute en la percepción de los acontecimientos. “En el limbo de la calle, la imaginación humana toma dos imágenes separadas y las transforma en uno sola idea” (McCloud, 2009: 111). Estos vacíos son parte importante en la composición de la página. Como en la música los tiempos separan las notas formando melodías rítmicas, la calle es el espacio que genera el ritmo de la narración.

El comic strip El Llanero Solitario se mantenía con tres paneles diarios. Un espacio reducido en el que se pudo narrar efectivamente una historia día tras día.



Imagen 34. Comic strips publicados por el diario El Universo en junio 30 y julio 1 de 1983.



Imagen 36. Comic strip publicado por el diario El Universo en julio 3 de 1983.



Imagen 37. Comic strip publicado por el diario El Universo en julio 4 y 5 de 1983.

En la imagen 34 se ve al personaje Will disparando contra sus enemigos y derrotándolos. Una vez hecho esto, Will arroja su arma y piensa no volver a involucrarse en una batalla de pistolas. El ambiente parece relajarse. Pero en la imagen 36, correspondiente a la publicación dominical del comic strip, Darby aparece de entre las rocas y con arma en mano planea asesinar a Will. Darby dispara pero su tiro falla. En ese momento Wint saca un arma y ataca a Darby, quien pierde el equilibrio y cae al vacío. En la imagen 37 Wint ha sido desarmado por Toro y ya no representa una amenaza. Darby ha muerto y la pelea contra los enemigos ha terminado.

En el último strip de la imagen 37, correspondiente al día martes, se ve que en vez de usar tres paneles, se utilizaron dos.

Esto ocurre porque la situación se ha relajado un poco. La historia ha llegado a una conclusión. Los enemigos están neutralizados y fuera de combate. Ya no hay apuros. El Llanero y sus amigos han ganado el enfrentamiento y el lector puede tomar un respiro.

Los paneles prolongados ayudan a extender el espacio y el tiempo. Da más espacio a los personajes y puede liberar tensiones (McCloud, 1993: 101).

Una situación parecida se encuentra en strips anteriores (Imagen 38) de la misma historia. Cuando después de varias escenas cargadas de tensiones y apuros, el Llanero Solitario logra llegar a tiempo para salvar a Will de ser asesinado, cerrando así un momento de tensión que se iba dando desde páginas anteriores.



Imagen 38. Comic strip publicado por el diario El Universo en junio 13 de 1983.

Ocurre lo contrario en la tira dominical (imagen 36). En ellos, a partir del cuarto, acciones rápidas, importantes y tensas ocurren. Por eso sus espacios son reducidos. Heath desea que el lector se mueva rápido a través de ellos.

Si usara paneles alargados, cierta fuerza se le disminuiría a la situación. Parecería que habría calma o más tiempo para que el Llanero salve a Will, cuando en realidad tiene que hacerlo lo antes posible, pero cortes rápidos y consecutivos transmiten la fuerza y proximidad de los sucesos. Lo mismo ocurre en el cómic. Los paneles ayudan a atrapar el tiempo y a mostrarlo de diferentes maneras.

Otro ejemplo del uso de paneles rápidos se puede ver en la imagen 27, cuando empieza la acción entre Gage y el secuestrador. Son paneles de lucha y de acciones rápidas. El secuestrador está a punto de dispararle a la mujer, cuando de repente ella logra golpearlo y escapar. En ese momento Gage ve la oportunidad y corre hacia el villano. Llega hacia él y lo atrapa.

En la imagen 27 se encuentra otro tipo de técnica de composición de panel. El último panel, cuando Gage por fin atrapó al villano, tiene un formato diferente al de los demás. No tiene bordes, el dibujo en su interior no está encerrado.

El recurso es usado nuevamente en otro strip, cuando una bala logra herir a Gage (imagen 39).



Imagen 39. Comic strip publicado por el diario El Universo.

El panel sin recuadro proyecta un momento de tiempo indefinido. La imagen ya no está atrapada por los bordes, sino que esta suelta y se prolonga. Esto ayuda a que el momento perdure, por lo que es ideal para mostrar momentos de impacto. “debido a su naturaleza indeterminada, semejante viñeta puede perdurar en la mente del lector”. (McCloud, 1993: 102). Así es como el artista no solo logra transmitir emociones mediante la composición de sus dibujos, sino que también lo logra a través de los paneles.

Conclusión

El objetivo de todo creador de cómics es contarle algo a su público. Tal como McCloud (2006) menciona: “Desde que las personas se narran historias las unas a las otras, narradores como tú y yo han querido dos cosas de la audiencia. Queremos que entiendan lo que estamos diciendo, y que se interesen por ello hasta que terminemos”.

Para ello el artista de cómic debe comunicar con claridad y usar diferentes recursos para hacer que el lector siga en la historia hasta el final. Es por esto que el lenguaje simbólico de las imágenes debe ser dominado. Así como un niño aprende a escribir usando el abecedario, un ilustrador debe aprender a usar una diversidad de recursos gráficos para comunicar efectivamente. McCloud (2006) clasifica cinco elecciones claves a la hora de hacer un cómic: elección de momento, de toma, de imagen, de palabra y de fluidez.

