



**DISEÑO DE UNA  
LÍNEA DE JOYAS CUYA  
MORFOLOGÍA SE ENCUETRA  
BASADA EN LOS COMICS DE  
"MARVEL"**

**AUTOR:  
MARÍA PRISCILA  
MIRANDA RODRÍGUEZ  
TUTOR:  
MST. FABIÁN LANDINAR**



**CUENCA - ECUADOR  
2016**

## DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada a mi padre Jaime Miranda (+), a mi madre Ximena Rodríguez, a mi hermana Daniela Miranda, mi sobrino Nicolas Egüez y a mi cuñado Pablo Egüez, ya que siempre estuvieron a mi lado en las buenas y en las malas, para darme palabras de aliento y su apoyo incondicional.





A mis compañeros  
amigos y profesores  
Por sus consejos  
y apoyo durante  
todo este proceso

A mi familia  
Ximena Rodríguez, Daniela Miranda,  
Pablo Egüez, Nicolás Egüez, Eulalia  
Palacios, y a mi segunda familia:  
Lourdes Jara, José Orellana, Manuel  
Orellana, Paz Orellana por su apoyo  
incondicional y motivación durante toda  
mi carrera

A mi director  
Fabían Landivar y al Dis.  
Felipe Valdez por ser  
guía en esta tesis.





# ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria .....	1
Agradecimientos .....	3
Índice de Contenidos .....	5
Índice de Fotografías .....	8
Resumen .....	11
Abstract .....	13
Problemática .....	14
Objetivo General .....	15
Objetivos Específicos .....	15
Hipótesis .....	15
Metodología .....	16
Marco Teórico .....	17
<b>CAPÍTULO 1: ANTECEDENTES .....</b>	<b>20</b>
1.1. Joya y Joyería .....	22
1.2. La historia de la joyería .....	23
1.3. Joyería cuencana en la actualidad .....	25
1.4. Los materiales usados en la joyería y su significado .....	27
<b>CAPÍTULO 2: CÓMICS .....</b>	<b>30</b>
2.1. Ilustración .....	32
2.2. Primer dibujo de la historia .....	33
2.2.1. Primer dibujo animado de la historia .....	34
2.2.2. Primer dibujo animado de la historia a color y sonido .....	34
2.3. ¿Qué es el cómic? .....	35
2.4. Origen del cómic .....	36
2.5. El lenguaje del cómic .....	37
2.6. Primer cómic de la historia .....	38
2.7. La historia del cómic en la región del Ecuador .....	39



<b>CAPÍTULO 3: CÓMICS MARVEL</b> .....	<b>42</b>
3.1. Historia .....	44
3.2. Creador Stan Lee .....	46
3.3. Personajes .....	51
3.3.1. Spider-man “Superpoderes y Superproblemas” .....	52
3.3.2. Iron Man “El hombre de la Armadura” .....	53
3.3.3. Wolverine “Un mutante invencible” .....	54
3.3.4. Capitán América: “Lucha sin tregua por la libertad” .....	55
3.3.5. Thor: “El dios del trueno: la caída y el renacimiento de asgard” .....	56
<b>CAPÍTULO 4: POP ART</b> .....	<b>58</b>
4.1. Historia del Pop-Art .....	60
4.2. Roy Lichtenstein .....	61
<b>CAPÍTULO 5: PROCESO DE DISEÑO</b> .....	<b>64</b>
5.1. Diseño y Ergonomía .....	66
5.2. Diseño Industrial .....	66
5.3. Homólogos .....	67
5.4. Ideación .....	68
5.4.1. Spiderman .....	68
5.4.2. Iron Man .....	69
5.4.3. Wolverine .....	70
5.5. Bocetación de ideas seleccionadas y sus materiales .....	71
5.6. Bocetos definidos .....	74
5.7. Maquetación .....	75
5.8. Proceso de Construcción .....	78
5.8. Producto Final .....	82
<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>86</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>88</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>91</b>





## ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

Foto 1 Joya Antigua .....	14
Foto 2 Joya Actual .....	14
Foto 3 Fundición .....	15
Foto 4 Joya .....	15
Foto 5 Superhéroes1 .....	15
Foto 6 Cómic1 .....	17
Foto 7 Collar .....	17
Foto 8 Aretes .....	17
Foto 9 MARVEL .....	18
Foto 10 Corazón .....	22
Foto 11 Collar antiguo .....	23
Foto 12 Proceso de filigrana .....	25
Foto 13 Wilfrido Pazmiño .....	26
Foto 14 Liz Ordoñez .....	26
Foto 15 Adriana Landivar .....	26
Foto 16 Bronce .....	27
Foto 17 Plata .....	27
Foto 18 Oro .....	27
Foto 19 Ilustración .....	32
Foto 20 Primer dibujo .....	34
Foto 21 Primer dibujo color .....	34
Foto 22 Primer dibujo animado .....	35
Foto 23 Cómic2 .....	36
Foto 24 Aucas o aleluyas .....	36



Foto 25 Historieta egipcios .....	36
Foto 26 Lenguaje cómic .....	37
Foto 27 Historia bíblica .....	38
Foto 28 Secreciones del mojigato .....	39
Foto 29 Cómic3 .....	45
Foto 30 Creador .....	47
Foto 31 Superhéroes2 .....	49
Foto 32 Infografía de Spider-Man .....	52
Foto 33 Infografía Iron Man .....	53
Foto 34 Infografía Wolverine .....	54
Foto 35 Infografía Capitán América .....	55
Foto 36 Infografía Thor .....	56
Foto 37 Collar Pop Art .....	60
Foto 38 Roy Lichtenstein .....	61
Foto 39 Pintura de Roy Lichtenstein .....	61
Foto 40 Joyería adaptable .....	66
Foto 41 Collar Wolverine .....	67
Foto 42 Aretes Spider-Man .....	67
Foto 43 Rostro Spider-Man .....	71
Foto 44 Tela de araña .....	72
Foto 45 Bomba duende verde .....	72
Foto 46 Spider-Man tela de araña .....	72
Foto 47 Símbolo Wolverine .....	73





## RESUMEN

Desde tiempos memorables en la joyería local, se han venido manteniendo diseños de carácter realista y naturista, por lo cual en el desarrollo de este proyecto, planteo que a través del movimiento del Pop-Art, llegue a crear una innovadora línea de joyas basadas en los personajes de los cómics de "MARVEL" en sus cromáticas y texturas de identidad. Esta línea de joyas está dirigida a un público femenino e implementada con diferentes materiales y tecnologías; procesos de diseño y estéticas contemporáneas.



## Design of a line of jewelry whose morphology is based on MARVEL comic books

### ABSTRACT

From memorable times, local jewelry has been maintaining realistic and naturalist type designs; therefore, this project suggested through a Pop-Art movement approach, the creation of an innovative line of jewelry based on the characters of MARVEL comics, through the use of its chromatic identity and textures. This line of jewelry is aimed at a female audience and it is implemented by using various materials and technology, as well as design processes and contemporary aesthetics.

#### Keywords:

Jewelry

Textures

Super Heroes

Innovation

Contemporary Pop-Art



Priscilla Miranda Rodriguez

**Student**



Mst. Fabian Landivar Lara

**Tutor**



UNIVERSIDAD DEL  
AZUAY  
Dpto. Idiomas



Translated by,  
Lic. Lourdes Crespo





## PROBLEMÁTICA

En la problemática que se ha planteado para este proyecto de graduación, básicamente se ha establecido lo siguiente: desde tiempos memorables en la joyería local, se han venido manteniendo diseños de carácter realista y naturista. La mayoría de estos diseños, no se encuentran sujetos a ideas concretas, sino por el contrario, se han manejado con analogías naturales; y, por el hecho de que en algunos casos, estos diseños tengan procedencia de una idea concreta, se busca consolidarlos en una morfología contemporánea.



**Foto 1: Joya Antigua.**

**Fuente:** [http://mlm-s2-p.mlstatic.com/dije-avion-en-plata-cadena-plata-ley-925-19003-MLM20164782412\\_092014-F.jpg](http://mlm-s2-p.mlstatic.com/dije-avion-en-plata-cadena-plata-ley-925-19003-MLM20164782412_092014-F.jpg)



**Foto 2: Joya Actual.**

**Fuente:** <http://g01.a.alicdn.com/kf/HTB1ZpcJXXXXXapXpXXq6xXFXXT/S437-joyas-de-plata-925-de-la-joyer%C3%ADa-de-plata-conjuntos-niquela-antial%C3%A9rgico-libre-rosa-pulsera.jpg>

## OBJETIVO GENERAL

Innovar el diseño de joyas incorporando el concepto morfológico contemporáneo de los cómics.

## OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Investigar historia y origen de los cómics.
- Manipular aplicaciones y técnicas de la joyería.
- Aplicar teorías, conceptos y procesos de diseño.

## HIPÓTESIS

La nueva aplicación de tendencias de la estética del Pop-Arte en la joyería, establecerán las innovaciones contemporáneas morfológicas actuales.



Foto 3: Fundición.  
Fuente: [http://12992066\\_10153543149759290\\_1045403130\\_o.png](http://12992066_10153543149759290_1045403130_o.png)



Foto 4: Joya.  
Fuente: [http://12999677\\_10153543147524290\\_157719826\\_o](http://12999677_10153543147524290_157719826_o)



Foto 5: Superhéroes1.  
Fuente: [http://12980707\\_10153543138309290\\_1507740806\\_o](http://12980707_10153543138309290_1507740806_o)

## METODOLOGÍA

Para este proyecto ha sido fundamental realizar una investigación de la teoría, en lo relacionado a la joyería; el movimiento del Pop-Art; los cómics; los cómics de "MARVEL" y la aplicación de la estética morfológica en la joyería. Lo dicho fue necesario ya que, para llegar al producto final debíamos conocer de los aspectos a los que nos hemos referido. Posteriormente se realizó una investigación de campo para definir a que target estaría dirigido el proyecto. También se ha realizado una experimentación con estos productos con varias pruebas hasta obtener el objeto deseado y finalmente se realizaron diseños a través de los métodos analógico y sintético buscando consolidar la construcción de diferentes formas con distintos materiales, que están basadas en los cómics de "MARVEL".

# MARCO TEÓRICO

## 1. DISEÑO

Del italiano disegno, la palabra diseño se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretar la producción de algo. Diseño implica una representación mental y la posterior plasmación de dicha idea en algún formato visual para exhibir cómo será la obra que se planea realizar.

## 2. JOYA

Una joya según Marco Antuña es un objeto material hecho de un metal noble y muy a menudo acompañado de piedras preciosas de mucho valor económico con un fin de carácter decorativo personal. La joyería contemporánea: Es la expresión de un talento que refleja y a veces influye en la cultura de su tiempo y según Benjamín Lignel es un tipo de práctica de una actividad creativa basada en la

## 3. LA JOYERIA CONTEMPORÁNEA

Es la expresión de un talento que refleja y a veces influye en la cultura de su tiempo y según Benjamín Lignel es un tipo de práctica de una actividad creativa basada en la artesanía.

## 4. POP - ART

Fue un movimiento importante del siglo XX, el cual se caracteriza por el empleo de imágenes de la cultura popular, tales como anuncios publicitarios, cómics books y música pop. Pop Art fue el movimiento que dio final a la abstracción. El movimiento como tal surgió a mediados de los años 50 en el Reino Unido. En EEUU marcó el regreso de los contornos nítidos. Roy Lichtenstein fue un pintor muy importante del Pop-Art, él prefería utilizar figuras hechas a mano y solía emplear figuras procedentes de anuncios comerciales y les daba un nuevo significado. (Lichtenstein, 1950)



Foto 6: Cómic.  
Fuente: [http://awolltrends.com/wp-content/uploads/2013/02/Roy\\_Lichtenstein\\_Reflections\\_on\\_Girl\\_1950.jpg](http://awolltrends.com/wp-content/uploads/2013/02/Roy_Lichtenstein_Reflections_on_Girl_1950.jpg)



Foto 7: Collar.  
Fuente: [relojesjoyas.files.wordpress.com/2011/09/wrapping2bnecklace2b1](http://relojesjoyas.files.wordpress.com/2011/09/wrapping2bnecklace2b1)



Foto 8: Aretes.  
Fuente: <http://1.bp.blogspot.com/-FjvY9bdzHuU/Tr0y1SbcY7I/AAAAAAAAAFI/2n6p30gEzr/s1600/constanzasoto1.jpg>



#### 4. CÓMICS

Se llama historieta o cómic a una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin el. Scott McCloud dice que las ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia con el propósito de transmitir información, es una definición de cómic.

#### 5. MARVEL

Marvel Worldwide, Inc., es una editorial de cómics estadounidense creada en 1939, inicialmente con el nombre de Timely Comics. Entre sus personajes emblemáticos del género superheróico se encuentran Spider-Man, Capitán América, Iron Man, Hulk, Thor, Wolverine, Daredevil, Magneto y los X-Men, entre otros. (Goodman, n.d.).

#### 6. MORFOLOGÍA

Su aplicación viene íntimamente relacionado con el Pop-Art, el cual es muy representativo de los cómics, los que serán usados principalmente los de "MARVEL"; estos tendrán diferentes diseños en una línea de joyas.



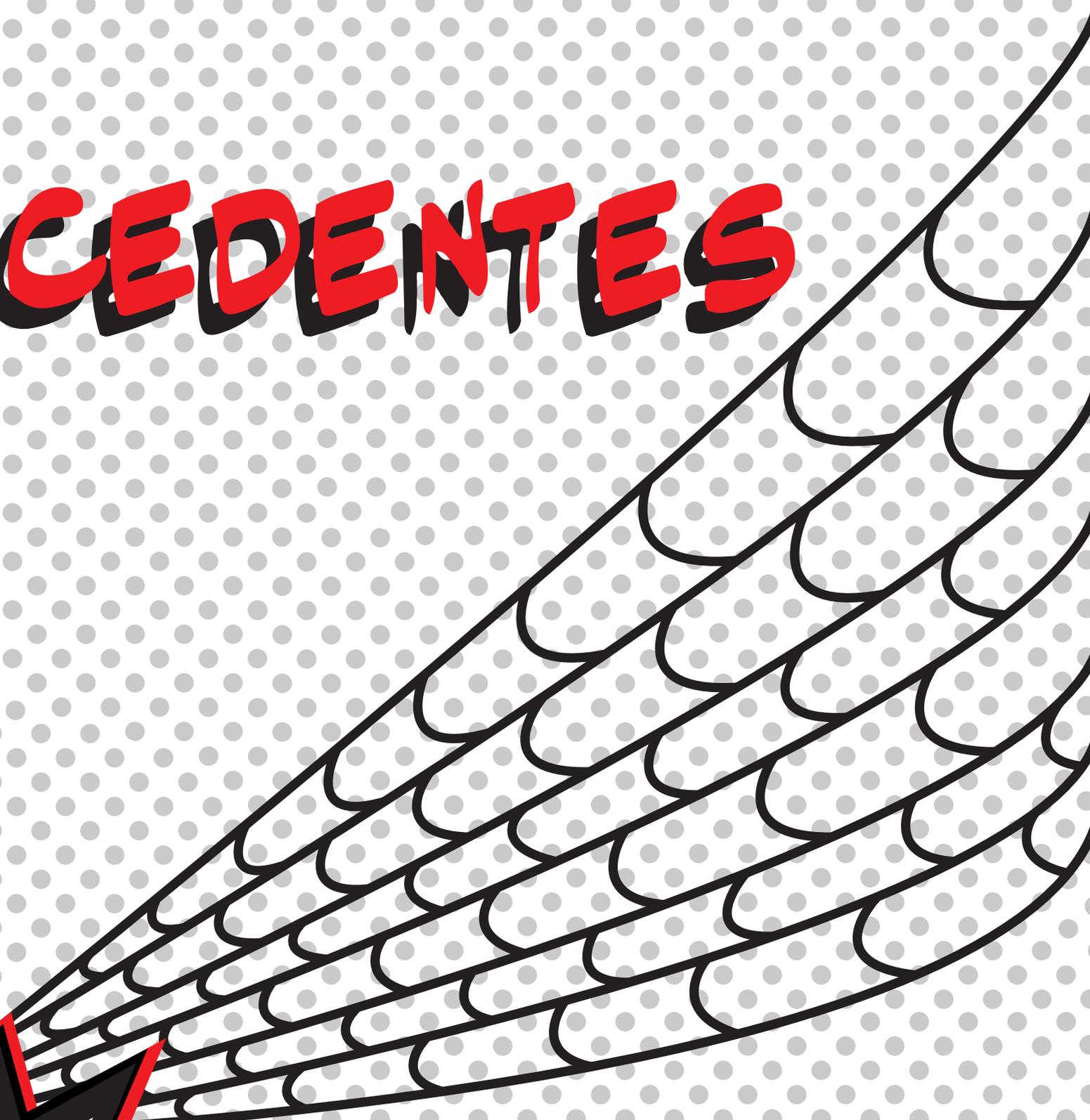
Foto 9: MARVEL.  
Fuente: <http://okdiario.com/series/wp-content/uploads/2016/01/27.jpeg>

