

El Ermitaño: “Crónica de un luchador”

Novela Gráfica

Fajardo García Joshua Rodrigo

Proyecto
Integral



Ciencias y Artes para el Diseño



Casa abierta al tiempo

<i>-Introducción</i>	<i>p.4</i>
<i>-Justificación</i>	<i>p.4</i>
<i>-Mensaje</i>	<i>p.5</i>
<i>-Historia principal</i>	<i>p.7</i>
<i>-Problemática de diseño</i>	<i>p.8</i>
<i>-Objetivos de diseño</i>	<i>p.9</i>
<i>-Referencias visuales</i>	<i>p.10</i>
<i>-Extensión y narrativa</i>	<i>p.16</i>

<i>-Reinterpretación de luchadores</i>	<i>p.18</i>
<i>-Reinterpretación del México pasado</i>	<i>p.24</i>
<i>-Diseño de escenarios</i>	<i>p.26</i>
<i>-Referencias movimientos de peleas</i>	<i>p.30</i>
<i>-Fuentes tipográficas</i>	<i>p.38</i>
<i>-Proceso de ilustración</i>	<i>p.40</i>
<i>-Desarrollo visual</i>	<i>p.54</i>
<i>-Impresión y encuadernado</i>	<i>p.70</i>

El Ermitaño “Crónica de un luchador”

La Novela Gráfica “El Ermitaño “Crónica de un luchador”” pretende rescatar la identidad gráfica de la lucha libre, elementos visuales, estilísticos y gráficos asociados a la lucha libre y que en conjunto contribuyen a la estética única y reconocible de la lucha libre.

Elementos como, por ejemplo, la representación o estilo ilustrativo que tiene en gráficas y carteles, las máscaras distintivas que representan a los personajes y les dan construcción visual y narrativa, colores y tipografía vibrantes e impactantes, la iconografía referente al ring y sus elementos

Justificación

La lucha libre ha sido parte importante de la cultura mexicana durante décadas y ha contribuido a la construcción de una identidad cultural única. pues a través de diferentes medios y representaciones ha entretenido, inspirado y conectado a diferentes generaciones.

Históricamente, los posters, ilustraciones y máscaras han sido registros visuales de momentos históricos, héroes de ficción y narrativas que han impactado de alguna forma en México

Recuperar la identidad de la lucha libre de alguna forma podría ayudar a recuperar parte del orgullo nacional, pues aunque globalmente la lucha libre mexicana ha tenido un impacto cultura, irónicamente es en México donde pareciera que menos valor se le da, teniendo por ejemplo series americanas como mucha Lucha o El tigre, que de cierta forma explotan la temática y riqueza visual de la lucha libre, en México parece que cada vez es un tema más olvidado n los demás.

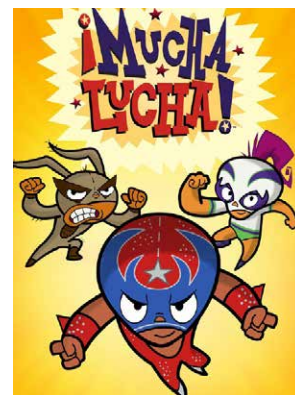


Serie animada El Tigre



Cartel Película de Lucha Libre

Al recuperar la gráfica de la lucha libre, esta como fuente de inspiración artística y arraigada a nuestra cultura podría fungir como fuente de inspiración para futuras generaciones, pues refleja parte de la diversidad cultural del país, e iconografía popular, sería un acto de reconocimiento y celebración de la diversidad existente.



Serie animada Mucha Lucha

Mensaje

En lo personal la lucha libre y mucho al rededor de ello evoca a mi infancia, pues mi bisabuelo y mi abuelo fueron practicantes de la lucha libre, crecí rodeado de fotos de sus peleas, algunas máscaras de ellos y de otros luchadores, y muchos trofeos que llegaron a ganar.

Y aunque mi abuelo no haya decidido continuar por el camino de la lucha libre, en nuestra casa siempre se tuvo cierto favoritismo a la lucha libre más que hacia otros deportes generalmente más populares como el fútbol.

Durante mi niñez recuerdo que los sábados que visitabamos a mis abuelos durante la hora de la comida siempre estaba puesto el canal donde se pasaban las luchas de la "AAA", incluso mi abuelo algunas veces nos llevó a verlas en vivo. Por lo que siento que mucho de la cultura de la lucha libre está arraigado en mí, genuinamente siento emoción al ver a un luchador enmascarado por mucho que sea un deporte con años de estancamiento y cada vez más olvidado, a mí personalmente siempre me ha transmitido emoción.

Partiendo un poco de la justificación, la mayor parte del mensaje de este cómic no estará sentada en lo que dice o pueda decir, sino en lo que muestra, representa y la manera en que lo hará.

Haciendo una recolección a través de las décadas de lo más icónico y relevante de la gráfica de la lucha libre. elementos memorables como las máscaras, algunos luchadores, referencias a películas y carteles populares de lucha libre.



Variedad de Máscaras



Nisabuelo Ermitaño y El Santo



Cartel de Lucha Linre

Así mismo pero en menor manera, como recolección de la gráfica de la lucha libre se haría una recolección de gráfica popular para fondos y escenarios, como rótulos, señalizaciones de micros y combis, elementos que pasan desapercibidos en el día a día, pero que están muy arraigados en la cultura popular y siento que va muy acorde a la tempatica.



Historia Principal

La novela gráfica narraría e ilustraría la vida de mi bisabuelo, José Guadalupe García Martínez El Ermitaño, originario de Guanajuato y nacido en 1935, dio sus primeros pasos en el mundo del deporte en la colonia Narvarte y más tarde en la Avenida Aragón. Hijo de un pulquero, su vida tomó un giro significativo a los 25 años cuando comenzó a trabajar como pintor en DM Nacional, una armadora de camionetas que albergaba un gimnasio. Fue en este gimnasio donde, inicialmente enfocado en el boxeo, participó en el torneo "Los Guantes de Oro". Sin embargo, los golpes a la cara lo llevaron a abandonar el boxeo y migrar hacia la lucha libre a los 30 años.

Bajo los nombres de Pegazo y posteriormente Orfeo Negro, buscó su identidad enmascarada, pero fue como El Terrible Ermitaño que se autodenominó y formó un equipo conocido como Los Terribles Ermitaños con un compañero del gimnasio. Aunque la asociación fue efímera debido a las acciones del Ermitaño II, quien vendía su máscara en peleas de otros pueblos, García Martínez continuó ganando trofeos, medallas y máscaras en arenas chicas, consolidando su estatus en el mundo de la lucha libre.



Los Terribles Ermitaños

El punto álgido de su carrera ocurrió en 1983 cuando tuvo la oportunidad de enfrentarse a El Santo en una arena de menor escala, una experiencia que se volvió un hito significativo. Con el tiempo, cuando su hijo alcanzó la edad suficiente, lo convirtió en el nuevo Ermitaño II, y juntos pelearon durante 10 años. Sin embargo, la carrera de su hijo se vio truncada por un accidente automovilístico que lesionó su rodilla.

El Ermitaño II también decidió retirarse debido a lesiones generadas en el cuadrilátero.

A pesar de los desafíos, El Terrible Ermitaño continuó luchando hasta los 62 años, forjando un legado que trascendió generaciones en el mundo de la lucha libre. Este relato no solo es una crónica deportiva, sino un testimonio de determinación y pasión que definió la vida de José Guadalupe García Martínez.

**Los Terribles Ermitaños
Padre e Hijo
(Revista de Lucha Libre)**



Problemática de Diseño

El principal desafío en este proyecto de novela gráfica radica en la búsqueda y desarrollo de un estilo gráfico distintivo que logre fusionar la esencia del cómic americano con matices del manga japonés. Esta combinación se vuelve particularmente desafiante al adaptar la rica iconografía de la lucha libre mexicana, requiriendo un equilibrio preciso para respetar su identidad y elementos reconocibles, incluyendo colores distintivos y formas icónicas.



CDMX en los años 60s

La falta de referencias visuales precisas de los entornos y personajes que fueron parte integral de la vida de mi bisabuelo agrega una capa adicional de complejidad al proceso creativo. Aunque cuento con algunos nombres e información general, transformar estos datos en personajes tangibles conlleva la creación de identidades desde cero, incluyendo estilos distintivos de cuerpo, poses y máscaras. Este reto se intensifica al representar a los luchadores que compartieron la vida de mi bisabuelo, ya que cada uno requerirá

un proceso individual de creación de identidad visual, o en el mejor de los casos una adaptación al estilo de la novela gráfica.

La representación fiel de los lugares donde se desarrolla la historia también presenta un obstáculo significativo. Dada la transformación de muchos de estos lugares desde la década de los 60 hasta los 80 hasta la actualidad, la investigación y la indagación son esenciales para capturar con precisión la apariencia de estos entornos en las décadas pasadas.

En resumen, la problemática de diseño se centra en la necesidad de encontrar un equilibrio entre estilos gráficos culturales distintos, crear identidades visuales para personajes sin referencias visuales claras, y representar con autenticidad entornos históricos transformados por el tiempo.

*Ilustración "Blue Demon El Legendario"
por "Erostrato"*



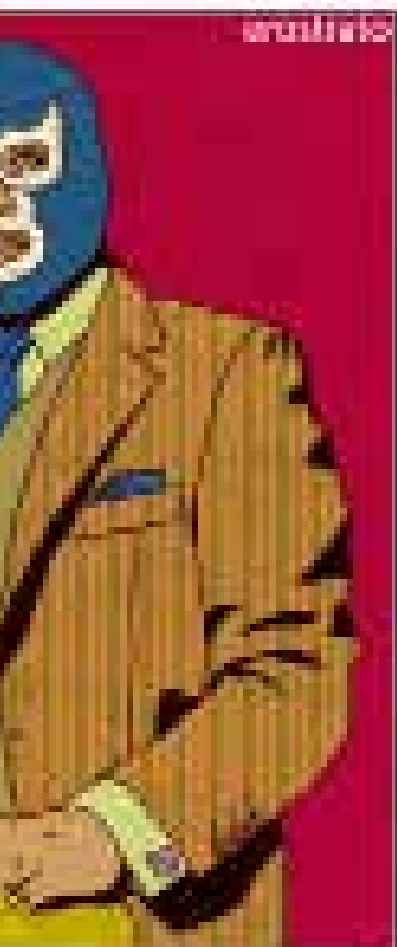
Objetivos de diseño

Este proyecto tiene como uno de sus objetivos la creación de un estilo gráfico híbrido que integre elementos distintivos del cómic americano y el manga japonés y, al mismo tiempo, respetar la identidad visual de la lucha libre mexicana, incorporando iconografía reconocible y colores distintivos.

Además, se busca la creación de identidades visuales únicas para los personajes. Desde luchadores hasta personajes secundarios, cada uno será desarrollado con una identidad visual distintiva que refleje sus personalidades y roles en la historia, incluso cuando la información visual de algunos sea escasa.

La investigación y representación auténtica de entornos históricos desempeñan un papel importante. Se llevará a cabo una investigación de los lugares ambientados en las décadas de los 60 y 80 para capturar con precisión su

aparición histórica, considerando los cambios a lo largo del tiempo.



Resaltar la identidad de la lucha libre mexicana será un objetivo clave. Utilizando colores icónicos, formas distintivas y elementos visuales reconocibles, el diseño gráfico buscará encapsular la esencia cultural y artística de este fenómeno, asegurando su representación auténtica.

La consistencia estilística es otro aspecto fundamental. Mantener una coherencia visual a lo largo de la novela garantizará una experiencia fluida y reconocible para los lectores, abarcando la representación de personajes, entornos y elementos clave.

La innovación visual, a través de contrastes de formas y colores, se convertirá en una herramienta para aportar originalidad al diseño y resaltar momentos críticos de la narrativa, enriqueciendo así la experiencia del lector.

Finalmente, se abordará el desafío de adaptar estilos de luchadores desconocidos. Este proceso implicará una creatividad única al fusionar elementos estilísticos y, cuando sea posible, buscar referencias visuales para enriquecer la creación de sus identidades visuales.

Estos objetivos se alinean con la meta general de crear una novela gráfica impactante, auténtica y capaz de contar la historia de la vida de mi bisabuelo de manera efectiva, rescatando la esencia gráfica de la lucha libre.



