

# Evolución del perfil humano y profesional del periodista en el universo comic.



Facultad de Comunicación

GRADO EN PERIODISMO

2022-2023

Realizado por: Jorge Ramírez García

Tutorizado por: Inés Méndez Majuelos

## Índice

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>6</b>
<b>2. HIPÓTESIS .....</b>	<b>7</b>
<b>3. OBJETIVOS.....</b>	<b>8</b>
<b>4. METODOLOGÍA .....</b>	<b>9</b>
<b>5. EL COMIC .....</b>	<b>13</b>
5.1. DEFINICIÓN Y ORIGEN.....	14
5.2. EL PERIODISMO COMIC.....	18
<b>6. EL PERIODISMO EN EL COMIC, EVOLUCIÓN .....</b>	<b>24</b>
6.1. TIPOS DE COMICS .....	24
6.2. ESTÉTICA.....	25
6.3. AMBIENTACIÓN .....	34
6.4. PERFILES .....	34
6.5. PAPEL DE LA HISTORIA .....	38
6.6. TECNOLOGÍAS USADAS PARA EL DESEMPEÑO DE LA PROFESIÓN .....	40
6.7. LA PROFESIÓN EN LA CONFIGURACIÓN DE LA PERSONALIDAD DEL PERIODISTA .....	41
6.8. EL PERIODISMO COMO FACTOR DETERMINANTE DE VALORES .....	42
<b>7. CONCLUSIONES.....</b>	<b>45</b>
<b>8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>47</b>
<b>ANEXO I.....</b>	<b>53</b>
<b>ANEXO II .....</b>	<b>54</b>

## **Resumen**

En este Trabajo de investigación se aborda la evolución de la figura del periodista en el universo (o mundo) cómic, en él se investiga la importancia que el periodismo ha tenido a lo largo de las épocas en sus historias, presentando también la estrecha relación que existe ente el comic y el periodismo desde sus comienzos y su evolución hasta nuestros días, culminando en lo que conocemos como periodismo cómic. Asimismo, se han escogido diez muestras representativas de varias épocas para llevar a cabo la investigación, siendo la más antigua de 1929 y la más novedosa de 2022.

Las cuestiones principales sobre las que versan este trabajo son: la evolución del perfil del periodista; el perfeccionamiento de las tecnologías para el desarrollo de la profesión dentro del comic; el progreso de la importancia del periodismo en la historia; el avance de la imagen que posee el periodismo dentro del comic y analizar en qué tipo de historias aparece el periodismo.

## **Abstract**

This research paper addresses the evolution of the figure of the journalist in the comic universe (or world), in it the importance that journalism has had throughout the ages in its stories is investigated, also presenting the close relationship that exists between the comic and journalism from its beginnings and its evolution to the present day, culminating in what we know as comic journalism. Likewise, ten representative samples from various periods have been chosen to carry out the investigation, the oldest being from 1929 and the most innovative from 2022.

The main issues on which this work deals are: the evolution of the journalist's profile; the improvement of technologies for the development of the profession within the comic; the progress of the importance of journalism in history; the advancement of the image that journalism has within the comic and analyse what kind of stories journalism appears in.

## **Palabras clave**

Comic, Evolución, Periodismo comic, Periodismo, Superman, Tintín, Tokio Style, Venezuela crónicas de Ángel Sastre.

## **Keywords**

Comic, Evolution, Journalism comic, Journalism, Superman, Tintin, Tokio Style, Venezuela crónicas de Ángel Sastre.

## **Justificación del trabajo**

La elección de la temática sobre la evolución del papel del periodista dentro del comic para la elaboración del Trabajo de investigación viene promovida por un interés académico y profesional que coincide con un gusto personal por este tipo de obras. Desde la perspectiva académica es un tema que pocas personas han investigado. Además, el punto de vista de mi trabajo es diferente del que otros trabajos puedan plantear.

Al contrario de lo que podría esperarse de un sector que podríamos denominar en auge, la información sobre la evolución del periodista y otros aspectos del comic en español es muy escasa, o actualmente es inaccesible. Si bien existe más información en inglés esta no deja de ser extrañamente escasa, para una industria que tanta popularidad ha adquirido en las últimas décadas.

A pesar de existir estudios sobre los comics, estos se centran en otros aspectos, ignorando la evolución del periodista dentro del comic. Resulta casi paradójico que este tema no haya tomado relevancia, considerado la estrecha relación entre el comic y el periodismo. Sin embargo, gracias a los motores de búsqueda existentes en internet y la biblioteca de la universidad de Sevilla, la obtención de los recursos necesarios para desarrollar el trabajo ha resultado satisfactoria.

Por lo tanto, la justificación radica en la necesidad de realizar una investigación que explore la evolución del periodismo dentro del comic, dada la estrecha relación entre comic y periodismo. Relación que se ha hecho más sólida e importante con la llegada del periodismo comic.

## **1. Introducción**

El periodista es un personaje recurrente en los cómics, que desde sus inicios ha desempeñado un papel fundamental en la narrativa y la construcción de la trama. Con el tiempo, su papel ha evolucionado y se ha adaptado a las demandas y tendencias de la sociedad. En este trabajo de investigación, analizaremos la evolución del periodista en los cómics y su papel en la industria del entretenimiento a lo largo del tiempo, explorando cómo ha cambiado su representación y su importancia en la construcción de la historia. De igual manera, se analiza cómo ha evolucionado en su misión y su forma de representación con el paso del tiempo y la incorporación de los avances tecnológicos, que le afectan tanto en el desempeño de su trabajo como en su modo de representación visual en el cómic.

El periodismo dentro del comic se ha convertido en parte de la cultura popular en muchas partes del mundo, en especial en Estados Unidos. Varios de los héroes de Marvel o DC trabajan o han trabajado como periodistas, ejemplos de ello son *Superman* y *Spiderman* entre muchos otros. Aquellos que no lo han sido nunca han tenido una estrecha relación con la profesión, ya sea a través de personajes secundarios o por otros medios. Es un hecho que el mundo del cómic de superhéroes está bastante vinculado a la profesión de una u otra manera. Sin embargo, no es el único que disfruta de esta relación. Comics como *Tintín* fueron pioneros en el uso del periodismo como motivo para contar historias fantásticas. Pero el caso más destacado de esta relación que periodismo y cómic comparten es el surgimiento del periodismo comic.

La existencia del comic como un medio de difusión de noticias dentro del mundo del periodismo es cada vez es más aceptada entre los expertos comunicadores. Este periodismo

comic como se le conoce es una herramienta fundamental para el desarrollo del periodista en el comic, siendo en la mayoría de los casos el protagonista a través del que se cuenta la historia y la noticia. Además, es de ser una forma novedosa de comunicar las noticias también es un reclamo para atraer a que los lectores más jóvenes que son reacios a la prensa tradicional.

Si se piensa en el periodista en el comic, su papel en raras ocasiones es representado por un personaje frío y malévolo. Normalmente siempre busca el bien común y la verdad frente a las mentiras de la sociedad.

El periodista en los cómics ha tomado distintos roles, ha sido visto como un investigador, como un defensor de la verdad o incluso como un personaje secundario que ayuda a avanzar la trama. A lo largo de la historia de los cómics, el papel del periodista ha sido retratado de diferentes formas, desde un héroe sin miedo hasta un personaje caído en desgracia.

Este trabajo pretende ofrecer una visión profunda y detallada sobre el papel y la evolución del periodista en los cómics.

## **2. Hipótesis**

El periodismo es una profesión muy común en multitud de ocasiones dentro del mundo del comic. Debido a ello, la hipótesis que se pretende demostrar con la realización de este trabajo de investigación es:

Cómo la figura del periodista en los cómics ha evolucionado de tal manera que ha pasado de ser un personaje secundario a ser protagonista en historias en las que refleja la sociedad y los valores de la época en que se crearon. Así, en este tipo de comics podemos ver la evolución del perfil y rol del profesional del periodismo en el mundo que recrea cada una de esas historias.

### **3. Objetivos**

Con el fin de demostrar la hipótesis, nos planteamos alcanzar una serie de objetivos que este trabajo de investigación busca cumplir.

Los objetivos que nos hemos marcado son los siguientes:

1. Identificar los comics en los que aparecen periodistas desde los años 30 del siglo XX hasta la actualidad.
2. Analizar los distintos modelos del comic en los que aparece.
3. Analizar la evolución del perfil del periodista.

Para poder cumplir con los objetivos y la hipótesis, se plantean una serie de preguntas de investigación:

- ¿Cuál ha sido la evolución del perfil del periodista a lo largo del tiempo?
- ¿Cómo se refleja en los comics la importancia del periodismo en la sociedad?
- ¿Nos encontramos ante un modelo global de periodista en el comic en el siglo XXI, con respecto al del siglo XX? ¿Le han afectado la evolución de las tecnologías de la información y la aparición de internet en el modelo de representación del mismo?

#### **4. Metodología**

La metodología que se utilizará para la investigación en este Trabajo de investigación será el uso de una revisión bibliográfica y el análisis de los cómics seleccionados mediante el uso de una ficha de análisis cualitativa. Estos puntos se verán explicados de manera más extensa en los apartados siguientes con el propósito de lograr una mejor comprensión. Por medio de esta metodología de trabajo se analizará la evolución de la figura del periodista dentro del cómic, así como los distintos modelos de comic en los que aparece.

En primer lugar, procedemos a realizar una búsqueda preliminar para comprobar si existe algún obstáculo para la realización del presente Trabajo de investigación. La revisión se realiza con la ayuda de repositorios científicos, Google Académico, Fama (Catálogo de Biblioteca de la Universidad de Sevilla) y Dialnet. En ellos que se utilizan las mismas palabras clave para cada búsqueda: Tintín, Superman, Tokio Style, Venezuela Crónicas de Ángel Sastre, Comic, Periodismo, Periodismo comic, Periodista Comic años treinta, Periodismo comic actual.

La revisión bibliográfica se centrará en una definición de comic y periodismo comic. Se expondrán las principales características de cada uno y como estas han ido progresando a través de las épocas hasta la actualidad. Remarcaremos la importancia del periodismo comic, debido a la gran relación con el comic y su evolución desde las tiras cómicas a principios del siglo XX. Pero sobre todo por la relevancia que este género periodístico ha tomado en los últimos años por su potencial para atraer a un público más joven. Posteriormente, nos centraremos en exponer el papel que ha tomado el periodista a lo largo de las épocas en orden cronológico.

El análisis cualitativo se llevará a cabo mediante la observación y el análisis de cuatro modelos de comics que han surgido a lo largo de la historia, siendo *Tintín* el primero en publicarse, representando al modelo Fanco-belga. Seguido por *Superman* y su emblemático alter ego, Clark Kent, que representan al ideal del periodista americano de la época. El análisis de estos dos

periodistas emblemáticos en el mundo del comic y el periodismo será una pieza clave para estudiar la evolución de los roles, el perfil y la importancia que la profesión ha tenido a lo largo de la historia. También se realizará un análisis de otros comics más actuales, como son el caso de *Tokio Style* y *Venezuela: Crónicas de Ángel Sastre*. Con el Primero de estos el objetivo es ver desde una perspectiva más actual el periodismo de a pie a la par que el papel de la mujer en la profesión periodística siendo el representante del modelo japonés. Mientras que *Venezuela* aporta una visión más cruda de la realidad perteneciendo al periodismo de guerra y al periodismo comic, representado al modelo Hispano.

Los números seleccionados son *Las aventuras de Tintín: Tintín en el país de los Soviets*, publicado del 10 de enero de 1929 al 8 de mayo de 1930, *Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio*, publicado desde el 11 junio de 1942 hasta el 14 enero de 1943, *Las aventuras de Tintín: Tintín y los pícaros*, publicado en 1976, *Action comics n°1*, publicado el 18 de abril de 1938 (con portada de junio de 1938), *Superman Action comics n°479*, publicado en enero de 1978, *Superman Action comics n°958*, publicado en agosto de 2016, *Tokio Style n°1*, publicado en mayo de 2009, *Tokio Style n°2*, publicado en julio de 2009, *Tokio Style n°3*, publicado en septiembre de 2009 y *Venezuela: Crónicas de Ángel Sastre* publicado el 5 de octubre de 2022.

Nos centraremos en el análisis y la evolución de estos temas para poder alcanzar los objetivos que nos hemos propuesto en este Trabajo de investigación.

En la realización del análisis usaremos una ficha de análisis cualitativa para analizar los diferentes apartados que consideramos en este trabajo. El análisis nos proporcionará más información sobre los distintos modelos de comics que vamos a estudiar, el perfil que el periodista toma, así como la evolución de este perfil, los tipos de historias y el papel del propio periodismo. A continuación, detallamos la ficha de análisis utilizada.

➤ Ficha de análisis cualitativa

1. Modelo de comic: Analizaremos los distintos de comic según:

- Tipos de comics: Clasificaremos los comics según el formato impreso y el número de páginas. Estos estarán divididos en:
  - Grapa: siendo este el formato estándar del comic americano. Tiene forma de revista y su periodicidad es desde semanal a mensual con una extensión alrededor de 24 a 32 páginas (Manolotempesta, 2016).
  - Álbum europeo: con tapa dura y a todo color. La cantidad de páginas depende de los autores, al igual que su periodicidad (Manolotempesta, 2016).
  - Novela gráfica: que no tiene un límite en la longitud de la obra, y suelen ser obras que superan ampliamente las 50 páginas (Illescas, 2020).
  - Mangas: estos suelen superar las 200 páginas cuando se tratan de tomos recopilatorios y se dividen en muchos volúmenes de un tamaño mínimo de 12x17cm (Manolotempesta, 2016).
- Estética de dibujo utilizados: se analizan los distintos estilos de dibujo que tiene cada modelo de comic y se clasificaran desde el estilo de las caricaturas, donde se exagera o distorsiona la apariencia física de una persona que suele perseguir un efecto humorístico (Gracia, s.f), hasta el hiperrealismo, en el que se reproduce la realidad con una nitidez y definición semejante a la exactitud fotográfica, pero aplicando técnicas pictóricas o escultóricas que hacen la imagen más vívida que la mera fotografía (Imaginario, s.f). También se analizará el formato de viñeta que utilizan para el desarrollo y orden de los acontecimientos. Por otra parte, analizaremos el uso del color. A pesar de que a lo largo de la historia el coloreado nunca se consideró muy significativo, actualmente se considera tan importante para los cómics como cualquier otro aspecto del proceso creativo (Chiarello & Klein,

2004). El principal objetivo del color en los cómics suele ser la de establecer un estado de ánimo, hacer fluir la historia a través de diferentes escenas y apoyar las intenciones dramáticas del escritor y los artistas (Chiarello & Klein, 2004). Esto produce distintas reacciones en los lectores con el uso o la ausencia del color.

- Ambientación: Con este apartado se pretende analizar los fondos de las escenas en los que sucede la historia. El fondo es un elemento importante en la narración de la historia siendo unas de sus funciones principales aportar profundidad a la viñeta (La importancia de los fondos en el comic, s.f).
2. Perfil del protagonista: examinaremos las características personales del periodista dentro del comic. Así mismo se realizará un análisis sobre la evolución que estas han tenido.
  3. Perfil del profesional: analizaremos qué tipo de perfil profesional tiene el periodista dentro del comic, es decir, qué tipo de periodismo desarrolla. También se realizará un análisis sobre la evolución de estas características.
  4. Tipos de Historias: Analizaremos en qué tipo de historias aparece la figura del periodista en el comic, por medio de los comics seleccionados para el estudio.
  5. Papel del periodismo: Analizaremos el papel del periodismo en el comic según:
    - El papel que tiene en la historia: Estudiaremos el papel del periodismo dentro y fuera de las historias analizadas.
    - Tecnologías que usa para su desempeño: Observaremos cómo ha sido la evolución de la tecnología usada por el periodista dentro del comic para el desempeño de la profesión, pasando por la libreta, la cámara de fotos, la llegada de internet y las tecnologías digitales.
    - El papel que juega en la configuración de la personalidad del periodista.