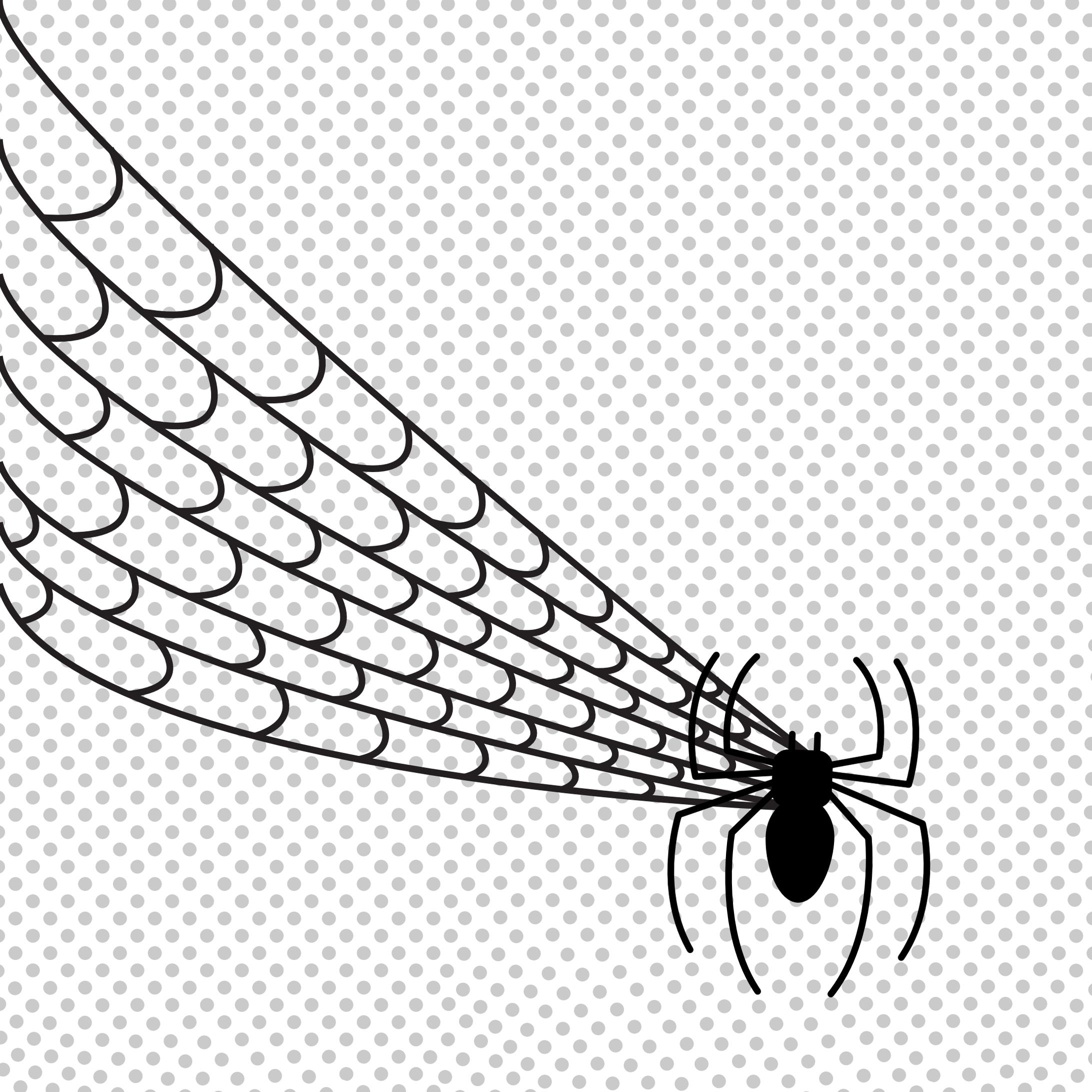


**ANTECEDENTES**



**CAPÍTULO 1**





## 1.1 JOYA Y JOYERÍA



Foto 10: Corazón. Fuente: 12986445\_10153545566789290\_2018068873\_o.jpg

### 1.1.1 JOYA

La joya como símbolo ha acompañado al hombre desde el principio de los tiempos, creada por él y traída de la tierra ha sido usada como objeto ornamental y decorativo, un adorno que embellece la presencia física del ser humano, estas piezas tienen un mensaje o un significado, no solo han cumplido en el tiempo esa función ornamental sino que se han distinguido por tener una función de comunicar algo, la joya está llena de intenciones, de mensajes que se transmiten y hacen parte del sentir y de la cultura de los pueblos. Una pieza de joyería es un objeto pequeño que puede tener un gran significado para una persona. La gente y la joya son inseparables. (Siemelink, 2008)

La palabra “joya” como la “pieza de oro, plata o platino, con perlas o piedras preciosas o sin ellas, que sirven para adorno

de las personas y especialmente de las mujeres” (Real Academia Española, 1992, pág. 853)

### 1.1.2 JOYERÍA

El término “joyería” es definido de diferentes formas. Para algunos es entendida como el sitio donde se diseña y se produce una joya, para otros es el sitio donde se venden y se comercializan dichas y para otros “joyería” y “joya” son sinónimos.

La palabra “joyería” es definida por la enciclopedia Británica como el o los objetos diseñados para decorar el cuerpo fabricados usualmente en oro, plata o platino a veces con piedras preciosas, semipreciosas u otras materias orgánicas. (Jewelry: Encyclopedia Britannica, 2009)

La “joyería” es definida como “Orfebrería de adorno que utiliza los metales preciosos, las piedras finas, el esmaltado, etc. (Cabanne, 1981, pág. 812)

Las palabras “joya” y “joyería” como sinónimos y se entenderá como el conjunto de adornos personales fabricados con diferentes materiales preciosos y no preciosos, ya que como lo menciona Charles Codina (2006, pág. 6) la joya ya no se define como antes por el metal o el material con el cual ha sido fabricada sino que es valorada por la expresividad que emana de ella y el sentir que genera en el grupo social.

## 1.2 LA HISTORIA DE

Surge a la par con la del ser humano, como señala Codina “cada joya es un fragmento, una pequeña crónica de la gran historia de la humanidad”. (2006, pág. 8) Desde un principio el hombre paleolítico adornó su figura con diferentes materiales con la intención de diferenciarse de sus semejantes, es así como a través de las épocas el hombre ha cambiado las joyas según su cultura adecuándolas a sus creencias, a su sentir, a su entorno social.

La historia de la joyería ha destacado el uso de los materiales, las connotaciones sociales y los usos y costumbres para cada época. Esta referencia se basa principalmente en el libro Historia de la joyería escrito por Wagner de Kertesz (1947) y en las recopilaciones realizadas por el Complejo educativo de Joyería de Buenos Aires (2008).

La edad de piedra en la historia general está construida por dos grandes etapas: el paleolítico y el neolítico:

**Paleolítico:** en esta etapa el hombre usa los materiales que tiene al alcance de su mano

que tiene al alcance de su mano para adornarse, hace uso de conchas, crustáceos, caracoles, fósiles, huesos y dientes de animales en su mayoría provistos de agujeros con la idea de ser ensartados en una fibra o cartílago y con este crea un adorno que se llevó colgado de las extremidades; este adorno ha sido denominado “collar” en la actualidad.

Otros materiales que se usaron en esta época fueron el cristal de roca, la serpentina, el coral y el ámbar. Es muy común ver que el hombre tomara los huesos y los dientes de los animales que cazaba, los tallara con figuras geométricas y los llevara consigo con la idea de mostrar su fuerza y valentía a los otros miembros de su tribu, como observa Wagner de Kertesz; para el hombre troglodita estas cadenas significan a la par un adorno y un recurso apotropeico, pero tienen además valor como trofeo de caza, testimonio elocuente de su arrojo y valentía, proporcionándole a la vez un destacado lugar en el orden social de las cavernas (Wagner de Kertesz, 1947, pág. 23)

Foto 11: Collar Antiguo.  
Fuente: [http://13010183\\_10153545649674290\\_1281549320\\_o.jpg](http://13010183_10153545649674290_1281549320_o.jpg)



# LA JOYERÍA

A partir de esto se puede decir que la pieza tiene significación propia, con la necesidad de sobresalir, de jerarquizarse dentro de la sociedad; pero éste no fue el único significado que el hombre paleolítico le dio a la joya; también tenían un significado ceremonial y religioso, como lo demuestran los hallazgos arqueológicos en los entierros funerarios, además también se les consideraba a las joyas como objetos mágicos y místicos atribuyéndole poderes que en algunos casos se le asignaban más al material que a la pieza como tal: Por ejemplo, las conchas, por su relación simbólica con lo femenino y la fertilidad, eran objetos utilizados para asegurar el embarazo y preservar la continuidad de la especie.

(Codina, 2006, pág. 8) Desde este inicio las joyas no son sólo adornos, sino también amuletos y talismanes, poseedores de poderes o dones que beneficiaban a quienes los portaban. Estos poderes eran creencias

populares que se mantenían como parte de su cultura.

**Neolítico:** la época de la nueva piedra trajo consigo nuevos materiales y piezas, el hombre de las cavernas ya no solo fabricaba collares sino que también empezó a crear brazaletes, colgantes, sortijas, alfileres y prendedores para sostener sus ropas en distintos materiales como la lignita, la pizarra, el alabastro, el carey, el vidrio, plantas y plumas, e incluso algunas piedras semipreciosas como los cuarzos, la amatista, la jadeita y la obsidiana. Los propósitos seguían presentes; además de ser ornamentales “se atribuía a muchas de estas alhajas fuerzas mágicas, vinculándolas por lo tanto con la idea de talismán” (Wagner de Kertesz, 1947, pág. 31), seguían siendo elementos comunicadores dentro de la cultura.



## 13 JOYERÍA CUENCANA EN LA ACTUALIDAD

Según el Dis. Felipe Valdez, la joyería cuencana en la actualidad no se ha desarrollado, sino se ha mantenido lo clásico a la copia de modelos extranjeros y a diseños tradicionales, por lo que ha sufrido un agotamiento y no se ha experimentado hacia una nueva propuesta de joyería. Son pocos los diseñadores que están incursionando hacia nuevos conceptos, formas y movimientos. Generalmente se parte de las técnicas tradicionales y el uso de nuevas tecnologías las cuales se experimentan para construir formas distintas a lo de siempre o inusuales y pueden ser: láser, impresión 3D o CNC.

Dentro del mercado en la comercialización de la joyería, Felipe Valdez nos dice que están abriendo nuevos espacios como galerías o museos donde existen personas que buscan algo diferente. Finalmente tenemos su opinión de acuerdo al objetivo de este proyecto la cual es que con la creación de estas nuevas culturas, la que en este caso sería plasmar el cómic en una joya, cada uno trata de diferenciarse de las otras sin que exista una simbología en el mercado que pueda llegar a cumplir.





**Foto 13:** Wilfrido Pazmiño.

Fuente: [https://13084090\\_10153564959519290\\_1331674944\\_n.jpg](https://13084090_10153564959519290_1331674944_n.jpg)



**Foto 14:** Liz Ordoñez

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=dise%C3%B1adores+de+joyas+de+cuenca&biw=1280&bih=607&tbn=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwjz87PR0a3MAhUGGh4KHeOJCKAQsAQISg#imgrc=mhGQ8tnKXJOOuM%3A>



**Foto 15:** Adriana Landivar.

Fuente: [https://www.google.com.ec/search?q=adriana+landivar&biw=1280&bih=607&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjkqs6V5q3MAhXGmx4KHfr4BbMQ\\_AUIBigB#tbn=isch&q](https://www.google.com.ec/search?q=adriana+landivar&biw=1280&bih=607&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjkqs6V5q3MAhXGmx4KHfr4BbMQ_AUIBigB#tbn=isch&q)

### **Diseñador de Joyas Wilfrido Pazmiño**

Wilfrido Pazmiño conoció la orfebrería en 1963 de la mano de su hermano mayor, en Cuenca, con apenas 11 años de edad. Cinco décadas más tarde, este artesano es reconocido como uno de los más importantes joyeros en la Atenas del Ecuador. En ningún momento descuidó su pasión: la joyería. Mientras maduraba, sus habilidades como orfebre aumentaron, permitiéndole abrir su propia joyería a los 15 años de edad. Un año estudió Ingeniería Química, en la misma institución, para perfeccionarse en el dibujo y conocer los diferentes procesos químicos que podría aplicar en la joyería. Su reputación como orfebre iba creciendo, por lo que en 1977 fue premiado por el

### **Diseñadora de Joyas Liz Ordoñez**

Graduada en 1999 como Diseñadora por la Universidad del Azuay (UDA), Liz vio en la joyería su forma de vida, no precisamente por el asunto económico, sino por la capacidad de crear belleza que le brinda este oficio, es que lo bello es parte de su personalidad, no solo cuidada cada detalle de su entorno, sino su aspecto. Además, está al último grito de la moda, y su físico también está marcado por el buen trato, por lo que es difícil calcular su edad. (2014, AGN) Liz Ordoñez, diseñadora de joyas, el llamado que le hicieron en chino por los altos parlantes, para entregarle la mención de honor que ganó durante la exposición-feria de la que participó en la ciudad china

### **Diseñador de Joyas Adriana Landivar**

Las figuras novedosas se apoderan de las joyas. Mariposas, libélulas, flores, colibríes, muñecas, entre otras, servirán para diseñar piezas únicas en plata esmaltada, señala Adriana Landivar, propietaria de Argo Joyería. La técnica El esmaltado de la plata es una técnica que consiste en colorear a fuego dicho material

fue premiado por el desaparecido Instituto de Investigación con la presea “Manuel Chilí Caspicara” al Mérito artesanal; un año más tarde obtuvo una maestría en Joyería en el mismo instituto. En Cuenca se abrió la joyería “Wilo”. Oswaldo Guillén, accionista de Guillén Joyeros ha trabajado con Pazmiño desde hace 25 años. Con él diseñó varias de las joyas que utilizaron las candidatas del concurso internacional de belleza Miss Universo, que se organizó en Ecuador en el 2004. Pazmiño continúa manejando su joyería en el norte de Cuenca. Allí fabrica un promedio de 1 000 piezas de plata, factura al mes USD 3 000 en moldeado de oro y USD 2 800, en talleres. (Gómez, 2013).

de Donyang, en octubre pasado. El evento se organizó por los 50 años del Consejo Mundial de Artesanía, una ong internacional que trabaja por el desarrollo de la artesanía con el patrocinio de la UNESCO. Ordoñez, diseñadora cuencana en joyas de plata, llegó a ser parte del pabellón Ecuador en esta feria, luego de obtener en abril pasado su reconocimiento de Excelencia UNESCO para la Artesanía, en representación de Ecuador para los países andinos; requisito indispensable para formar parte de la delegación ecuatoriana que fue a China y se integró con artesanos que trabajan en cerámica, joyería y madera. (2014, BSG)

por medio de esmaltes de colores minerales que combinan con la ornamentación. (2011, el tiempo)

Las joyas en filigrana, es decir las que son bordadas artísticamente, también pueden ser esmaltadas, para otorgar un diseño diferente a las tradicionales, agregó Landivar.

## 1.4 LOS MATERIALES USADOS EN JOYERÍA Y SU SIGNIFICADO



**BRONCE**

Foto 16: Bronce.

Fuente: <https://www.google.com.ec/search?q=oro&biw=1366&bih=623&source=lnms&tbm=sch&sa=X&ved=0ahUKewbidmWq73N4pYcW4d4HeYD0eOC-AUJ5q5fthb=sch&q=bronce+metal&imgre=XA7AeKInQDQ2M%3A>



**PLATA**

Foto 17: Plata.

Fuente: <http://3.bp.blogspot.com/-fbc-JFqPvo/Tgl9UgFclrl/AAAAAASdNg4IEnUBU/s1600/fundicion.JPG>



**ORO**

Foto 18: Oro.

Fuente: <http://www.comprooromadrid.com/images/oro1.jpg>

Los metales en la joyería que se han usado a través del tiempo son: el hierro, el cobre el bronce, el oro, la plata y el platino; todos ellos destacados por su belleza y por sus propiedades físicas que permiten que sean manipulados con cierto grado de facilidad; estos se caracterizan por ser escasos en el entorno natural. A continuación, se describen las connotaciones de los metales preciosos como no preciosos:

👁 El Oro: este es el metal más usado en joyería, ha estado presente en casi todas las épocas de la historia. La palabra “oro” viene de la palabra aurum en latín, que significa aurora brillante, quizás por esto se le ha asociado con el sol. A este metal se le atribuyen poderes curativos y mágicos, además “su valor como signo de ostentación y poder ha sido ansiado desde antaño por la mayoría de los pueblos y culturas” (Codina, 2006, pág. 12)

👁 La Plata: es un metal noble caracterizado por su brillo, ductilidad y maleabilidad. Es de uso común en joyería, pero casi nunca se emplea en estado puro; generalmente se emplea en aleación con otros metales que mejoran sus cualidades físicas. La plata ha sido empleada en muchas culturas; actualmente su precio es menor que el del oro (Tello, 2008)

👁 El Hierro: es un metal maleable de color gris claro valorado por su magnetismo y dureza. Es usado en la fabricación de herramientas y armas; hoy en día es poco común en la elaboración de joyas y ornamentos. (Tello, 2008)

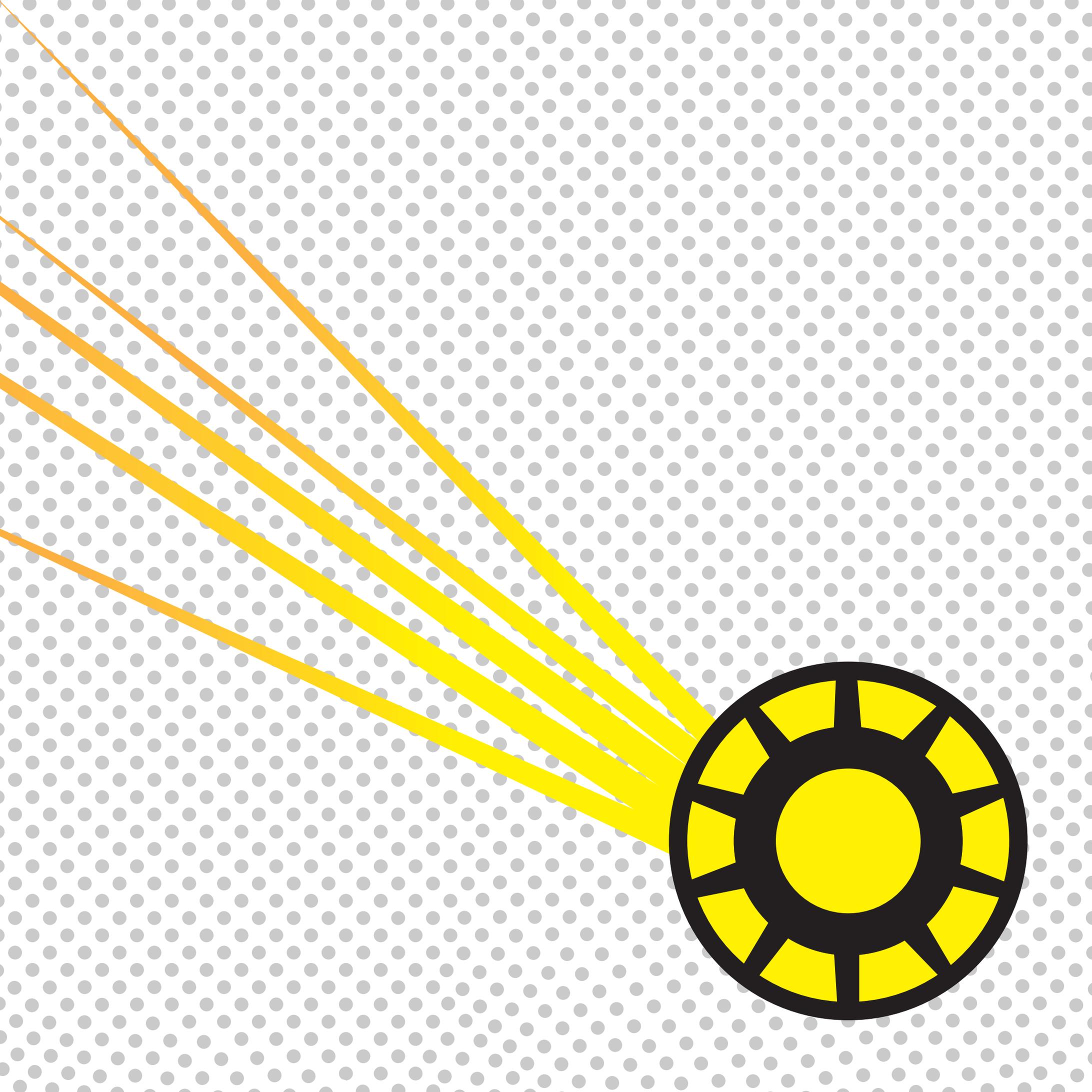




# CÓMICOS



## CAPÍTULO 2



## 2.1 ILUSTRACIÓN

---

Para el Diseñador Gráfico Pedro Ochoa una ilustración es plasmar ideas o manifestaciones reales sobre una superficie, la diferencia que observa del dibujo a la realidad es que el mismo es una simulación de la realidad; las técnicas que utiliza para hacer una ilustración son diferentes, dependen del resultado que se desee obtener, pero generalmente usa lápiz suave sobre papel o cartulina; también se utilizan diferentes programas de computador, principalmente son Sketch Book pro, Illustrator o Photoshop. Dentro del tema de este proyecto de graduación, para Pedro Ochoa, si tuviera una imagen de cómic, los elementos que se llevaría a lo tridimensional serían las peleas o las acciones de estos Súper Héroes. Finalmente nos da su opinión sobre como los cómics han influido en Cuenca, y nos dice que existen muy buenos ilustradores pero solo pocos se dedican a la ilustración de historietas, mas bien hay un buen nivel en el mundo de los cómics, por lo general tiene la misma estética aunque hayan diferentes tipos de cómics. Gonzalez, 2009