Referencias visuales



Ermitaño I, II y Junior



Ermitaño junto algunos de



Ermitaño vs El Matemático



Ermitaño en el cuadrilátero

Mil Máscaras vuelve a plañir a Cien Caras cuando Dos Caras tenía ya listo a Máscara Año 2000 en la tercera caída, en su breve sabatina.



Dos Caras elimina con ritmo a Cien Caras en la roca final de la primera caída.

APATLACO-Sábado

OTRA DESCALIFICACION

No hubo "increíble", según dice con el apoyo del respetable, MIL MÁSCARA y Dos Caras se enfrentaron con todos los de la ley a Cien Caras y Máscara Año 2000 que fueron sancionados con la descalificación, y la fatigada que llega a la arena Apatlaco, al sábado último, queda feya y con tanta desazón de volver refrito en sus tres caídas. Muy buena también fue la anterior y culminó con la victoria de Black Man-Artista y King Fu vs Los Temerarios después de que Los Diabólicos mordieran al pobre vs Ingala-Brontos y Espuelas de Oro I; Los Renegados y Gato derrotan a Polanco Veneno y Vándalo mientras Camalón y Trampas acaban vs Espuelas de Oro II y Caballero Romano...

Los rudosos Diabólicos (Sencas, Romano y Brontos), terminaron sucumbiendo ante Los Legionarios Ingala, Brontos y socio.



Los hermanos Mil y Dos son perdedores en cualquier momento de los polémicos que revolvieron. Últimamente que revolvieron. Últimamente que revolvieron. Últimamente que revolvieron. Últimamente que revolvieron. Últimamente que revolvieron.



NUM. 1,764 MAYO 10/87 \$400.00

REVISTA ESPECIALIZADA APARECE LOS MIERCOLES
OFICINAS: BUCARELI 53-28. TEL. 535-49-86. MEXICO 6, D. F.

Autorizada por la Comisión Calificadora de Periódicos y Revistas con fecha 15 de marzo de 1981. — Registrada como Artículo de Segunda Clase en la Dirección General de Correos en Oficio 7541 de fecha 15 de junio de 1981 (Expediente 002/467/280). No. de Control 1-48-54-80). Miembro No. 634 de la Cámara de la Industria Editorial. — Impreso en Editorial Nuestra América, S. A. Calle Santander No. 25. Colonia Azcapotzalco, México 16, D. F. — Distribuida en el D. F. por la Unión de Explotadores y Vendedores. — Distribución Foránea cargo de CODYFINSA, Instituto Técnico 169. — México, D. F. Editor Responsable: Ricardo Vega H.



Ilustración Cartel "Expo Lucha"
por Palehorse

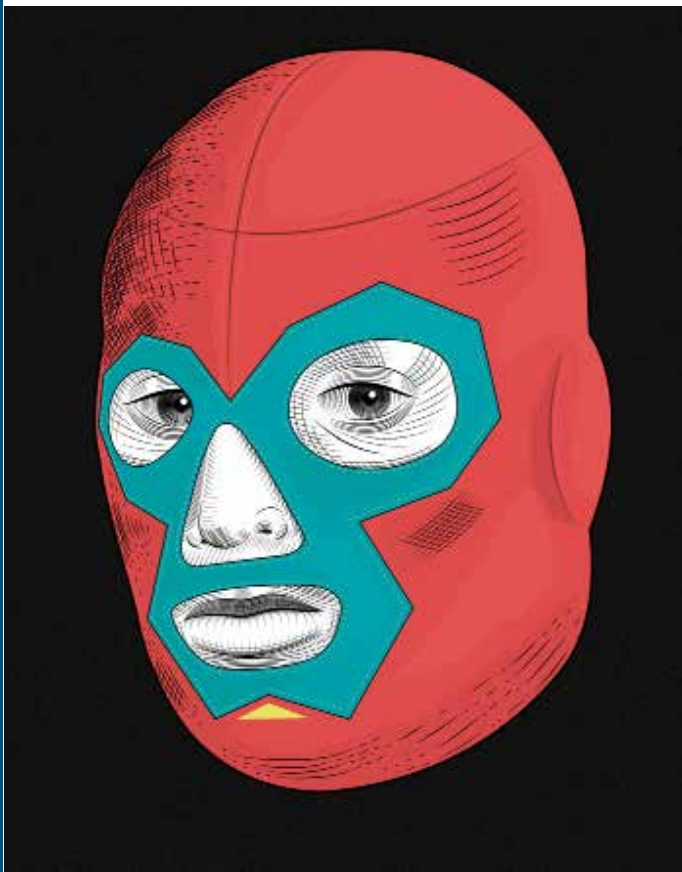


Ilustración "Mucho Mexican Style"
por Raúl Pagazza





Il·lustració "Blue Demon v.s Los Monstruos"
por "Rafahu"



Póster "Mad Mex"
por "Kimbal Studio"



Il·lustració de màscaras
por "Alexis Ziritt"



Ilustraciones varias de "TATATAT"



Ilustración de Kemonito

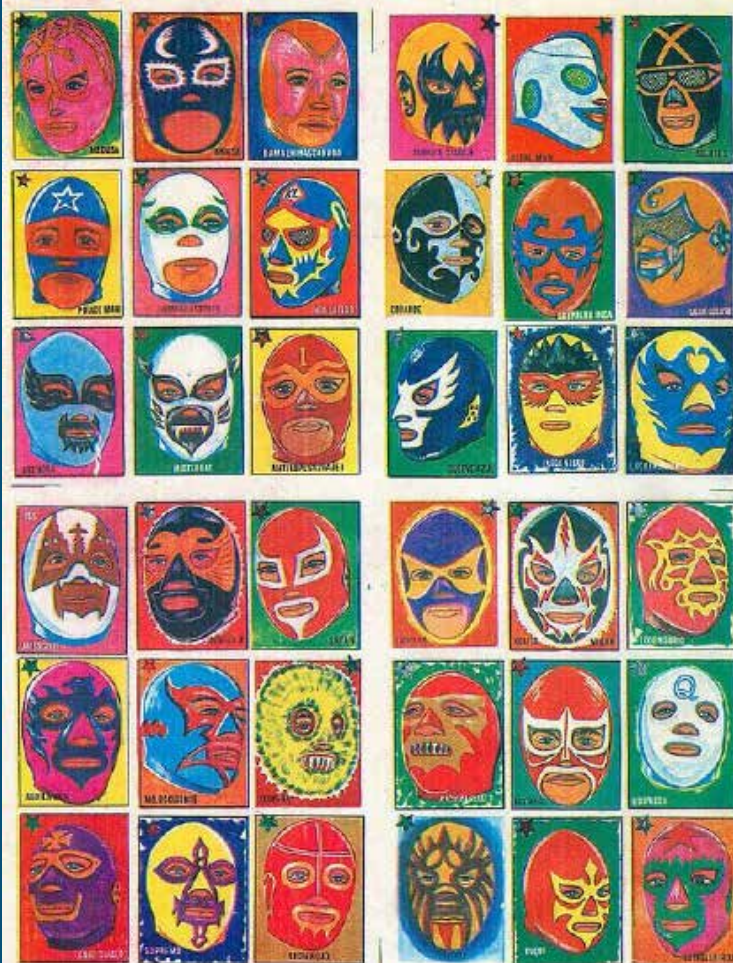


Ilustración "La Darna" por "Kurasato"

Lotería de Luchadores (80s)
Autor desconocido



Ilustración "Lucha Libre 2"
por "Fpeniche"

CALAVERA COMICS



WWW.CALAVERACOMICS.COM

Ilustración
por "Alexis Ziritt"



Ilustración
por "Dr. Alderete"

Extensión y narrativa

En el proceso de planificación de mi novela gráfica, he calculado una estimación del número de páginas que abarcará cada parte. Considerando la narrativa y la complejidad de la historia, se proyecta que la obra completa tendrá un mínimo de 40 páginas y un máximo de 50 páginas. Cada parte contribuirá a esta extensión.

No obstante, estos límites son flexibles, ya que la narrativa y las necesidades visuales podrían ajustar la longitud de cada capítulo durante el proceso creativo. Este proyecto no solo busca contar una historia, sino también cautivar con imágenes y emociones que resalten la grandiosa tradición de la lucha libre mexicana., a la vez que rememora un poco la estética y gráfica del México de los 60s y 70s.

Hablando un poco de la extensión y el contenido de cada parte quedaría de la siguiente forma la distribución:

Parte 1: Comienzos en la Lucha Libre

Todo Comienza trabajando en “DM Nacional”, una fábrica con una rutina. Un día, sin realmente buscarlo, se encuentra frente a un gimnasio. Desde fuera, el eco de los guantes contra los sacos y el sudor de un hombre que entrenaba le genera una curiosidad inexplicable. Poco a poco, va siendo absorbido por ese entorno. No fue un proceso de una sola vez, sino una serie de encuentros casi insignificantes que terminarían marcando el rumbo de su vida. El gimnasio, con su atmósfera densa y olor a sacrificio, se convierte en un lugar familiar, donde los sueños se entremezclan con la realidad de los golpes y las caídas. Sin darse cuenta, ya está entrenando.

Parte 2: Primera pelea

Después de semanas, o tal vez meses, el entrenamiento da un giro. Lo que había comenzado como una actividad secundaria, ahora es una parte vital de su día a día. Entre el ruido de los que entrenan y las historias de grandes luchadores que resuenan en el gimnasio, la oportunidad de debutar en el cuadrilátero surge de forma inesperada. La expectativa de la primera pelea, un evento que casi no se siente real, lo inunda con una mezcla de emociones. No sabe bien cómo reaccionar ante esta oportunidad: por un lado, la adrenalina corre por sus venas; por otro, el miedo y la incertidumbre son constantes compañeros. El día llega sin fanfarrias ni preparativos espectaculares. El cuadrilátero lo recibe con la indiferencia propia de una arena que ha visto demasiadas historias pasar. Pero en ese momento, es su historia la que está a punto de escribirse. El primer combate no es una victoria inmediata ni una derrota aplastante, sino más bien un paso necesario en un camino que él apenas comienza a entender.

Parte 3: Pelea con el Santo y última pelea en equipos

En el zenit de su carrera, ocurre algo inesperado. La vida, siempre tan impredecible, lo pone frente a una de las leyendas más grandes del ring: El Santo. No es algo que hubiera planeado, ni siquiera soñado. Simplemente, sucede. La magnitud del evento no es inmediatamente aparente. Todo parece ser una continuación de lo que ha estado haciendo, un combate más en su larga carrera. Sin embargo, conforme las luces de la arena se encienden y los murmullos de la multitud aumentan, comienza a vislumbrar la

importancia del momento. Este enfrentamiento, lleno de energía y pasión, es una de esas batallas que quedarán grabadas no solo en la historia del deporte, sino también en su vida personal. No obstante, como todo en la vida, llega un punto de inflexión. Con el tiempo, el cuerpo empieza a mostrar señales de agotamiento, y lo que antes eran victorias seguras, ahora se transforman en batallas internas. La última pelea en equipos, en la que comparte el ring con El Ermitaño II, marca una especie de despedida simbólica. Ya no es el luchador joven y vigoroso que alguna vez fue, pero hay algo especial en ese momento, algo que solo los años y la experiencia pueden aportar. Surge de la necesidad de tener un puente entre la ficción y la realidad, busca enriquecer la experiencia del lector al proporcionar un vistazo auténtico y tangible a la vida de mi bisabuelo, mostrando fotografías de momentos importantes, logros y la autenticidad de su participación en la lucha libre. Esto no solo añade una dimensión personal al relato, sino que también rinde homenaje al hombre detrás del personaje, conectando de manera más profunda con la audiencia y resaltando la realidad que inspiró la novela gráfica, esta galería podría ser de 4 a 6 páginas.

Galería fotográfica

De forma intermitente entre las páginas del cómic y al final del mismo, la galería gráfica se presenta como un cautivador viaje visual a través de las memorias y logros de mi bisabuelo en la lucha libre mexicana durante las décadas de los 60 y 70. Este rincón nostálgico incluirá:

Fotos de Peleas Épicas: Instantáneas capturando la intensidad y pasión de las peleas, con mi bisabuelo en pleno enfrentamiento, destacando la energía del cuadrilátero.

Compañeros de Batalla: Fotografías de los compañeros luchadores que compartieron el ring con mi bisabuelo, creando una conexión visual con aquellos que formaron parte de su carrera.