- El papel de periodismo como factor determinante de valores: estudiaremos cuáles son los factores que mueve los intereses del periodista dentro de las historias analizadas y los clasificaremos como positivos o negativos.

## **5. El Comic**

La representación que se hace dentro de los comics de la figura del periodista siempre ha resultado muy beneficiosa. El cómic ha sido un medio de comunicación y entretenimiento popular durante décadas y su influencia en la cultura popular es incuestionable. Sin embargo, a menudo se pasa por alto su capacidad como medio de periodismo y su capacidad para informar y sensibilizar sobre temas importantes. En el ámbito internacional, existen diferentes modelos de periodismo dentro del cómic, cada uno con su propio enfoque y estilo único.

Según Bill Knight, profesor de periodismo e investigador de Universidad de Western Illinois, los periodistas a menudo aparecen en novelas, películas y otras formas de entretenimiento, pero uno de los más perdurables es la figura del periodista en los cómics (Knight, 2011). Como Knight (ibidem, 2011) explica, la opinión sobre el periodismo en el comic se destaca notoriamente de los demás medios:

La representación de los periodistas en los cómics no es tan negativa como en las películas y en la TV, de acuerdo a Katherine Ann (Beck) Foss en su tesis de maestría en la Universidad de Minnesota, “Es un ave, es un avión, es un periodista”. En realidad, en el cine hay más periodistas poco éticos o corruptos que reporteros decentes y honrados.

Uno de los principales motivos es la estrecha relación que existe entre el comic y el periodismo desde los comienzos del comic. Debido a su relación, ambos han crecido simultáneamente con una conexión muy cercana que se ha exteriorizado a lo largo de los años.

La figura del periodista ha estado presente en numerosas obras relacionadas con la producción de comics, como las estadounidenses, las franco-belgas, las hispanohablantes y las japonesas.

Sin embargo, son pocas las ocasiones en las que un periodista toma el papel protagonista de la historia.

### **5.1. Definición y origen**

El cómic es una forma de narrativa secuencial que combina imágenes y texto para contar una historia o transmitir un mensaje. McCloud (1993) defiende que el cómic se puede definir como "juntar imágenes y palabras para contar una historia o expresar una idea". Esta forma de arte ha sido utilizada tanto para el entretenimiento como para la educación y la reflexión crítica (Beaty, 2012).

El origen del cómic se sitúa en la prensa del siglo XIX, las historietas eran una forma de llenar los espacios vacíos que existían entre las noticias. El más representativo es *The Yellow kid*, una tira cómica creada por el dibujante estadounidense Richard F. Outcault a finales del siglo XIX. Se considera la primera tira cómica moderna y su popularidad marcó el inicio de la era del cómic. La tira cómica fue publicada por primera vez en el periódico estadounidense "New York World" en 1895 y posteriormente en el "New York Journal" (Gifford, 2015).

La tira cómica presentaba diálogos en viñetas y fue una de las primeras en utilizar globos de diálogo para indicar quién estaba hablando (Kunzle, 1973). *The Yellow Kid* fue muy popular en su época y sus personajes se convirtieron en iconos culturales, apareciendo en productos comerciales como cigarrillos y juguetes. La tira cómica también sentó las bases para el uso del color en los cómics, ya que la camiseta amarilla del personaje se convirtió en un símbolo icónico. Su popularidad y su impacto cultural fueron muy significativos en su época y su legado ha influenciado a generaciones de artistas y dibujantes de cómic (Gifford, 2015).

Desde entonces, el cómic ha evolucionado y se ha convertido en una forma de arte en sí misma, con un lenguaje propio y un amplio abanico de géneros y estilos. El cómic es un medio que abarca desde las historietas infantiles hasta las novelas gráficas más complejas y sofisticadas.

Utiliza diversos recursos gráficos como el dibujo, la tipografía, la composición y el color para representar personajes, ambientes y situaciones. Los dibujos en los cómics pueden variar desde caricaturas simples hasta dibujos detallados y realistas. Además, los elementos gráficos y los textos se organizan en viñetas que se leen de izquierda a derecha y de arriba abajo (McCloud, 1993).

El cómic ha ganado reconocimiento y prestigio en el ámbito académico y cultural, siendo objeto de estudio y análisis por parte de la crítica y la teoría literaria (Beatty, 2012). Estos han sido utilizados para abordar diversos temas, ya sean sociales, políticos o culturales. También han sido empleados para difundir mensajes sobre la igualdad de género, la diversidad, la justicia social y la lucha contra la discriminación. Sin embargo, en ocasiones se han usado como propaganda política. Los comics del “Capitán América” son un claro ejemplo, estos se usaron durante la segunda guerra mundial como propaganda antinazi y posteriormente antisoviética durante la guerra fría.

El cómic es un medio de comunicación de masas que ha sido utilizado para llegar a audiencias de todo el mundo. Las historias se han contado en una variedad de formatos, incluyendo revistas periódicas, libros encuadernados, y en la era moderna, en línea y en aplicaciones móviles. El cómic ha sido utilizado tanto para el entretenimiento como para la educación y la difusión de mensajes importantes (McCloud, 1993).

En el ámbito académico se ha analizado en términos de su impacto cultural y social. Ha sido utilizado para explorar temas como la identidad, la justicia social, la política y la religión (Sabin, 1996). La forma en que se utiliza el medio para contar historias también ha sido objeto de estudio y se ha analizado cómo los elementos gráficos y los textos pueden utilizarse para crear una experiencia de lectura única.

En términos más técnicos, el cómic es considerado una forma de arte secuencial, ya que utiliza la secuencia de imágenes para contar una historia. La historia se divide en paneles, cada uno con una imagen y a menudo con texto que ayuda a transmitir el mensaje (Harvey, 1994). Estos paneles se organizan en secuencias para contar la historia de forma fluida, y la secuencia de paneles a menudo incluye cambios de perspectiva y escenas de acción.

En resumen, el cómic es una forma de arte que utiliza imágenes y texto para contar una historia o transmitir un mensaje, que se divide en paneles y viñetas organizadas de forma secuencial para que el lector siga la historia. Desde su origen en la prensa periódica del siglo XIX, el cómic ha evolucionado y se ha convertido en un medio que abarca una amplia gama de géneros y estilos. Ha sido objeto de estudio y análisis en cuanto a su impacto cultural y social, por su capacidad de comunicación de masas (Eisner, 2008). Además, el cómic ha ganado reconocimiento y prestigio en el ámbito académico y cultural, siendo utilizado para abordar temas sociales, políticos y culturales (McCloud, 1993; Groensteen, 2007).

Las características del cómic incluyen la combinación de dibujos y texto para contar una historia. Para delimitar la narrativa y el orden de lectura de la historia, lo normal es la utilización de viñetas, el uso de bocadillos de diálogo para mostrar las conversaciones o pensamientos de los personajes. Otro aspecto importante es la representación de la acción y los movimientos a través de la expresión de los personajes y los fondos (McCloud, 1993).

Los cómics han sido valorados y utilizados en todo el mundo para contar historias con una amplia variedad de géneros, que abarcan desde la ciencia ficción hasta la comedia o la biografía. Estos han sido utilizados como una herramienta educativa para enseñar historia, literatura y otras materias (Lent, 2010).

En la actualidad, el cómic sigue siendo un medio popular de entretenimiento y arte, y se ha beneficiado de la llegada de nuevas tecnologías, como el uso de medios digitales para la creación y distribución de cómics.

Además de las características ya mencionadas, existen otras que son comunes en la mayoría de los cómics:

- **Narrativa:** El cómic se caracteriza por contar historias mediante una secuencia de viñetas organizadas de forma secuencial. Por lo general las viñetas se leen de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo en la gran mayoría de comics, a excepción de los japoneses, donde el orden de lectura es de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo. Las viñetas ayudan a contar la historia, proporcionando una sensación de movimiento y fluidez. También puede contener saltos temporales o flashbacks, lo que permite una mayor complejidad en la narrativa (Cohn, 2013).
- **Dibujos:** Los dibujos son la parte visual del cómic y son esenciales para contar la historia. Existen diversas técnicas de dibujo, que van desde lápices y tintas hasta técnicas digitales. También hay varios estilos de dibujos, realistas, caricaturescos o abstractos. Estos usualmente pueden utilizarse para establecer el ambiente, la emoción y el tono de la historia. En algunos casos, los dibujos pueden incluir elementos simbólicos o metafóricos que complementan la narrativa (Hatfield, 2005).
- **Texto:** El texto es una de las partes fundamentales del cómic. Se utiliza para representar el habla de los personajes, sus pensamientos y emociones. El texto se muestra dentro de bocadillos que suelen tener forma de burbujas, contienen el texto y están conectadas a los personajes, o en cuadros de texto, que son cuadros que contienen el texto y no están conectados a ningún personaje en particular. El texto también puede utilizarse para proporcionar información de fondo o para avanzar la trama (Cohn, 2013).

- **Personajes:** Los personajes son la parte central del cómic y se utilizan para contar la historia. Los personajes pueden ser humanos, animales o incluso objetos y tienen personalidades únicas y motivaciones que impulsan la trama. Los personajes también pueden tener relaciones entre sí, lo que contribuye a la complejidad de la narrativa (Hatfield, 2005).
- **Fondos:** Los fondos son la parte de la viñeta que representa el escenario donde se desarrollan los acontecimientos de la historia. Pueden ser simples o detallados, dependiendo del estilo utilizado y de la necesidad de la historia. Los fondos también se pueden utilizar para crear entornos específicos, como ciudades o paisajes (McCloud, 1993).
- **Colores:** Por norma general se utilizan los colores como una manera de realzar la narrativa y el dibujo. Dependiendo del tipo de comic estos usaran los colores recurrentemente o usaran únicamente el blanco y negro. Ambos estilos suelen utilizarse para crear un ambiente específico, diferenciar las escenas o resaltar algunos aspectos de la trama (McCloud, 1993).

## **5.2. El periodismo comic**

El periodismo comic sigue siendo una forma innovadora de presentar la información por medio de la combinación de elementos visuales y textuales. Tiene un impacto significativo en la audiencia debido a su capacidad para presentar información de manera atractiva y accesible (McCloud, 1993). Los cómics periodísticos pueden llegar a una audiencia más amplia que otros formatos periodísticos, especialmente entre los jóvenes y los lectores que no están interesados en el periodismo tradicional. Además, el periodismo cómic puede ayudar a la audiencia a comprender temas complejos de manera más efectiva, al presentarlos de manera clara y visual.

En términos generales, el periodismo comic se sitúa en la intersección de dos disciplinas (Cohn, 2013). Por un lado, se basa en los principios fundamentales del periodismo, como la precisión,

la imparcialidad y la objetividad, para transmitir información verificada y contrastada (Gardner, 2007). Por otro lado, utiliza las técnicas narrativas y gráficas propias del cómic para dar vida a los hechos, crear personajes y escenarios, y presentar la información de manera visualmente atractiva (Abel & Madden, 2008).

Históricamente se remonta a principios del siglo XX, con la creación de publicaciones que incluían tiras cómicas que abordaban temas de actualidad y noticias. La aparición del cómic como forma artística independiente en la década de 1930 llevó a una mayor sofisticación en el uso de la narrativa gráfica para contar historias. Sin embargo, el desarrollo más significativo del periodismo comic se produjo a partir de los años 80, cuando el género del cómic empezó a ser reconocido como una forma de arte y literatura legítima, y se empezó a experimentar con su aplicación en el periodismo (Hatfield, 2005). En las últimas décadas, el periodismo cómic ha ganado popularidad en todo el mundo, especialmente en América Latina y Europa, donde se han establecido varios festivales de cómics dedicados exclusivamente a este género.

Hoy en día, el periodismo comic se utiliza en diferentes contextos, desde la prensa hasta la televisión, y aborda una amplia variedad de temas, desde la política y la economía hasta la ciencia y la cultura popular (Green & Myers, 2010).

Este tipo de periodismo es una forma emergente de periodismo visual que tiene el potencial de llegar a una audiencia más amplia y presentar información de manera efectiva y atractiva. Su enfoque narrativo y su capacidad para presentar información de manera rica y detallada lo hacen una herramienta valiosa para los periodistas que buscan llegar a una audiencia más amplia y diversa.

El periodismo cómic se define como una forma de periodismo que utiliza imágenes y texto para contar historias de una manera visualmente atractiva y accesible (McCloud, 1993). Según la Asociación Nacional de Periodismo Cómic (NCS), el periodismo cómic "es la forma de

comunicación que combina el arte del dibujo y la escritura periodística para contar historias, informar sobre noticias y crear opiniones" (NCS, 2018). El periodismo cómic también puede incluir elementos de reportaje, investigación y entrevistas, lo que lo hace similar al periodismo tradicional en términos de su contenido informativo.

Tiene una larga historia que se remonta al siglo XIX, cuando los periódicos comenzaron a publicar caricaturas políticas para comentar sobre los eventos ocurridos y criticar a los gobernantes políticos y a la sociedad en general.

A partir de la década de 1960 que el periodismo cómic se convirtió en una forma popular de periodismo, gracias a la obra del periodista estadounidense Joe Sacco, quien utilizó los cómics para reportar sobre la Guerra de los Balcanes (Sarmiento, 2019). Sin embargo, fue en la década de 1970 cuando el periodismo cómic como forma de periodismo independiente comenzó a emerger (McCloud, 1993).

Las técnicas de dibujo y narración que utiliza son maneras más visuales y atractivas para contar historias, lo que permitió que las historias llegaran a una audiencia más amplia (McCloud, 1993). Desde entonces, el periodismo cómic se ha utilizado en una variedad de contextos, incluyendo el periodismo de investigación, la crónica y el reportaje. Los cómics periodísticos a menudo se centran en temas sociales y políticos, y pueden ser una forma efectiva de comunicar información a audiencias jóvenes y diversas.

Una de las principales ventajas del periodismo cómic es su capacidad para transmitir información de una manera accesible y atractiva. Las imágenes y el texto combinados pueden ayudar a aclarar y simplificar información compleja, lo que puede ser especialmente útil para audiencias que tienen dificultades para comprender información escrita. Además, el periodismo cómic puede ser una forma efectiva de llegar a audiencias jóvenes y atraer su interés en los temas cubiertos McCloud, Scott. (1993).

El periodismo cómic también puede ser utilizado para contar historias emocionales y humanas de una manera impactante. Las imágenes pueden transmitir una gran cantidad de información en una sola viñeta, lo que permite al lector sentir una conexión emocional con la historia y los personajes. El periodismo cómic también puede ser utilizado para proporcionar una perspectiva única sobre un tema, lo que puede ayudar a los lectores a comprender mejor los problemas sociales y políticos McCloud, Scott. (1993).

A pesar de su popularidad entre los jóvenes, el periodismo cómic también presenta algunos desafíos. Uno de los desafíos es la falta de aceptación del periodismo cómic como forma de periodismo legítimo por parte del periodismo convencional y los medios de comunicación. Algunos críticos argumentan que el periodismo cómic no es tan riguroso como el periodismo tradicional y que las imágenes pueden distraer de la información importante. Por este motivo muchos comics-reportajes son clasificados mayormente como novelas gráficas y no un género periodístico (Gisbert, 2022). Además, el proceso de creación de historietas puede ser lento y laborioso, lo que puede limitar la cantidad de historias que un periodista cómic puede producir. Otro problema es la propiedad intelectual. El uso de imágenes en el periodismo cómic plantea algunas preguntas sobre quién tiene los derechos de autor de la obra, sobre todo si el periodista utiliza imágenes que no le pertenecen intelectualmente. Otra preocupación es la precisión y la objetividad de la historia contada, especialmente cuando se trata de temas políticos y controversiales.

En conclusión, el periodismo cómic es una forma de periodismo que utiliza el formato de los cómics para contar historias. Tiene una larga historia y se utiliza en una variedad de contextos, incluyendo el periodismo de investigación, la crónica y el reportaje. Los cómics periodísticos pueden ser una forma efectiva de comunicar información a audiencias jóvenes y diversas, y son promovidos por organizaciones como la Asociación Nacional de Periodismo Cómic (NCS). El

periodismo cómic es una herramienta valiosa para los periodistas que buscan contar historias de una manera más visual y creativa.