**Foto 19:** Ilustración.

**Fuente:** <http://cice.es/wp-content/uploads/2015/03/ilustraciones-punto-spider-money-05-710x710.jpg>

## 2.2 PRIMER DIBUJO DE LA HISTORIA

Este extraordinario hallazgo no solo nos permite observar el primer dibujo de la Historia, sino que a la vez desmiente lo que hasta ahora se creía que sería la autoría de esa hipotética primera obra de arte: habría sido realizado por un Homo erectus. Este trazo en forma de zigzag grabado sobre una concha de molusco tiene unos 400 mil años de antigüedad, es decir que fue hecho 300 mil años antes que los primeros dibujos conocidos de Homo sapiens, e implicaría sorprendentemente que el Homo erectus, el representante más primitivo de nuestro género, habría tenido la capacidad de simbolizar y pensar en abstracto. El grabado ha sido hallado en una concha de molusco que llevaba más de un siglo guardada en un archivo. (Antiqvae)

En 1891, el médico holandés Eugène Dubois viajó a la jungla de Java en Indonesia, donde encontró numerosos huesos, y elementos que le permitieron describir el comportamiento del Homo erectus. Su estudio relata cómo los erectus de la isla de Java en Indonesia usaban dientes de tiburón para abrir las almejas de río cortando el músculo que las mantiene cerradas, lo que dejaba un agujero en las conchas. Entre las conchas halladas por Dubois, que se conservan en el Centro de Biodiversidad Naturalis de Leiden, Holanda, los científicos hallaron sin

buscarlo esta obra de arte minimalista que podría cambiar para siempre las nociones que se tienen acerca de la prehistoria y el grado de evolución de nuestros antepasados. Según el estudio, realizado por 21 expertos de todo el mundo y publicado por la revista Nature, “No hay espacios en blanco entre las líneas en los vértices, lo que sugiere que se prestó atención para hacer un patrón consistente”. (Antiqvae)



**Foto 20:** Primer dibujo.

**Fuente:** <http://1.bp.blogspot.com/-JV9UmiE2MnE/VJP1CsFdz2I/AAAAABXnY/s2vdDd2f57k/s1600/dibujo.jpg>

### 2.2.1 PRIMER DIBUJO ANIMADO DE LA HISTORIA

El Primer dibujo animado de la historia fué el llamado Fantasmagorie. Émile Cohl, un talentoso caricaturista francés da vida a esta técnica que encantó a chicos y grandes. “Fantasmagorie” tuvo una duración de casi un minuto y medio. Su descubrimiento tuvo origen en la necesidad de generar efectos visuales para una película llamada “The Haunted Hotel”. Al revisar este film cuadro a cuadro, Émilie descubrió la animación, cuya técnica se basa en dibujar un cuadro y fotografiarlo, para luego filmar el negativo.

El impacto que tuvo su film en su momento fue impactante y si uno lo mira con detención, es imposible no sorprenderse con una técnica que generó una gran industria y que está día a día, presente en miles de canales y cientos de cines.

Cohl nos presenta a un simpático personaje que, tras destrozar el frondoso sombrero de la señora que se sienta delante de él en el teatro impidiéndole la visión, sufre una serie de peripecias surrealistas que le llevan desde el enfrentamiento con una botella de champán a una siesta sobre la trompa de un elefante. El film, con todas sus salvajes transformaciones, es un tributo directo al

desde el enfrentamiento con una botella de champán a una siesta sobre la trompa de un elefante. El film, con todas sus salvajes transformaciones, es un tributo directo al por entonces olvidado Movimiento Incoherente, y el título es una referencia al Fantasmógrafo, una variante decimonónica de la linterna mágica que proyectaba imágenes fantasmales que flotaban por las paredes.

Émile Cohl creó Fantasmagorie en 1908. Para hacer esta película, Cohl colocó pizarras sobre la base de una placa de cristal iluminada y luego trazó el dibujo con las siguientes variaciones-en la parte superior de la misma hasta que tuvo unos 700 dibujos. En 1908, los caricaturistas tienen atracciones comunes de vodevil y los personajes en la mirada de la película como si hubieran sido dibujado en una pizarra, pero es una ilusión. La filmación de las líneas en negro sobre papel y la impresión en Cohl negativo hace que sus animaciones parezcan ser dibujos de tiza.

### 2.2.2 PRIMER DIBUJO ANIMADO DE LA HISTORIA A COLOR Y SONIDO

En 1930 las audiencias vieron y escucharon por primera vez en la historia el primer dibujo animado que era a color y que tenía sonido sincronizado. El personaje histórico

fue Flip the Frog (El Sapo Flip), como parte de una serie de dibujos animados llamados Fiddlesticks. Después, este sapo fue dejado atrás por Mickey Mouse y por Bugs Bunny. (Eliax, 2010)



Foto 21: Primer dibujo animado a color. Fuente: <http://1.bp.blogspot.com/-JV9UmiE2MnE/VJP1CsFdz2I/AAAAAABXnY/s2vdDd2f57k/s1600/dibujo.jpg>

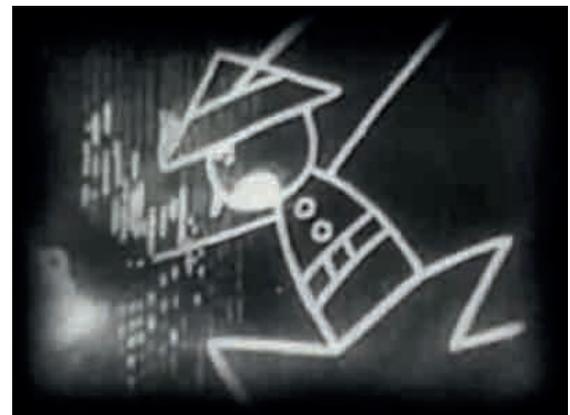


Foto 22: Primer dibujo animado. Fuente: [http://1.bp.blogspot.com/\\_5XR93M4YAc8/SKoDxB2MvxI/AAAAAADfw/\\_DZsdzTAq7k/s320/Fantasmagorie.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_5XR93M4YAc8/SKoDxB2MvxI/AAAAAADfw/_DZsdzTAq7k/s320/Fantasmagorie.jpg)



## 2.3 ¿QUÉ ES EL CÓMIC?

Se completan con un texto escrito. También hay historietas mudas y sin texto. A estas narraciones se las ha denominado cómics porque fueron esencialmente cómicas. Hasta 1929 no apareció el primer cómic realista, Tarzán, de Harold Foster, inspirado en la obra de Burroughs. El cómic es un fenómeno de ámbito mundial. A pesar de que históricamente alcanza su máxima expresión en Estados Unidos y Europa, Hoy en día, se lo encuentra por doquier, y sobre todo en Japón, donde esta experimentando un volumen de producción y un dinamismo extraordinario. Cada país ha adoptado un termino específico para designar esta expresión artística: así, en Francia las tiras o strips dan lugar a Bande dessinée o B.D.; en Italia el termino fumetti deriva de la palabra fumetto (o humito), que designa al bocadillo. Los países anglófonos utilizan comic y en España se alterna ese termino castellanizado cómic con la palabra historieta, más globalizadora, utilizada así mismo en la América hispanohablante. En Portugal se utiliza el termino quadrinhos. (Montijano, 2006)



Foto 23:Cómic2.

Fuente: <http://2.media.dorkly.cvcdn.com/87/99/60f91c87dd1f5f0bfd9f9344c993f7.jpg>



**Foto 24:** Aucas o Aleluyas.

**Fuente:** [http://1.bp.blogspot.com/-YrGeNvCDXQQ/U66b5W55FPI/AAAAAAAFDg/vFLRhCx\\_Fbs/s1600/\(RED,%5D+Aucas\\_Am\\_02\\_El+carnaval\\_03.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-YrGeNvCDXQQ/U66b5W55FPI/AAAAAAAFDg/vFLRhCx_Fbs/s1600/(RED,%5D+Aucas_Am_02_El+carnaval_03.jpg)



**Foto 25:** Historieta Egipcios.

**Fuente:** <http://blogs.elpais.com/a/6a00d8341bfb1653ef017d3e036aad970c-pi>

## 2.4 ORIGEN DEL CÓMIC

Al hablar de los antecesores de la historieta, es inevitable nombrar a los antiguos egipcios, que representaban muchos de sus mitos en dibujos y jeroglíficos que realizaban sobre hojas de papiro, y también hacían murales en forma de tira, que incluían imagen y texto. Los antecedentes más cercanos a las historietas sean las Aucas o Aleluyas, (serie de estampas acompañadas de versos al pie) destinadas fundamentalmente a satisfacer las necesidades de instrucción de niños y adolescentes. Estas publicaciones, que comenzaron a editarse en Francia a partir de 1820, se caracterizaban por narrar pequeños cuentos y aventuras mediante ilustraciones, aunque, a diferencia de la historieta, los textos no se integraban orgánicamente dentro de los dibujos, correctamente con la de la imprenta y la caricatura. Inicialmente estas historietas tenían carácter cómico, de ahí el nombre: cómic-strip (tira cómica). El cómic infantil tiene más de un siglo de historia. Fue en Estados Unidos, en 1896, donde se publicó el primer suplemento infantil con historietas en un periódico, aunque se atribuye al suizo Rodolfo Toepffer (1799-1846) la invención de la historieta ilustrada. (Información, n.d.)

## 2.5 EL LENGUAJE DEL CÓMIC

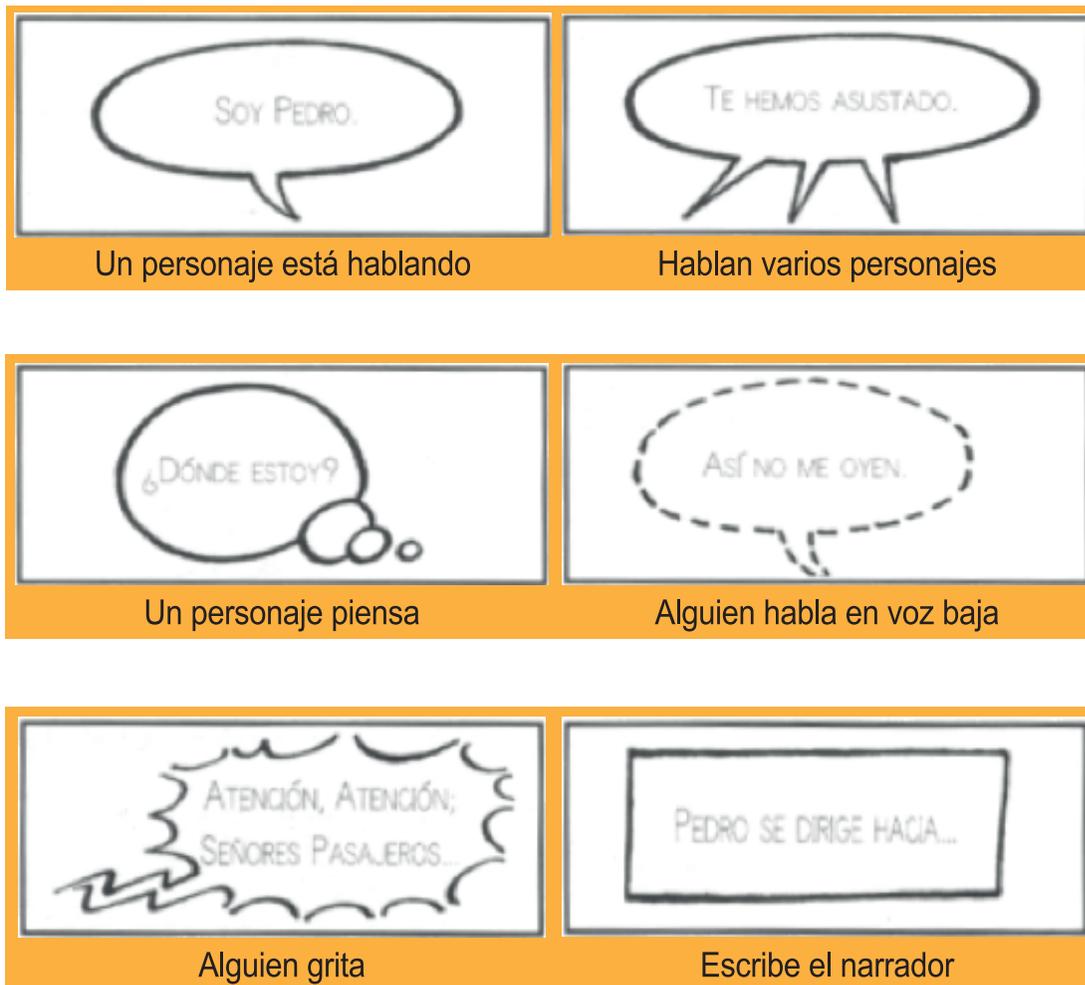


Foto 26: Lenguaje Cómic.

Fuente: <http://roble.pntic.mec.es/msanto1/lengua/2comic.htm>

La historieta la cual nace casi al mismo tiempo que el cine, desarrolla su particular lenguaje icónico, y las primitivas viñetas, todas del mismo tamaño y con los textos al pie o tímidamente incluidos en el dibujo, son sustituidas por viñetas de diferentes tamaños y situación y, sobre todo, evolucionan rápidamente los modos y alcances de los textos. (Información, n.d.)

Un cómic se organiza por la historia que quiere contar distribuyéndola en una serie de espacios o recuadros llamados viñetas.

La narración es rápida. Los acontecimientos se suceden con gran celeridad; las descripciones se hacen a través de la imagen.

El texto escrito suele ir encerrado en lo que conocemos como globo o bocadillo que sirve para integrar en la viñeta el discurso o pensamiento de los personajes y el texto del narrador. La forma de los bocadillos depende de la intencionalidad del contenido. (anónimo, n.d.)

## 2.6 PRIMER CÓMIC DE LA HISTORIA



Foto 27: Historia Bíblica.

Fuente: <http://www.das-faksimile.com/userfiles/image/galerie/E-4253.jpg>

El primer cómic de la historia fue *zz*. Este manuscrito del siglo XIV recoge 747 ilustraciones que muestran el antiguo testamento. La razón de esta obra fue el alto nivel de analfabetismo de la época que obligó a difundir la historia bíblica mediante dibujos. Como apoyo a las ilustraciones se incluyeron una serie de ilustraciones en latín y en griego. (Mundocomic, 2015) Sin embargo, si se trata la idea de cómic como la primera tira que salió al mercado,

todo es muy diferente. En 1895 el *New Yorker World* publicó una serie de ilustraciones con el título de *At the Circus in Hogan's Alley*. Richard F. Outcault, bajo las órdenes de Joseph Pulitzer, sería el encargado de crear una serie de carismáticos personajes, entre los que destacaba un joven asiático vestido de azul. La historia de este niño se centraba en la crítica de la pobreza de las calles de las grandes ciudades ahogada por una cultura consumista y materialista. Este estilo de

referencias encendió a toda la sociedad neoyorquina del momento y de ellos surgió la famosa expresión de "prensa amarilla" que hace referencia a la prensa sensacionalista de manera peyorativa. Este bonito viaje llegaría a su fin en 1898, cuando el autor de *The Yellow Kid* decidió indagar en nuevos géneros y abandonó su figura por completo. De esta forma se le considera como una especie de padre del cómic moderno, donde la crítica y el poder de las imágenes eran de vital importancia en el mundo de la información. (JEREZ, 2014))

## 2.7 LA HISTORIA DEL CÓMIC EN LA REGIÓN DEL ECUADOR

En nuestro país, el Comic empezó a tomar fuerza en los últimos años del siglo pasado. En el año de 1989 Marcelo Ferder, Javier Bonilla, Juan Lorenzo Barragán y Hugo Hidrovo, lanzan en la galería Pomaire el número uno de “Secreciones del Mojigato”; con un tiraje de 1000 ejemplares, selección de historieta negra ecuatoriana recogiendo una serie de trabajos algo inmaduros pero a la vez bastante atrevidos para ese momento. Entre 1989 y 1990, al mando de Eduardo Villacís, en una acción al pleno estilo de un buen Okupa, se toman las páginas centrales de la recordada revista de rock Traffic, dónde populariza al editor Dock Tirres y las aventuras de la T mutante. En estas historias ricas en humor y desarrollo de personajes se exhibe la sagacidad de Villacís en la elaboración de guiones y creación de personajes delirantes. (Nda, 2009)

J.D. Santibáñez emprende empresa desde Guayaquil creando una serie de tres números de Ficcionica, en 1992, teniendo una aceptable respuesta del público lector del puerto y de buscadores de cómics del resto del país, una historia ambientada en el puerto de Guayaquil en un futuro cercano, historias bastante llenas de adrenalina y suspenso al mejor estilo guayaco. BONIL, Javier Bonilla para 1993, luego de una importante trayectoria en diferentes medios de información como caricaturista político, desenvaina su primer libro de cómics Privatofalia, una obra crítica acerca del proceso de privatización que sufren los países en “vías de desarrollo”. A fines de 1997, entra en la palestra de los cómics EL WEBO, por iniciativa de Alfredo Chávez y Wilo, la primera revista virtual de arte secuencial ecuatoriana, con el firme

propósito de registrar en una memoria todos los movimientos que se perciben a nivel nacional y exponer las nuevas obras de la historieta ecuatoriana.

En Marzo de 1998 aparece el primer número de la revista XOX editada por ADN Montalvo, Carlos Sánchez Montoya, Jorge Gómez y Catalina Ayala en un intento válido por promover la tira en el medio. (Nda, 2009)



Foto 28: Secreciones del Mojigato.