Trofeos y Reconocimientos: Imágenes de los trofeos y medallas que ganó en arenas locales, testimoniando sus triunfos y el reconocimiento de la comunidad luchística.

Rings y Arenas: Fotografías de las diferentes arenas y rings donde mi bisabuelo dejó su huella, proporcionando un contexto visual de los escenarios donde se forjaron las leyendas.

Vestuarios y Máscaras: Detalles visuales de los icónicos trajes y máscaras que mi bisabuelo utilizó a lo largo de su carrera, revelando la evolución y diversidad de su identidad en el ring.

Instantáneas del México de los 60 y 70: Fotografías de la vida cotidiana en México durante esa época, creando un telón de fondo que sitúa la historia en un contexto histórico y cultural.

Reinterpretación de luchadores

Crear, interpretar y rediseñar los trajes, máscaras y cuerpos de los luchadores antiguos fue un desafío fascinante y emocionante. Sumergirme en la historia de cada uno, algunos de los cuales solo existen en una fotografía de su máscara, mientras que de otros apenas contamos con el nombre, agregó una capa de misterio y nostalgia a este proceso creativo. Cada puntada y cada elección de color se convirtieron en un eslabón que conecta el pasado vibrante de la lucha libre con la reinterpretación visual en la novela gráfica.

Trabajar con imágenes limitadas requirió una dosis extra de imaginación. Algunos luchadores solo vivían en fotografías en blanco y negro, pero al recrear sus trajes y máscaras, mi mente se llenó de colores vibrantes y detalles que buscan capturar la esencia de su época. La búsqueda constante de referencias visuales se convirtió en un viaje a través del tiempo, permitiéndome descubrir las tendencias estéticas y los detalles únicos que definieron a esos luchadores.

El proceso de interpretación y rediseño no solo fue una tarea técnica, sino también un ejercicio de conexión emocional. Cada luchador tenía su propia historia, su propio estilo distintivo, y mi objetivo era respetar y amplificar esa individualidad en cada trazo. La nostalgia se mezcló con la creatividad, y las máscaras, que en un principio solo eran fotografías estáticas, cobraron vida en la página, cada una contando su propia historia silenciosa.

Es así como los trajes y las máscaras se convierten en personajes por derecho propio, evocando la energía y la pasión de la época dorada de la lucha libre. Este proceso no solo

es sobre diseñar atuendos, sino sobre rendir homenaje a aquellos que forjaron el camino en el cuadrilátero, capturando la esencia de su legado en cada ilustración y transmitiéndola a través de la novela gráfica.



Luchador Torbellino (60s)



Luchador Pequeño Gigante (60s)



Luchador Mazambula (60s)



Reinterpretación de luchadores



Luchador Jungla Negra (60s)



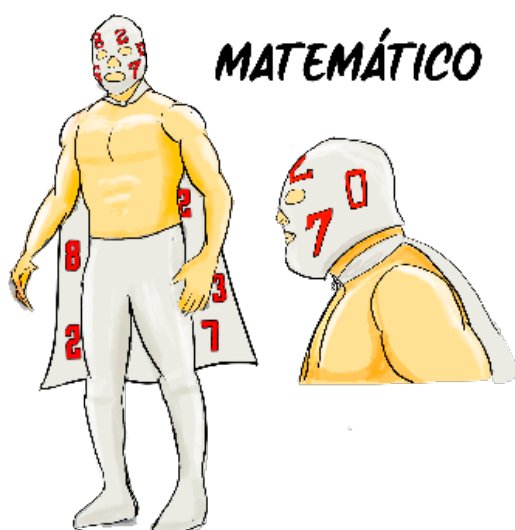
De izquierda a derecha, 'El Matemático', 'El Catedrático', Huracán Ramírez y 'DR. Z' (Foto: Cortesía Huracán Jr, Rubén García) (20s)





CATEDRÁTICO

Para estos luchadores en particular, se simplificaron las paletas de colores de sus elementos, tanto en máscaras como en capas. Esta decisión se tomó para que fueran más reconocibles al dibujarlos en tamaños pequeños durante las escenas. Además, esta simplificación facilita el trabajo de coloreado, permitiendo a los artistas mantener la consistencia y calidad del diseño sin invertir tanto tiempo en detalles minuciosos. Así, se asegura que la esencia de los personajes se mantenga intacta y fácilmente identificable, mejorando tanto la eficiencia del proceso creativo como la claridad visual en el escenario



MATEMÁTICO



Ermitaño vs El Matemático

Reinterpretación de luchadores



Primera máscara del Ermitaño

Esta es una primera interpretación que aparecerá en la historia de mi bisabuelo, conocido como el Ermitaño. El atuendo es muy sencillo, reflejando su inexperiencia en el ring y está basado en una de sus primeras máscaras. A medida que la historia avance, se presentará la segunda máscara utilizada por el Ermitaño, junto con un traje que incluye detalles adicionales. Estos detalles están diseñados para complementar el traje de su hijo, "El Ermitaño II", mostrando así la evolución y legado del personaje a través de las generaciones.



Fotografía coloreada del Ermitaño y el Ermitaño II



ERMITAÑO II



ERMITAÑO

Reinterpretación del México pasado

Crear y rediseñar las localidades y elementos de los años 60 y 70 para mi novela gráfica de lucha libre ha sido un viaje fascinante y desafiante. Desde encontrar fotografías y material de referencia de aquel tiempo hasta aquellos lugares que se han transformado con el paso de los años, cada detalle ha sido una pieza del rompecabezas para recrear auténticamente el México de esa época. La búsqueda de elementos visuales, desde la estética de las calles hasta los colores vibrantes que definían la vida cotidiana, ha sido un ejercicio en conectarse con la esencia de ese periodo.

Interpretar cómo eran los gimnasios de lucha, las arenas donde se llevaban a cabo las peleas, los barrios que marcaron la trayectoria de los luchadores, ha sido un desafío apasionante. Con algunas imágenes como guía y la imaginación como aliada, he trabajado en dar vida a estos lugares emblemáticos que fueron testigos de las hazañas y desafíos de mi bisabuelo luchador.

Así como con los luchadores, la investigación ha sido clave para recrear la autenticidad de cada rincón del pasado. Fotografías de época, documentos históricos y testimonios han sido como un tesoro que me ha permitido no solo visualizar sino también sentir cómo era la vida en aquel México lleno de color y contrastes. La reinterpretación de estos elementos es mi forma de rendir homenaje a la historia y a la riqueza cultural de aquellos tiempos.



DM Nacional D.F. (60s)



Trolebus D.F. (70s)



Colonia Narvarte D.F. (60s)

Diseño de escenarios

El principal desafío en este proyecto de nove La elección de utilizar un escenario de ring de pelea de lucha libre en las portadas entre capítulos de la novela gráfica no es simplemente una decisión estética, sino que está profundamente ligada a la narrativa y la evolución del personaje principal, el “Ermitaño”. Cada portada actúa como un marcador visual del progreso y desarrollo tanto de la historia como del propio Ermitaño, proporcionando a los lectores una representación simbólica de su viaje y crecimiento en el mundo de la lucha libre.

Al inicio de la novela gráfica, el ring es sencillo, casi austero, representando los primeros días de Ermitaño en este universo lleno de desafíos y oportunidades. En esta etapa, el ring puede estar compuesto de colchonetas desgastadas y apenas algunos espectadores en las gradas, simbolizando los comienzos humildes y la falta de reconocimiento.

A medida que la historia avanza, el ring comienza a llenarse de más detalles y elementos. En las portadas de los capítulos intermedios, vemos cómo el escenario se transforma: las colchonetas se vuelven más profesionales, el equipo de iluminación mejora y la cantidad de público aumenta. Esta evolución refleja los avances en la carrera de Ermitaño, su creciente habilidad y popularidad en el deporte, y cómo se gana un lugar destacado en la comunidad de la lucha libre.

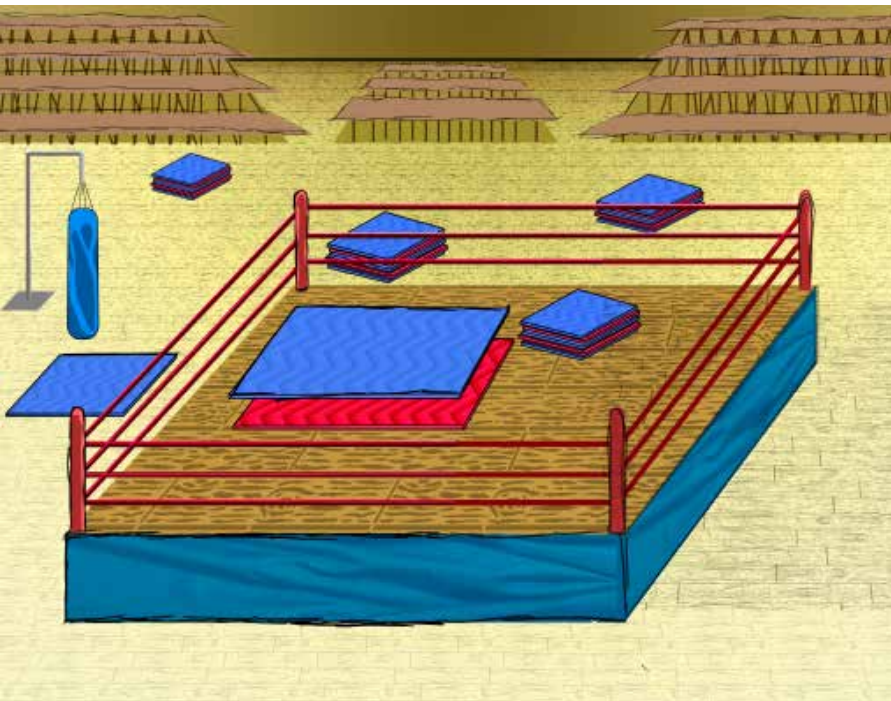
Estos elementos no solo enriquecen visualmente las portadas, sino que también subrayan el contexto cultural y social en el que se desarrolla la historia.

Hacia el clímax de la novela gráfica, el ring se presenta en su forma más gloriosa: un escenario completamente profesional, con un público entusiasta llenando las gradas, luces brillantes y una atmósfera electrizante. Este escenario no solo representa el pico de la carrera del Ermitaño, sino también el punto culminante de su transformación personal y profesional. El ring, en su máxima expresión, simboliza el reconocimiento y el legado que ha construido a lo largo de los años.

Finalmente, en las últimas portadas, el ring puede empezar a mostrar signos de desgaste o cambios que indican el paso del tiempo y la transición hacia el final de la carrera del Ermitaño. Este detalle actúa como un preludio al cierre de su trayectoria en la lucha libre, preparando al lector para el desenlace de la historia.

La evolución del ring en las portadas entre capítulos sirve como un hilo conductor que conecta cada parte de la novela gráfica, proporcionando una narrativa visual continua que complementa la historia escrita. Este recurso no solo enriquece la experiencia de lectura, sino que también ofrece una forma poderosa y simbólica de visualizar el crecimiento y la transformación del protagonista, haciendo que la historia del Ermitaño sea aún más envolvente y memorable para los lectores.

En resumen, las portadas que muestran la evolución del ring de lucha libre no solo aportan un atractivo visual, sino que también funcionan como un espejo de la trayectoria del Ermitaño, reflejando sus logros, desafíos y la esencia de su legado en el mundo de la lucha libre mexicana.