En cuanto a sus características, el Periodismo Cómic es una forma de periodismo que combina la narrativa gráfica con el periodismo tradicional para transmitir información de manera visual y atractiva. Según el periodista y profesor de Periodismo Cómic, Randy Duncan, esta técnica permite "la representación visual de la realidad para comunicar hechos, temas, historias y opiniones a través de imágenes y palabras" (Duncan, 2010).

Entre las características más relevantes del Periodismo Cómic se encuentran:

- La combinación de la narrativa gráfica con el periodismo tradicional haciendo la información más visual y atractiva: Utiliza los elementos del cómic para contar historias reales, proporcionando una experiencia de lectura visualmente atractiva y emocionante combinando narrativa gráfica con periodismo tradicional.
- La representación la realidad es más impactante y emocional: Tiene la capacidad de representar la realidad de una forma emocionalmente, impresionante y poderosa. La combinación de la narrativa gráfica con la información periodística permite que el lector experimente la historia más profundamente, creando así una conexión personal con los temas que se exhiben (Sacco, 2011).
- Tiene la capacidad de llegar a audiencias más amplias que otros medios de comunicación: La narrativa visual y emocionalmente impactante del cómic lo hace accesible para una audiencia más amplia, lo que lo convierte en una herramienta efectiva para comunicar información a una audiencia amplia y diversa (Duncan, 2010).
- Proporcionar contexto y explicación de lo sucedido de manera clara y concisa: A través de la combinación de imágenes y texto, el Periodismo Cómic puede exponer

información compleja de una manera fácil de entender, lo que lo hace útil para comunicar temas complejos a una audiencia amplia (Duncan, 2010).

- Es útil para comunicar temas complejos de una manera fácil de entender: La combinación de imágenes y texto permite al lector comprender conceptos abstractos de manera visual y dinámica, lo que lo convierte en una herramienta efectiva para educar y sensibilizar a la audiencia (Bors, 2010).

## **6. El periodismo en el Comic, Evolución**

El presente apartado tiene como objetivo principal analizar los resultados obtenidos a través de las fichas de análisis de cualitativo y cuantitativos (disponible en el Anexo I). A lo largo del análisis, se exploró la representación y el papel de los periodistas dentro del mundo de los cómics.

Para llevar a cabo este análisis, se recolectó una muestra representativa de cómics de diferentes géneros y épocas como bien se explica en la metodología del trabajo. La selección de cómics se realizó mediante un proceso exhaustivo de revisión bibliográfica dentro de los volúmenes de los comics seleccionados.

Una vez recopilados se procedió a realizar el análisis cuantitativo y posteriormente se procedió a una lectura profunda de las obras para llevar a cabo el análisis cuantitativo. En él se recopila la información sobre el tipo de comic que es, su estética, el uso del color y el blanco y negro, su ambientación, las características personales del periodista, el perfil profesional que este desempeña, los tipos de historias de los comics en los que aparece, el papel que el periodismo tiene dentro y fuera de la historia, las tecnologías que se usan, la configuración que el periodismo tiene en la personalidad del periodista y el tipo de valores que aporta en periodismo. Siguiendo estos apartados, que se encuentran detallados en la metodología, también se ha podido realizar un análisis evolutivo general del papel del periodista.

### **6.1. Tipos de comics**

Según la clasificación realizada en la parte de metodología, podemos observar que la proporción entre álbum europeo, grapas y mangas se encuentra bastante equilibrada con tres ejemplares de cada tipo. Lo que deja a la novela gráfica con un único representante, que coincide con el único representante del periodismo comic.

El resultado es bastante lógico, teniendo en cuenta que la aparición del periodismo comic como un genero es bastante reciente, en comparación con el resto de las obras analizadas. Además,

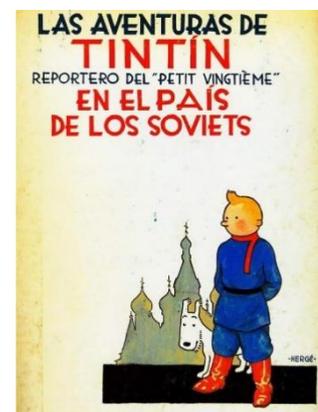
por la naturaleza de la historia, es necesario un formato que impida la pérdida de información sobre lo que se lee, siendo la mejor opción la novela gráfica. Formato que suele ser menos popular que el resto, debido a su formato y elevado coste, en comparación con los demás tipos de comics.

## 6.2. Estética

Continuando con el apartado de estética, se expondrá la evolución que cada comic ha tenido individualmente. Para ello se tomará en consideración la evolución en los estilos de dibujos utilizados, los cambios realizados en la variedad de las viñetas utilizadas y la evolución e importancia que el uso del color y blanco y negro han desarrollado en cada obra. Además de este análisis individual, de la evolución de cada obra con respecto a su antecesora, también se analiza la evolución general de las obras en su conjunto con los mismos parámetros. En este apartado, además, se incluirá el porcentaje de las obras que usan el color en alguna parte de la obra y el porcentaje en el que es utilizado el blanco y negro.

### ➤ *Las aventuras de Tintín: Tintín en el país de los Soviets.*

Comenzando en orden cronológico, el estilo de *Las aventuras de Tintín: Tintín en el país de los Soviets* que usa Hergé es un estilo propio de las historietas franco-belgas, llamada "Línea clara". Este estilo se caracteriza por la delimitación de las figuras mediante una línea continua y depurada. La ausencia de tonos intermedios, manchas de negro y efectos de sombra y luz. La utilización sintética de unos personajes gráficamente caricaturescos en un entorno realista. Sin embargo, en esta ocasión no existe gran realismo en los fondos.



Portada de *Las aventuras de Tintín: Tintín en el país de los Soviets*. Imagen extraída mediante la herramienta de recortes de Windows del PDF del siguiente [enlace](#)

Respeto la división de la página y sus viñetas tiene una estructura de escenario teatral italiano y la utilización sistemática de planos largos (Remesar, 2016). Las viñetas que utilizan son cerradas, el contenido no sobresale de los márgenes.

En cuanto al color, existe una ausencia total, en su lugar utiliza una combinación entre el blanco y negro que representa cuando están a oscuras.

El estilo utilizado en esta primera obra se convierte en el utilizado en las demás aventuras de Tintín, con cambios en el uso de las viñetas y en el color en las siguientes historias.

➤ *Action comics N.º 1.*

El estilo usado en la primera aparición de Superman se trata de un estilo de caricatura. Por otra parte, dentro de la caricatura existe una intención de acercarse a un estilo más realista que no consigue del todo, algo típico de los comics de superhéroes la época en la que se publica.

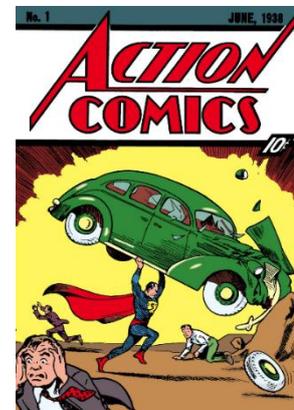


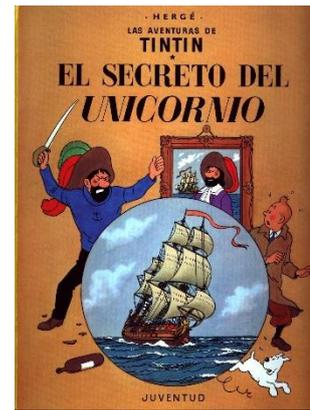
Imagen de portada de Action comics N°1. La primera aparición de Superman. Imagen extraída de Wiki DC Comics. [Enlace](#)

Las viñetas son cuadradas o rectangulares acomodadas de izquierda a derecha y de arriba a abajo. El máximo de viñetas utilizadas por fila es de tres. Las viñetas se encuentran numeradas para ayudar con el orden de lectura. Se usa tanto bocadillos de texto como textos en recuadros para diferenciar cuando habla el narrador y cuando los personajes. Las viñetas que utilizan son cerradas, el contenido no sobresale de los márgenes.

El uso del color no aporta ninguna importancia a la historia ni se usa para ayudar a avanzar en la historia, es relegado a un simple elemento decorativo.

➤ *Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio.*

El estilo utilizado es la línea clara, al igual que en la primera obra de Hergé. Sin embargo, si se puede observar una evolución en la línea que delimita la figura, que se ha hecho más clara y estética. Otros aspectos del estilo como la ausencia de tonos intermedios, las manchas de negro, efectos de sombra y luz y la utilización sintética de unos personajes gráficamente caricaturescos en un entorno realista no han tenido un gran cambio, pues únicamente se les ha añadido color.



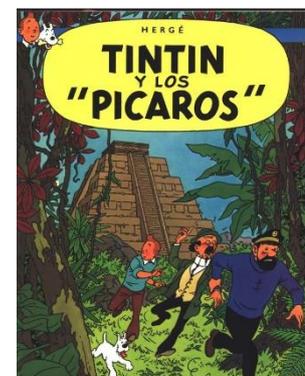
Portada de *Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio*. Imagen extraída de Pinterest: [Enlace](#)

La división de las viñetas sigue teniendo una estructura de escenario italiano y la utilización de planos largos. Además de las anteriores también se incluyen viñetas a media página. Las viñetas siguen siendo cerradas, al igual que el primer número. Excepcionalmente existe una rotura de la cuarta pared en la última viñeta, para dar a conocer la continuación de la historia en otro número de *Las aventuras de Tintín*.

La función del color es simple, se usa para dar más dinamismo a la historia y resaltar elementos que son clave para el desarrollo de la trama. Por otra parte, ayuda a diferenciar las distintas localizaciones, que sin color serían demasiado similares, y hace que los personajes sean más identificativos gracias al uso de distintas paletas de colores.

➤ *Tintín: Tintín y los pícaros.*

El estilo utilizado es la línea clara, al igual que en el resto de las aventuras de Tintín que Hergé ha creado. Al contrario que el número analizado anteriormente, no hay evolución en el estilo de la línea. Pero sí que existe una evolución con respecto a la ausencia de tonos intermedios, que es menos pronunciada existiendo más diferenciación



Portada de *Las aventuras de Tintín: Tintín y los Pícaros*. Imagen extraída mediante la herramienta de recortes de Windows: [Enlace](#)

entre los colores existentes, además no usa las manchas de negro y usa efectos de sombra y luz utilizados, aunque son bastante escasos.

La división de las viñetas sigue teniendo una estructura de escenario italiano con la utilización de planos largos y viñetas a media página. Las viñetas siguen siendo cerradas en esencia, ya que el contenido no sobresale de los márgenes. Sin embargo, en raras ocasiones parte de los bocadillos sobresalen de los márgenes, siempre siendo las partes que no contienen texto las que sobresalen.

La evolución del color es bastante notoria. Pasa de ser un elemento diferenciador, a uno que en muchos aspectos ayuda a dar vida a la misma historia, además de seguir dando dinamismo a las situaciones. Gracias al color los personajes son más identificativos, gracias al uso de una paleta de color distinta para cada uno acorde a su personalidad, algo que ya se veía en el número analizado con anterioridad.

➤ *Superman Action comics N. ° 479.*

Sigue usando un estilo caricaturesco, donde consigue integrar mejor algunos toques realistas. La evolución por la que ha pasado el estilo está basada en la aspiración de acercarse a un estilo cada vez más realista, sin dejar de lado la caricatura, en la que también existe una evolución notable. Esta evolución de la caricatura la podemos observar en la propia figura de Superman, que tiene los músculos mucho más grandes y exagerados que en el primer número analizado.



Imagen de portada patada de Superman Action comics N. ° 479. Extraído de Dc Database [Enlace](#)

También existe una evolución con respecto a las viñetas, que en su mayoría siguen siendo rectangulares, acomodadas de izquierda a derecha y de arriba a abajo. El primer cambio que podemos observar es la desaparición de la numeración que poseía el primer número. Además, el máximo de viñetas por fila ha aumentado a cuatro. Usa diversas técnicas como viñeta

alargada, viñeta flotante o viñetas que ocupan la mitad de la página. Estas viñetas siguen siendo cerradas como en el primer volumen. En lo que respecta a la evolución de la información escrita, usa tanto bocadillos de texto como textos en recuadros de distintos colores para diferenciar cuando habla el narrador, un reportero por televisión, los pensamientos personajes o las conversaciones. También existen textos coloreados en grande para marcar efectos de sonido. En ocasiones aparece la cara de un personaje o del protagonista en los recuadros algo que no estaba presente en el primer volumen analizado. El color también ha evolucionado tomando una función que ayuda a la historia.

➤ *Tokio Style Vol. 1, 2 y 3*

El estilo que utiliza es el estilo manga, un estilo originario de Japón. Dentro del estilo manga el tipo de dibujo puede variar dependiendo del artista y del tipo de historia del manga. En este caso el tipo de historia es el Shōjo, que encuentra en mangas dirigidos principalmente a un público joven de género femenino. Se hace énfasis en las emociones y las relaciones personales.



*Imagen de portada. De Tokio Style Vol. 1. Extraído de Listado manga. [Enlace](#)*

El orden de las viñetas está invertido con lo que respecta al comic clásico. La disposición es esencialmente de derecha a izquierda y de arriba abajo. Posee una gran variedad de viñetas utilizadas, que están recogidas dentro de las viñetas tipo manga.

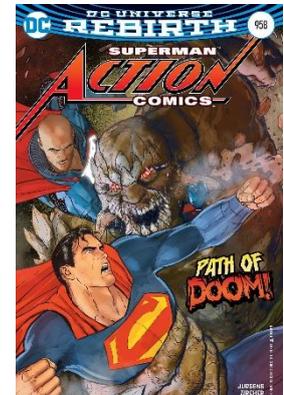
El color solo está presente en las cuatro primeras páginas. Sin embargo, usando solo el blanco y negro logra expresar y representar las cosas más importantes y ayuda a avanzar la trama usando únicamente el contraste entre el blanco y el negro en casi toda la obra.

Su estilo en el segundo y tercer volumen sigue siendo exactamente el mismo que el visto en el primer volumen. Al tratarse de una obra de publicación mensual no existe una evolución con respecto al estilo de dibujo utilizado, el tipo de viñetas o el uso del color dentro de la obra. La

ausencia de una evolución estética en la obra refleja una de las características comunes de los mangas, la cual consiste en no variar el estilo de dibujo una vez la historia está establecida.

➤ *Superman Action comics N. ° 958.*

En este último número analizado de Superman, a diferencia de los anteriores, se utiliza un estilo realista que ha ido evolucionando desde la caricatura hacia el realismo. Evolución que se puede observar a lo largo de las publicaciones analizadas, en las que ha ido abandonando la caricatura como estilo principal en favor del realismo.



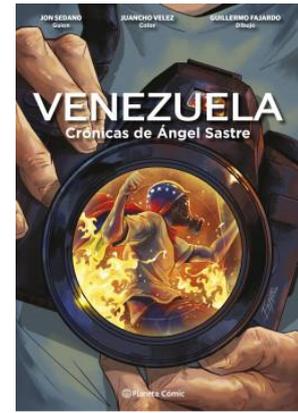
*Imagen de portada patada de Superman Action comics N. ° 958. Por Mikel Janin. Extraído del siguiente [enlace](#)*

Las viñetas siguen manteniendo la estructura de lectura de izquierda a derecha y de arriba a abajo. El máximo de viñetas por fila sigue siendo de cuatro. Continúa usando las viñetas alargadas, flotantes, viñetas que ocupan la mitad de la página o la página entera y viñetas a doble página. A diferencia del resto de las obras anteriormente analizadas las viñetas que utiliza son abiertas, el contenido sobresale de los márgenes, y viñetas rotas, donde el personaje sobresale de los límites de la viñeta. Se usa tanto bocadillos de texto como textos en recuadros de distintos colores para diferenciar cuando habla el narrador, los pensamientos del protagonista y las conversaciones. También existen textos coloreados en grande para marcar efectos de sonido.

El uso del color ayuda a avanzar en la historia, marcando objetos importantes, lugares con mucha relevancia y remarca situaciones intensas, con la intención de hacer llegar la emoción del momento al lector. Todo con la intención de conseguir un buen entendimiento de la situación.