Como se ha estudiado en las páginas anteriores, en el cómic de El Llanero Solitario se aprecia la gama de recursos gráficos usados y las elecciones tomadas en cada situación según las necesidades del ilustrador.

La observación y el estudio formal del arte de Heath, establecen su línea como clasicista, en la búsqueda de la armonía y equilibrio visual, con fuerza y energía que otorga a sus dibujos volumen, iluminación, profundidad y textura. El estilo de dibujo evoca el de pintores figurativistas como Ingres, interesado no solo por lo que las líneas representan en una superficie bidimensional, sino por lo que dicen: el trazo define mucho, con poco. El dominio de la figura humana es evidente en la abstracción gráfica de sus personajes y en las ambientaciones en las que se desenvuelven. Esto resulta en una percepción de realismo visual/gestual del strip de El Llanero Solitario. Su línea provee un ritmo visual fácil de asimilar por parte del observador/lector.

La estructura de sus entregas diarias demuestra, también, capacidad narrativa. Por medio del uso de momentos en cada panel, la obra logra comunicar eficazmente una historia en solo tres paneles diarios.

(elección de momento). La utilización de la regla de tercios para determinar un mejor encuadre, el contraste entre negros y blancos, las composiciones triangulares y las líneas dinámicas conectoras entre paneles, dan claridad y efectividad a la continuidad de la narración (elección de toma y fluidez). Y siendo el cómic una experiencia visual/textual, llena de símbolos que el lector debe descodificar en segundos, la expresividad de Heath en el uso del pincel y la pluma, transforma los segundos de lectura en una experiencia satisfactoria, pues el arte está presente, sin hacer ruido en la narrativa. Sería importante comparar su estilo visual/narrativo al de versiones más nuevas de *El Llanero Solitario*, como, por ejemplo, los comic books ilustrados por Sergio Cariello y publicados por Dynamite Entertainment en 2012, para determinar si el estilo de *El Llanero* de Heath funcionaría en la época contemporánea, más agresiva y rápida en su consumo estético.

Referencias

- Acción 13 Noticias al Minuto*. (6 de octubre de 2012). Consultado el 20 de marzo de 2014, de Accion13: <http://www.accion13.org.co/ElLlaneroSolitarioCabalgaDeNuevo.htm>
- Browser, S., & Irving, C. (2012). *Golden Age Western Comics*. (S. Browser, Ed.) New York, Estados Unidos: PowerHouse Books.
- Castillo, J. M. (2012). *La composición de la imagen del renacimiento al 3D*. España: Paraninfo.
- Chavarría, T. (2009). Indigenous Comics in the United States. *World Literature Today*, 83 (3), 46.
- Dynamic Forces*. (s.f.). Consultado el 1 de Abril de 2014, de <http://www.dynamicforces.com/htmlfiles/infodatabase.html?showInfodatabase=NS03230713152>
- Dynamic Forces*. (s.f.). Consultado el 4 de junio de 2014, de <http://www.dynamicforces.com/htmlfiles/infodatabase.html?showInfodatabase=NS03230713152>
- Eisner, W. (2001). An Interview with Will Eisner. *badazzmofo*. (D. Walker, Entrevistador)
- Foster, W. (2003). *Horses Learn to Draw Step by Step*. (H. Kellenberger, Ed.) Estados Unidos: Walter Foster Publishing.
- Gabilliet, J. P. (2010). *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*. (U. P. Mississippi, Ed., & B. B. Nguyen, Trad.) Estados Unidos: Du Pents.
- García, S. (2004). *Anatomía de una historieta*. Madrid, España: Sin sentido.
- Gluibizzi, A. (2007). *The Aesthetics and Academics of Graphic Novels and Comics*.
- Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America*, 26 (1), 28.
- Mateu-Mestre, M. (2010). *Framed ink*. Design Studio Press.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics*. New York, Estados Unidos: Harper Perennial.
- McCloud, S. (2006). *Creating Comics*. (K. T. Williams, Ed.) New York, Estados Unidos: Harper Collins.
- Moore, C. (1998). *I Was That Masked Man*. Estados Unidos: Taylor Trade Publishing.
- Pratt, H. J. (2009). Narrative in comics. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 67 (1), 110, 111, 113.
- Royal, D. P. (2007). Coloring America: Multi-Ethnic Engagements with Graphic Narrative. *Melus*, 32 (3), 7.
- Schodt, F. L. (1985). Reading the comics. *The Wilson Quarterly*, 9 (3), 57.
- Sheyahshe, M. A. (2008). *Native Americans in Comic Books: A Critical Study*. Estados Unidos: McFarland.
- Vigus, R. (1942). *The Art of the Comic Magazine*. *The Elementary English Review*, 19 (5), 168.
- Villafañe, J. (2002). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid, España: Pirámide.
- Weinschenk, S. M. (2011). *100 things every designer needs to know about people*. Estados Unidos: New Riders.
- Wright, B. W. (2001). *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Estados Unidos: The Johns Hopkins University Press.
- Zan, M. (2010). Westerns (comics). En M. K. Booker, & M. K. Booker (Ed.), *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novel* (pág. 685, 686). Santa Barbara, California, Estados Unidos: Greenwood.





Fotografía y obra de Benvenuto Chavajay