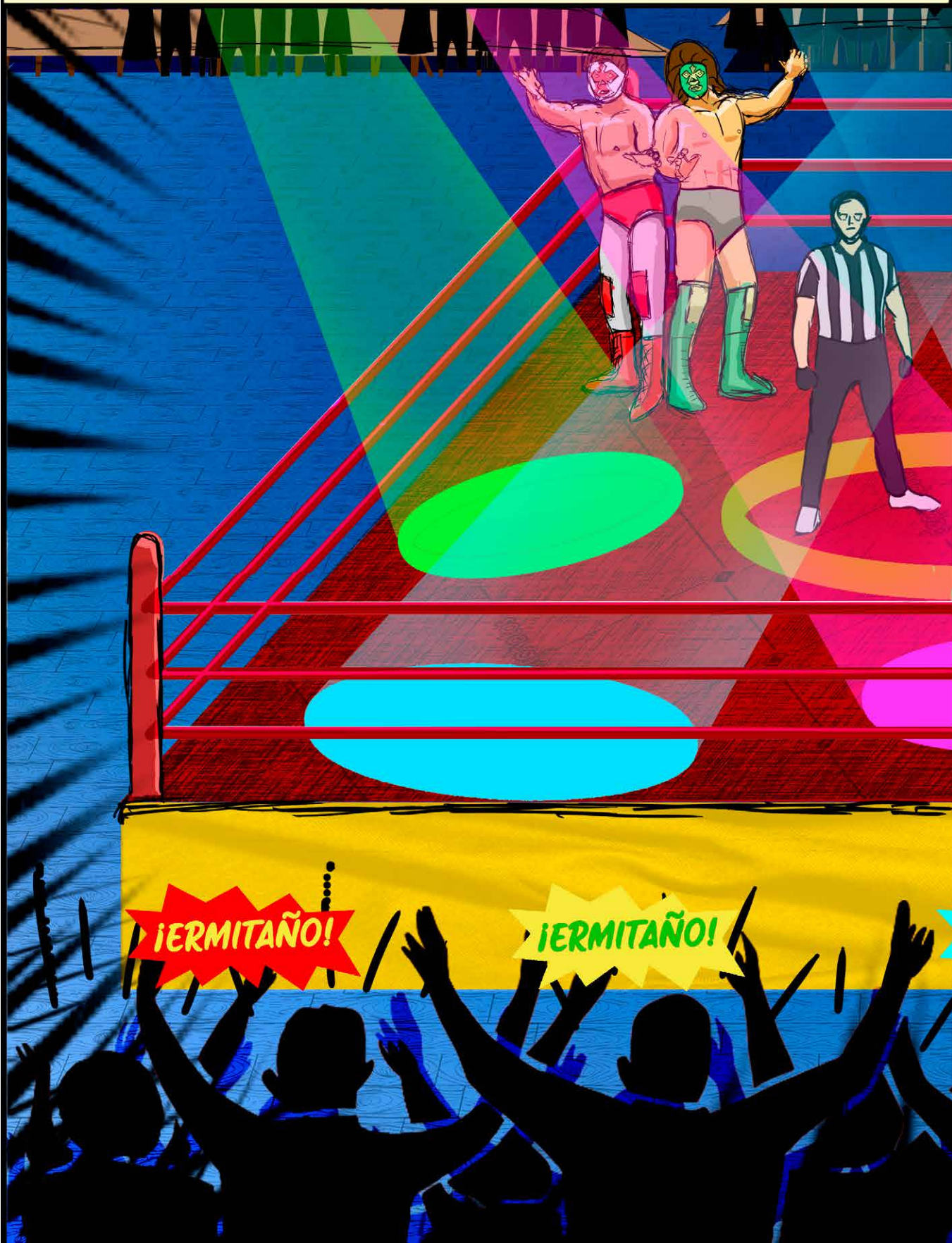
Ring en el capítulo 1

Ring en el capítulo 2



Ring en el capítulo 4

"Era una noche electrizante en la arena, el ambiente cargado de emoción y expectativa. El Terrible Ermitaño, ahora acompañado por su hijo, el Ermitaño II, estaba listo para enfrentar su primer combate en equipo. Padre e hijo, unidos por la sangre y la pasión por la lucha libre, se preparaban para demostrar que el legado de los Ermitaños estaba más fuerte que nunca."



¡Desde el corazón de la lucha libre mexicana, les presentamos al hijo del legendario Hermitaño, el Hermitaño III!
¡Hoy se une a su padre en una emocionante pelea de equipos para mostrar su valentía en el cuadrilátero!"



Referencias movimientos de peleas

La creación de una novela gráfica que narre la vida de un luchador icónico como el Ermitaño no solo requiere de una narrativa convincente y personajes bien desarrollados, sino también de una representación visual auténtica y precisa de los movimientos de pelea y el ambiente de la lucha libre. La búsqueda de movimientos de pelea y referencias visuales es un componente crucial en la elaboración de las viñetas y paneles de mi cómic, ya que garantiza que la esencia y la autenticidad de la lucha libre se preserven y se transmitan de manera efectiva a los lectores.

Uno de los aspectos más fascinantes de la lucha libre es su coreografía dinámica y espectacular. Cada movimiento, desde las llaves y las proyecciones hasta los vuelos acrobáticos, cuenta una parte de la historia en el ring. Al investigar y recrear estos movimientos con precisión, se logra capturar la energía y el drama de las peleas, lo que permite que los lectores sientan la intensidad de cada enfrentamiento. Este nivel de detalle no solo hace que el cómic sea visualmente atractivo, sino que también honra el arte y la técnica de la lucha libre mexicana.

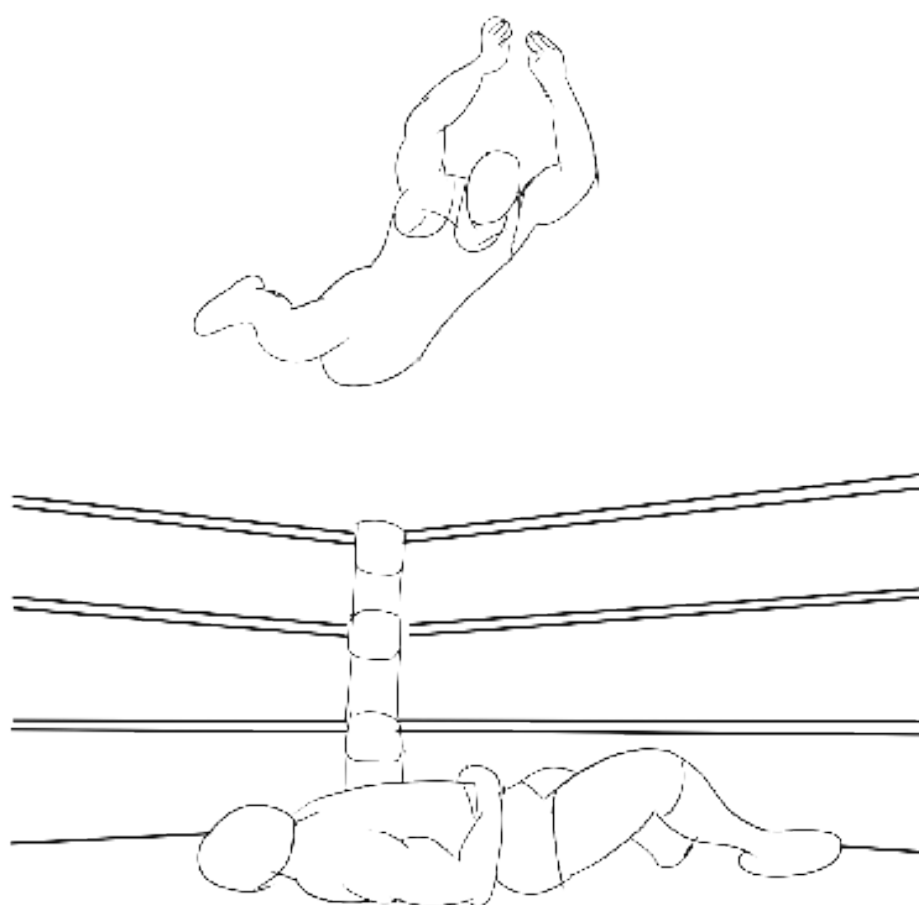
El proceso de búsqueda de referencias visuales implica estudiar meticulosamente grabaciones de peleas históricas, fotografías, y material gráfico de la época en que transcurre la historia. Esto no solo ayuda a replicar movimientos específicos, sino que también proporciona una comprensión profunda de la postura, el estilo y la expresión corporal de los luchadores. La precisión en la representación de estos elementos es fundamental para mantener la verosimilitud de la narrativa y para rendir homenaje a los luchadores reales que inspiran la historia.

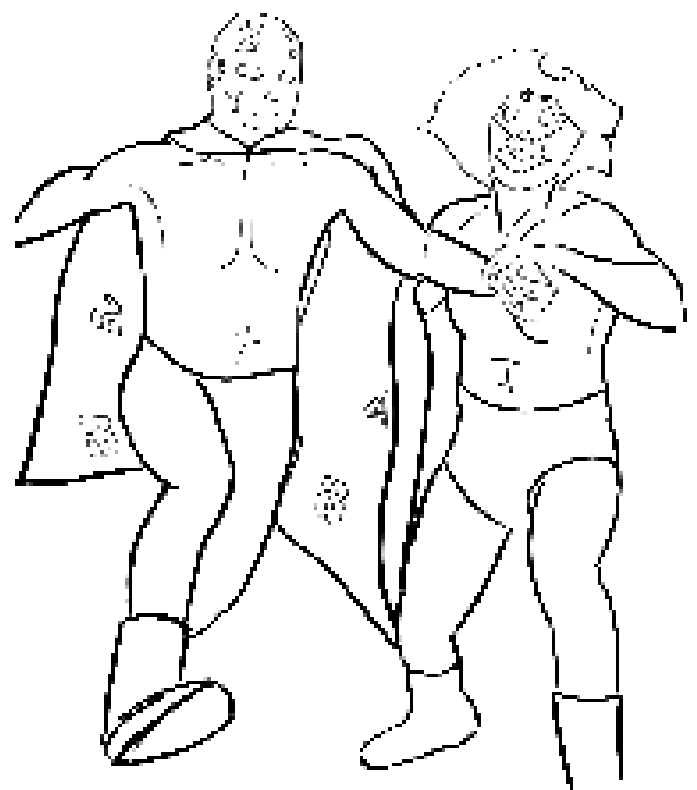
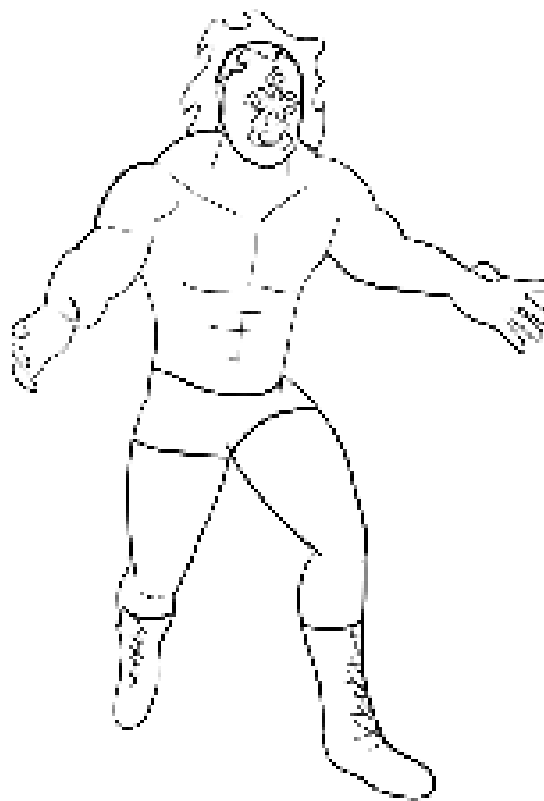
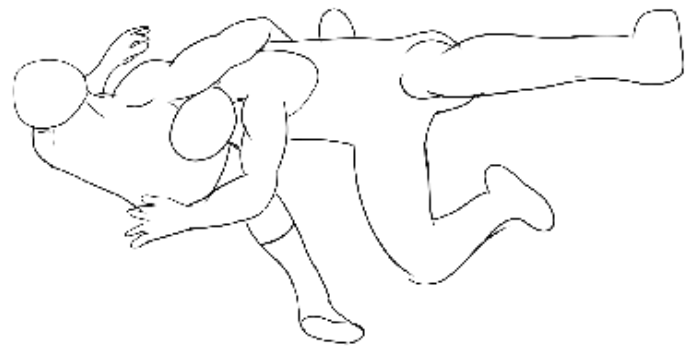
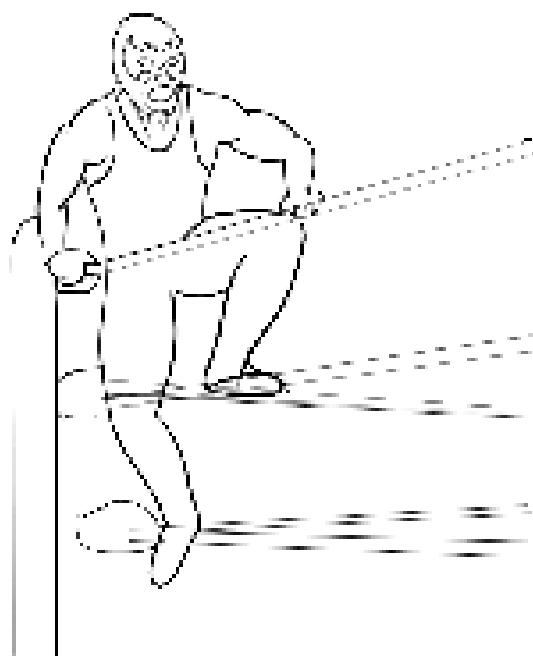
Además de los movimientos de pelea, la ambientación y los elementos visuales que rodean a los personajes son esenciales para crear un contexto auténtico. Esto incluye la recreación de los vestuarios, las máscaras, los escenarios de los gimnasios y los rings, así como la atmósfera general de las arenas de lucha libre. Al utilizar referencias visuales precisas, se asegura que cada viñeta refleje fielmente la cultura y la estética de la lucha libre mexicana de los años 60 y 70, transportando a los lectores a esa época y permitiéndoles experimentar la historia de manera inmersiva.