Fuente: [http://4.bp.blogspot.com/\\_Mgv\\_DdQyqXI/ShiWWITzkGI/AAAAAAAAAGs/C5IRW0sYIME/s320/Comics+02.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_Mgv_DdQyqXI/ShiWWITzkGI/AAAAAAAAAGs/C5IRW0sYIME/s320/Comics+02.jpg)

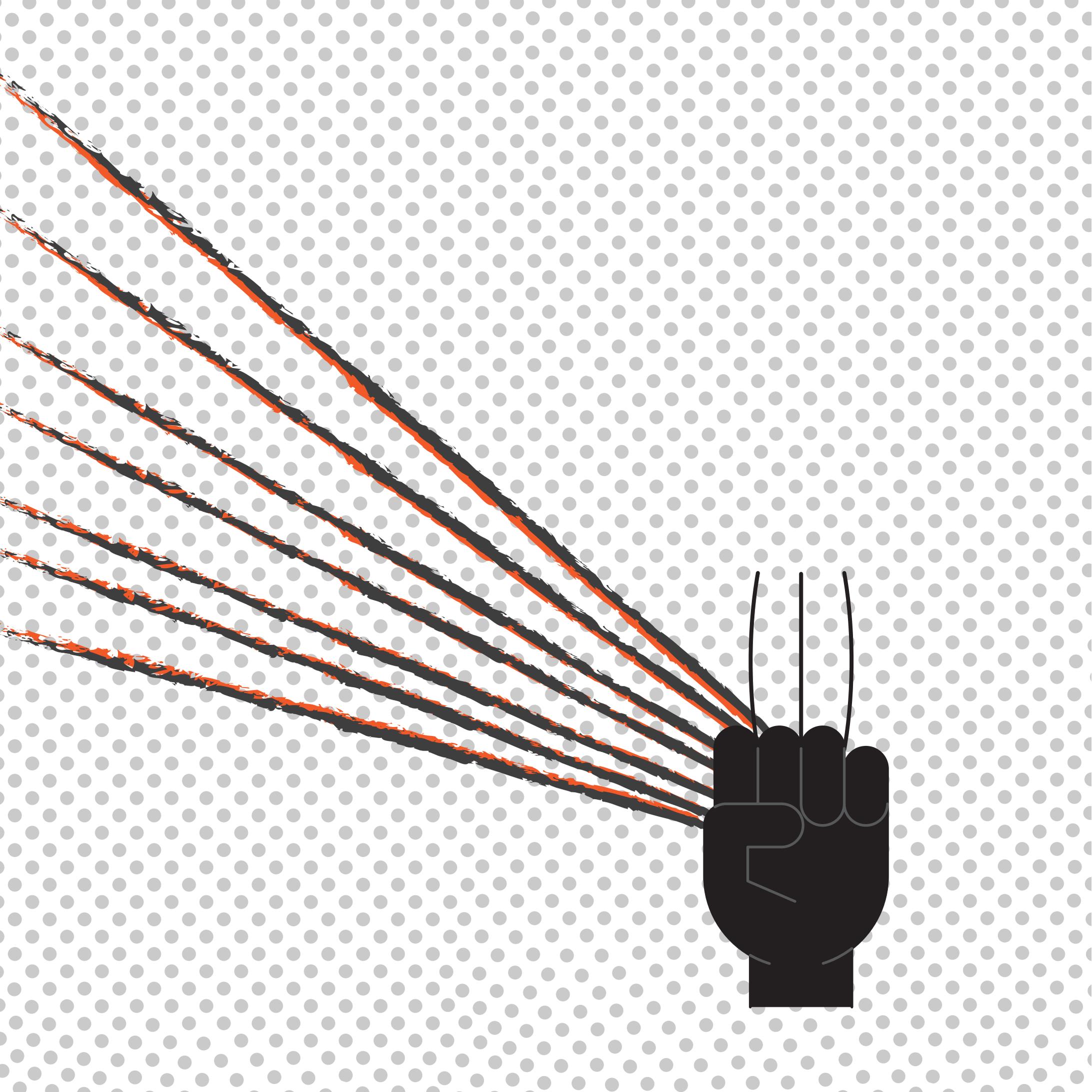




# CÓMICOS MARVEL



CAPÍTULO 3



## 3.1 HISTORIA

---

Marvel es la empresa de comics más famosa de los EEUU y la más conocida en todo el mundo, fue fundada por Martin Goodman en 1939. Originalmente fue conocida como Red Circle Comics, Atlas Comics; aunque el nombre más popular es Timely Comics y su primera publicación importante fue el Marvel Comics 1 y también por el cual recibe su nombre actual, en el que aparecía por primera vez un superhéroe, el héroe de guerra la Antorcha Humana original y el antihéroe Namor, el hombre submarino. Ambos personajes se convirtieron en grandes éxitos para la compañía protagonizando casi instantáneamente sus propias series. Otro superhéroe popular creado en esas fechas era el personaje patriótico Capitán América. A principios de los 60 la compañía intentó retornar al género de superhéroes que había sido revitalizado con gran éxito por su rival DC Comics unos años antes. Stan Lee y Jack Kirby crearon entonces Los 4 Fantásticos inspirándose en los éxitos de DC Comics y en las historias de monstruos que Atlas

publicaba. Este cómic fue un éxito absoluto revitalizando la compañía que comenzó una larga lista de títulos, el más popular de ellos fue sin duda "El Asombroso Hombre Araña: Spider-Man" creado por Lee y Ditko. En 1970 el mercado del cómic volvió a entrar en recesión. La compañía se adaptó publicando nuevos títulos en géneros como el horror o la espada y brujería. Marvel intentó adquirir DC pero la compra no fructificó debido a que DC quería conservar los derechos de sus personajes más populares Superman y Batman. A finales de los 70 el equipo creativo formado por el guionista Chris Claremont y el artista John Byrne relanzó uno de los antiguos títulos de Marvel, X-Men, constituyendo el mayor éxito de la compañía durante esta época. A finales de los 70 los cómics empezaron a venderse en tiendas especializadas. En 1981 Marvel adquirió el estudio de animación: DePatie-Freleng Enterprises que había creado a los famosos Looney Tunes bajo la dirección del animador Friz Freleng y su socio David H. DePatie y comenzó a

producir series de animación para la televisión como G.I. Joe o Transformers. Las licencias concedidas por Marvel a diferentes estudios de cine permitieron revitalizar la compañía con éxitos como Spiderman o X-Men. Después de la bancarota de MARVEL, en el 2001, dejó el Código de Autorización de los Comics y estableció su propio Sistema de Escalas Marvel para cómics. El primer título de esta nueva era fue X-Force #119 en Oct. 2001. Esto trajo consigo nuevos formatos de impresión, tales como MAX, una línea dedicada para los lectores maduros, y Marvel Age, desarrollada para audiencias más jóvenes. Además de esto, está el altamente exitoso formato de Ultimate Marvel, el cual permitió a Marvel revitalizar a sus títulos con más ventas mediante la renovación de sus mayores héroes y villanos para que fueran accesibles a una nueva generación de lectores. Marvel también ha mejorado su departamento de novela gráfica, estableciendo una gran presencia en las librerías.





Foto 29: Cómic3.

Fuente: [http://2.bp.blogspot.com/-Xor\\_SIU2aN8/VEZbcxQTfOI/AAAAAAAAABA/KEFT2Sle4VA/s1600/marvel\\_comics\\_wallpaper\\_by\\_superman8193-d5gzg6c.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-Xor_SIU2aN8/VEZbcxQTfOI/AAAAAAAAABA/KEFT2Sle4VA/s1600/marvel_comics_wallpaper_by_superman8193-d5gzg6c.jpg)

En el 2007, Marvel sigue siendo el editor dominante de comics, incluso con la disminución de ventas. Stan Lee, que actualmente no ocupa ningún cargo directivo excepto el de "Presidente Emérito", permanece como la cara pública de Marvel. Marvel creó su propia wiki. La compañía lanzó una iniciativa online a finales de 2007 llamada "Marvel Digital Comics Unlimited". Marvel permanece

como una de las editoriales fundamentales del cómic mundial a pesar de la reducción del mercado norteamericano de cómics. La compañía adquiere enorme fuerza fuera de los círculos de historietas mediante las adaptaciones al cine de personajes populares, como X-Men, Spiderman, Blade, Hulk, The Punisher, Ghost Rider, Daredevil, Elektra, Iron man o Los 4 Fantásticos entre otros personajes. El 31 de

agosto del 2009, la compañía Disney (también dueña de la cadena estadounidense ABC) compró por 4.000 millones de dolares la editorial Marvel, y sus más de 5.000 personajes creados a lo largo de la editorial. El máximo responsable ejecutivo de Disney, Robert Iger, anunció "que dará lugar a expansiones de Marvel" y que "veían una gran oportunidad para crecimiento de la franquicia a largo plazo". (MARVEL, 2014)

## 3.2 CREADOR

# STAN LEE

---

Stanley Martin Lieber, más conocido como Stan Lee (New York, 28 de diciembre de 1922), es un guionista y editor de cómics estadounidense.

Es el cocreador, junto a dibujantes como Steve Ditko o Jack Kirby, de superhéroes como Los 4 Fantásticos, Spider-Man, Hulk, Iron Man, Thor, Los Vengadores, Daredevil, Doctor Strange, X-Men y muchos otros personajes, expandiendo Marvel Comics, llevándola de una pequeña casa publicitaria a una gran corporación multimedia. Todavía hoy, los cómics Marvel se distinguen por indicar siempre «Stan Lee presenta» en los rótulos de presentación.

Lee, en un inicio quería ser actor, su plan nunca fue crear historietas o cómics; sus condiciones de vida eran muy pobres ya que su infancia la pasó en la época de la depresión, en la que se necesitaba tener mucho dinero para tener un poco de leche y un pedazo de pan; su padre no tenía trabajo, y es por lo que Stan Lee trabajaba incluso cuando estaba en la escuela a medio tiempo,

hasta que en un momento dado llegó a las historietas por accidente y supo que había un empleo en “Magazine Managment”, en donde entró a trabajar realizando en un inicio mandados hasta que en un momento el editor le solicitó que haga su primera historieta. Lee hizo la de “Capitán América” en dos páginas. Después de un tiempo repentinamente el editor y el escritor renunciaron y le propusieron a Stan Lee que haga todo el trabajo solo y el teniendo 18 años lo aceptó. Mientras estaban en guerra en Estados Unidos también estaban los súper Héroes, siempre Capitán América luchaba contra dibujos japoneses o nazis. Posteriormente, Stan estuvo en el ejército hasta cuando la guerra culminó; y, finalmente contrae matrimonio en el año 1946. Posteriormente trabajó en el “Bullpen” en cómics junto con Jack Kirby quien dibujaba las historietas, en donde hicieron varias, sin embargo no se ponían de acuerdo ya que pensaban diferente y siempre hubo preferencia para Stan. Jack finalmente renunció.

Había de igual manera personas que estaban en contra de las historietas hasta que llegaron al punto de solo poder vender una sola si tenía el sello de “código de historietas”, lo cual creó insipides y asfixió la creatividad lo que frustró finalmente a Stan Lee. Cuando estuvo dispuesto a renunciar su esposa le dijo que intente mandando una historieta como el quería, que si era despedido de igual manera renunciaría, y puso un grupo de héroes pero a su manera, primero pensó si tuviese un super poder, quisiera que se vea su rostro no tendría porque siempre usar una máscara. Y justo en ese momento en el año 1961 con el número 1 de los 4 fantásticos con lo que empezó la era de las historietas de “MARVEL”, y de lo que llegó a ser Stan Lee. El personaje “La Mole” es uno de los más populares ya que la primera vez que uso su traje dijo-“me siento como un loco en un traje así”, Stan intento hacer las cosas para todos los personajes, lo más realistas posible a pesar de ser historias de fantasía.



SUPERHÉROES DE TODOS LOS TIEMPOS



# EL HOMBRE QUE NOS HIZO SOÑAR

**Stanley Martin Lieber**, mejor conocido como **Stan Lee** nació un 28 de diciembre de 1922 en la ciudad de Nueva York. Es guionista y editor de cómics. Sus creaciones han llenado de fantasía al mundo por su complejidad y realismo. **Feliz cumpleaños Stan.**

## CARACTERÍSTICAS DE SUS PERSONAJES

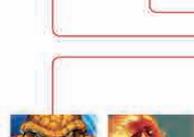
Desde el principio Lee dio una gran libertad a sus dibujantes para los movimientos del personaje, esto es llamado "método Marvel".

Lee hacía una sinopsis de la historia, que pasaba al dibujante, y luego escribía los diálogos basándose en el dibujo escabudo.



Para Stan Lee, la humanización de sus personajes es primordial, más allá de su identidad superhéroe. Por eso, insiste en que todos sus héroes deben tener un punto débil.

Cada superhéroe tiene un lenguaje grandilocuente y recargado, que, en el caso de artículos y textos publicitarios, llega a estar entre la autoparodia y la cocherre. Es un ritmo asegurado.



Para no "ensuciar" su nombre, Stanley firma sus primeras historias como **Stan Lee**, luego cambiaría su nombre por el seudónimo que lo ha hecho mundialmente famoso.



Lee no titubeó en tocar temas sensibles para la sociedad estadounidense. En 1971 usó al Hombre Araña para discutir el **caso de la desaprobarción de la Comics Code Authority (CCA)**. Lee publicó la historia de todas formas, ilustrando el perjuicio que la draga podía causar. Fue tan bien recibida que la CCA cambió sus reglas.



17 años tiene Stan Lee en películas de superhéroes de Marvel.

A lo largo de su prolífico trabajo y ensayo de entretenimiento, Lee ha influenciado la cultura pop por 71 años.

Llegó la época en la que MARVEL superó a DC COMICS, ya que se vendían aproximadamente 5 millones de revistas al mes.

Stan con el personaje que más se identificaba era con Spiderman ya que para crearlo no fue difícil, solo pensaba en su vida y lo que le pasaba en la vida real.

Después de crear a Hulk, Silver Surfer y unos cuantos personajes con sus historietas Stan decide cambiarse a Los Ángeles y hacer ahí "MARVEL Production" y concentrarse al cine y televisión, al hacer dibujos animados de sus superhéroes, hasta que decidió formar parte en las pantallas con humanos representando a sus personajes; y como Stan Lee siempre quiso ser actor sin importar que fuera un papel pequeño, pudo actuar en algunas de sus películas como en Hulk, Spiderman, Silver Surfer y Iron Man. Con todas las películas que se habían hecho hasta ese tiempo MARVEL quedó en bancarota financiera y se formó "Stan Lee Media" en el año 1999 una nueva compañía ya que los personajes como tal no habían quebrado; tuvieron más de 200 empleados en esta, no duró por mucho tiempo hasta que la compañía fue demandada por fraude en la bolsa. Finalmente Stan creó su compañía llamada "POW ENTERTAINMENT" la que se dedica a hacer dibujos animados. Aún así las películas y personajes de MARVEL siguen saliendo en la pantalla y tienen una acogida increíble por las personas. (Terry Douglas, 2006)

Foto 30: Creador.

Fuente: <https://infografiasos.files.wordpress.com/2012/12/stan-lee.jpg>







PEERSSO



# NAVALLES

Foto 31: Superheroes2.

Fuente: <https://i.ytimg.com/vi/qvXXMWpmaAU/maxresdefault.jpg>



### 3.3 PERSONAJES

---

Todos los Superhéroes de MARVEL nacen de la imaginación de los creadores, escritores y editores de la empresa, en Estados Unidos.

5 Personajes de marvel considerados los más emblemáticos por el público en general actualmente son:

### 3.3.1 SPIDER-MAN “Superpoderes y Superproblemas”

El inicio de la historia de Spider-man es narrado por Stan Lee en 1962. Se conoce la vida de Peter Parker, un huérfano que vive con sus tíos Ben y May, pero tiene un físico débil, nerd y no le va bien con las chicas, en otra palabras es el más humano o parecido a nosotros. La muerte de su tío Ben le hace reflexionar sobre su responsabilidad. Peter fue picado por una araña alterada genéticamente la cual le permitió tener súper poderes que eran lanzar telas de araña muy resistentes, fuerza, recuperó completamente la vista y la capacidad de escalar paredes. (IF Idea Parthners, 2014)

# EL INCREIBLE SPIDER-MAN

Perú .21

**1 GÉNESIS DEL HÉROE**  
**QUIÉN ES PETER PARKER**  
 Sus padres murieron en un accidente aéreo cuando él era niño. Sus tíos May y Ben fueron los encargados de criarlo. Siempre consideró a su tío Ben como su mejor amigo. Fue con él con quien desarrolló su buen sentido del humor, logró ser un estudiante brillante en el colegio. A pesar de ello, las chicas lo consideraban muy tímido y los chicos lo tildaban de endeble.

**2 ORIGEN DE SPIDERMAN**  
 La vida de Peter cambió para siempre cuando asistió a una exhibición científica en donde fue mordido por una araña que había sido expuesta previamente a una dosis masiva de radiación. Al cabo de unas horas, Peter descubrió que él podía adherirse a las paredes y que había ganado otras habilidades arácnidas.

**3 LA GRAN RESPONSABILIDAD**  
 Ansioso de hacerse rico con sus nuevos poderes, diseñó un traje para ocultar su identidad y se presentó en los negocios bajo el nombre de El Sorprendente Hombre Araña.

**4 UNA NOCHE, UN GUARDA DE SEGURIDAD LE GRITÓ QUE DETUVIERA A UN DELINCUENTE.**  
 Sin embargo, Peter no lo hizo y el maleante escapó. Pocos días más tarde, el mismo ladrón asesinó a Ben Parker. Lionel se remordosamente apenado, de la manera más dura, a usar sus poderes de una forma responsable.

**5 HÉROE EN LA SECUNDARIA**  
 El Hombre Araña se encontró pronto batallando contra criminales. Inicialmente intentó unirse a los 4 Fantásticos e hizo amistad con La Antorcha Humana.

**6 SU TRABAJO EN DAILY BUGLE**  
 Jonathan Jameson, publicista del Daily Bugle, odiaba a los vigilantes enmascarados y expuso como amenaza pública al Hombre Araña. Luego, Peter vio la manera de explotar la campaña de Jameson y empezó a tomarle fotos de él mismo como Hombre Araña.

**7 AÑOS DE UNIVERSIDAD**  
 Peter se graduó del colegio en Midtown con el más alto promedio, obteniendo una beca completa para la universidad, allí conoció a Mary Jane Watson (su futura esposa), pero empezó saliendo con Gwen Stacy (que morirá más adelante a manos del Duende Verde).

**8 MÁS ENEMIGOS**  
 Temporalmente, usó un nuevo traje negro que poseía algunos poderes adicionales, pero más tarde probó ser un organismo alienígena independiente, al que le llamó Venom. Mientras tanto, se relacionó con la bella modelo Mary Jane Watson se formalizó y, finalmente, se casaron, a la par que seguía enfrentándose con villanos de la Liga de Mystero, Carnage y Sandman.