➤ *Venezuela: Crónicas de Ángel Sastre.*

El estilo que se utiliza en la obra es el Hiperrealismo. Consiste en reproducir la realidad con una nitidez y definición semejante a la exactitud fotográfica. También se utiliza algunas fotos que tienen aplicado un filtro, con la intención de que parezcan dibujos y calcen con el resto de la obra.



*Portada de Venezuela: Crónicas de Ángel Sastre. Dibujo de Guillermo Fajardo. Extraído de Planeta de libros: [Enlace](#)*

El tipo de viñetas que utiliza son de sangre, dan la sensación de que no existen límites entre cada una de las viñetas de la página, viñetas a una y dos páginas, viñetas decorativas y viñetas psicológicas. Las viñetas que utilizan son cerradas, el contenido no sobresale de los márgenes. Para el texto se usan únicamente recuadros blancos, no hay existencia de bocadillos de texto. Esto se debe a que la historia está plenamente contada por un narrador protagonista. La forma de narrar la historia pretende ser similar a la de un reportaje en el que no se da mucho detalle del escenario, pues este está presente a través de los dibujos.

El color está presente en toda la obra, en ocasiones se usa una ausencia de color para resaltar un único objeto con un color. El uso de distintos tonos y colores a lo largo de la obra ayuda a comprender mejor la situación y provoca en el lector sensaciones cercanas a lo que la historia pretende transmitir. El color también ayuda a empatizar y a transmitir un estado de ánimo en el lector.

Una vez realizado el análisis individual de cada obra, se puede observar que cada obra tiene un tipo de dibujo distinto, siendo Tintín y Superman los que más se asemejan en un inicio, desmarcándose el uno del otro con el paso del tiempo. En este caso se ve una influencia por parte de Superman en las obras de Tintín, influencia que viene dada por el uso del color que Tintín adoptaría en el resto de su obra. La mayor evolución que se puede ver es con respecto al uso de las viñetas y del uso del color. Las viñetas pasan de tener una estructura de teatro italiano

a usar varios tipos de viñetas como las viñetas a sangre, las flotantes, las viñetas a media página, las de página completa o las viñetas a doble página entre muchas otras. Además de pasar de una tendencia de viñetas cerradas a las viñetas abiertas en algunas obras.

El color, como ya se ha explicado en los apartados anteriores, está presente en la gran mayoría de las obras utilizadas. En general el color está presente en un noventa por ciento de las obras. Lo que no quiere decir que este tenga una importancia en todas las obras. El uso del color en los primeros comics tenía una función prácticamente decorativa, no aportaba casi nada a la historia. Es a partir de *Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio* en el podemos ver una primera evolución con respecto al uso del color, tomando mayor importancia en los comics posteriores como vemos en *Las aventuras de Tintín: Tintín y los pícaros* y *Action comics N.º 479*. Uso que se mantiene en occidente, pero no en oriente como podemos observar por el análisis de *Tokio Style* en el que únicamente usa el color en las portadas y las cuatro primeras páginas. Mientras que en el comic americano toma aún más relevancia, como se puede ver en el número 958 de *Action comics*.



Gráfico 1 Porcentaje de obras que usan color en alguna parte de la obra.

Fuente: Elaboración propia

Al igual que el color, el uso del blanco y negro también está presente en muchas de las obras analizadas, ya sea porque existe una ausencia total de color, como es el caso de la primera obra de Tintín, como señala el análisis. Otro motivo es que el color solo se usa en algunas partes de la obra, siendo este el caso de *Tokio Style* tal y como se explicó con anterioridad. Sin embargo, esto hace que la predominancia del blanco y negro en estas obras sea casi absoluta.

En cuanto a la evolución del blanco y negro lo único que se puede discernir entre uno y otro es la limpieza, la claridad de los tonos utilizados y el uso de técnicas de oscurecimiento de algunas zonas para dar más dinamismo a la escena.

No obstante, hay que mencionar que la evolución es sobre todo gracias al estilo manga, que se ha desarrollado en Japón, y que en esencia usa siempre el blanco y el negro en todas las obras donde usan este estilo.

De entre los diez comics escogidos como muestra, solo el cuarenta por ciento tiene un dominio más alto del blanco y negro sobre el color.

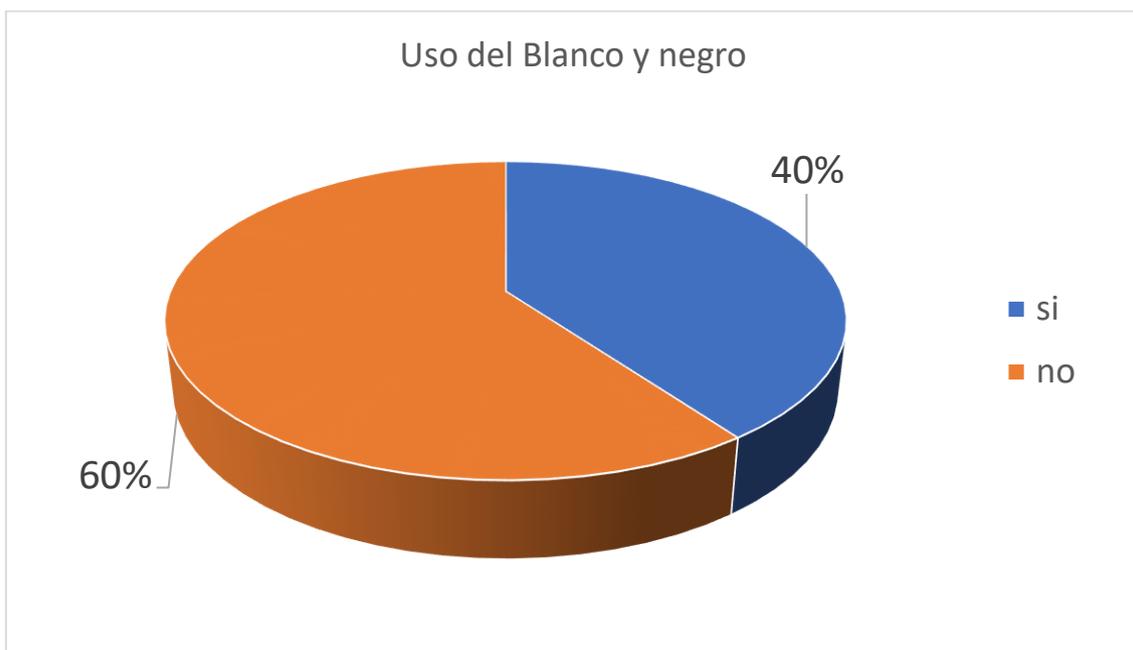


Gráfico 2: Porcentaje de obras que usan el blanco y negro en su mayor parte.

Fuente: Elaboración propia

### **6.3. Ambientación**

Los fondos ha sido uno de los apartados que más cambios ha tenido en la evolución de los comics seleccionados. En el primer comic, *Las aventuras de Tintín: Tintín en el país de los soviets*, el fondo es escaso y poco detallado. Sin embargo, posee el suficiente para cumplir la función de aportar profundidad a la viñeta, algo que se pierde en *Action comics N. ° 1* pues a pesar de que el fondo está coloreado no tiene el suficiente detalle como para dar la profundidad necesaria. Además, hay viñetas que carecen de fondo. En este comic el fondo se usa únicamente para poner en contexto de la situación donde se lleva a cabo la acción.

A partir del tercer comic analizado, *Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio*, la evolución del fondo se hace más evidente. Los fondos empiezan a tener bastante detalle, aportan información suficiente para proporcionar profundidad a la viñeta y para ayudar al desarrollo de la historia. Aunque en este aún existen viñetas que carecen de fondo, algo que se soluciona en los siguientes comics.

Los fondos a partir de aquí evolucionan de tal forma que son cada vez más complejos y detallados. Llegando en la última obra, que utiliza el hiperrealismo, a rivalizar incluso con los fondos de las propias fotografías.

### **6.4. Perfiles**

Dentro de este apartado se englobará el análisis realizado sobre el perfil del protagonista, donde se expondrá cuáles han sido las principales características personales que los periodistas han demostrado a lo largo de la evolución del comic. Adema del perfil profesional del periodista, explicando que tipo de periodismo ha sido el más recurrente en su evolución general. De igual manera también se analiza que tipo de periodismo ha realizado más cada uno de los protagonistas analizados.

### ➤ Perfil personal del periodista

En los comics analizados podemos ver que las características personales del periodista han cambiado poco. En la mayoría de los casos son personajes valientes, ingeniosos, curiosos, honrados y bondadosos. Estas son las características principales que la mayoría de los periodistas tienen en los comics analizados. Por otra parte, si se puede ver una evolución notoria en las figuras de Tintín y Superman, ya que además de poseer estas cualidades mencionadas anteriormente también dispones de otras que van evolucionando.

En el caso de Tintín, además de las cualidades ya mentadas también es ingenuo e imprudente, debido a su falta de experiencia como periodista, cualidades que a medida que va evolucionando pierde en favor de la desconfianza y la precaución. Superman, o mejor dicho Clark Kent únicamente finge no tener las cualidades que mencionamos al principio del párrafo, aparentando ser alguien con un aspecto y personalidad de persona enclenque, cobarde, despistado y asustadizo. Sin embargo, a medida que evoluciona pasa primero a ser alguien con una personalidad burlesca y graciosa, que combina con su personalidad amable, reservada, tímida y asustadiza. También muestra seguridad en sí mismo y usa la ironía refiriéndose a sí mismo. Como último paso en su evolución el personaje saca su verdadera personalidad y se le ve como alguien valiente, serio, exigente y profesional en su trabajo, llegando a ponerse en medio de la acción para lograr una exclusiva o una noticia de gran importancia. Estas dos últimas características, exigencia y profesionalidad, también las comparte con los protagonistas de *Tokio Style* y *Venezuela: Crónicas de Ángel Sastre*.

En definitiva, la evolución general de las características del periodista ha ido más enfocadas hacia una representación del periodista como alguien serio, pero aventurero, que posee ingenio y curiosidad por el mundo que le rodea queriendo compartir con los demás lo que pasa en el mundo.

### ➤ Perfil profesional del periodista

En los que respecta al perfil profesional del periodista podemos destacar cinco tipos de periodismo. Estos son el periodismo de viajes, haciendo referencia al periodismo que se enfoca en contar historias sobre lugares, culturas y personas que se encuentran en diferentes destinos del mundo, el periodismo de sucesos, siendo el tipo de periodismo que se encarga de cubrir los accidentes y desastres naturales, el periodismo de investigación, aquel en el que los periodistas analizan, se sumergen, investigan y se empapan de un solo tema de interés con la intención de sacar una noticia detallada, el periodismo de redacción, siendo éste el que se hace en la redacción completamente, a través de la información obtenida mediante notas de prensa o mediante el uso de un archivo de documentación, y el periodismo de guerra, representando a los periodistas que son enviados a una zona de conflicto bélico, sea por un medio de comunicación o como freelance.

Teniendo en cuenta las características, podemos ver cuantas veces aparece cada tipo de periodismo a lo largo de la evolución del perfil profesional del periodista en el comic. Como se puede examinar, el periodismo más recurrente en la evolución es el de investigación.

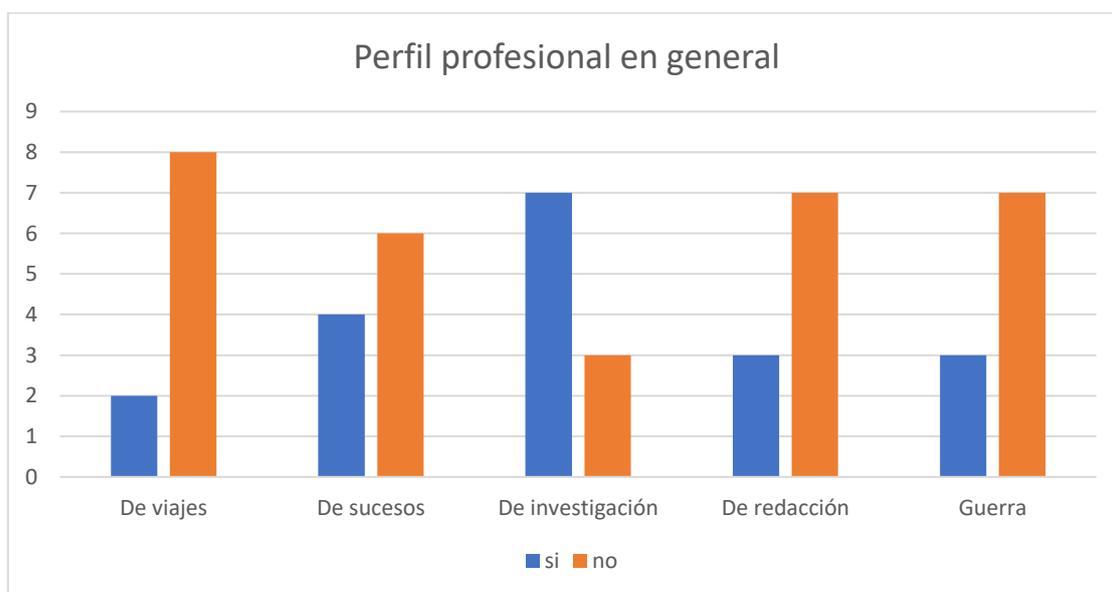


Gráfico 3 Número de veces que aparece cada tipo de periodismo.

Fuente: Elaboración propia.

El segundo más usado es el de sucesos, seguido por el periodismo de redacción y el de guerra. Esto deja como el periodismo menos utilizado, dentro de la muestra analizada, al periodismo de viajes.

Si analizamos individualmente el perfil de cada protagonista, algo que se observa es la existencia de una tendencia a incluir dos tipos de periodismo como mínimo por comic. En el caso de Tintín, este realiza entre las tres obras analizadas en dos ocasiones periodismo de viajes y periodismo de investigación, dedicándose únicamente en una ocasión al periodismo de guerra. La tendencia en los tres comics de Superman es realizar periodismo de sucesos, dedicándose también en dos de ellos al periodismo de investigación y en uno al periodismo de guerra. Siguiendo con *Tokio Style* ocurre algo similar como en el caso de Superman, dedicándose en los tres números analizados al periodismo de redacción, utilizando en dos de ellos también el periodismo de investigación y solo en uno el periodismo de sucesos. Para finalizar, en *Venezuela: Crónicas de Ángel Sastre* se trata el periodismo de guerra, siendo este el principal de la obra, y el periodismo de investigación. Tal y como muestra los resultados de los análisis, es evidente que el tipo de periodismo más utilizado es el de investigación. Como se muestra en los gráficos 3 y 4.

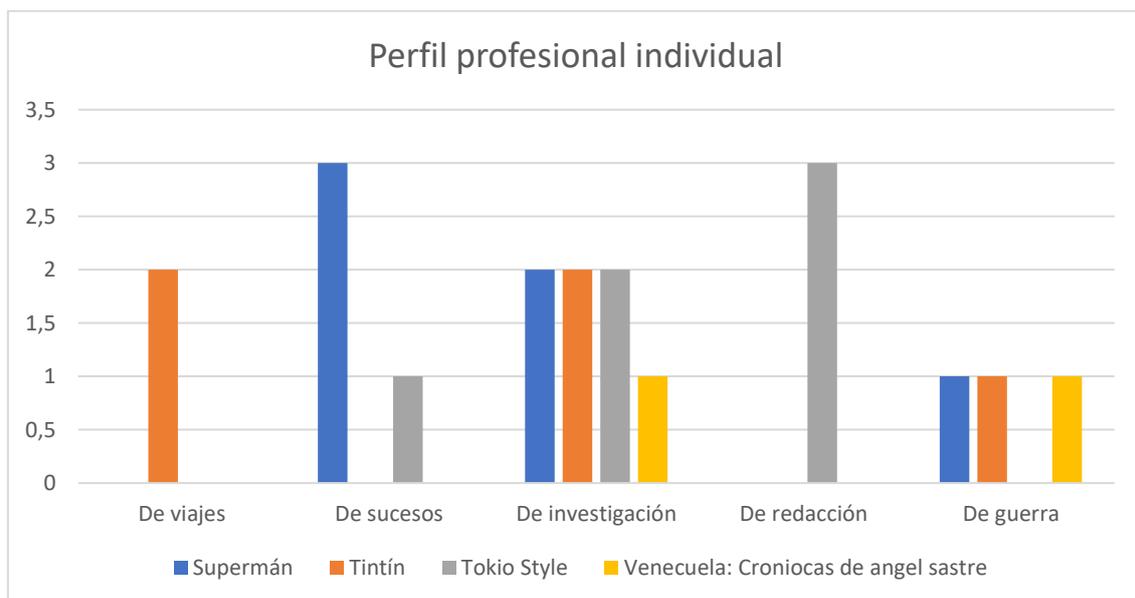


Gráfico 4 Número de veces que cada obra usa cada tipo de periodismo.