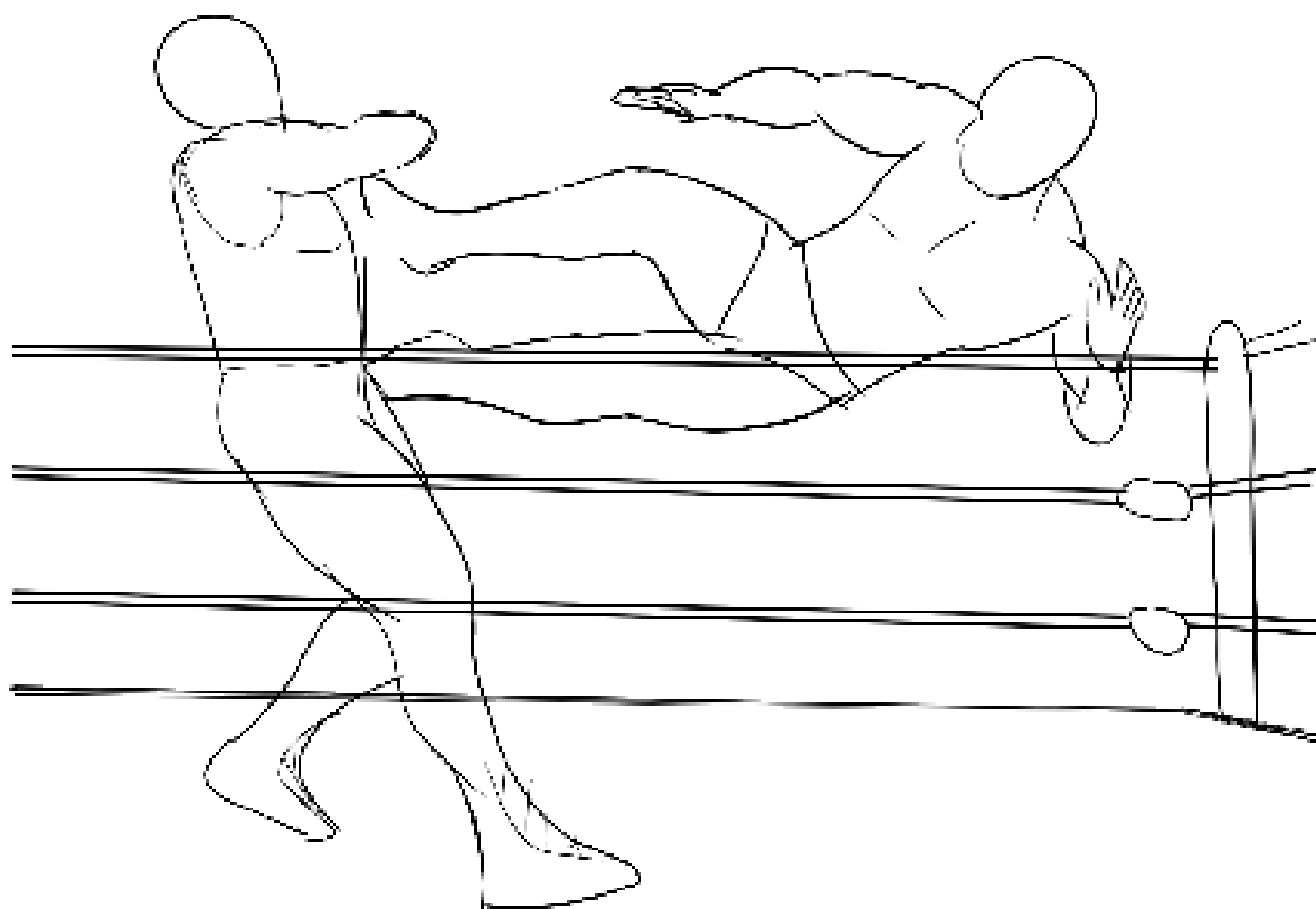
La preservación de la lucha libre a través del cómic también tiene un valor cultural significativo. La lucha libre es una forma de entretenimiento profundamente arraigada en la identidad mexicana, con una rica historia y una estética única. Al documentar y representar visualmente los movimientos y el ambiente de la lucha libre, se contribuye a la conservación de este patrimonio cultural. Esto es especialmente importante en una era donde las formas tradicionales de arte y entretenimiento pueden verse amenazadas por la modernización y la globalización.

Además, esta representación fiel sirve como un archivo visual que puede inspirar a futuras generaciones de luchadores y aficionados. Los jóvenes que se acercan a la lucha libre a través del cómic pueden apreciar la técnica y el arte del deporte, fomentando un respeto y una admiración por los luchadores que vinieron antes que ellos. De esta manera, el cómic no solo entretiene, sino que también educa y perpetúa la tradición de la lucha libre.

Esta atención al detalle no solo enriquece la narrativa visual del cómic, sino que también juega un papel crucial en la preservación y transmisión de la cultura y el patrimonio de la lucha libre mexicana. Al honrar la técnica y la estética de este deporte, el cómic se convierte en un tributo duradero a los luchadores y a la historia de la lucha libre.



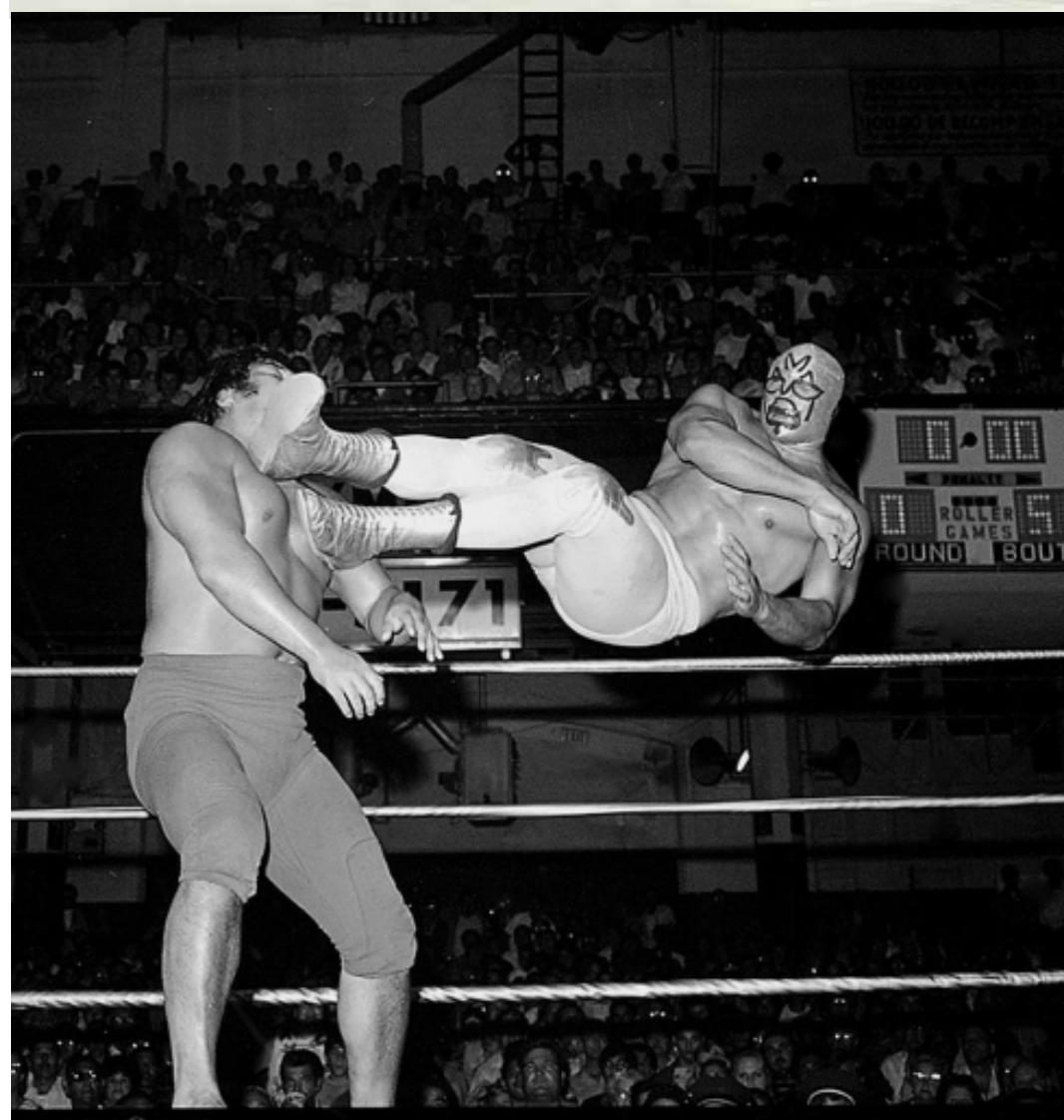












Fuentes tipográficas

Para este proyecto, la utilización de fuentes que evocan tanto el mundo de los cómics como la rica tradición gráfica de la lucha libre mexicana es crucial para capturar la esencia de la historia y sumergir a los lectores en el contexto adecuado.

Las fuentes tipo cómic son generalmente redondeadas y en negrita, lo que ayuda a destacar los diálogos y las acciones dentro de las viñetas. Este estilo de tipografía es ideal para mi novela gráfica, ya que permite que los textos sean fácilmente reconocibles y atractivos, manteniendo la atención del lector y complementando las ilustraciones vibrantes y llenas de acción.

Además de las fuentes inspiradas en los cómics, es esencial incorporar tipografías que rememoren los carteles de lucha libre y los atuendos de los luchadores. Los carteles de lucha libre mexicana son conocidos por sus letras audaces, coloridas y a menudo decorativas, que capturan la emoción y la energía de los eventos. Estas tipografías suelen ser angulares y exageradas, con un estilo que refleja la teatralidad y la espectacularidad de la lucha libre. Al usar fuentes similares en los títulos, encabezados y otros elementos clave del cómic, se rinde homenaje a esta tradición gráfica y se crea una conexión visual con el mundo de la lucha libre.

El uso de tipografías inspiradas en las que portaban los atuendos de los luchadores también añade un nivel de autenticidad y detalle al cómic. Las máscaras y los trajes de los luchadores a menudo presentan letras y números estilizados, que forman parte integral de su identidad visual.