**9 REGRESO A CASA**  
 En esta etapa se reveló un gran misterio que cambiaría la vida del Hombre Araña para siempre. Conoceremos el verdadero origen del arácnido y también seremos testigos del surgimiento de un nuevo y mortal villano, que será el más temible para el titulado Peter. Perú .21 te invita a seguir una nueva historia del Hombre Araña titulada Regreso a casa.

**PODERES ARÁCNIDOS**

- Sentido arácnido**  
Una sensación de hormigueo en la nuca le advierte de cualquier peligro inminente.
- Trepamuros**  
Capacidad para adherirse a cualquier superficie y de manera consistente, es decir, no se pega a algo por casualidad.
- Rañar Inconspicuo**  
La India como el Spider-Man. Autoprotección en absoluto. Convierte su cuerpo para chocar con algo de obstáculo.
- Fuerza y agilidad**  
Es capaz de levantar: más la tonelada, saltar a una altura de tres metros y agarrarse hasta a cinco toneladas de peso.
- Lanzatelas**  
Es capaz de generar telaraña orgánica. En un principio usó, en un laboratorio, su propia piel con componentes multi-poliméricos.

**HISTORIAS ESENCIALES**

- AMAZING FANTASY 15**  
Peter Parker fue mordido por una araña mutante y desarrolló poderes increíbles, como la habilidad de trepar por las paredes.
- AMAZING SPIDER-MAN 31-33**  
El Hombre Araña se enfrentó al Master Planner para conseguir un año entero que salvara la vida de su tía May.
- AMAZING SPIDER-MAN LA ÚLTIMA CÁNCERA DE KRAVEN**  
Kraven el Cazador decidió vivir al Hombre Araña y ocupó su lugar en una batalla contra el mortal Venom.
- AMAZING SPIDER-MAN LA SAGA DEL TRAJE ALIENIGENA**  
El Hombre Araña se entera que su nuevo traje negro es un símbolo alienígena.
- AMAZING SPIDER-MAN VS. VENOM**  
El arácnido conoce a su nemesis en la forma de Venom.
- AMAZING SPIDER-MAN CRISIS DE IDENTIDAD**  
Cuando una recompensa de 1.95 millones le juega a su cabeza por un crimen que no cometió, el héroe adopta 4 nuevas identidades para encontrar al verdadero asesino.
- AMAZING SPIDER-MAN REGRESO A CASA**  
El Hombre Araña conoce al extraño del Espéculo, quien le muestra su verdadero origen y el por qué su vida se venía sacando. Lee esta espectacular historia a partir del miércoles 18 con tu diario Perú.21.

Foto 32: Infografía de Spider-Man.

Fuente: <https://infografiasencastellano.files.wordpress.com/2011/07/elincredibleSpiderman.jpg>



### 3.3.2 IRON MAN “El Hombre de la Armadura”

Nace en 1963 en el ejemplar 39 de la serie Tales of Suspense. Anthony Stark es un hombre excéntrico, emprendedor, aviador, director, mujeriego y más. Es un Superhéroe tecnológico que lucha contra enemigos de cualquier tipo, y contribuye en la fundación del de The Avengers. Una lámina magnética

implantada en su pecho es su fuente de energía la cual estimula su corazón.

#### Las Armas de Iron Man.

Con el paso del tiempo la tecnología de repulsores fue avanzando ya que es una de las obras maestras de Tony, cuenta con dispositivos de autopropulsión disparados

desde la palma de las manos, tiene un unirayo que sale del pecho, como un escudo de energía tiene diferentes elementos de ataque, incorpora un generador holográfico para crear ilusiones de falsos Iron Man alrededor y, el vuelo le permite ejecutar desplazamientos realmente rápidos. (IF Idea Parthners, 2014)

**THE INVINCIBLE IRON MAN™**

Perú21 trae desde hoy una nueva historia del Hombre de Hierro que podrás disfrutar en 12 entregas. Si quieres saber más de este personaje, acompáñanos a conocer los poderes y la armadura de Tony Stark, quien con el paso del tiempo ha hecho que su armazón evolucione de acuerdo a los avances tecnológicos de la humanidad.

**UNA NUEVA ENTREGA**

A partir de hoy y durante 12 semanas podremos disfrutar de una de las mejores historias de Iron Man en Perú21.

Luego de la exitosa adaptación por la invasión Skrull, Norman Osborn (el Duende Verde) se alza como el nuevo héroe nacional, dejando a Tony Stark en una incómoda posición al relevarlo de su cargo de jefe de la organización S.H.I.E.L.D. sumado con el deprimido que carga desde la Civil War.

En esta aventura llena de acción (y de muchas armaduras clásicas), veremos la persecución implacable de Osborn y el debate mental de Stark, al convertirse en el hombre más buscado del mundo. A no perderse esta colección que enlaza con el más reciente evento de este año: el "Reto Oscuro" sentada en Perú21. ¿Quieres saber más de Iron Man? Te invitamos a un descriptivo repaso de su historia y de la evolución que ha tenido su armadura.

**IRON MAN EN EL TIEMPO**

**1963**  
Fue creado en marzo de 1963 para el Tales of Suspense Nº 39 por Stan Lee, Jack Kirby, quien dibujó la portada y le dio la primera armadura del personaje, Larry Lieber y Don Heck.

**1963-1964**  
La armadura cambia en el Tales of Suspense Nº 48. Esta se armó mejor al cuerpo de Tony Stark y le dio la primera armadura del personaje, Larry Lieber y Don Heck.

**1964**  
Hace su primera aparición en la televisión, en la serie animada El Hombre Araña y sus increíbles Amigos.

**1964**  
Aparece como invitado en la serie animada El Hombre Araña y sus increíbles Amigos.

**1964**  
Se produce Iron Man, serie animada en la cual se puede apreciar a War Machine, Spider Woman, Hawkeye. Debido a su baja audiencia, la serie es cancelada luego de dos temporadas, en 1966.

**1964-1985**  
En abril, Marvel Entertainment anuncia que Iron Man estaba siendo producida para el cine. En el mes de agosto sale la secuela Ultimate Avengers 2, en la cual es incluido.

**1967**  
Para enero de 2007, se produce la película animada The Invincible Iron Man.

**2007**  
Aparece por primera vez en la película animada Ultimate Avengers.

**2007**  
Armadura Extremis.

**2008**  
Se estrenó Iron Man, protagonizada por Robert Downey Jr. bajo dirección de Jon Favreau.

**2010**  
Iron Man II se estrena en mayo, y esta vez enfrenta a un nuevo enemigo, Ivan Vanko (Whiplash), interpretado por Mickey Rourke.

**EL PERSONAJE**  
El magnate americano de los años 30 Howard Hughes sirvió como inspiración para dar vida a Tony Stark. Comparten muchas características, tales como su extensa riqueza, su carisma, su inteligencia, su genio ingenieril, así como su Trastorno Obsesivo Compulsivo (T.O.C.), el cual es uno de los motivos de su genialidad. Además de la herencia de su padre Howard como científico e ingeniero brillante.

**REACTOR ARB**  
Fue diseñado para atacar magnéticamente un fragmento de bala que se encuentra alojado muy cerca al corazón de Tony Stark. Luego diseñaba un reactor más eficiente que utilizó para alimentar el Mark II y el Mark III.

**ARMADURA**  
Está compuesta por varias capas de metal, como el hierro y el titanio, que sella en misiones submarinas y especiales.

**PLACA FACIAL**  
Resistente y ligero. Posee una placa facial que se desliza para proteger y mostrar el rostro. Además, tiene unos lentes muy finos que blindan sus ojos.

**REPLICAS VIBRO**  
En el antebrazo se encuentra oculto un artefacto robótico que dispara proyectiles de largo alcance. Son capaces de destruir un tanque.

**REPLICAS VIBRO**  
Se encuentran ubicados en las manos y en los pies. Con ellos puede elevarse y volar gracias a la energía de los rayos repulsores.

**REPLICAS VIBRO**  
Despliega, al igual que un avión, alerones de su espalda y sus hombros para así poder detener su vuelo en el aire con gran precisión.

**REPLICAS VIBRO**  
Las articulaciones de la cadera son grandes baterías de energía para el traje. Se cargan por absorción de partículas beta.

**REPLICAS VIBRO**  
Su armadura lo dota de gran habilidad. Además, tiene 10 veces más fuerza que la de un humano común y puede levantar hasta 2 toneladas y destruir paredes.

**REPLICAS VIBRO**  
Es impulsado por medio de la energía solar. El equilibrio durante el vuelo se ubica en la palma de sus manos.

**REPLICAS VIBRO**  
Tony Stark utiliza debajo de la armadura un traje flexible con sensores de movimiento. Este es similar a los trajes que utilizan los nadadores que compiten en las olimpiadas.

**REPLICAS VIBRO**  
De las palmas de sus manos puede lanzar energía para destruir objetos en combate.

**REPLICAS VIBRO**  
Las articulaciones de la cadera son grandes baterías de energía para el traje. Se cargan por absorción de partículas beta.

**REPLICAS VIBRO**  
Despliega, al igual que un avión, alerones de su espalda y sus hombros para así poder detener su vuelo en el aire con gran precisión.

**REPLICAS VIBRO**  
En las articulaciones de la armadura se utilizó materiales flexibles, pero muy resistentes.

**REPLICAS VIBRO**  
Se encuentran ubicados en las manos y en los pies. Con ellos puede elevarse y volar gracias a la energía de los rayos repulsores.

**Perú 21**

Foto 33: Infografía de Iron Man.

Fuente: <http://blogs.peru21.pe/comics21/iron-man-info-world-most-wanted.jpg>

### 3.3.3 WOLVERINE “Un mutante invencible”

Nace aproximadamente en 1974, se dio a conocer por dos libros de cómics de Hulk. En 1975 Chris Claremont escribió la leyenda en la serie X-MEN. Wolverine es un mutante, una persona dotada de poderes particulares desde su nacimiento; sus sentidos están hiperdesarrollados y posee una agilidad extraordinaria, acompañada de una ferocidad bestial, también posee la habilidad de

curarse velozmente de cualquier herida. Logan y su longevidad de 100 años y parece de 30, tiene un esqueleto revestido con el indestructible metal “adamantium”.

#### Las Garras Temibles:

Las retráctiles garras que salen del dorso de sus manos, son las armas más temibles a

disposición de Wolverine. Inicialmente son de hueso y con el paso del tiempo se vuelven más sorprendentes. Es sometido a crueles experimentos, y es por eso que su esqueleto es revestido de adamantium, y lo mismo sucede con sus garras. (IF Idea Partners, 2014)

**Los mutantes y el malo**

- WRAITH**  
Compañero de Wolverine en el ejército de superpoderados, comandado por Stryker. Puede teletransportarse.
- GAMBITO**  
Carga con energía cuántica que puede usar para hacer cosas increíbles.
- EL AGENTE ZERO**  
Es un agente misterioso y letal francotirador. Primer agente del experimento Alpha X.
- FREDI DUKES**  
Sobreviviente conocido como The Blob, un gigante.
- DEADPOOL**  
El más moderno y con un habilísimo manejo de la espada.
- SILVER FOX**  
Un mutante que puede volar y es muy rápido.
- WILLIAM STRIKER**  
Inventor del proyecto Alpha X y responsable de los experimentos con Wolverine.

# ‘Ser Wolverine no es sencillo’

Al fin se estrena en México la cinta estelarizada por Hugh Jackman

**Por cuarta ocasión, el actor se pone las garras del superhéroe de los X-Men**

En esta ocasión, el actor se pone las garras del superhéroe de los X-Men. En esta ocasión, el actor se pone las garras del superhéroe de los X-Men.

**El personaje es rudo, bebe, fuma, lucha todo el tiempo, es violento, hace todas esas cosas que queremos que nuestros hijos no hagan**

Hugh Jackman regresa al cine con la cinta X-Men, bajo la dirección de Bryan Singer, el igual que en la segunda parte de la saga en el 2003.

Después vino el cambio de director, y fue Brett Ratner el responsable de X-Men: La batalla final.

El australiano tiene mucho que agradecer al rebelde superhéroe, pues gracias a él ha conquistado a miles de fanes alrededor del mundo sin embargo reconoce que, aunque los niños son sus fieles admiradores, no es un público tan fácil de conquistar.

“Wolverine es Bob esponja. Desafortunadamente el personaje es rudo, bebe, fuma, lucha todo el tiempo, es violento, hace todas esas cosas que queremos que nuestros hijos no hagan”

**Victor Creed / Sabretooth.**  
Antagonista principal de la película. Fue el primer enemigo de Wolverine. Fue creado por el escritor Roy Thomas y el artista John Buscema en la serie de cómics X-Men.

**Liev Schreiber.**  
Fue el primer enemigo de Wolverine. Fue creado por el escritor Roy Thomas y el artista John Buscema en la serie de cómics X-Men.

**Proporciones Película >>>**

Altura: 1,88 m.  
Peso: 97 kg.  
Cintura: 91 cm.  
Cadera: 101 cm.  
Brazos: 1,10 m.  
Piernas: 1,10 m.  
Cabeza: 23 cm.  
Ojos: Azules.  
Pelo: Negro.

**Proporciones Cómica >>>**

Altura: 1,88 m.  
Peso: 102 kg.  
Cintura: 91 cm.  
Cadera: 101 cm.  
Brazos: 1,10 m.  
Piernas: 1,10 m.  
Cabeza: 23 cm.  
Ojos: Azules.  
Pelo: Negro.

**Sentidos aumentados >>>**

Debido a su extensa mutación genética, Logan cuenta con sentidos increíblemente agudizados, por lo que puede detectar vibraciones de alta frecuencia, oír voces que otros no escuchan, sentir el calor del cuerpo humano a distancia, etc.

**Factor de curación >>>**

Posee una habilidad de "curación acelerada", que le permite regenerarse de cualquier herida, incluso la más grave, en un tiempo récord.

**Garras retráctiles >>>**

Las garras de Wolverine están hechas de un metal llamado adamantium, que es más fuerte que el acero y más resistente que el hierro. Estas garras son retráctiles y pueden ser extendidas y replegadas a voluntad.

**Evangelista >>>**

El personaje de Wolverine fue creado por el escritor Roy Thomas y el artista John Buscema en la serie de cómics X-Men.

**Primera aparición >>>**

Wolverine apareció por primera vez en la serie de cómics X-Men en el número 98 de la edición de octubre de 1974.

Foto 34: Infografía de Wolverine.

Fuente: [http://api.ning.com/files/\\*B1DFkbXCoNkNbWbFfMZtFHkrA7QrfO2amaUX0w88v7d0c9SLQ8Rch-\\*Nn2BRtCuP2tzsQ0BPtLjZsE3gD6A/hd1213\\_29mayo.jpg](http://api.ning.com/files/*B1DFkbXCoNkNbWbFfMZtFHkrA7QrfO2amaUX0w88v7d0c9SLQ8Rch-*Nn2BRtCuP2tzsQ0BPtLjZsE3gD6A/hd1213_29mayo.jpg)



## EL MITO DEL SÚPER SOLDADO



La génesis del Capitán América tuvo la 2da Guerra Mundial como escenario: Año 1941, las tropas japonesas en su apogeo, bombardeos americanos y británicos sobre campo alemán, en uno de los años más intensos de este conflicto bélico. Joe Simon y Jack Kirby, escritores y dibujantes de raíces judías, trabajaban para la compañía Timely, (empresa que se convertiría luego en Marvel Comics). Estos jóvenes, que repudiaban la guerra pero que al mismo tiempo veían inevitable la participación de su país, concibieron la idea de un 'super soldado' que, ataviado con los colores de la bandera americana y un escudo, le daba un puñetazo en la mandíbula al mismísimo Hitler en la portada del número debut de 'Captain America Comics' (marzo 1941). El cómic se convirtió en un éxito de ventas (casi un millón de copias) y fue el personaje de cómics más prominente asociado a la guerra mundial.



# CAPITÁN AMÉRICA

### El escudo

Creado mediante la fusión de vibranium y adamantium, aleación indestructible creada accidentalmente la cual nunca se consiguió duplicar. Es capaz de absorber ondas de choque o cualquier otra forma de ataque.



Inicialmente el escudo era triangular y apuntado, luego se le cambió su forma a circular, adquiriendo de esta manera un perfecto equilibrio, pudiendo regresar a las manos del héroe cuando éste lo lanza con habilidad. Este escudo le sirve tanto para defenderse como para atacar.

### Cota

La parte superior de su traje está entrelazada con una ligerosa cota de malla de Durulamin de gran resistencia, protegiéndolo de los ataques con armas blancas convencionales. Su textura representa el plumaje de un águila.

### Velocidad

Puede correr más rápido que cualquier atleta olímpico a una velocidad de 60 millas por hora o casi 97 km/h.

Peso: 100 kg

Altura: 1.92 m

### Alas de águila

Tiene relación con la imagen del águila blanca presente en el Gran Sello de Estados Unidos.



### La letra A

La 'A' de América, puede connotar otros significados más sutiles como el inicio de un nuevo orden (alfa), o la fuerza que tenía la representación antigua de esta letra, la de una cabeza de buey con cuernos.

### Historia

Cuando el Capitán América fue creado ya existían superhéroes con uniformes patrióticos como The Shield de MLJ Magazines y Uncle Sam de Quality Comics, de 1940, y la Mujer Maravilla de William Moulton Marston, de 1941, aunque ello no impidió que el personaje fuera uno de los más populares en los años 40.



### Fortaleza

Es un soldado experto en la lucha cuerpo a cuerpo, así como en la estrategia de combate. A través del suero del super-soldado, adquirió un cuerpo atléticamente perfecto y todas sus capacidades físicas (fuerza, velocidad, agilidad, destreza) fueron multiplicadas. Es capaz de levantar hasta 2 veces su propio peso, y sus reflejos son extraordinarios.

### Nuevo traje

Después del destino del Capitán América tras los hechos narrados en Civil War, Marvel tomó la decisión de rediseñar el traje clásico para el nuevo héroe, contando para ello con el aporte del talentoso dibujante Alex Ross.



### Los creadores



**Jack Kirby** (1917-1994)

Historietista norteamericano cuyo verdadero nombre fue Jacob Kurtzberg. Kirby es considerado como uno de los autores más influyentes de la historia del cómic.

Junto a Stan Lee creó gran parte de los personajes más importantes de Marvel Comics, tales como Los 4 Fantásticos, Thor, The Avengers (Los Vengadores), Silver Surfer (Estela Plateada) o X-Men.



**Joseph H. Simon** (1913)

Historietista estadounidense, escritor, artista y primer editor de Marvel Comics. Fue el co-creador de muchos personajes importantes en la edad dorada de la historieta (1930 y 1940).

Al lado de Jack Kirby, co-creó al Capitán América, uno de los superhéroes más duraderos en las historietas, crearon el género de las historietas de romance y fueron los pioneros de la historieta de honor.



INFOGRAFÍA: Martín Arias • FUENTES: es.wikiptedia.org, www.ensidiciptedia.marvel.com, www.universomarvel.com e investigación propia.