Fuente: Elaboración propia.

## 6.5. Papel de la Historia

El tipo de historias en el que aparece el periodismo es otro de los factores importantes que podemos observar. Además de clasificar en qué tipo de historias encontramos el periodismo, en este apartado también recogeremos la función que éste tiene tanto dentro como fuera de la historia.

Comenzando con la clasificación de los tipos de historia, se observa que las historias en las que más aparece el periodismo son en las de acción, representando un total de seis veces, entre los comics de Tintín y Superman. Las historias de aventuras están representadas con un total de tres obras de Tintín, las de superhéroes están representadas por un total de tres comics de Superman y las del género Shōjo, historias dirigidas especialmente al público femenino adolescente, están representadas por un total de tres volúmenes de *Tokio Style*. Para finalizar la clasificación, tanto el tipo de historia bibliográfica como el periodismo comic están representados por una única obra, *Venezuela: Crónicas de Ángel Sastre*.



Gráfico 5 Clasificación de los tipos de historias en las que aparece el periodismo. Fuente: Elaboración propia.

Continuando con el papel que juega el periodismo dentro y fuera de la historia se procede a explicar los resultados del análisis evolutivo.

En *Las aventuras de Tintín: Tintín en el país de los Soviets*, el papel que toma el periodismo dentro de la historia es la excusa por la que la aventura da comienzo. Además de ser una amenaza para los enemigos de Tintín, por su potencial de contar lo que realmente está ocurriendo en el país. Esto convierte al periodismo en el motivo de que a Tintín le suceda toda clase de acontecimientos que intentan de acabar con él. El papel que el periodismo toma en el primer número de *Action comics* este se relega a una forma de encubrir la verdadera identidad del superhéroe, una forma de informarse y tener una excusa para investigar los delitos que se cometen en la ciudad de metrópolis.

Siguiendo con la evolución se hace evidente que, en las tres obras siguientes, dos números de Tintín y uno de Superman, la relevancia del periodismo se ve relegada a un segundo plano. Siendo parte del detonante que inicia la historia en *Tintín y los pícaros* y además de ser utilizado como una herramienta para mantener informado al espectador a través de las noticias que aparecen en los periódicos y televisiones mostradas en las viñetas.

Sin embargo, esto cambia a partir de los siguientes comics analizados que van desde el año 2009 al 2022. Siendo los primeros de esta época los volúmenes de *Tokio Style*, donde el periodismo se convierte en el eje central que une toda la obra, sin el periodismo no habría una historia que se pudiera contar. Mientras, en el último número analizado de Superman el papel que toma es el de un elemento usado para avanzar en la trama. Gracias a él Clark Kent aparece como personaje ajeno a Superman. El periodismo es el vehículo para introducir al periodista Clark Kent, como un personaje desvinculado físicamente del superhéroe, cubriendo la noticia y ejerciendo el periodismo para la sorpresa y desconcierto de todos los personajes.

Con respecto a la evolución del periodismo fuera de la historia, se limita a mostrar a lo largo de su evolución lo verdaderamente duro que es ser periodista en la mayoría de las historias, sin importar cual sea tipo de periodismo que se haga. Sin embargo, también pretende representar al periodismo como una profesión vocacional, donde la importancia de la verdad y los valores humanos es lo más importante. Valiendo la pena luchar por ellos.

**6.6. Tecnologías usadas para el desempeño de la profesión**

Las tecnologías usadas en el periodismo han ido evolucionando junto a la sociedad adaptándose a los nuevos tiempos y modernizando los equipos para el desempeño de la profesión, viéndose también reflejado dentro de los comics. En ellos la evolución ha dependido de la tecnología disponible en cada época, lo que no quiere decir que las antiguas tecnologías hayan sido sustituidas al instante por la modernas. Las nuevas tecnologías han coexistido durante un gran periodo de tiempo junto con las herramientas clásicas del periodismo, las cuales también se han ido modernizando y adquiriendo otras funciones dentro de la profesión. Un claro ejemplo de esto se observa en las cámaras de foros que gracias a su modernización se ha usado en todas las épocas, incluso sustituyendo a las cámaras de video.

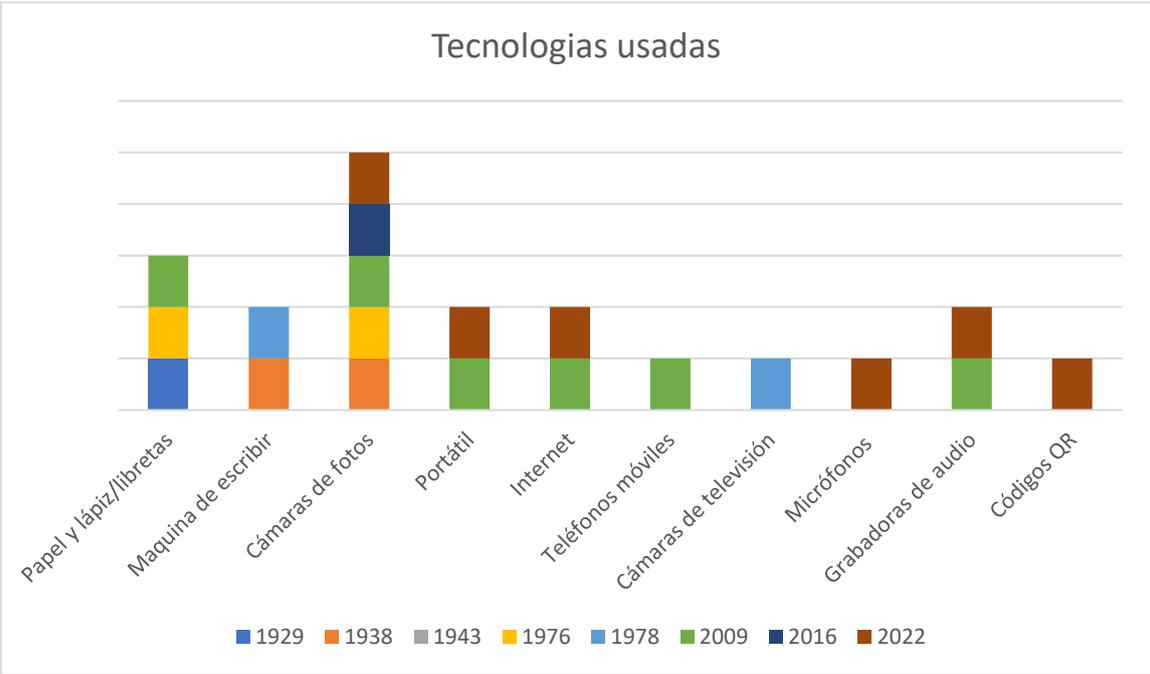


Gráfico 5 clasificación por años de las tecnologías usadas para hacer periodismo. Fuente: Elaboración propia.

## **6.7. La profesión en la configuración de la personalidad del periodista**

Observando el podemos ver que el periodismo ha influido en la personalidad de cada protagonista.

En el caso de Tintín, el periodismo hace que sus ansias de aventuras y su curiosidad, sean interminables, junto con un afán de cubrir lo que podría ser una gran historia que contar. Además de esto también existe una evolución en el personaje, Tintín empieza a ser consciente de los riesgos que conllevan las aventuras en las que está inmerso, mostrando una actitud desconfiada y precavida.

Superman, o más bien Clark Kent posee una evolución bastante más compleja a diferencia de Tintín. En un inicio, el periodismo nos deja ver la personalidad buena e inocente de Clark Kent un hombre amable y pacífico. Todo lo contrario que el Superman muestra en el primer número de *Action Comics*, que hoy se podría calificar de violento. En el siguiente número analizado el periodismo nos deja ver de nuevo la personalidad amable y jocosa de Clark Kent. Así como su interés por la justicia e interés por los asuntos sociales. Además de dejar claro que es capaz de todo por un bien mayor. Para finalizar, en el último número analizado de Superman el periodismo muestra el compromiso por hacer buen periodismo e informar.

Pasando a *Tokio Style*, se puede observar que la vida de la protagonista gira por completo alrededor de su trabajo como periodista, lo que hace que está apenas tenga vida social y sea considerada una adicta al trabajo. Da igual si está enferma o no su prioridad es terminar el trabajo a cualquier coste, siendo capaz de cualquier cosa para acabar el trabajo y conseguir un gran artículo que guste a los lectores.

Para finalizar, el periodismo hace a Ángel Sastre una persona empática, que conoce la importancia de su trabajo. Lucha por contar lo que está ocurriendo a pesar de las dificultades por qué es lo correcto, puesto que las personas deben saber la verdad de lo ocurrido. El

periodismo también le ha convertido en una persona astuta, que sabe cómo sortear los obstáculos y las dificultades, además de estar siempre atento a lo que le rodea, siendo la desconfianza una aliada de su bienestar.

### **6.8. El periodismo como factor determinante de valores**

Dentro del comic el periodismo siempre ha sido visto con buenos ojos, como un ideal que defiende la justicia y la verdad sobre todas las cosas. Teniendo esto en mente, en este apartado se ha analizado que tipos de valores se usa como factor determinante en el ejercicio de la profesión periodística dentro de los comics.

Según el análisis el 75% de los valores que se pueden extraer del periodismo son positivos, siendo estos la búsqueda de la verdad, la defensa de débiles, el compañerismo, importancia de las noticias sociales, la importancia del anonimato, el respeto a la ética profesional, la importancia de corroborar una historia, la lucha por las injusticias, velar por el bienestar ecológico y la defensa de los derechos humanos. Frente a un 25 % que se representa por una adicción al trabajo que puede llevar al periodista a ponerse en peligro a él y a quienes le rodean.



Gráfico 6 Porcentaje sobre los valores negativos y positivos que aporta el periodismo. Fuente: Elaboración propia.

Para finalizar, podemos concluir que la evolución de la figura del periodista en el cómic es un tema fascinante que ha sido abordado por pocos autores y expertos en el campo de la cultura popular en español. Dos personajes emblemáticos que reflejan claramente esta evolución son Tintín y Superman.

En las primeras aventuras de Tintín, creadas por el dibujante belga Hergé en la década de 1920, el joven periodista belga era retratado como un personaje idealista y algo ingenuo. Tintín era conocido por su afán por desenmascarar a los malhechores y denunciar las injusticias, pero también por su falta de experiencia y su tendencia a correr riesgos innecesarios. Su papel como periodista estaba ligado a su papel como detective, y sus aventuras solían girar en torno a la resolución de misterios y la exposición de conspiraciones (Hergé, 1949; Hergé, 1976).

Con el paso del tiempo, el personaje de Tintín fue evolucionando y se convirtió en un periodista más maduro y experimentado. En las últimas aventuras de la serie, como "Las joyas de la Castafiore" y "Tintín y los Pícaros", Tintín aparece como un periodista más reflexivo y con una mayor comprensión de las complejidades del mundo del periodismo. En estas historias, Tintín es más consciente de su papel como comunicador y su capacidad para influir en la opinión pública a través de su trabajo periodístico. También se muestra más preocupado por la ética periodística y la responsabilidad social, y su papel como periodista se convierte en un tema importante en la trama de las historias (Hergé, 1949; Hergé, 1976).

Por otro lado, Superman es otro personaje icónico que ha experimentado una evolución importante en cuanto a su papel como periodista. Aparecido por primera vez en Action Comics nº1 en 1938. Superman era conocido principalmente como un superhéroe que luchaba contra el crimen y protegía a los ciudadanos indefensos. Sin embargo, a medida que la serie evolucionó, el personaje de Clark Kent, alter ego de Superman, se convirtió en un periodista importante en el "Daily Planet". Clark Kent no solo era responsable de cubrir noticias importantes, sino que

también se convirtió en un defensor de la verdad y la justicia, utilizando su posición como periodista para exponer a los villanos y proteger a los inocentes (Schwartz, 1971-1986).

En la versión de Superman de la década de 1970, escrita por el famoso guionista y editor de cómics Julius Schwartz, el papel de Clark Kent como periodista se convirtió en un tema central. En esta versión, Clark Kent es un periodista que se dedica al periodismo de investigación, que trabaja incansablemente para exponer la corrupción y la injusticia en la ciudad de Metrópolis. Su trabajo periodístico se convierte en una parte esencial de su identidad, y se muestra cómo sus habilidades como periodista son tan importantes como sus habilidades como superhéroe para proteger a la ciudad (Schwartz, 1971-1986). Esta característica se conserva incluso en los comics más recientes. Un ejemplo de esto lo podemos encontrar en *Action comics N° 958*, una de las obras que analizamos.

## **7. Conclusiones**

Los resultados obtenidos en este trabajo de investigación nos permiten afirmar como la figura del periodista ha evolucionado desde un papel secundario hacia un papel principal, confirmándose de esta manera la hipótesis que se plantea en las primeras páginas del trabajo.

Son varios los motivos que lo sostienen. En primer lugar, la evolución de la figura del periodista en el cómic refleja los cambios en la sociedad y en la percepción del periodismo como una profesión importante y valorada. A medida que el periodismo se ha convertido en una herramienta más poderosa para la opinión pública y la democracia, su representación en los cómics ha evolucionado para reflejar esta importancia. Con respecto al perfil del periodista podemos concluir que su evolución, tal y como se muestra en el análisis, ha progresado junto con la visión que la sociedad. Mejorando la imagen de la profesión a medida que está iba tomando más relevancia.

También podemos afirmar que no existe un modelo global de periodista en el comic del siglo XXI con respecto a los comics del siglo XX. Aunque comparten algunas características y funciones, los papeles que los periodistas han ido adquiriendo en los comics del siglo XXI son más variados. La evolución de las tecnologías de la información es otro de los factores que han influido en la forma en la que se representa al periodista, potenciando las posibilidades que tiene el profesional.

Tintín y Superman, al ser dos de los personajes más conocidos que ejercen el periodismo, ilustran cómo la figura del periodista ha evolucionado en el cómic, desde su papel inicial como un personaje secundario sin mayor importancia en la trama, hasta convertirse en una parte esencial de la identidad y el propósito de los personajes principales. En ambos casos, tanto Tintín como Superman son las figuras principales que presentan al periodista como un defensor de la verdad y la justicia, que utiliza su posición para proteger a los ciudadanos y exponer a los villanos.

Por otra parte, *Tokio Style* y *Venezuela: Crónicas de Ángel Sastre* nos aportan un enfoque moderno, más actual que el que podemos ver con la evolución de Tintín y de Superman. *Tokio Style* nos muestra las dificultades del periodismo desde un punto de vista distinto al que se puede observar en Tintín o Superman, ya que nos muestra las dificultades que las mujeres tienen con respecto a los hombres en la profesión. En lo que respecta a *Venezuela: Crónicas de Ángel Sastre* su función principal, al ser periodismo comic, es alcanzar un punto medio entre el entretenimiento y la realización de un reportaje periodístico, con intención de informar de manera más visual y atractiva para los jóvenes. Este es el comic con el punto de vista más cercano al periodismo algo que no se puede obtener en Superman o Tintín.

A través del análisis de estos cuatro modelos se puede concluir que, tanto en el perfil profesional como personal, la figura del periodista se ha transformado en la de una persona respetable, honrada, valiente, compasiva y luchadora que vela por el bien común y que lucha denunciando las injusticias y males de la sociedad. Pasando de esta manera de un segundo plano a un papel esencial o protagonista en las historias de los comics.