Al integrar estas fuentes en los textos del cómic, especialmente en los nombres de los personajes y en los títulos de los capítulos, se refuerza la individualidad y el carácter de cada luchador, añadiendo profundidad y coherencia al diseño general.

fuelle sketcomic

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	.	,	:	:	\$	#	'	!
"	/	?	%	&	(	)	@	

fuentes mona shark



fuentes aula 402

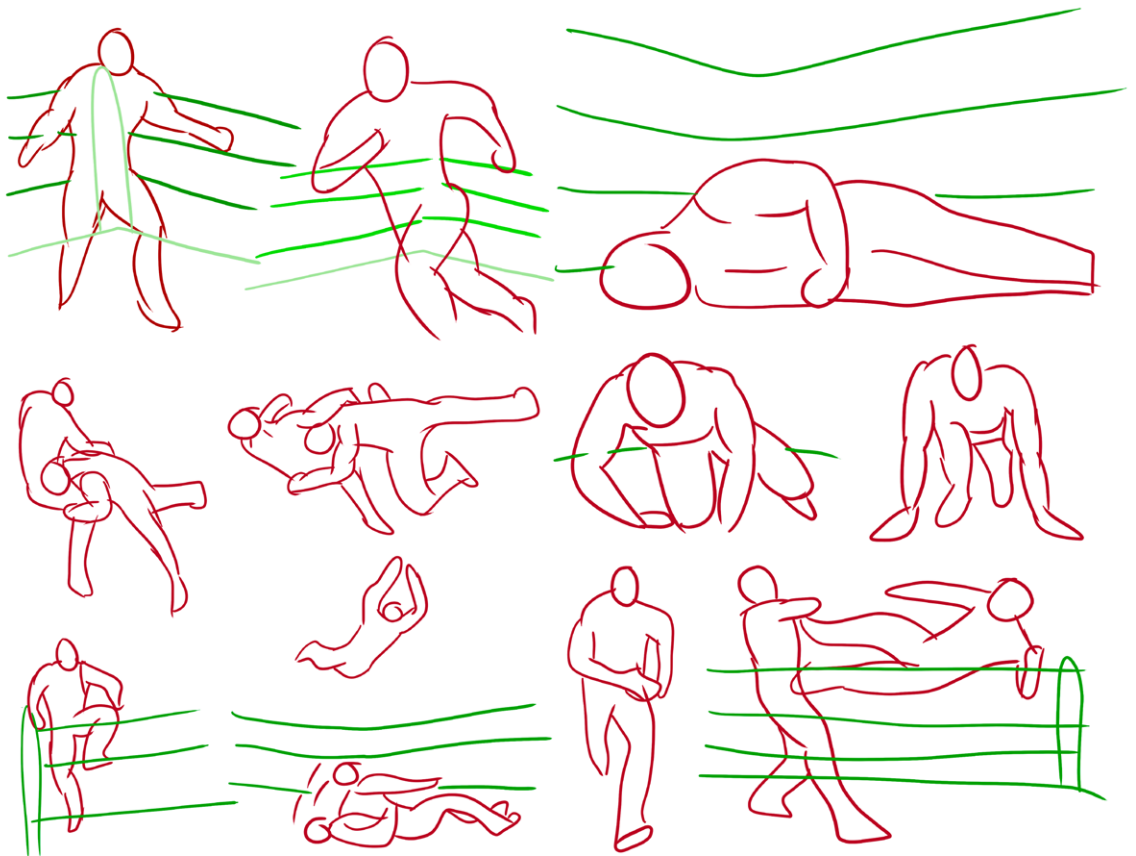


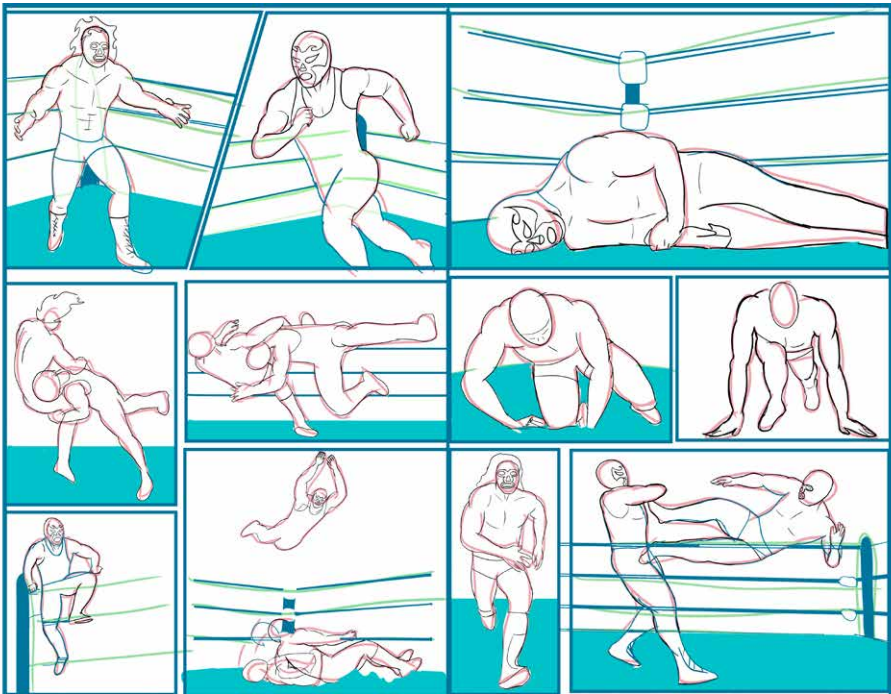
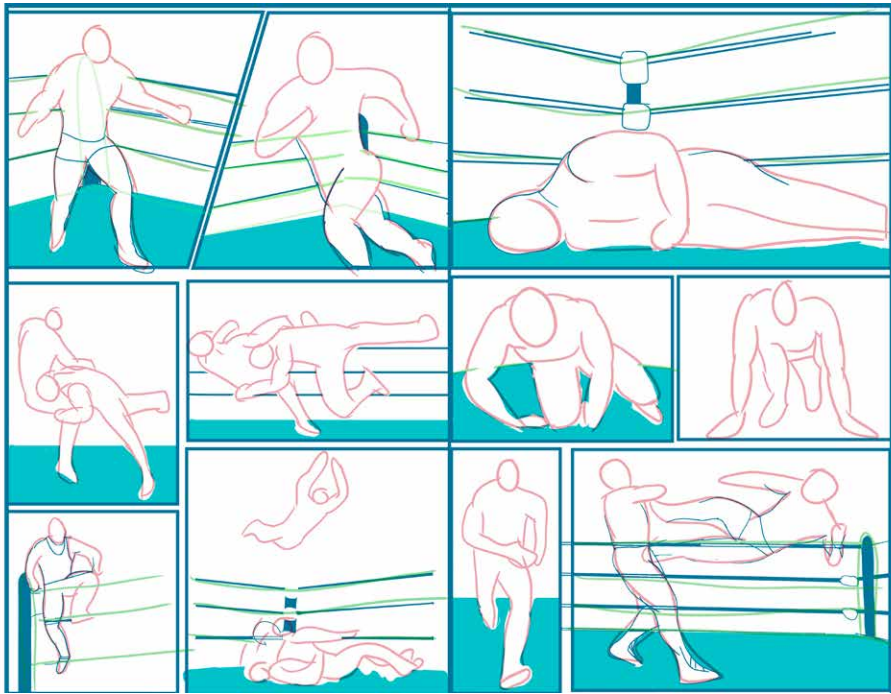
fuentes white stone

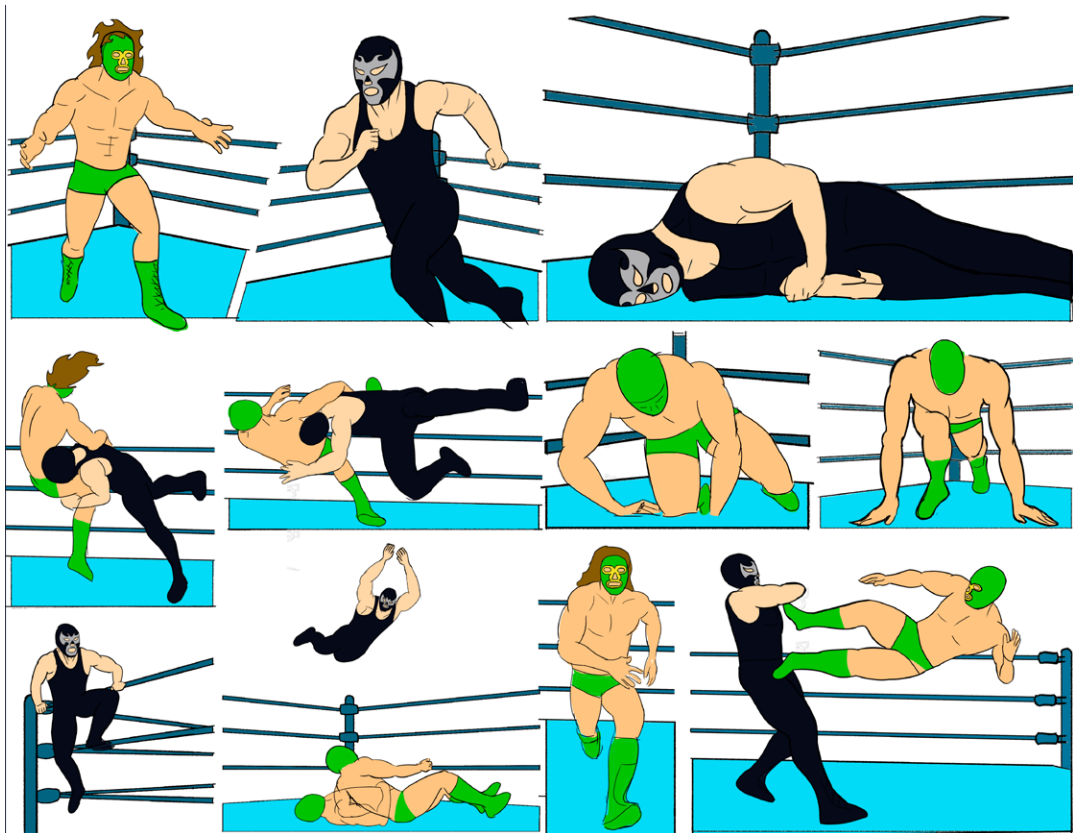
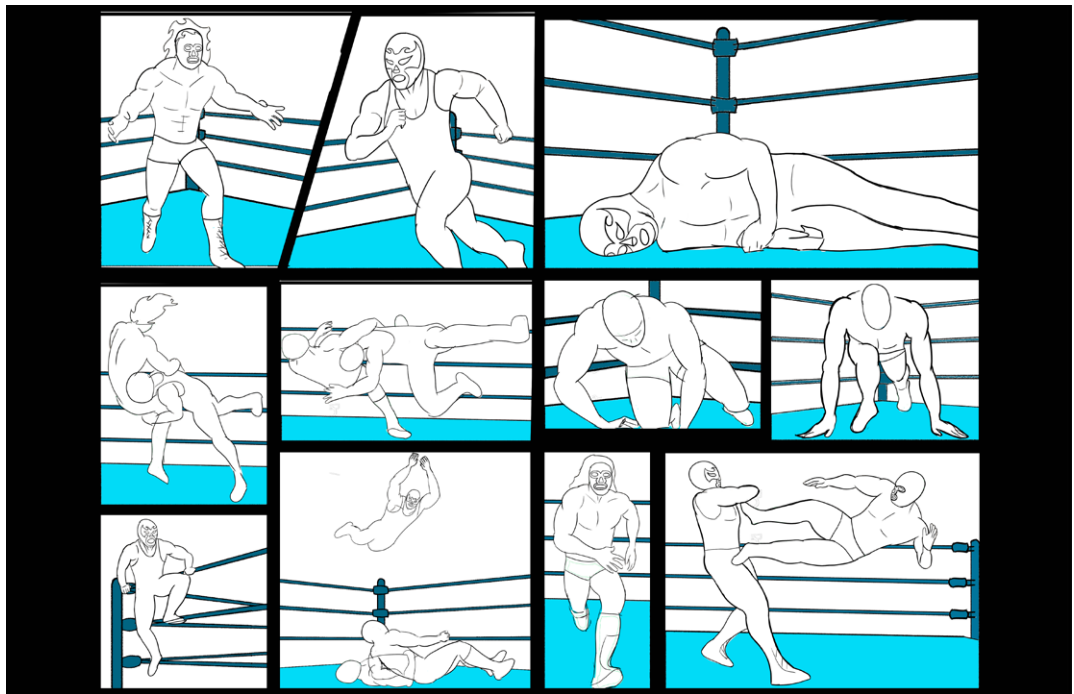