Foto 35: Infografía Capitán América.

Fuente: <http://blogs.peru21.pe/comics21/CAPITAN-AMERICA-INFO1.jpg>



### 3.3.4 CAPITÁN AMÉRICA: “Lucha sin tregua por la libertad”

Nace en 1940, creado por Joe Simon y Jack Kirby quienes interpretan y transmiten los sentimientos patrióticos americanos a través de los cómics. La casa Timeley, la que estaba destinada e convertirse en MARVEL 20 años después, fue la encargada de darle vida a este personaje. La historia del Superhéroe esta marcada principalmente por el fin de la segunda guerra mundial, ya que fue diseñado como un supersoldado patriota que luchaba frecuentemente contra los nazi, por esto fue el personaje más popular de Timely Comics durante el período de guerra. Stan Lee y Jack Kirby lo traen de nuevo a la vida en 1964, ya que en los 50 desaparece durante décadas; y en su primera aventura de MARVEL, en la que el grupo de The Avengers halla al personaje congelado en el hielo del Ártico. Así, el Capitán América regresa a la vida preparado para afrontar nuevas aventuras en una sociedad completamente diferente a todo lo que conocía. Como parte de esa transición Steve Rogers (Capitán América) debe pasar por trabajos a lo largo de los años, algunas veces como forma para proteger su identidad secreta; en otras, simplemente para poder asegurar un medio de sostenimiento económico.

#### El Escudo del Capitán América:

Es un objeto con forma de disco, en cuyo diseño destaca una estrella de cinco puntas en su centro, con círculos concéntricos de color azul, rojo y blanco al rededor de esta; posee unas cintas reforzadas para poder sujetarlo con firmeza y para poder colgárselo a la espalda cuando no lo usa. Este escudo se compone de una aleación única de vibranium y adamantium, por lo que es prácticamente indestructible. Es un arma ofensiva como de defensiva para el Capitán América. (IF Idea Partners, 2014)

### 3.3.5 THOR: “El dios del trueno: la caída y el renacimiento de asgard”

El origen de THOR: Hace su primera aparición en 1962, Stan Lee se inspira en la mitología nórdica. El Superhéroe es un dios asgardiano, hijo de Odín quien es el dios principal de la literatura nórdica, y hermanastro de Loki quien al enterarse de su adopción se vuelve enemigo de todos. Cuando Thor alcanza la edad adulta, su padre le dona el mágico martillo Mjolnir, y logra hacerlo más poderoso, lo que lo hizo más arrogante hasta llegar al punto de desencadenar una guerra contra los gigantes de hielo, seres con quien Odín había hecho un pacto de no beligerancia; es por esto que Odín mando a la tierra a su hijo para que aprenda una lección de humildad, y lo transforma en Donald Blake, un médico terrestre, quien lleva una vida normal hasta que su padre, satisfecho con el castigo decide devolverle su martillo mágico volviéndose dios de Asgard nuevamente. Thor se enamora de Jane Foster en la tierra y es por lo que escoge dividir su vida entre los dos mundos; es ahí en Midgrad donde entra a ser parte de The Avengers.

#### El Martillo de THOR:

Fue forjado por los enanos usando el uru, la sustancia más resistente de Asgard, motivo por el cual también recibe el nombre de “el martillo de uru”. Odín le infunde extraordinarios poderes, por lo cual se convierte en un arma prácticamente indestructible, y quien logre levantarla está destinado a convertirse en el soberano de la ciudad de los dioses. El Martillo provee de grandes poderes a quien lo empuña; le permite volar, controlar los rayos y ubicar la presencia de inmortales en las cercanías. Además, le otorga al poseedor la facultad de controlar el clima, viajar a través del tiempo y en otras dimensiones. (IF Ideal Partners, 2014)

**CULTURA POP**

**MARVEL**

**THOR**  
THE DARK WORLD

1962 Primera aparición en Journey into Mystery #83

**EL MARTILLO MJOLNIR:**  
Fabricado con oro y protegido por encantamientos.  
Forjado por los enanos de Nidavellir, casi indestructible y solo puede ser levantado por la fuerza de Thor. Vuelve a sus manos por voluntad propia. Le permite volar y, al girarlo, abre portales a otras dimensiones, puede también servir como máquina del tiempo.

**LA PELÍCULA**  
Está situada un año después de los acontecimientos vividos por Los Vengadores. Thor luchará por salvar la Tierra y la totalidad de los Nueve Reinos de un sombrío enemigo.

**Malekith**  
(Christopher Eccleston)  
El desea vengarse de los asgardianos dioses que le encerraron junto a los suyos en el Ark (barca). Tiene la habilidad de manipular las fuerzas de la magia, puede teletransportarse, proyectar energía, maleabilidad física, entre otras habilidades.

1984 Malekith aparece en el cómic.

**Loki** (Tom Hiddleston)  
Es el villano más irracional de todos, el gran maestro de la maldad y la tecnología. Fue adoptado y criado por Odín. En las películas del 2011 y 2012 se enfrentó a Thor, quien lo considera como un hermano. Ahora será liberado de su prisión para enfrentarse a Malekith.

**FICHA**  
Nombre real: Thor Odinson  
Nacimiento: Noruega  
Peso: 190 kilos  
Color de ojos: azul  
Color de cabello: rubio

2 m

**ASGARD:**  
Hogar de los Aesir, dioses principales. Lugar del Valhalla, paraíso para los guerreros muertos en combate.

**Muspelheim:**  
Hogar de los demonios de fuego.

**Svartalfheim:**  
Hogar de los elfos oscuros.

**Nidavellir:**  
Territorio de los enanos.

**Midgard:**  
El planeta Tierra.

**Vanaheim:**  
Hogar de los elfos vanir.

**Jotunheim:**  
Tierra de los gigantes de hielo y escarcha.

**Niflheim y Helheim:**  
Reino de las tinieblas y el frío y el mundo de los muertos.

**Yggdrasil:**  
Los mundos nórdicos conocidos:  
El árbol de la vida, símbolo que muestra los nueve espacios dimensionales de la tradición nórdica.

**Odin:**  
Padre de Thor y señor de la tierra de Asgard y sus dioses.

**Chris Hemsworth**  
Interpreta a Thor.

**Alfonso Rivadeneira**  
Con personajes ya conocidos para la audiencia, una nueva cinta producida por Marvel Studios continúa con aquella historia que se empezó a contar en 2008, la cual, hasta ahora, se perfila como la serie de cintas de superhéroes más ambiciosa de la historia.  
Se trata de *Thor: Un mundo oscuro* (The Dark World), segunda entrega de la Fase 2 del universo filmico de Marvel, iniciada meses atrás con el estreno de *Iron Man 3*. Thor (interpretado por Chris Hemsworth), tras la batalla de Nueva York vista en *Los Vengadores* (2012), ha de regresar a la Tierra, donde la mujer que ama, Jane Foster (Natalie Portman), se ve afectada por fuerzas más allá de su comprensión.  
Los antagonistas principales de *Un mundo oscuro* se basan en mitos, como la mayoría de personajes aparecidos en los cómics de Thor. Son los Elfos Oscuros, provenientes de Svartalfheim, uno de los nueve mundos de la tradición nórdica.  
Su líder es Malekith, interpretado por Christopher Eccleston (en 2005 dio vida a Dr. Who en la popular serie británica del mismo nombre). Se creía que los Elfos Oscuros habían muerto milenios atrás en una batalla contra Bor, padre de Odín y abuelo de Thor, pero han regresado y su objetivo es apoderarse de una reliquia de gran poder.  
Esta cinta repite fórmulas de *Thor* (2011), pero sus conflictos no tienen la misma fuerza o frescura. Aun así, esto no le ha impedido recaudar más de US\$ 100 millones en todo el mundo desde la semana pasada; mientras en EE.UU., durante su primera noche, consiguió US\$ 7.1 millones. Cosas de Asgard.

**Odin (Anthony Hopkins):** Señor de Asgard desde tiempos inmemoriales. Padre de Thor y Loki.

**Dirección:**  
Alan Taylor  
(Sex and the City, Game of Thrones)

**SUS ETERNOS ALIADOS:**

**HEIMDALL (Idris Elba):** Sigue custodiando las puertas que conectan a los diferentes reinos del Universo.

**Volstagg (Ray Stevenson):** principal amigo de Thor, será un gran aliado en la lucha contra la oscuridad.

**Fandral (Zachary Levi):** peleará con valor del mismo lado que Thor, uno de sus más grandes amigos.

**Jane (Natalie Portman):** astrofísica, enamorada de Thor quien la lleva desde la Tierra a Asgard para cuidar su vida.

**Frigga (René Russo):** esposa de Odín, reina de Asgard y madre de Thor.

**Sif (Jaimie Alexander):** guerrera asgardiana y amiga de la infancia de Thor. Rival romántica de Jane Foster.

**LOS ELFOS OSCUROS:**  
Esta antigua raza liderada por Malekith regresa para sumir al Universo de nuevo en la oscuridad. Frente a un enemigo que incluso Odín y Asgard no pueden resistir, Thor debe embarcarse en su viaje más peligroso y personal hasta el momento, uno que lo reunirá con Jane Foster. Y le obligará a sacrificarlo todo para salvarlos a todos.

**Afiche (película 2011)**

**Afiche (nueva película 2013)**

Infografía: Alejandro Alemán Edición: Orlando Arauco Investigación: Alejandro Alemán y Airon Nelson

© 2013 LA REPUBLICA

Foto 36: Infografía de Thor.

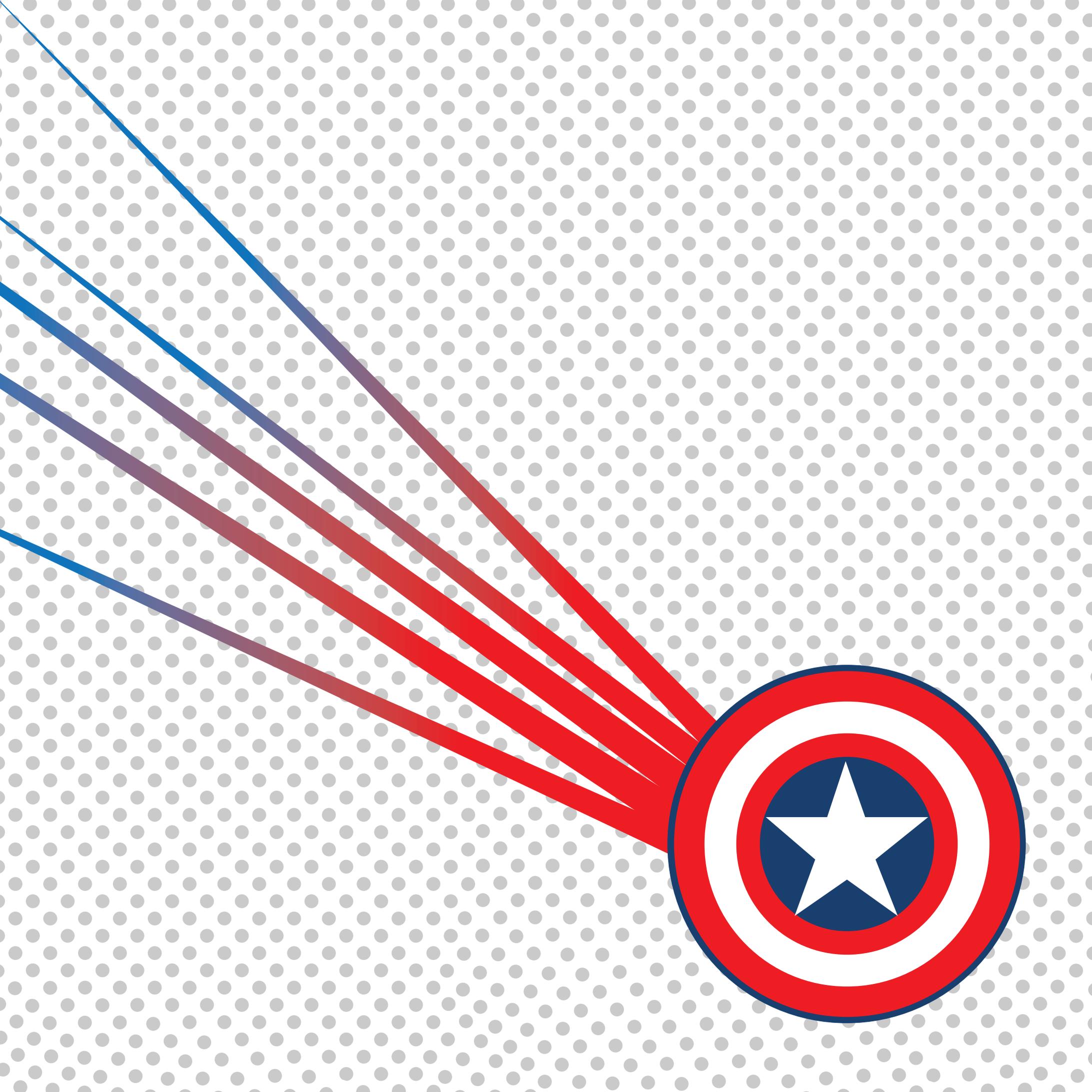
Fuente: <http://larepublica.pe/sites/default/files/imagen/2013/11/09/infografia-thor.jpg>



**POP ART**



**CAPÍTULO 4**



## 4.1 HISTORIA DEL POP-ART

---

El arte pop es un movimiento artístico que nace en 1954. "Se trataba de un arte ciudadano, originario de las grandes ciudades y totalmente alienado de la naturaleza, un arte que usaba imágenes conocidas con un sentido diferente para obtener una nueva estética o para conseguir una visión crítica de la sociedad de consumo". Bajo el nombre de "Pop" suele clasificarse a toda una serie de artistas y tendencias que marcaron época e iniciaron durante la década del 50. Fue un movimiento importante del siglo XX, el cual se caracteriza por el empleo de imágenes de la cultura popular, tales como anuncios publicitarios, cómics books y música pop. Pop Art fue el movimiento que dio final a la abstracción. El movimiento como tal surgió a mediados de los años 50 en el Reino Unido. En EEUU marcó el regreso de los contornos nítidos. Roy Lichtenstein fue un pintor muy importante del Pop-Art, él prefería utilizar figuras hechas a mano y solía emplear figuras procedentes de anuncios comerciales y les daba un nuevo significado. (Lichtenstein, 1950) En el caso de Andy Warhol, su producción

presenta ciertos ejes temáticos imprescindibles para captar, el viaje de sus creaciones.

EL ARTE POP es el retorno de las imágenes figurativas en las sociedades más desarrolladas del capitalismo tardío, como las del mundo anglosajón (Inglaterra y Estados Unidos). El primer movimiento figurativo fue el pop-art, el arte de la imagen popular que, primero en Inglaterra (Independent Group), y después en Estados Unidos, fue el primer movimiento en redescubrir el universo cotidiano en los aspectos más banales de la moderna sociedad industrial y de consumo. Este redescubrimiento del entorno vital, que trajo consigo la implantación de una nueva temática, hasta entonces ajena al arte (publicidad, ilustraciones, revistas, cómics, ropas, artículos de consumo, estaciones de servicio, alimentos), no fue privilegio exclusivo de las artes. Lichtenstein es uno de los artistas que más cerca está de este objeto promovido al rango de "absoluto figurativo" implícito en la obra de Léger.

El pop se ha apropiado de técnicas expresivas inspiradas en los mass media, como la fotografía y distintos



Foto 37: Collar Pop Art.

Fuente: [https://img0.etsystatic.com/020/0/6833006/il\\_340x270.478794678\\_3n9i.jpg](https://img0.etsystatic.com/020/0/6833006/il_340x270.478794678_3n9i.jpg)

procedimientos derivados de ella (ampliaciones y yuxtaposiciones, collages, fotomontajes), el cómic y el cartel publicitario, con sus diferentes técnicas visuales (acumulación, oposición, supresión). La utilización de la pintura acrílica, derivada de los colores planos del cartel, el cultivo de la bidimensionalidad, el recuso del dibujo nítido y la utilización del gran formato son otras tantas características del pop-art americano, el aspecto en el que el pop ha manifestado un mayor distanciamiento y rechazo con respecto a los planteamientos del expresionismo abstracto y del surrealismo. La postura pop frente a la realidad nunca es crítica en sentido estricto. La actitud que revela el artista pop es una actitud conformista respecto al sistema, pero inconformista respecto al arte. (Mengual, 2011)

Algunos de los hitos emblemáticos del surgimiento de esta nueva cultura de masas en Gran Bretaña fueron:

Los Rolling Stones y los Beatles, con su película *Yellow Submarine* 1968, la moda de la minifalda diseñada por Mary Quant, y las creaciones de los miembros del Independent Group, como el collage de Richard Hamilton.



## 4.2 ROY LICHTENSTEIN

Roy Lichtenstein nació en Nueva York el 27 de octubre de 1923, es importante dentro de este tema ya que se le conoció por sus interpretaciones a gran escala del arte del cómic; fue un pintor del Pop-Art, artista gráfico y escultor. En 1949 en la Universidad Estatal de Ohio obtuvo el Doctorado en Bellas Artes. Al principio tenía un estilo expresionista abstracto, y en 1958 experimentó con imágenes tomadas de los cómics de la envoltura de los ciclos de menta, después se dedicó a producir arte con imágenes comerciales de producción masiva. Tuvo historietas de cómics con ampliaciones de dibujos animados, hechos a mano y con la misma técnica de puntos y colores primarios. Hizo obras en cerámica. Muere en septiembre de 1997 dejando importantes obras que exponen en la Kunsthalle de Hamburgo, Alemania: Shipboard Girl.