Para finalizar, otro resultado que podemos deducir del análisis de los valores que aporta el periodismo en los comics es la existencia de una idealización hacia el periodismo. Ya que todos los periodistas de los comics transmiten valores positivos como la búsqueda y defensa de la verdad.

## 8. Referencias Bibliográficas

Abel, J., & Madden, M. (Eds.). (2008). Drawing Words and Writing Pictures: Making Comics: Manga, Graphic Novels, and Beyond. First Second Books.

[https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991008963669704987&context=L&vid=34CBUA\\_US:VU1&lang=es&search\\_scope=all\\_data\\_not\\_idus&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=all\\_data\\_not\\_idus&query=any,contains,Drawing%20Words%20and%20Writing%20Pictures&offset=0](https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991008963669704987&context=L&vid=34CBUA_US:VU1&lang=es&search_scope=all_data_not_idus&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=all_data_not_idus&query=any,contains,Drawing%20Words%20and%20Writing%20Pictures&offset=0)

Asociación Nacional de Periodismo Cómico (NCS). (2018). National Cartoonists Society Announces Divisional Award Nominees for the 72nd Annual Reuben Awards. Recuperado de

<https://www.nationalcartoonists.com/2018/05/national-cartoonists-society-announces-divisional-award-nominees-for-the-72nd-annual-reuben-awards/>

Beaty, B. (2012). Comics versus art. University of Toronto Press:

[https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=cdi\\_crossref\\_primary\\_10\\_1086\\_692388&context=PC&vid=34CBUA\\_US:VU1&lang=es&search\\_scope=MyInst and CI&adaptor=Primo%20Central&tab=Everything&query=any,contains,Comics%20versus%20art&offset=0&pcAvailability=true](https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=cdi_crossref_primary_10_1086_692388&context=PC&vid=34CBUA_US:VU1&lang=es&search_scope=MyInst and CI&adaptor=Primo%20Central&tab=Everything&query=any,contains,Comics%20versus%20art&offset=0&pcAvailability=true)

Booker, M. K. (2010). Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels. ABC-CLIO.

[https://rljdmcdavpselibrary.com/encyclopedia/comic\\_encyclopedia.pdf](https://rljdmcdavpselibrary.com/encyclopedia/comic_encyclopedia.pdf)

Bors, M. (2010). The power of comics journalism. The economist. Recuperado de

<https://www.economist.com/prospero/2016/10/21/the-power-of-comics-journalism>

Carrier, D. (2012). The Aesthetics of Comics. Pennsylvania State University Press.

[https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991011955279704987&context=L&vid=34CBUA\\_US:VU1&lang=es&search\\_scope=all\\_data\\_not\\_idus&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=all\\_data\\_not\\_idus&query=any,contains,The%20Aesthetics%20of%20Comics](https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991011955279704987&context=L&vid=34CBUA_US:VU1&lang=es&search_scope=all_data_not_idus&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=all_data_not_idus&query=any,contains,The%20Aesthetics%20of%20Comics).

Chiarello, M., & Klein, T. (2004). The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics. Watson-Guption Publications.

Cohn, N. (2013). The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. Bloomsbury Publishing. <https://www.perlego.com/es/book/394859/the-visual-language-of-comics-introduction-to-the-structure-and-cognition-of-sequential-images-pdf>

Duncan, R. (2010). The power of comics: History, form and culture. A&C Black. [https://books.google.es/books?id=dTN54Zv0Ip4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?id=dTN54Zv0Ip4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Eisner, W. (2008). Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist. W. W. Norton & Company. [https://www.google.es/books/edition/Comics\\_and\\_Sequential\\_Art\\_Principles\\_and/hgmp1CF872sC?hl=es&kptab=overview](https://www.google.es/books/edition/Comics_and_Sequential_Art_Principles_and/hgmp1CF872sC?hl=es&kptab=overview)

García, J. (s.f). Caricatura | Qué es, historia, características, estilos y ejemplos. Diferencia]]: <https://diferenciaentre.es/caricatura/>

Gardner, J. (2007). The Art of Creative Nonfiction: Writing and Selling the Literature of Reality. Wiley. <https://www.perlego.com/es/book/3770129/the-art-of-creative-nonfiction-writing-and-selling-the-literature-of-reality-pdf>

Gifford, D. (2015). American comic strip collections, 1884-1939: The evolutionary era. McFarland. <https://www.amazon.com/American-Comic-Strip-Collections-1884-1939/dp/0816172706>

Groensteen, T. (2007). The System of Comics. University Press of Mississippi. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=tgNKwRM00w0C&oi=fnd&pg=PR7&dq=The>

[+System+of+Comics.&ots=VZBNvw25hX&sig=hcVinNYpFVvkQ9IRDIUJ6VVKzRrU#v=onepage&q=The%20System%20of%20Comics.&f=false](#)

Harvey, R. C. (1994). The art of the comic book: An aesthetic history. University Press of Mississippi.

[https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991011965949704987&context=L&vid=34CBUA\\_US:VU1&lang=es&search\\_scope=all\\_data\\_not\\_idus&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=all\\_data\\_not\\_idus&query=any,contains,The%20art%20of%20the%20comic%20book:%20An%20aesthetic%20history&offset=0](https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991011965949704987&context=L&vid=34CBUA_US:VU1&lang=es&search_scope=all_data_not_idus&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=all_data_not_idus&query=any,contains,The%20art%20of%20the%20comic%20book:%20An%20aesthetic%20history&offset=0)

Hatfield, C. (2005). Alternative comics: An emerging literature. University Press of Mississippi.

[https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991008963819704987&context=L&vid=34CBUA\\_US:VU1&lang=es&search\\_scope=MyInst and CI&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=Everything&query=any,contains,Alternative%20comics:%20An%20emerging%20literature.&offset=0](https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991008963819704987&context=L&vid=34CBUA_US:VU1&lang=es&search_scope=MyInst and CI&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=Everything&query=any,contains,Alternative%20comics:%20An%20emerging%20literature.&offset=0)

Illescas Díaz, F.J. (2020). ¿Qué es una novela gráfica? Akira Comics: <https://www.akiracomics.com/blog/que-es-una-novela-grafica>

Imaginario, A. (s.f). Hiperrealismo. Cultura Central: <https://www.culturagenial.com/es/hiperrealismo/>

Jesús Gisbert (2022): "¿Por qué los cómic-reportajes son considerados novelas gráficas?", en Tebeosfera, tercera época, 19 (25-IV-2022). Asociación Cultural Tebeosfera, Sevilla. Disponible en línea el 27/IV/2023 en: [https://www.tebeosfera.com/documentos/por\\_que\\_los\\_comic-reportajes\\_son\\_considerados\\_novelas\\_graficas.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/por_que_los_comic-reportajes_son_considerados_novelas_graficas.html)

KNIGHT, Bill (2008). Comic Book Journalists Beyond Clark Kent. Illinois: Western Illinois University. Artículo original:

<http://www.ijpc.org/journal/index.php/ijpcjournal/article/viewFile/12/14> /Traducción:

<https://replodisigma.wordpress.com/2011/10/27/periodistas-de-comics-mas-alla-de-clark-kent/>

Kukkonen, K. (2013). Contemporary Comics Storytelling. University of Nebraska [https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991013030786604987&context=L&vid=34CUBA\\_US:VU1&lang=es&search\\_scope=MyInst\\_and\\_CI&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=Everything&query=any,contains,Contemporary%20Comics%20Storytelling&offset=0](https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991013030786604987&context=L&vid=34CUBA_US:VU1&lang=es&search_scope=MyInst_and_CI&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=Everything&query=any,contains,Contemporary%20Comics%20Storytelling&offset=0)

Kunzle, D. (1973). The early comic strip: Picture stories and narration. University of California Press.

[https://books.google.es/books/about/The\\_Early\\_Comic\\_Strip.html?id=gd2vQwAACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.es/books/about/The_Early_Comic_Strip.html?id=gd2vQwAACAAJ&redir_esc=y)

La importancia de los fondos en el comic. (s.f). Training for comics. <https://trainingforcomics.com/es/la-importancia-de-los-fondos-en-el-comic/#>

Lent, J. A. (2017). Comic Art of the United States through 2000: Animation and Cartoons: An International Bibliography. Greenwood Publishing Group. [https://books.google.es/books/about/Comic\\_Art\\_of\\_the\\_United\\_States\\_Through\\_2.html?id=wOpwBjYqEqAC&redir\\_esc=y](https://books.google.es/books/about/Comic_Art_of_the_United_States_Through_2.html?id=wOpwBjYqEqAC&redir_esc=y)

Manolotempesta (2016). Formatos de cómic en España. La novena expresión: <https://lanovenaexpresion.wordpress.com/2016/05/30/formatos-de-comic-en-espana/>

McCloud, S. (1994). Understanding Comics: The Invisible Art. Harper Perennial. <https://www.labster8.net/wp-content/uploads/2019/08/McCloudUnderstandingComicsCH1.pdf>

McCloud, S. (2006). Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels. Harper Collins.

[https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991007790669704987&context=L&vid=34CBUA\\_US:VU1&lang=es&search\\_scope=MyInst\\_and\\_CI&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=Everything&query=any,contains,Making%20Comics:%20Storytelling%20Secrets%20of%20Comics,%20Manga%20and%20Graphic%20Novels](https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991007790669704987&context=L&vid=34CBUA_US:VU1&lang=es&search_scope=MyInst_and_CI&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=Everything&query=any,contains,Making%20Comics:%20Storytelling%20Secrets%20of%20Comics,%20Manga%20and%20Graphic%20Novels).

Nyberg, A. K. (1998). Seal of Approval: The History of the Comics Code. University Press of Mississippi. <https://cblbf.org/comics-code-history-the-seal-of-approval/>

Olson, Richard D., "'Say! Dis Is Grate Stuff': The Yellow Kid and the Birth of the American Comics" (1993). The Courier.

[https://surface.syr.edu/libassoc/305?utm\\_source=surface.syr.edu%2Flibassoc%2F305&utm\\_medium=PDF&utm\\_campaign=PDFCoverPages](https://surface.syr.edu/libassoc/305?utm_source=surface.syr.edu%2Flibassoc%2F305&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages)

Remesar, A. (2016). Arte público en cómic: la línea clara. Uniba, Centro Universitario Internacional de Barcelona: <https://www.unibarcelona.com/es/actualidad/artes-graficas/arte-publico-en-comic-la-linea-clara>

Sabin, R. (1996). Comics, comix & graphic novels: A history of comic art. Phaidon Press.

[https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991007796199704987&context=L&vid=34CBUA\\_US:VU1&lang=es&search\\_scope=all\\_data\\_not\\_idus&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=all\\_data\\_not\\_idus&query=any,contains,Comics,%20comix%20%26%20graphic%20novels:%20A%20history%20of%20comic%20art.&offset=0](https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991007796199704987&context=L&vid=34CBUA_US:VU1&lang=es&search_scope=all_data_not_idus&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=all_data_not_idus&query=any,contains,Comics,%20comix%20%26%20graphic%20novels:%20A%20history%20of%20comic%20art.&offset=0)

Sacco, J. (2011). Footnotes in Gaza. Metropolitan Books. <https://www.pdfdrive.com/footnotes-in-gaza-a-graphic-novel-e184781801.html>

Sánchez López, J.C. (2016). El cuarto superpoder: representación y tratamiento del periodismo en el cómic estadounidense. Universitat Autònoma de Barcelona, Facultat de Ciències de la Comunicació. <https://ddd.uab.cat/record/170125>

Sousanis, N. (2015). Unflattening. Harvard University Press. [https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991012004789704987&context=L&vid=34CBUA\\_US:VU1&lang=es&search\\_scope=MyInst\\_and\\_CI&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=Everything&query=any,contains,Unflattening.%20Harvard%20University%20Press.&offset=0](https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991012004789704987&context=L&vid=34CBUA_US:VU1&lang=es&search_scope=MyInst_and_CI&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=Everything&query=any,contains,Unflattening.%20Harvard%20University%20Press.&offset=0)

Williams, P., & Lyons, J. (2012). The Rise of the American Comics Artist: Creators and Contexts. University Press of Mississippi. [https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991013029715704987&context=L&vid=34CBUA\\_US:VU1&lang=es&search\\_scope=all\\_data\\_not\\_idus&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=all\\_data\\_not\\_idus&query=any,contains,.%20The%20Rise%20of%20the%20American%20Comics%20Artist:%20Creators%20and%20Contexts&offset=0](https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991013029715704987&context=L&vid=34CBUA_US:VU1&lang=es&search_scope=all_data_not_idus&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=all_data_not_idus&query=any,contains,.%20The%20Rise%20of%20the%20American%20Comics%20Artist:%20Creators%20and%20Contexts&offset=0)

Worden, D. (2015). The Comics of Joe Sacco: Journalism in a Visual World Jackson: University Press of Mississippi: [https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=cdi\\_jstor\\_books\\_j\\_ett15zc587&context=PC&vid=34CBUA\\_US:VU1&lang=es&search\\_scope=MyInst\\_and\\_CI&adaptor=Primo%20Central&tab=Everything&query=any,contains,Footnotes%20in%20Gaza.%20Metropolitan%20Books&offset=0](https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=cdi_jstor_books_j_ett15zc587&context=PC&vid=34CBUA_US:VU1&lang=es&search_scope=MyInst_and_CI&adaptor=Primo%20Central&tab=Everything&query=any,contains,Footnotes%20in%20Gaza.%20Metropolitan%20Books&offset=0)

## Anexo I

### Modelo de ficha de análisis

ANÁLISIS CUANTITATIVO		
Nombre		
Número		
Fecha		
Núm. páginas		
Editorial		
ANÁLISIS CUALITATIVO/CONTENIDO		
Modelo de comic	Tipo de comic	
	Estética	
	Color	
	Blanco Negro	
	Ambientación	
Perfil del Protagonista	Características Personales: Periodista	
Perfil del Profesional	De viajes	
	De sucesos	
	De investigación	
	De redacción	
	De guerra	
Tipos de Historias		
Periodismo	Papel que juega en la historia	Dentro de la historia
		Fuera de la historia
	Tecnologías que se usan	
	Qué papel tiene el periodismo en la configuración de la personalidad del periodista	
	Papel del Periodismo como factor determinante de valores	Positivos
		Negativos

## Anexo II

### Fichas de análisis realizadas

ANÁLISIS CUANTITATIVO			
Nombre	Las aventuras de Tintín: Tintín en el país de los Soviets.		
Número	1.		
Fecha	10 de enero de 1929 (primer álbum 1930).		
Núm. páginas	140 (contando portada y dos páginas extras).		
Editorial	Varias editoriales, la primera en "Le Vingtième Siècle". Versión utilizada en castellano por Editorial Juventud.		
ANÁLISIS CUALITATIVO/CONTENIDO			
Modelo de comic	Tipo de comic	Album Europeo.	
	Estética	El estilo que usa Hergé es un estilo propio de las historietas franco-belgas, llamada "Línea clara". Este estilo se caracteriza por la delimitación de las figuras mediante una línea continua y depurada. La ausencia de tonos intermedios, manchas de negro y efectos de sombra y luz. La utilización sintética de unos personajes gráficamente caricaturescos en un entorno realista. Sin embargo, en esta ocasión no existe gran realismo en los fondos. Respeto la división de la página y sus viñetas tiene una estructura de escenario teatral italiano y la utilización sistemática de planos largos (Remesar, 2016). Las viñetas que utilizan son cerradas, el contenido no sobresale de los márgenes. Existe ausencia total de color, en su lugar utiliza una combinación entre el blanco y negro que representa cuando están a oscuras, siendo más negro cuanto más oscuro se ve el dibujo.	
	Color	No.	
	Blanco Negro	Sí.	
	Ambientación	Los fondos tienen suficiente detalle, teniendo en cuenta la época de su publicación. Aporta información y apoya el desarrollo de la historia con lo poquito que hay en ellos.	
Perfil del Protagonista	Características Personales: Periodista	A lo largo de la historia se ve en Tintín como un personaje intrépido, ingenioso, curioso, honrado, bondadoso, ingenioso e imprudente.	
Perfil del Profesional	De viajes	sí.	
	De sucesos	No.	
	De investigación	sí.	
	De redacción	No.	
	De guerra	No.	
Tipos de Historias		Aventuras, Acción.	
Periodismo	Papel que juega en la historia	Dentro de la historia	Es la excusa utilizada para iniciar la historia, además de ser una amenaza para los enemigos de Tintín por el potencial de contar lo que realmente está ocurriendo en el país, algo que no están dispuestos a dejar que suceda. Esto convierte al periodismo en el motivo por el que a Tintín le sucede toda clase de acontecimientos que tratan de acabar con él.
		Fuera de la historia	Expone la realidad por la que pasan los periodistas cuando viajan a un país extranjero en el que el régimen es opresor y pretende tener un control absoluto de aquello que se cuenta de su país. Además, considerando cuando se publicó también es usado para criticar y denunciar el régimen soviético y al comunismo.
	Tecnologías que se usan	Papel y lápiz.	
	Qué papel tiene el periodismo en la configuración de la personalidad del periodista	El periodismo hace que las ansias de aventura de Tintín y su curiosidad, sean interminables, junto con un afán de contar la verdad de lo que ocurre en el país.	
	Papel del Periodismo como factor determinante de valores	Positivos	La búsqueda de la verdad.
		Negativos	Ningún valor negativo.