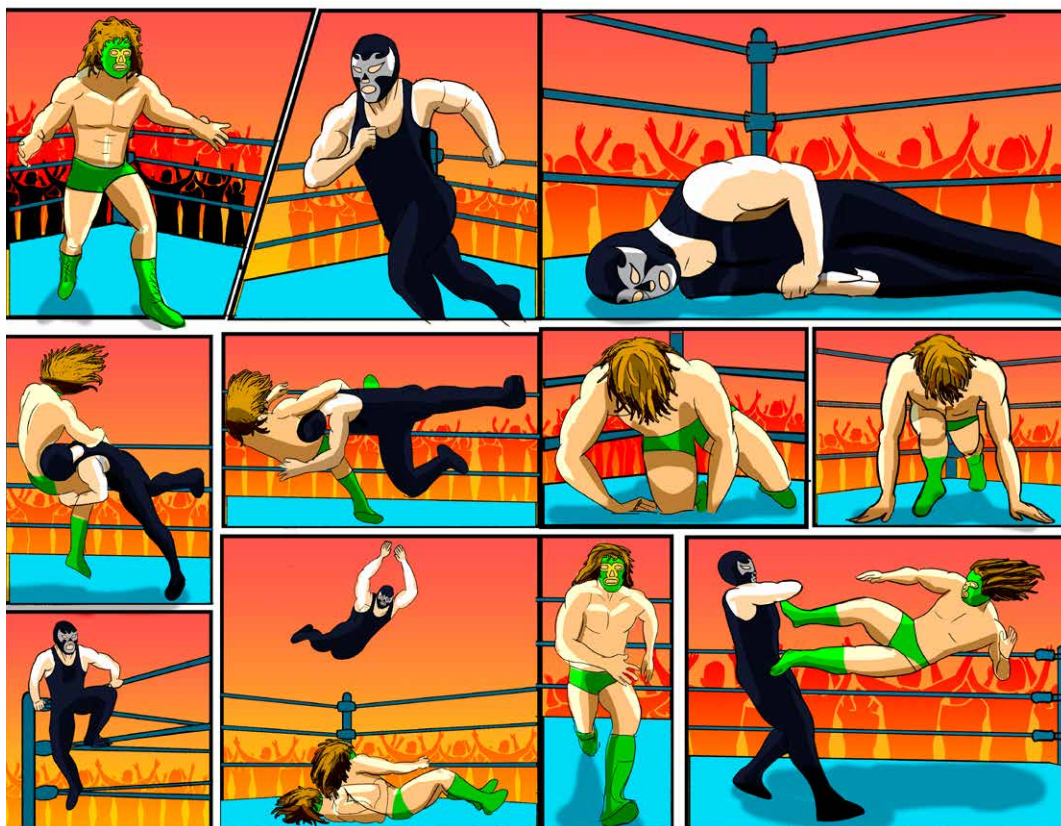
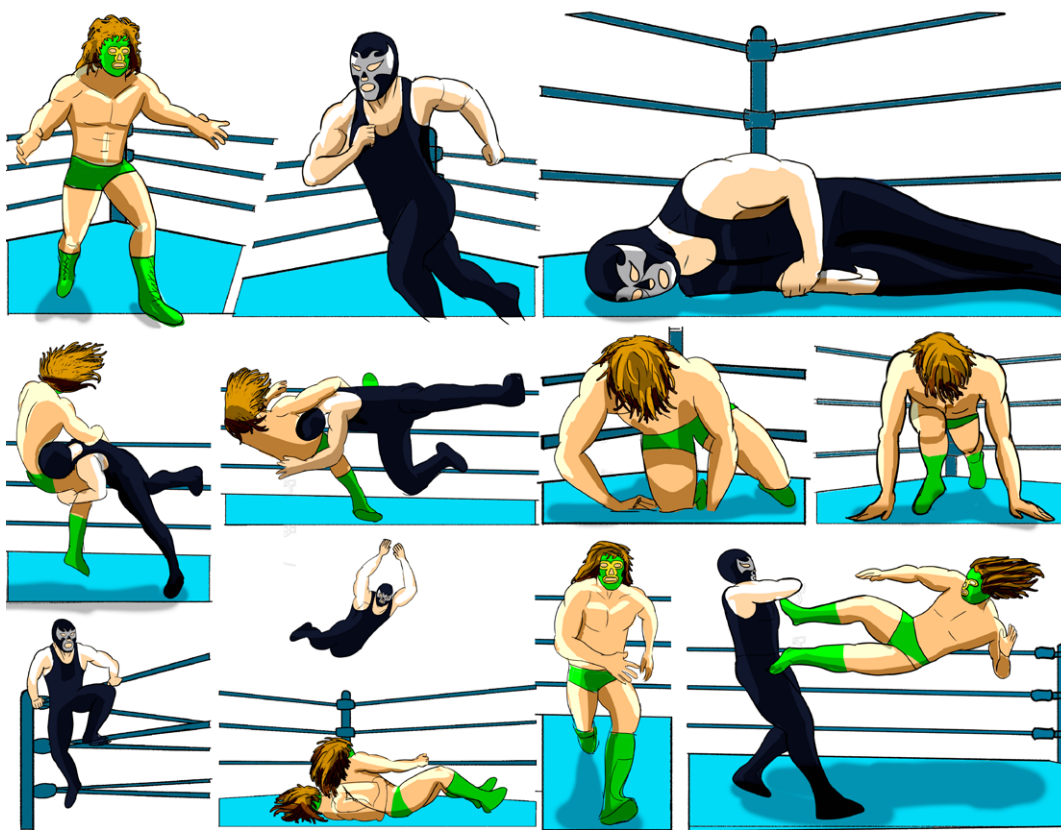
Proceso de ilustración 1

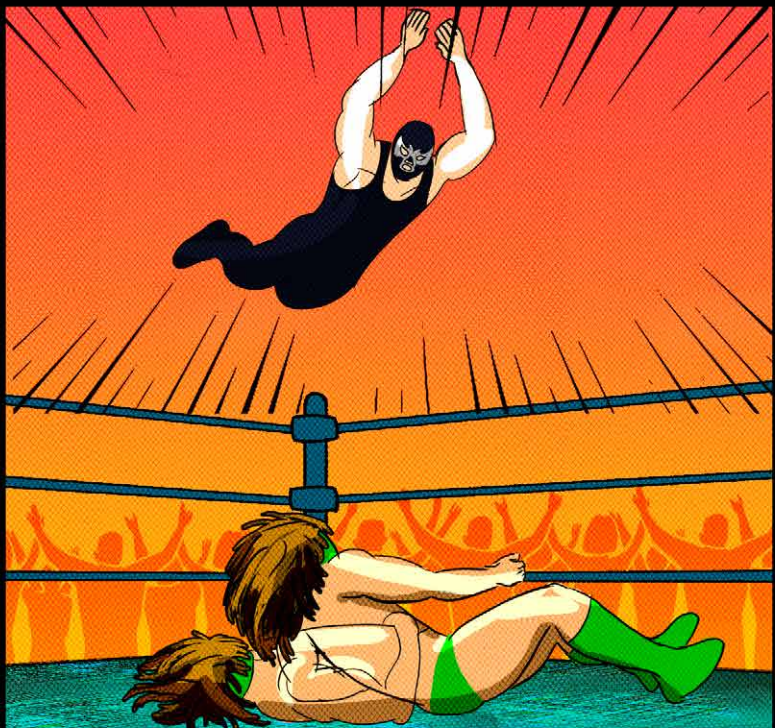
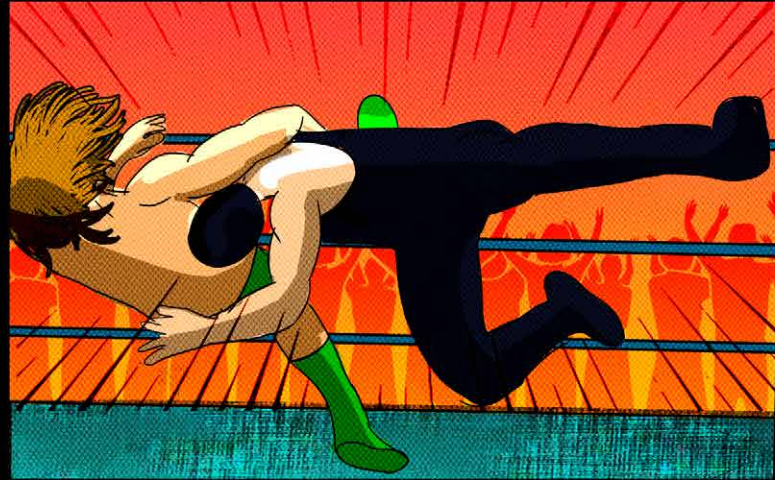
En muchas de las páginas, comenzaba delimitando las viñetas desde el inicio, lo cual me permitía estructurar el espacio visual de manera clara. Dentro de cada viñeta, bocetaba los cuerpos de los luchadores y la vista del ring, enfocándome en los ángulos y la perspectiva adecuada para capturar el dinamismo del momento. Una vez que el boceto estaba listo, formalizaba el trazado, afinando los detalles tanto de las figuras como del entorno. Posteriormente, aplicaba el color al ring y a los personajes, prestando especial atención a las máscaras y vestuarios de los luchadores, elementos clave de su identidad. Seguidamente, coloreaba el fondo y añadía al público, un componente importante para contextualizar la acción. Finalmente, añadía luces y sombras a los cuerpos, lo que otorgaba profundidad y realismo a las formas, resaltando los personajes sobre el fondo. Como último paso, texturizaba el ring y aplicaba las líneas de trama, lo que completaba el trabajo dando cohesión y estilo a la página.

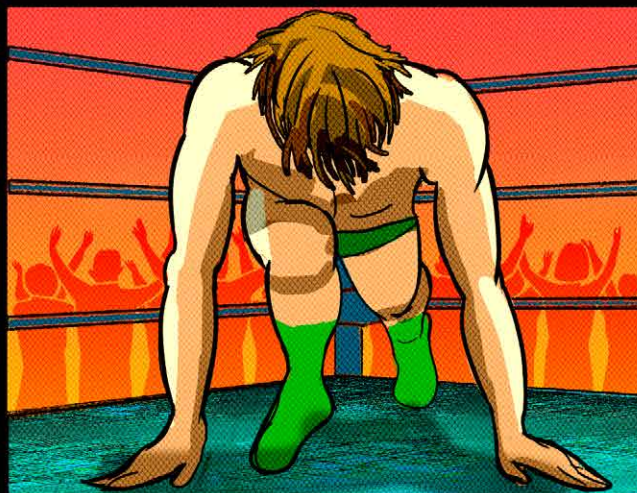






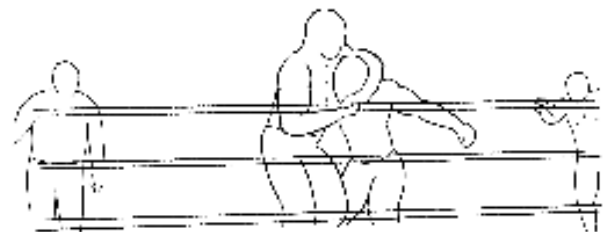
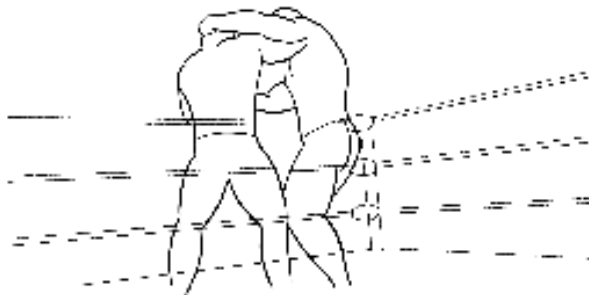
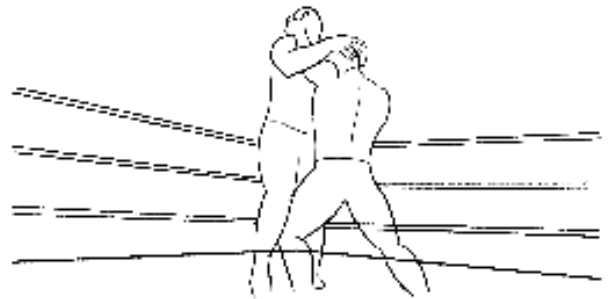