**Foto 38:** Roy Lichtenstein.  
**Fuente:** [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4f/Roy\\_Lichtenstein.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4f/Roy_Lichtenstein.jpg)



**Foto 39:** Pintura de Roy Lichtenstein.  
**Fuente:** <http://www.phaidon.com/resource/r13.jpg>

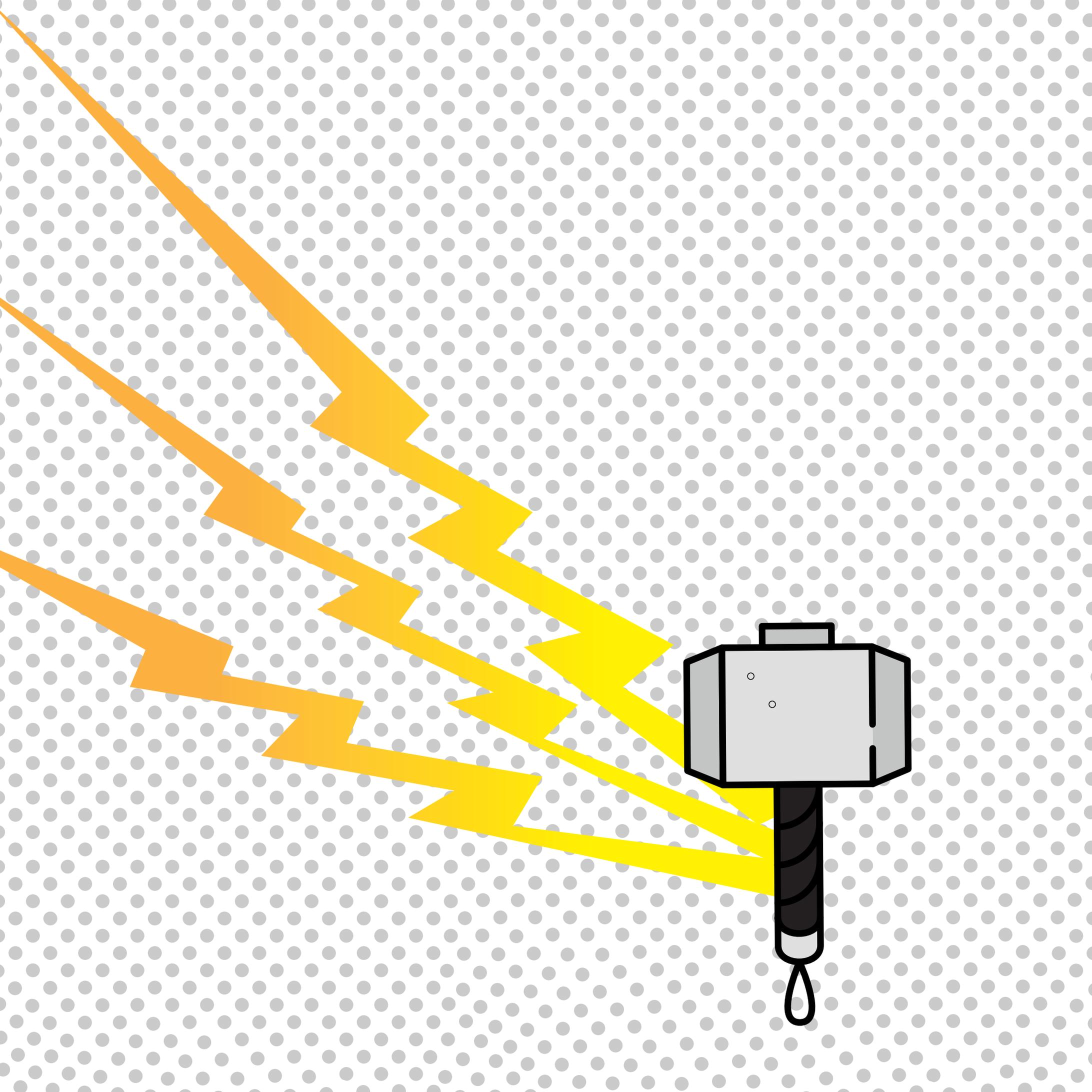




# PROCESO DE DISEÑO



CAPÍTULO 5



## 5.1 DISEÑO Y ERGONOMÍA

---

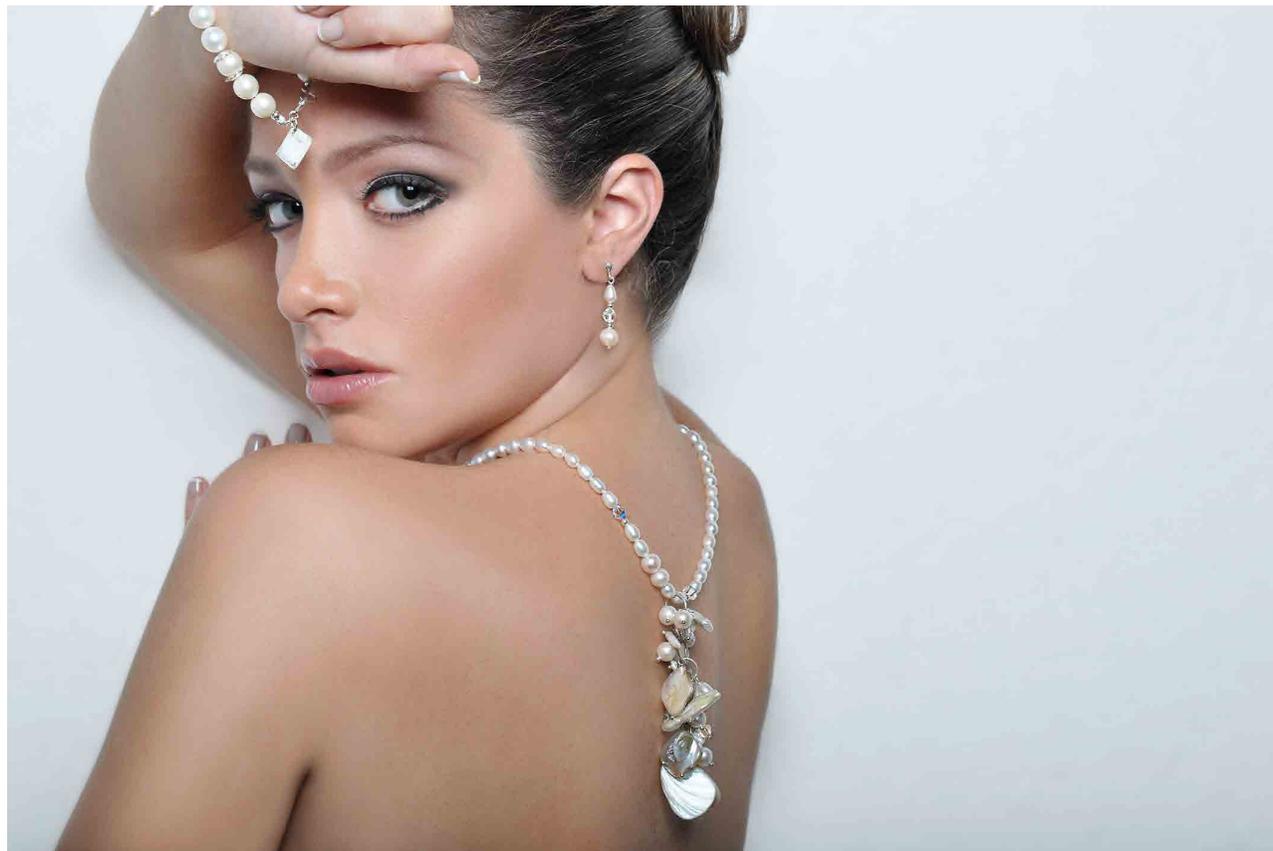
Del italiano disegno, la palabra diseño se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretar la producción de algo. Diseño implica una representación mental y la posterior plasmación de dicha idea en algún formato visual para exhibir cómo será la obra que se planea realizar. El diseño, por lo tanto, puede incluir un dibujo o trazado que anticipe las características de la obra. Al diseñar, la persona no sólo tiene en

cuenta aspectos estéticos, sino también cuestiones funcionales y técnicas. Esto exige a los diseñadores estudios, investigaciones y tareas de modelado que le permitan encontrar la mejor manera de desarrollar el objeto que pretenden crear. En el momento en el que una persona diseña, es de mucha importancia también la parte ergonómica del objeto en este caso la joya, ya que esta debe ser adaptable al ser humano y no incomodar de ninguna forma teniendo las medidas precisas.

## 5.2 DISEÑO INDUSTRIAL

---

El diseño industrial es la disciplina orientada a la creación y al desarrollo de los productos industriales, como toda actividad de diseño, se pone en juego la creatividad y la inventiva. " El diseño industrial es un proceso de resolución de problemas que impulsa la innovación, construye el éxito empresarial y conduce a una mejor calidad de vida a través de productos innovadores, sistemas, servicios y experiencias." (Design, 2015)



**Foto 40:** Joyería Adaptable.  
Fuente: [http://www.magicbeauty.com.bo/wp-content/uploads/2012/06/DSC\\_00261.jpg](http://www.magicbeauty.com.bo/wp-content/uploads/2012/06/DSC_00261.jpg)



## 5.3 HOMÓLOGOS

---

### WOLVERINE

#### Forma:

Es una analogía del rostro de wolverine, la cual tiene un solo color con altos y bajos relieves que van formando su cara.

materiales: el material utilizado en este collar de wolverine es únicamente acero inoxidable.

### SPIDERMAN

#### Forma:

Es una analogía del rostro de spiderman, la cual tiene un solo color con altos y bajos relieves que van formando su cara.

materiales: el material utilizado en este collar de wolverine es únicamente acero inoxidable.



**Foto 41: Collar Wolverine.**

Fuente: [http://i01.i.aliimg.com/wspphoto/0/1902422427\\_1/Movie-Jewelry-Free-Shipping-X-Men-Necklace-Wolverine-figure-Fashion-Pendants-Men-Jewelry-Necklace-keychain-Pendant.jpg](http://i01.i.aliimg.com/wspphoto/0/1902422427_1/Movie-Jewelry-Free-Shipping-X-Men-Necklace-Wolverine-figure-Fashion-Pendants-Men-Jewelry-Necklace-keychain-Pendant.jpg)

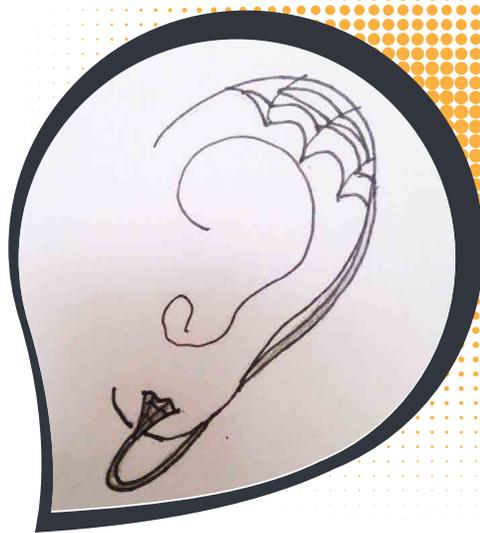
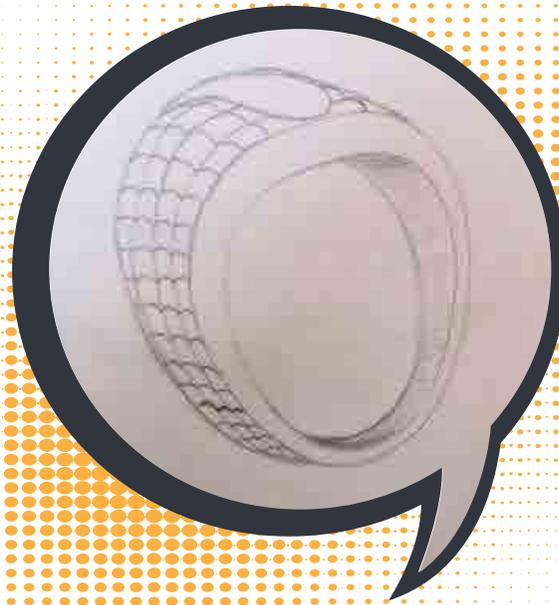
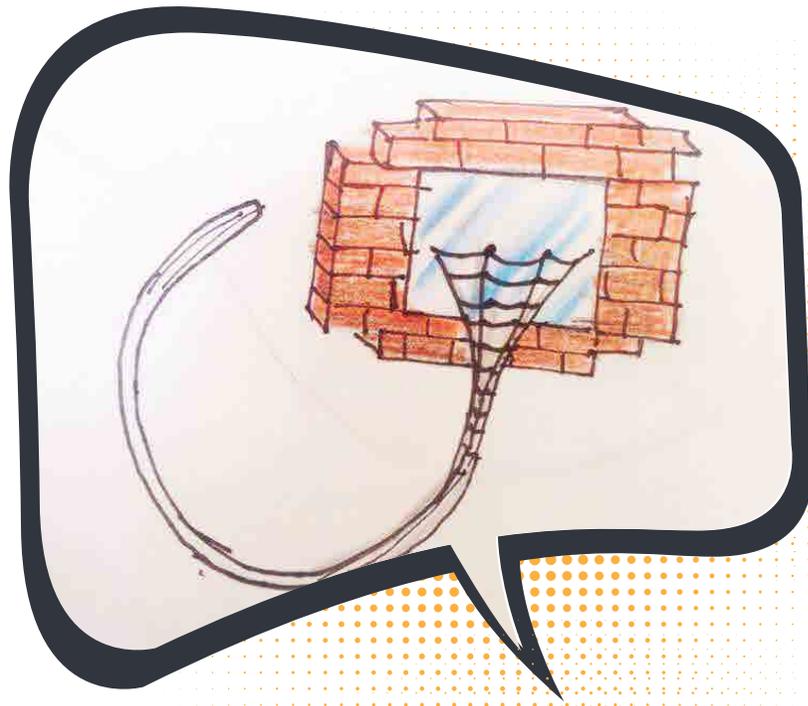


**Foto 42: Aretes Spider-man.**

Fuente: <http://g01.a.alicdn.com/kf/HTB1ER5wLVXXXcTXVXXq6xXFXXM/Ms-joyas-pel%C3%ADcula-joyer%C3%ADa-Mas-regalos-superh%C3%A9roe-Spider-Man-Spiderman-gemelos-de-acero-generoso-hombre-gemelos.jpg>

## 5.4 IDEACIÓN

### 5.4.1 SPIDERMAN



5.4.2 IRON MAN



### 5.4.3 WOLVERINE

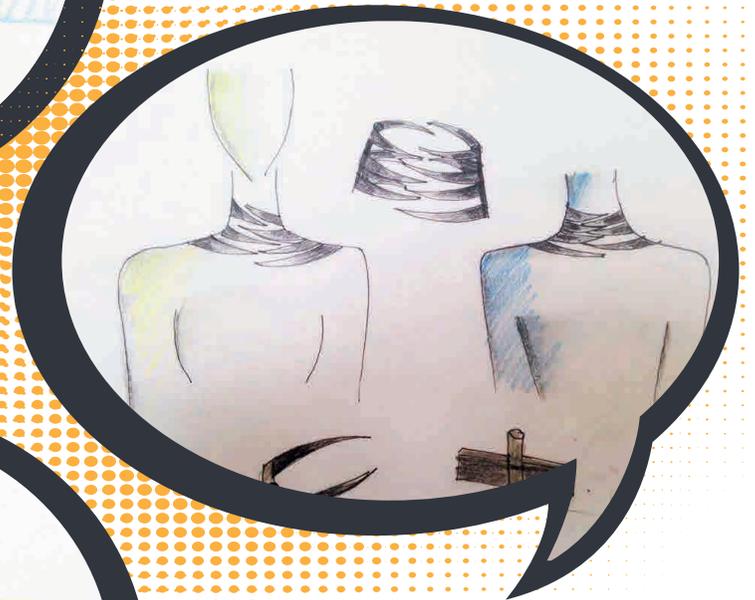
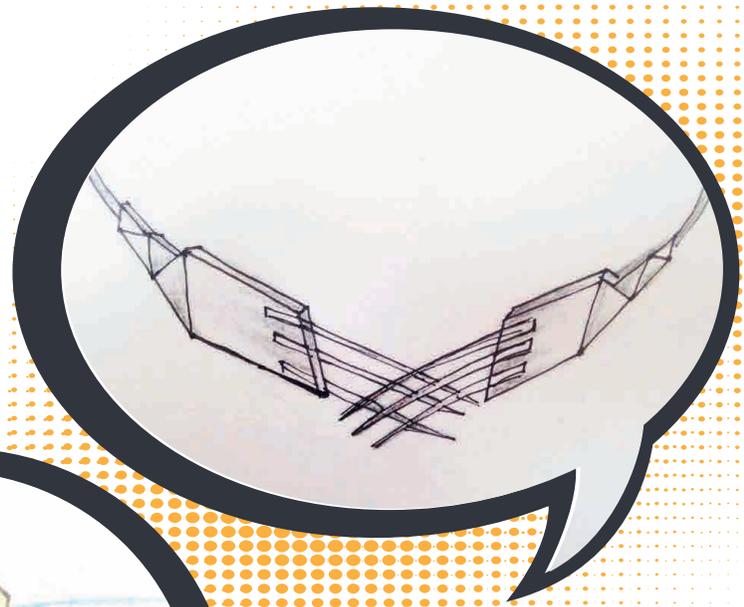




Foto 43: Rostro Spider-Man.  
 Fuente: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/4e/d1/ef/4ed1efa48980e43cccd66bcde7585f59.jpg>

## 5.5 BOCETACIÓN DE IDEAS SELECCIONADAS Y SUS MEDIDAS

### JOYA 1 ANILLO SPIDER-MAN

Para el anillo basado en el superhéroe “Spider-man”, se hizo una analogía de su máscara, posterior a eso a través de algunas operatorias de diseño, se sustrajo la mitad de la máscara del cómic y con su textura se formó un anillo de plata, cara y la vista lateral representa el lanzamiento de la tela de araña que va de una forma cerrada a una mas abierta.

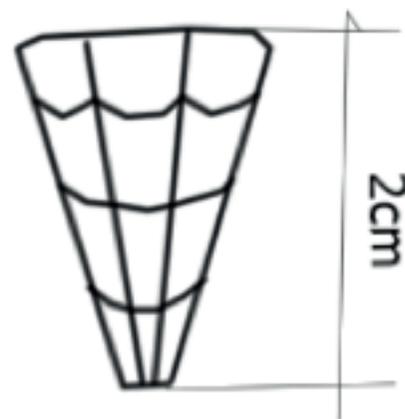
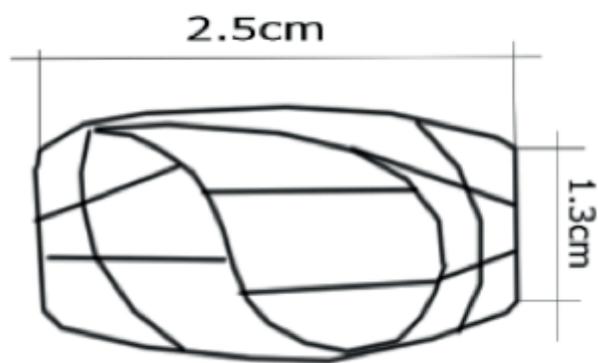




Foto 44: Tela de Araña

Fuente: [http://www.linkmesh.com/imagenes/temas/spiderman/b\\_lanzado\\_tela\\_arana.jpg](http://www.linkmesh.com/imagenes/temas/spiderman/b_lanzado_tela_arana.jpg)



Foto 45: Bomba duende verde.