ANÁLISIS CUANTITATIVO			
Nombre	Action comis.		
Número	1.		
Fecha	18 de abril de 1938.		
Núm. páginas	14.		
Editorial	National Allied Publications (una de las empresas que luego formaría DC comics).		
ANÁLISIS CUALITATIVO/CONTENIDO			
Modelo de comic	Tipo de comic	Grapa.	
	Estética	Usa un estilo caricaturesco-realistas, típico de la época en la que se publica, en la que muestra una intención de acercarse a la realidad. Las viñetas son cuadradas o rectangulares acomodadas de izquierda a derecha y de arriba a abajo. El máximo de viñetas por fila es de tres y se encuentran numeradas para ayudar al lector con el orden de las viñetas. Se usa tanto bocadillos de texto como textos en recuadros para diferenciar cuando habla el narrador y cuando los personajes. Las viñetas que utilizan son cerradas, el contenido no sobresale de los márgenes. El uso del color no aporta ninguna importancia a la historia ni se usa para ayudar a avanzar en la historia, es relegado a un simple elemento decorativo.	
	Color	sí.	
	Blanco Negro	No.	
	Ambientación	Fondos poco detallados, hay muchas viñetas que carecen de fondo, solo aporta la suficiente información para saber dónde se desarrolla la historia.	
Perfil del Protagonista	Características Personales: Periodista	Mantiene un aspecto y personalidad de persona enclenque, cobarde, despistado y asustadizo.	
Perfil del Profesional	De viajes	No.	
	De sucesos	sí.	
	De investigación	sí.	
	De redacción	No.	
	De guerra	No.	
Tipos de Historias		Superhéroes, Acción.	
Periodismo	Papel que juega en la historia	Dentro de la historia	Se usa como una forma de encubrir la verdadera identidad del superhéroe, para informarse y para investigar los delitos que se cometen con la intención de actuar contra ellos usando la identidad del superhéroe.
		Fuera de la historia	Su propósito es mostrar al periodismo como una profesión dedicada a la ciudadanía, lo que la hace la profesión perfecta para un hombre patriótico y admirable como Superman, un modelo para el hombre americano.
	Tecnologías que se usan		Cámara de fotos (analógicas, acorde con la época de publicación), aparecen máquinas de escribir.
	Qué papel tiene el periodismo en la configuración de la personalidad del periodista		El periodismo nos deja ver la personalidad buena e inocente de Clark Kent un hombre amable y pacífico. Todo lo contrario que el Superman que aquí se muestra, que hoy en día se podría calificar de violento.
	Papel del Periodismo como factor determinante de valores	Positivos	Defender a los débiles.
		Negativos	No hay valores que provengan del periodismo.

ANÁLISIS CUANTITATIVO			
Nombre	Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio.		
Número	10.		
Fecha	Desde el 11 de junio de 1942 al 14 de enero de 1943.		
Núm. páginas	63 (contando portada).		
Editorial	Editorial original: Casterman. Versión utilizada en castellano por Editorial Juventud.		
ANÁLISIS CUALITATIVO/CONTENIDO			
Modelo de comic	Tipo de comic	Album Europeo.	
	Estética	El estilo que usa Hergé es un estilo propio de las historietas franco-belgas llamada "Línea clara". Este estilo se caracteriza por la delimitación de las figuras mediante una línea continua y depurada. La ausencia de tonos intermedios, manchas de negro y efectos de sombra y luz. La utilización sintética de unos personajes gráficamente caricaturescos en un entorno realista. La división de las viñetas tiene una estructura de escenario teatral italiano y la utilización sistemática de planos largos (Remesar, 2016) y viñetas a media página. Las viñetas que utilizan son cerradas, el contenido no sobresale de los márgenes. Tiene un uso del color simple, usado para dar más dinamismo a la historia al mismo tiempo que resalta elementos que son clave para el desarrollo de la trama. También ayuda a diferenciar las distintas localizaciones que sin color serían demasiado similares dentro de la obra y hace que los personajes sean más identificativos gracias al uso de distintas paletas de colores.	
	Color	sí.	
	Blanco Negro	No.	
	Ambientación	Los fondos tienen bastante detalle para aportar la información suficiente y ayudar al desarrollo de la historia, sin embargo, hay viñetas que carecen de fondo como tal, solo está pintando el fondo con un color acorde a la situación (intención de centrar la atención en el personaje).	
Perfil del Protagonista	Características Personales: Periodista	A lo largo de la historia se ve en Tintín como un personaje intrépido, ingenioso, curioso, honrado y desconfiado.	
Perfil del Profesional	De viajes	No.	
	De sucesos	No.	
	De investigación	sí.	
	De redacción	No.	
	De guerra	No.	
Tipos de Historias		Aventuras, Acción.	
Periodismo	Papel que juega en la historia	Dentro de la historia	Si bien la presencia del periodismo es escasa, esta cumple la función de mantener informados a los protagonistas de lo que ocurre a su alrededor, introduciendo elementos secundarios que son importantes en la trama y para el correcto funcionamiento de la historia.
		Fuera de la historia	Se usa para informar al lector y poner en contexto los hechos importantes que tendrán relevancia en la trama.
	Tecnologías que se usan		Ninguno
	Qué papel tiene el periodismo en la configuración de la personalidad del periodista		El hecho de ser periodista hace que las ansias de aventura de Tintín y su curiosidad sean interminables, junto con un afán de cubrir lo que podría ser una gran historia que contar.
	Papel del Periodismo como factor determinante de valores	Positivos	No hay ningún valor que provenga del periodismo.
		Negativos	Ningún valor negativo.

ANÁLISIS CUANTITATIVO			
Nombre	Tintín: Tintín y los pícaros.		
Número	23.		
Fecha	1976.		
Núm. páginas	63 (contando portada).		
Editorial	Editorial original: Casterman. Versión utilizada en castellano por Editorial Juventud.		
ANÁLISIS CUALITATIVO/CONTENIDO			
Modelo de comic	Tipo de comic	Album Europeo.	
	Estética	El estilo que usa Hergé es un estilo propio de las historietas franco-belgas llamada "Línea clara". Este estilo se caracteriza por la delimitación de las figuras mediante una línea continua y depurada. La ausencia de tonos intermedios es menos pronunciada, existiendo más diferenciación entre los colores, ya no usa las manchas de negro y los efectos de sombra y luz utilizados son bastante escasos. La utilización sintética de unos personajes gráficamente caricaturescos en un entorno realista. La división de las viñetas tiene una estructura de escenario teatral italiano y la utilización sistemática de planos largos (Remesar, 2016) y viñetas a media página. Las viñetas que utilizan son cerradas, el contenido no sobresale de los márgenes. Sin embargo, en raras ocasiones parte de los bocadillos sobresalen de los márgenes, siempre siendo las partes que no contienen texto las que sobresalen. El color se usa para dar dinamismo y vida a la historia, ayuda a diferenciar algunas localizaciones que sin color serían demasiado similares y hace que los personajes sean más identificativos gracias al uso de una paleta de color distinta para cada uno acorde a su personalidad que va variando, dependiendo de la situación.	
	Color	sí.	
	Blanco Negro	No.	
	Ambientación	Los fondos tienen mucho detalle e información que ayudan al desarrollo de la historia, además aportan una dimensión a la escena que hace que el lector se inmersa en la historia, casi como si viera una película.	
Perfil del Protagonista	Características Personales: Periodista	A lo largo de la historia se ve en Tintín como un personaje muy desconfiado, ingenioso y honrado.	
Perfil del Profesional	De viajes	sí.	
	De sucesos	No.	
	De investigación	No.	
	De redacción	No.	
	De guerra	sí.	
Tipos de Historias		Aventuras, Acción.	
Periodismo	Papel que juega en la historia	Dentro de la historia	Se convierte en la vía por la que se hace público un escándalo/malentendido por el que los protagonistas se ven envueltos en un problema político de otro país. Además, el periodismo hace de intermediarios entre los protagonistas el mandatario del país en conflicto y los ciudadanos. Informan de toda comunicación entre los dos bandos.
		Fuera de la historia	Expone el uso que se le puede dar al periodismo en temas políticos y su deber de informar, además se usa para exponer claramente el conflicto inicial de la historia,
	Tecnologías que se usan		Cámaras de fotos y libretas.
	Qué papel tiene el periodismo en la configuración de la personalidad del periodista		El hecho de ser periodista hace que Tintín conozca los riesgos que conlleva la aventura en la que está inmerso, por ello se muestra desconfiado y precavido, características propias de un periodista experimentado en este tipo de historias.
	Papel del Periodismo como factor determinante de valores	Positivos	Importancia de comprobar y escuchar ambas versiones de una historia en busca de la verdad y la importancia de mantener a la gente informada de lo que ocurre en el mundo.
		Negativos	Ningún valor negativo.

ANÁLISIS CUANTITATIVO			
Nombre	Superman Action comics.		
Número	479.		
Fecha	Enero de 1978.		
Núm. páginas	17 de contenido del comic + 18 de publicidad, Total 35.		
Editorial	DC Comics.		
ANÁLISIS CUALITATIVO/CONTENIDO			
Modelo de comic	Tipo de comic	Grapa.	
	Estética	Usa un estilo caricaturesco-realistas, que ha ido evolucionando más hacia el realismo a lo largo de las publicaciones. Muestra una intención de acercarse a la realidad. Las viñetas son rectangulares en su mayoría, acomodadas de izquierda a derecha y de arriba a abajo. El máximo de viñetas por fila es de cuatro, algunas son alargadas, usa la técnica de la viñeta flotante y viñetas que ocupan la mitad de la página. Las viñetas que utilizan son cerradas, el contenido no sobresale de los márgenes. Se usa tanto bocadillos de texto como textos en recuadros de distintos colores para diferenciar cuando habla el narrador, un reportero por televisión, los pensamientos personajes y las conversaciones. También existen textos coloreados en grande para marcar efectos de sonido. En ocasiones aparece la cara de un personaje o del protagonista en los recuadros. Existencia de páginas de publicidad entre medio de la historieta. El uso del color ayuda a avanzar en la historia, marcando objetos importantes para un buen entendimiento de la situación.	
	Color	Sí.	
	Blanco Negro	No.	
	Ambientación	Los fondos tienen en su mayoría detalle, aportan información más que suficiente para ayudar al desarrollo de la historia, sin embargo, siguen existiendo viñetas que carecen de fondo con la intención de centrar la atención en el personaje.	
Perfil del Protagonista	Características Personales: Periodista	Muestra una personalidad burlesca y graciosa, que combina con su personalidad amable, reservada, tímida y asustadiza. También muestra seguridad en sí mismo y usa la ironía refiriéndose a sí mismo como "Mr. Action"(paralelismo con el nombre del comic).	
Perfil del Profesional	De viajes	No.	
	De sucesos	Sí.	
	De investigación	Sí.	
	De redacción	No.	
	De guerra	No.	
Tipos de Historias		Superhéroes, Acción.	
Periodismo	Papel que juega en la historia	Dentro de la historia	Se usa con la finalidad de informar a las personas a través de la televisión sobre lo que está pasando y las apariciones de Superman, se usa para que el protagonista se informe de los delitos y se usa como una excusa para que el protagonista pueda escabullirse y salvar o luchar contra el enemigo.
		Fuera de la historia	Muestra al periodismo como una profesión seria pero agradable y aventurera en la que existe camaradería entre compañeros.
	Tecnologías que se usan		Aparecen cámaras de televisión analógica y máquinas de escribir.
	Qué papel tiene el periodismo en la configuración de la personalidad del periodista		El periodismo nos deja ver la personalidad amable y jocosa de Clark Kent. Así como su interés por la justicia e interés por los asuntos sociales. Y que es capaz de todo por un bien mayor.
	Papel del Periodismo como factor determinante de valores	Positivos	Compañerismo, importancia de las noticias sociales.
		Negativos	No hay valores que provengan del periodismo.

ANÁLISIS CUANTITATIVO			
Nombre	Tokio Style.		
Número	1.		
Fecha	Mayo de 2009.		
Núm. páginas	218 (contando paginas extras).		
Editorial	Editorial original: Kodansha. Versión en castellano por EDT Editores de Tebeos / Ediciones Glénat.		
ANÁLISIS CUALITATIVO/CONTENIDO			
Modelo de comic	Tipo de comic	Manga (Tomo Recopilatorio).	
	Estética	El estilo que utiliza es el estilo manga, este estilo es originario de Japón. Dentro del estilo manga el tipo de dibujo puede variar dependiendo del artista y del tipo de historia del manga. En este caso el utilizado en toda la obra es el Shōjo, que encuentra en mangas dirigidos principalmente a un público femenino joven. El énfasis está en las emociones y las relaciones personales. El orden de las viñetas esta invertido con lo que respecta al comic clásico, este está ordenado esencialmente de derecha a izquierda y de arriba a abajo, además posee una gran variedad en los tipos de viñetas usadas, que están recogidas dentro de las viñetas tipo manga. El color solo está presente en las cuatro primeras páginas. Sin embargo, usando solo el blanco y negro logra expresar y representar las cosas más importantes y ayuda a avanzar la trama usando únicamente el contraste entre el blanco y el negro en casi toda la obra.	
	Color	Sí.	
	Blanco Negro	Sí.	
	Ambientación	Ilustraciones suaves y detalladas, con fondos detallados en todas las viñetas, sin embargo, hay viñetas que carecen de fondo con la intención de centrar la atención en el personaje.	
Perfil del Protagonista	Características Personales: Periodista	La protagonista es una persona implacable cuando se trata de su trabajo, es lo que aquí en España se denominaría una adicta al trabajo, algo muy común en Japón (como se demuestra en la obra). Su personalidad es la de una persona dura, trabajadora, altruista, confiada, exigente y tozuda que lo da todo por su trabajo.	
Perfil del Profesional	De viajes	No.	
	De sucesos	No.	
	De investigación	Sí.	
	De redacción	Sí. (aquel que se hace plenamente desde la redacción del periódico)	
	De guerra	No.	
Tipos de Historias		Shōjo (categoría del manga y anime dirigida especialmente al público femenino adolescente, siendo en su mayoría protagonizado por una chica.).	
Periodismo	Papel que juega en la historia	Dentro de la historia	Es el eje central que hace avanzar la historia, gracias a él se cuentan las historias de todos los integrantes de la redacción de la protagonista aportando, además de una historia de fondo, un amplio contexto que ayuda a la creación de un universo propio. Esto a través de historias auto conclusivas, que tiene al periodismo como denominador común, donde lo importante es la noticia, los reportajes y todo lo que hay al rededor del periodismo con sus dificultades y sus virtudes.
		Fuera de la historia	Muestra lo complejo que es hacer periodismo de calidad, el caos de una redacción que publica día a día, pero sobre todo lo agotante que el periodismo puede llegar a ser. Llegando al extremo de no tener vida social (en el caso de la protagonista) con la intención de hacer noticias de calidad. Sin embargo, también muestra que el periodismo es pasión y amor por el trabajo que se realiza. El principal mensaje que el periodismo deja intuir en la obra es que no importa lo duro que sea el trabajo periodístico, esté siempre valdrá la pena si está bien hecho.
	Tecnologías que se usan	Ordenadores, cámaras de fotos, internet, teléfonos móviles, grabadoras de audio, papel y lápiz.	
	Qué papel tiene el periodismo en la configuración de la personalidad del periodista	La vida de la protagonista gira por completo alrededor de su trabajo como periodista, lo que hace que esté apenas tenga vida social y sea considerada una adicta al trabajo. Su personalidad cambia cuando entra en su "modo trabajo" el cual la hace más eficiente y dedica todo su ser, más de lo normal, a la realización del artículo que lleva entre manos.	
	Papel del Periodismo como factor determinante de valores	Positivos	La importancia de no revelar sus fuentes, respeto a la ética profesional, respeto y búsqueda de la verdad, importancia de comprobar y escuchar ambas versiones de una historia.
		Negativos	Adición al trabajo.