Fuente: <http://www.fkagclub.es/wp-content/uploads/2007/10/bombaduende.jpg>

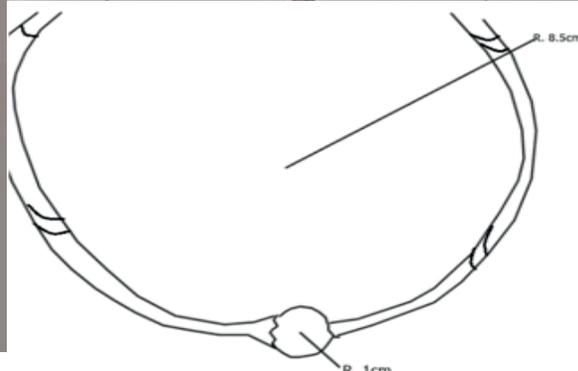
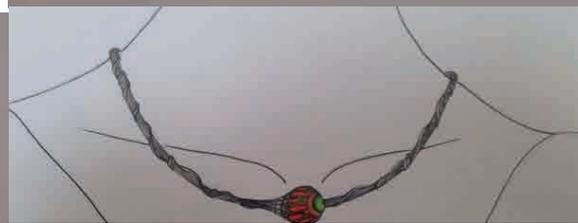
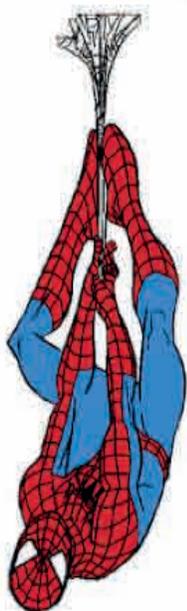
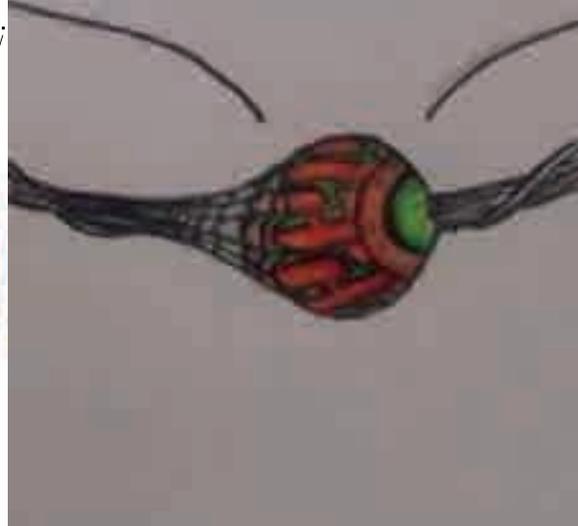


Foto 46: Spiderman tela de araña.

Fuente: <https://www.google.com.ec/url?sa=i&rl=1&g=esrc=s&source=images&cd=&ved=&url=http%3A%2F%2Fwonderofdisney.webs.com%2Fdisxd%2Fspiderman%2Fspiderman%2Fspidermanwebhang.png&bv=125801520,d,dmo&psig=AFQjCNF-fovWB9shbrz3FV1GihntY7WEw&>

## JOYA 2 COLLAR SPIDERMAN-DUENDE VERDE

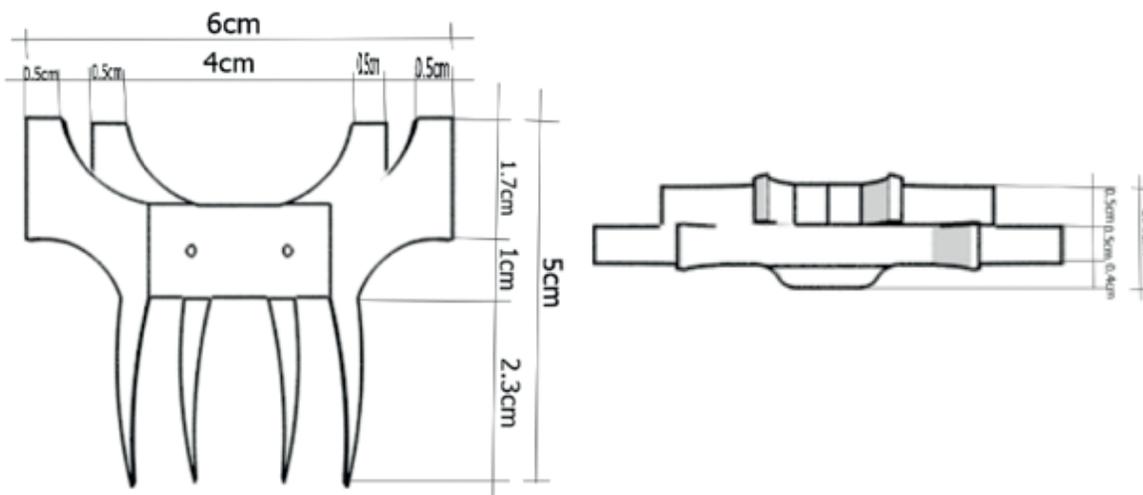
Esta joya representa la batalla entre spiderman y duende verde con una analogía de la telaraña, la bomba y los hilos de la red en el momento en el que el superhéroe los lanza, formando así un collar con vinculación entre estas dos partes con diferentes materiales como: plata, madera, himanes y diferentes colores de esmaltes para joyería.



### JOYA 3 PRENDEDOR WOLVERINE

Foto 47: Símbolo Wolverine.

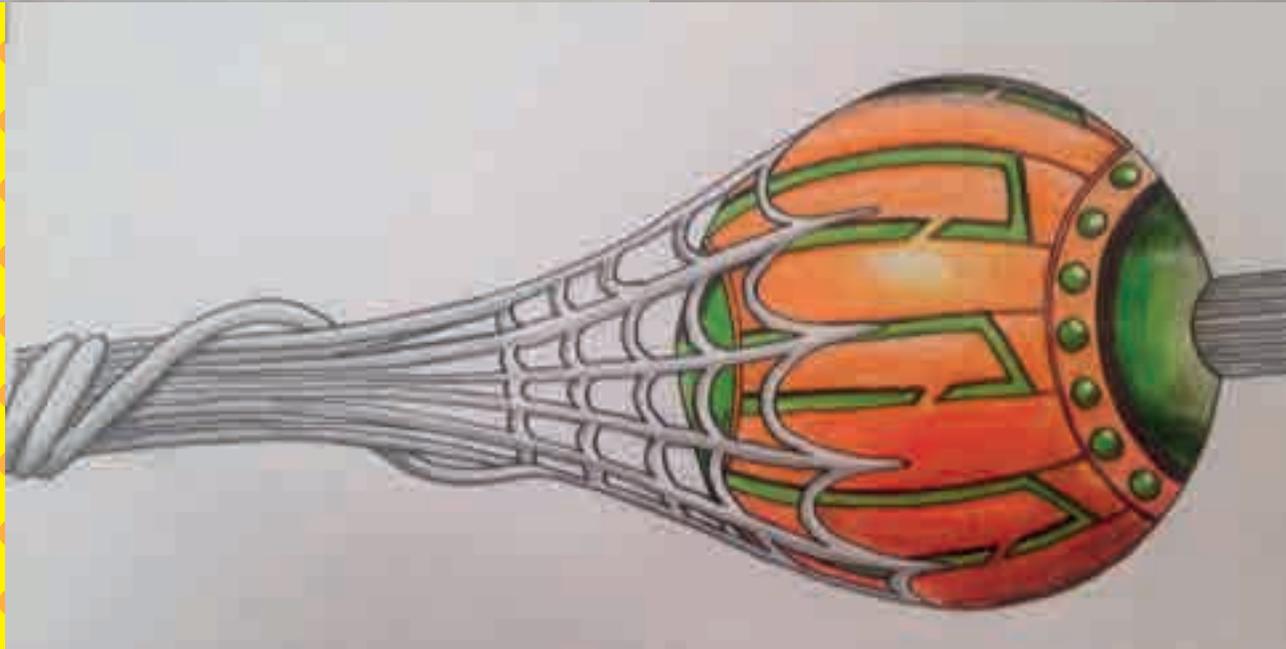
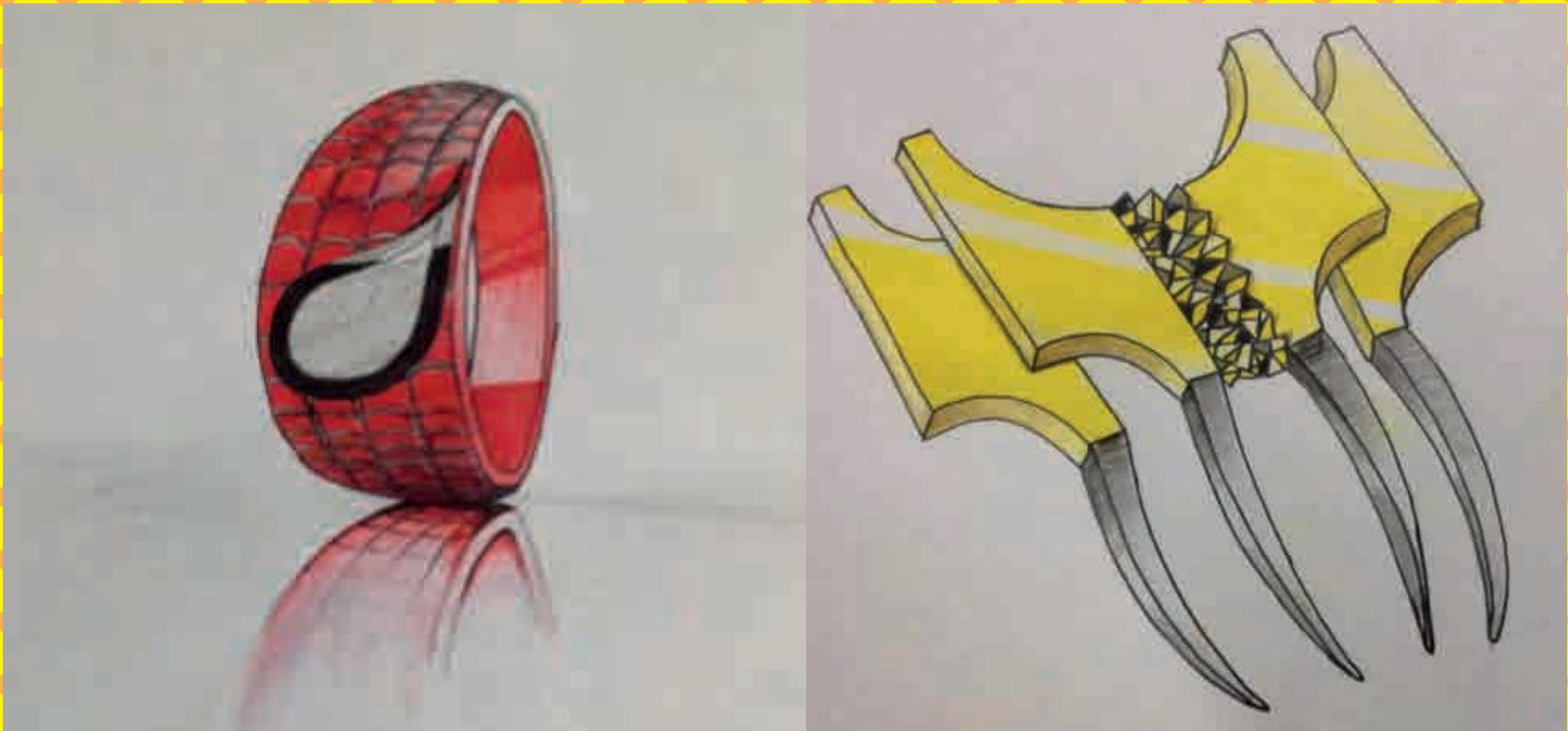
Fuente: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/4e/d1/ef/4ed1efa48980e43cccd66bcde7585f59.jpg>



Este prendedor representa al superhéroe “wolverine”, en el cual de una analogía de la mitad de su símbolo se aplicó la teoría fractal y posterior a esto se hizo una reflexión del mismo poniendo en el centro gemas representando así el material del que este superhéroe está constituido, el cual es el adamantio.



## 5.6 BOCETOS DEFINIDOS



## 5.7 MAQUETACIÓN

ANILLO SPIDERMAN



COLLAR SPIDERMAN-DUENDE VERDE



PRENDEDOR WOLVERINE



## 5.8 PROCESO DE CONSTRUCCIÓN

### ANILLO SPIDERMAN PROCESO DE CONSTRUCCIÓN:

Para construir el anillo el cual representa el rostro de spiderman, primero se talla en cera para joyería, haciendo los cortes necesarios y con las herramientas precisas se va puliendo hasta que quede su forma y poder vaciarlo en plata. Posterior a esto se hace hilos de plata para poder soldar en el anillo cuatro filas y dándoles la forma de la red se van soldando todos, una vez pulido todo, se esmalta la joya y se la deja secar.





### **COLLAR SPIDERMAN-DUENDE VERDE PROCESO DE CONSTRUCCIÓN:**

Para construir el collar que representa la batalla entre spiderman y su rival Duende Verde primero, se hace hilo de plata para la parte que rodea el cuello formando así la tela de araña, con hilos extra los cuales van soldados. Posterior a esto para hacer la bisagra se corta por la mitad la estructura del collar y se suelda el tubo y la placa poniendo un remache. Finalmene para construir la bomba de Duende Verde se corta dos placas de plata para embutirlas y cortarlas formando así las partes que rodean a la madera la cual se pinta de un color neon con el propósito de que sea fosforescente, igual que la bomba. Para el broche del collar se hizo un sistema con himanes formando la estructura para el uno y poniendo dentro de la madera el otro.





### PRENDEDOR WOLVERINE PROCESO DE CONSTRUCCIÓN:

Para la construcción del prendedor de Wolverine primero se modela un programa 3D en este caso en 3DS Max, con las medidas precisas y necesarias para imprimirlo en tres dimensiones lo cual se hace en un plástico resistente. Para las a parte que representa las garras se construye con placas de plata. Finalmente se esmalta de los colores del super héroe los cuales en este caso son invertidos para que la joya no pierda su concepto, es decir no sea muy serio.

5.9 PRODUCTO FINAL

ANILLO SPIDERMAN



COLLAR SPIDERMAN  
DUENDE VERDE



PRENDEDOR  
WOLVERINE





## CONCLUSIONES

Las joyas realizadas en esta tesis no solamente plasmaron identidades o características personales de los superhéroes que son la idea fundamental de la misma, sino también formaron parte de la creatividad, por ejemplo los colores que caracteriza a cada uno, la textura de sus trajes, los poderes que cada uno posee, y de esta manera el trabajo de este proyecto adquirió una vital importancia ya que de una u otra manera surgió un nuevo movimiento, cultura o tendencia, dentro del ámbito de la joyería.



# ANEXOS



# ANEXOS

¿Conoce los cómics de MARVEL?



SI NO

¿Por qué le gusta o no los cómics de MARVEL?



SI, por sus colores y formas NO, por que no llama la atención

¿Qué tipo de joya utiliza UD?



bisutería casual elegante

¿Le gustaría tener una joya de MARVEL?



SI, por los temas y colores NO, no se siente identificada

¿Qué tipo de personajes le gustaría en su joya?



más conocidos

¿Qué le gustaría que se plasme en su joya?



poderes de los super héroes su imagen

¿En qué materiales le gustaría?



plata oro



# BIBLIOGRAFÍA

- ♦ <http://definicion.de/disenos/#ixzz3xfWrp4jY>
- ♦ <http://definicion.de/disenos-industrial/#ixzz3xng8jYsg>
- ♦ <http://www.revistalideres.ec/lideres/wilfrido-pazmino-maestro-arte-joyeria.html>
- ♦ [http://www.palermo.edu/dyc/maestria\\_disenos/pdf/tesis.completas/50%20YinaSantistebanBalaguera.pdf](http://www.palermo.edu/dyc/maestria_disenos/pdf/tesis.completas/50%20YinaSantistebanBalaguera.pdf)
- ♦ [https://www.google.com.ec/search?q=joya&biw=1366&bih=667&source=Inms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwipu-bRpKDKAhUJcz4KHQBdCgsQ\\_AUIBigB#tbn=isch&q=joya+para+matrimonio&imgc=LO7zsEQLkxAJRM%3A](https://www.google.com.ec/search?q=joya&biw=1366&bih=667&source=Inms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwipu-bRpKDKAhUJcz4KHQBdCgsQ_AUIBigB#tbn=isch&q=joya+para+matrimonio&imgc=LO7zsEQLkxAJRM%3A)
- ♦ <http://mx.tuhistory.com/noticias/este-es-el-primer-dibujo-de-la-historia>
- ♦ <https://abidudus.wordpress.com/2011/11/12/el-primer-dibujo-animado-de-la-historia-gertie-the-dinosaur/>
- ♦ <http://www.taringa.net/post/animaciones/10816404/El-Primer-Dibujo-Animado-De-La-Historia.html>
- ♦ <https://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE>
- ♦ [http://www.eliax.com/index.cfm?post\\_id=8028](http://www.eliax.com/index.cfm?post_id=8028)
- ♦ <https://www.youtube.com/watch?v=TCt7xQ4kRRM&eurl=http://eliax.com>
- ♦ <http://roble.pntic.mec.es/msanto1/lengua/2comic.htm>



# BIBLIOGRAFÍA

- ◆ [http://homines.com/comic/comic\\_01/index.htm](http://homines.com/comic/comic_01/index.htm)
- ◆ <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/multidoc/trabajos/comic/Datos/Pag%20web/webs/2%20Historia%20general.html>
- ◆ <http://roble.pntic.mec.es/msanto1/lengua/2comic.htm>
- ◆ <http://eddyndasolitariopez.blogspot.com/2009/05/en-nuestro-pais-el-comic-empezo-tomar.html>
- ◆ <http://www.esquire.es/actualizacion/1383/sabes-cual-fue-el-primer-comic-de-la-historia>
- ◆ [http://ucccomics.blogspot.com/2015\\_02\\_01\\_archive.html](http://ucccomics.blogspot.com/2015_02_01_archive.html)
- ◆ [http://www.iesal-zujayr.com/media/descargas/3-EL\\_POP\\_ART.pdf](http://www.iesal-zujayr.com/media/descargas/3-EL_POP_ART.pdf)
- ◆ <https://historia-vcentenario.wikispaces.com/file/view/POP+ART.pdf>
- ◆ <http://marvelhistoria.galeon.com/historiademarvel.htm>
- ◆ <http://www.factorcritico.es/marvel-la-historia-jamas-contada-de-sean-howe/>
- ◆ <http://www.salsalol.com/videos/top-5-heroes-mas-iconicos-del-universo-de-marvel-11157>
- ◆ <https://www.youtube.com/watch?v=5u9tZTBg3Pg>
- ◆ [https://es.wikipedia.org/wiki/Stan\\_Lee](https://es.wikipedia.org/wiki/Stan_Lee)
- ◆ [https://www.youtube.com/watch?v=wFJ52\\_FY66U](https://www.youtube.com/watch?v=wFJ52_FY66U)





Desde tiempos memorables en la joyería local, se han venido manteniendo diseños de carácter realista y naturista, por lo cual en el desarrollo de este proyecto, planteo que a través del movimiento del Pop-Art, llegue a crear una innovadora línea de joyas basadas en los personajes de los cómics de "MARVEL" en sus cromáticas y texturas de identidad. Esta línea de joyas está dirigida a un público femenino e implementada con diferentes materiales y tecnologías; procesos de diseño y estéticas contemporáneas.