ANÁLISIS CUANTITATIVO			
Nombre	Tokio Style.		
Número	2.		
Fecha	Julio de 2009.		
Núm. páginas	228 (contando paginas extras).		
Editorial	Editorial original: Kodansha. Versión en castellano por EDT Editores de Tebeos / Ediciones Glénat.		
ANÁLISIS CUALITATIVO/CONTENIDO			
Modelo de comic	Tipo de comic	Manga (T+K10:K21omo Recopilatorio).	
	Estética	El estilo que utiliza es el estilo manga, este estilo es originario de Japón. Dentro del estilo manga el tipo de dibujo puede variar dependiendo del artista y del tipo de historia del manga. En este caso el utilizado en toda la obra es el Shōjo, que encuentra en mangas dirigidos principalmente a un público femenino joven. El énfasis está en las emociones y las relaciones personales. El orden de las viñetas esta invertido con lo que respecta al comic clásico, este está ordenado esencialmente de derecha a izquierda y de arriba a abajo, además posee una gran variedad en los tipos de viñetas usadas, que están recogidas dentro de las viñetas tipo manga. El color solo está presente en las cuatro primeras páginas. Sin embargo, usando solo el blanco y negro logra expresar y representar las cosas más importantes y ayuda a avanzar la trama usando únicamente el contraste entre el blanco y el negro en casi toda la obra.	
	Color	Sí.	
	Blanco Negro	Sí.	
	Ambientación	Ilustraciones suaves y detalladas, con fondos detallados en todas las viñetas, sin embargo, hay viñetas que carecen de fondo con la intención de centrar la atención en el personaje.	
Perfil del Protagonista	Características Personales: Periodista	La protagonista es una persona implacable cuando se trata de su trabajo, es lo que aquí en España se denominaría una adicta al trabajo, algo muy común en Japón (como se demuestra en la obra). Su personalidad es la de una persona dura, trabajadora, altruista, confiada, exigente y tozuda que lo da todo por su trabajo.	
Perfil del Profesional	De viajes	No.	
	De sucesos	Sí.	
	De investigación	No.	
	De redacción	Sí. (aquel que se hace plenamente desde la redacción del periódico).	
	De guerra	No.	
Tipos de Historias		Shōjo (categoría del manga y anime dirigida especialmente al público femenino adolescente, siendo en su mayoría protagonizado por una chica.).	
Periodismo	Papel que juega en la historia	Dentro de la historia	Gracias a él se cuentan las historias de los integrantes de la redacción de la protagonista aportando una historia de fondo, un amplio contexto que ayuda a la creación de un universo propio. Esto a través de historias auto conclusivas, que tiene al periodismo como denominador común, donde lo importante es la noticia, los reportajes y todo lo que hay al rededor del periodismo con sus dificultades y sus virtudes, como la evolución de las tecnologías y como esto repercute en la profesión.
		Fuera de la historia	Muestra lo complejo que es hacer periodismo de calidad, el caos de una redacción que publica día a día, pero sobre todo lo agotante que el periodismo puede llegar a ser con la intención de hacer noticias de calidad. Sin embargo, también muestra que el periodismo es pasión y amor por el trabajo que se realiza. El principal mensaje que el periodismo deja intuir en la obra es que no importa lo duro que sea el trabajo periodístico, esté siempre valdrá la pena si está bien hecho.
	Tecnologías que se usan		Ordenadores, cámaras de fotos, internet, teléfonos móviles, grabadoras de audio, papel y lápiz.
	Qué papel tiene el periodismo en la configuración de la personalidad del periodista		La vida de la protagonista gira por completo alrededor de su trabajo como periodista, lo que hace que está apenas tenga vida social y sea considerada una adicta al trabajo. Da igual si está enferma o no su prioridad es terminar el trabajo a cualquier coste.
	Papel del Periodismo como factor determinante de valores	Positivos	lucha por las injusticias.
		Negativos	Adición al trabajo.

ANÁLISIS CUANTITATIVO			
Nombre	Tokio Style.		
Número	3.		
Fecha	Septiembre de 2009.		
Núm. páginas	220 (contando paginas extras).		
Editorial	Editorial original: Kodansha. Versión en castellano por EDT Editores de Tebeos / Ediciones Glénat.		
ANÁLISIS CUALITATIVO/CONTENIDO			
Modelo de comic	Tipo de comic	Manga (Tomo Recopilatorio).	
	Estética	El estilo que utiliza es el estilo manga, este estilo es originario de Japón. Dentro del estilo manga el tipo de dibujo puede variar dependiendo del artista y del tipo de historia del manga. En este caso el utilizado en toda la obra es el Shōjo, que encuentra en mangas dirigidos principalmente a un público femenino joven. El énfasis está en las emociones y las relaciones personales. El orden de las viñetas esta invertido con lo que respecta al comic clásico, este está ordenado esencialmente de derecha a izquierda y de arriba a abajo, además posee una gran variedad en los tipos de viñetas usadas, que están recogidas dentro de las viñetas tipo manga. El color solo está presente en las cuatro primeras páginas. Sin embargo, usando solo el blanco y negro logra expresar y representar las cosas más importantes y ayuda a avanzar la trama usando únicamente el contraste entre el blanco y el negro en casi toda la obra.	
	Color	Sí.	
	Blanco Negro	Sí.	
	Ambientación	Ilustraciones suaves y detalladas, con fondos detallados en todas las viñetas, sin embargo, hay viñetas que carecen de fondo con la intención de centrar la atención en el personaje.	
Perfil del Protagonista	Características Personales: Periodista	La protagonista es una persona implacable cuando se trata de su trabajo, es lo que aquí en España se denominaría una adicta al trabajo, algo muy común en Japón (como se demuestra en la obra). Su personalidad es la de una persona dura, trabajadora, altruista, confiada, exigente y tozuda que lo da todo por su trabajo.	
Perfil del Profesional	De viajes	No.	
	De sucesos	No.	
	De investigación	Sí.	
	De redacción	Sí. (aquel que se hace plenamente desde la redacción del periódico)	
	De guerra	No.	
Tipos de Historias		Shōjo (categoría del manga y anime dirigida especialmente al público femenino adolescente, siendo en su mayoría protagonizado por una chica.).	
Periodismo	Papel que juega en la historia	Dentro de la historia	Gracias a él se cuentan las historias de todos los integrantes de la redacción de la protagonista aportando, además de una historia de fondo, un amplio contexto que ayuda a la creación de un universo propio. Esto a través de historias auto conclusivas, que tiene al periodismo como denominador común, donde lo importante es la noticia, los reportajes y todo lo que hay al rededor del periodismo con sus dificultades y sus virtudes.
		Fuera de la historia	Muestra lo complejo que es hacer periodismo de calidad, el caos de una redacción que publica día a día, con la intención de hacer noticias de calidad. También muestra que el periodismo es pasión y amor por el trabajo que se realiza. El principal mensaje que el periodismo deja intuir en la obra es que no importa lo duro que sea el trabajo periodístico, esté siempre valdrá la pena si está bien hecho.
	Tecnologías que se usan		Ordenadores, cámaras de fotos, internet, papel y lápiz.
	Qué papel tiene el periodismo en la configuración de la personalidad del periodista		La vida de la protagonista gira por completo alrededor de su trabajo como periodista, lo que hace que esté apenas tenga vida social y sea considerada una adicta al trabajo. Por llevar a cabo un trabajo es capaz de cualquier cosa.
	Papel del Periodismo como factor determinante de valores	Positivos	la búsqueda y la defensa de la verdad, la responsabilidad de dar información fiable y veraz, la denuncia de las injusticias y velar por el bienestar ecológico.
		Negativos	Adición al trabajo.

ANÁLISIS CUANTITATIVO			
Nombre	Superman Action comics.		
Número	958.		
Fecha	Agosto de 2016.		
Núm. páginas	23.		
Editorial	DC Comics.		
ANÁLISIS CUALITATIVO/CONTENIDO			
Modelo de comic	Tipo de comic	Grapa.	
	Estética	Usa un estilo realista, que ha ido evolucionando desde la caricatura hacia el realismo a lo largo de las publicaciones. Muestra una intención de acercarse a la realidad. Las viñetas están acomodadas de izquierda a derecha y de arriba a abajo. El máximo de viñetas por fila es de cuatro, algunas son alargadas, usa la técnica de la viñeta flotante, viñetas que ocupan la mitad de la página o la página entera, viñetas a doble página, además de usar la técnica de que el personaje sobre salga de los límites de la viñeta sobreponiéndose al resto para dar profundidad. Las viñetas que utilizan son abiertas, el contenido no sobresale de los márgenes, y viñetas rotas, el personaje sobresale de los límites de la viñeta. Se usa tanto bocadillos de texto como textos en recuadros de distintos colores para diferenciar cuando habla el narrador, los pensamientos del protagonista y las conversaciones. También existen textos coloreados en grande para marcar efectos de sonido. El uso del color ayuda a avanzar en la historia, marcando objetos importantes, lugares con mucha relevancia y remarca situaciones intensas para hacer llegar la emoción del momento al lector. Todo con la intención de conseguir un buen entendimiento de la situación.	
	Color	Sí.	
	Blanco Negro	No.	
	Ambientación	Fondos super detallados, la información que aportan los fondos es de importancia para conocer el desarrollo de la situación, se usa el fondo para destacar la importancia de los personajes dentro de la historia.	
Perfil del Protagonista	Características Personales: Periodista	Muestra una personalidad exigente y profesional que solo un periodista experimentado posee en la situación en la que se encuentra. Piensa constantemente en la importancia de la noticia que está cubriendo. Tiene una actitud seria.	
Perfil del Profesional	De viajes	No.	
	De sucesos	Sí.	
	De investigación	No.	
	De redacción	No.	
	De guerra	Sí.	
Tipos de Historias		Superhéroes, Acción.	
Periodismo	Papel que juega en la historia	Dentro de la historia	Se usa como una excusa para avanzar en la trama, apareciendo Clark Kent como personaje ajeno a Superman. El periodismo es el vehículo para introducir al periodista Clark Kent como un personaje desvinculado físicamente del superhéroe, cubriendo la noticia y ejerciendo el periodismo para la sorpresa y desconcierto de todos los personajes.
		Fuera de la historia	Muestra la parte dura de hacer un buen periodismo y como en ocasiones, aunque estes en peligro lo importante es cubrir la noticia, siempre manteniendo una distancia de seguridad.
	Tecnologías que se usan		Cámaras de fotos digitales, con función de grabar videos.
	Qué papel tiene el periodismo en la configuración de la personalidad del periodista		Su compromiso por hacer buen periodismo e informar hacen que en el momento de la acción lo único en lo que piense es en lo importante que esa noticia va a ser, sin contemplar que el mismo forma parte de ella.
	Papel del Periodismo como factor determinante de valores	Positivos	Profesionalidad, dedicación, y compromiso con la verdad periodística.
		Negativos	Ningún valor negativo.

ANÁLISIS CUANTITATIVO			
Nombre	Venezuela: Crónicas de Ángel Sastre.		
Número	Único.		
Fecha	5 de octubre del 2022.		
Núm. páginas	142 (contando paginas extras).		
Editorial	Planeta Comics.		
ANÁLISIS CUALITATIVO/CONTENIDO			
Modelo de comic	Tipo de comic	Novela Gráfica.	
	Estética	El estilo que Utiliza es el Hiperrealismo. Se reproduce la realidad con una nitidez y definición semejante a la exactitud fotográfica. También utiliza algunas fotos que tienen aplicado un filtro para que parezcan dibujos y calcen con el resto de la obra. Las viñetas que utilizan son cerradas, el contenido no sobresale de los márgenes, viñetas de sangre, aquellas que dan la sensación de que no existen límites entre cada una de las viñetas de la página, viñetas a una y dos páginas, viñetas decorativas y viñetas psicológicas. La totalidad del texto usa recuadros blancos, no hay existencia de bocadillos de texto, la historia está plenamente contada por el narrador que es el protagonista. El color está presente en toda la obra, en ocasiones se usa una ausencia de color para resaltar un único objeto con un color. El uso de distintos tonos y colores a lo largo de la obra ayuda a comprender mejor la situación y provoca en el lector sensaciones cercanas a lo que la historia pretende transmitir, ayuda a empatizar y a transmitir un estado de ánimo.	
	Color	Sí.	
	Blanco Negro	No.	
	Ambientación	Fondos super detallados y coloridos según la situación en la viñeta. Los fondos al estar vasados en fotografías y en paisajes reales, transmiten de mejor manera el mensaje que la historia pretende contar, esto ayuda al desarrollo de la obra.	
Perfil del Protagonista	Características Personales: Periodista	A lo largo de toda la novela gráfica, Ángel Sastre se ve como una persona precavida, astuta, compasiva y cuidadosa.	
Perfil del Profesional	De viajes	No.	
	De sucesos	No.	
	De investigación	Sí.	
	De redacción	No.	
	De guerra	Sí.	
Tipos de Historias		Bibliográfica, Periodismo comic (guerra, pobreza, corrupción, reportaje).	
Periodismo	Papel que juega en la historia	Dentro de la historia	Se usa como una vía para dar a conocer los problemas que están o han ocurrido en Venezuela, dando datos históricos para que el lector tenga todo el contexto necesario para comprender todo lo que está ocurriendo. Juega además un papel de documentación de los hechos fundamental.
		Fuera de la historia	Muestra lo duro y la verdad que hay detrás de la profesión del periodista de guerra. La frustración, la impotencia, el miedo y ese afán de contra la verdad que recuerda que el periodismo es algo vocacional y que no es para todo el mundo. A través de esta novela gráfica, que es el perfecto ejemplo de periodismo comic, también se nos expone las dificultades por las que pasan los periodistas para realizar sus noticias mostrando que el periodismo no es tan sencillo en muchas ocasiones, y que hay veces que hay que ponerse en riesgo (tomando precauciones) para poder contar la verdad o conseguir contar una buena historia.
	Tecnologías que se usan		Cámaras de fotos, portátil, internet, códigos QR, cámaras de televisión, micrófonos, grabadoras de audio.
	Qué papel tiene el periodismo en la configuración de la personalidad del periodista		Lo hace una persona empática, que conoce la importancia de su trabajo. Lucha por contar lo que está ocurriendo a pesar de las dificultades por qué es lo correcto, las personas deben saber la verdad de lo ocurrido. El periodismo también le ha convertido en una persona astuta que sabe cómo sortear los obstáculos y las dificultades, además de estar siempre atento a lo que le rodea, siendo la desconfianza aquí una aliada de su bienestar.
	Papel del Periodismo como factor determinante de valores	Positivos	Contar y documentar la verdad es lo más importante, la defensa de los derechos humanos, profesionalidad, dedicación, importancia de comprobar y escuchar ambas versiones de una historia en busca de la verdad, denunciar la pobreza.
		Negativos	Ningún valor negativo.