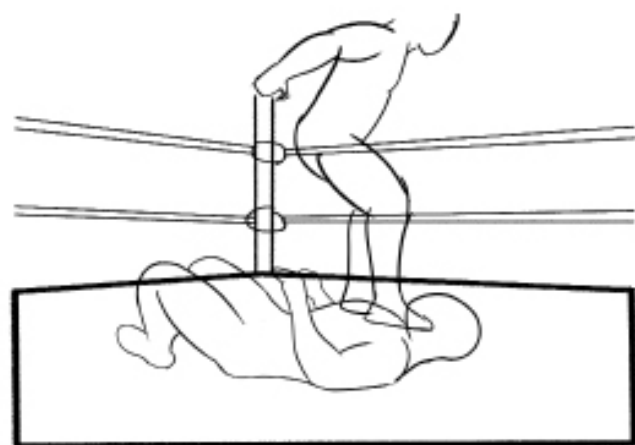
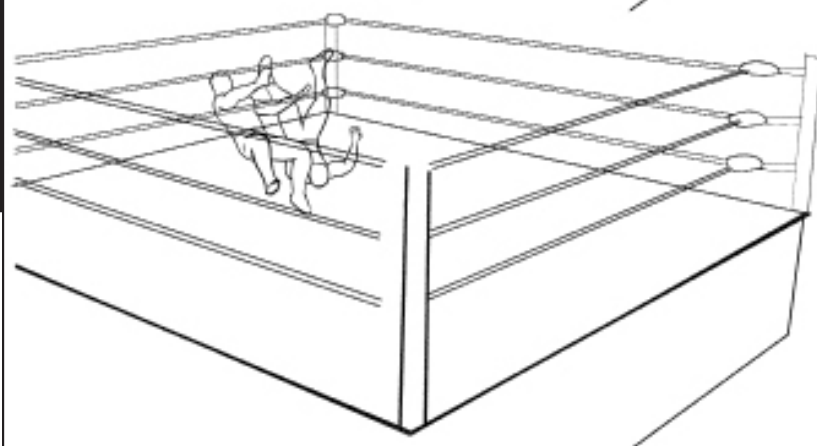
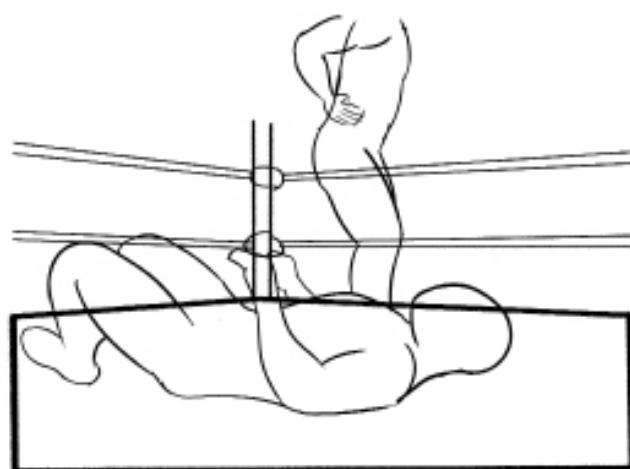
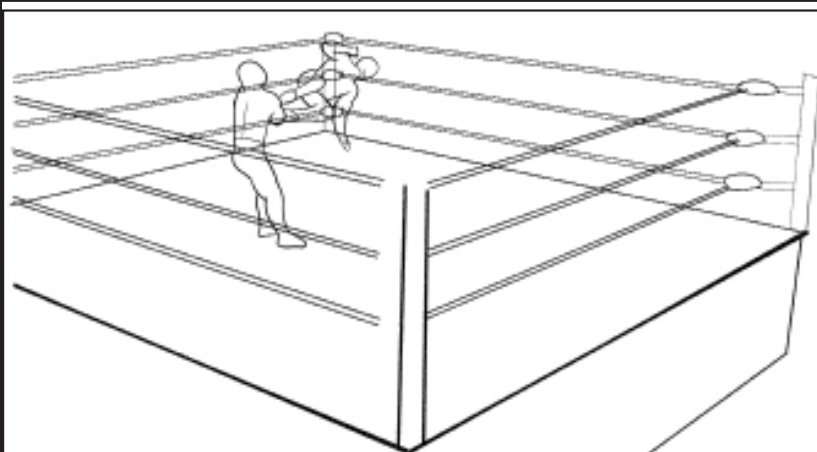
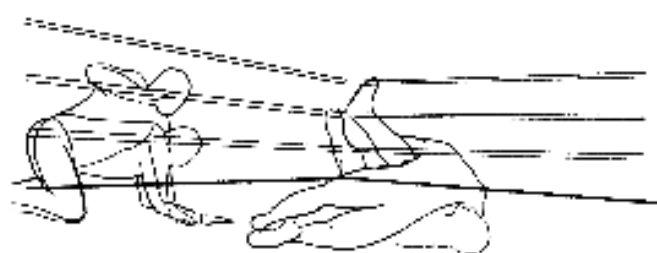
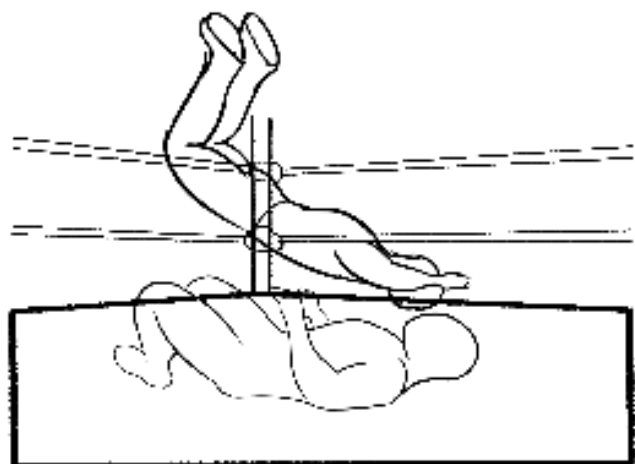
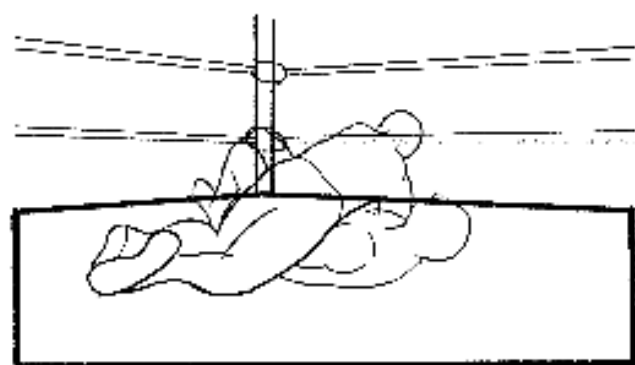
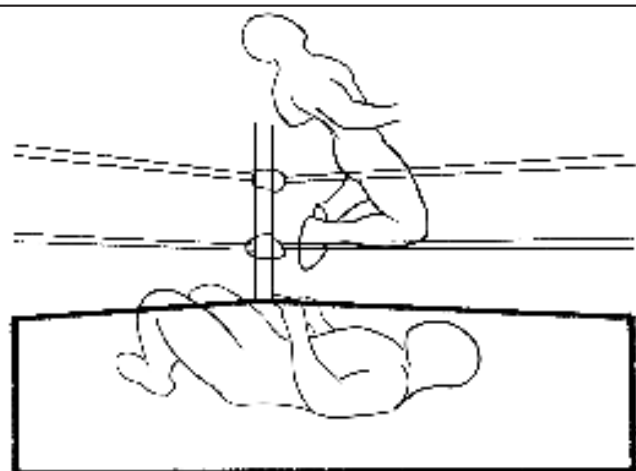


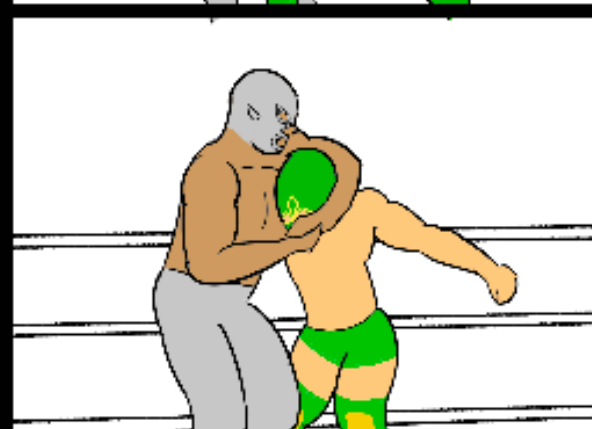
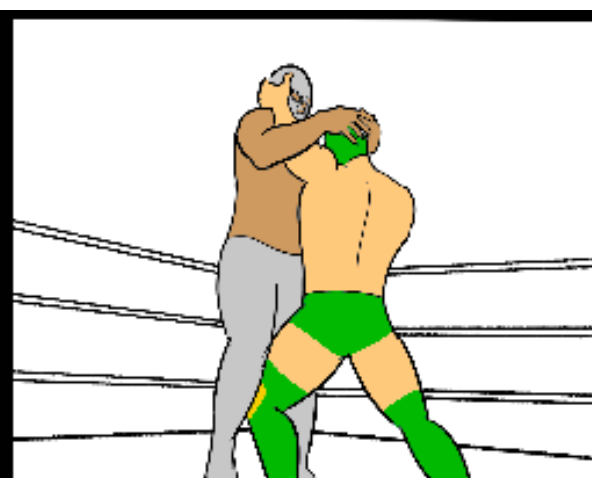
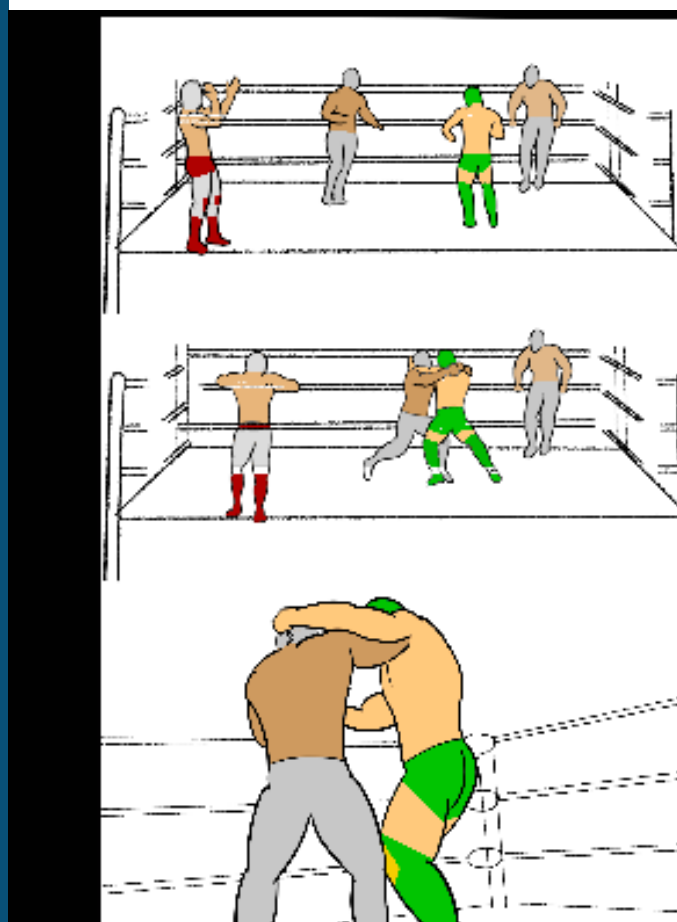
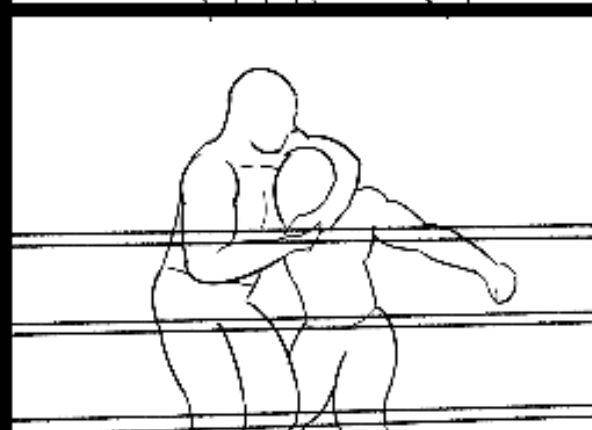
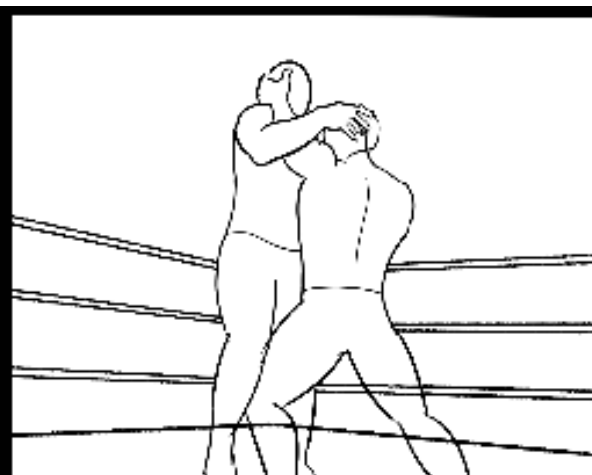
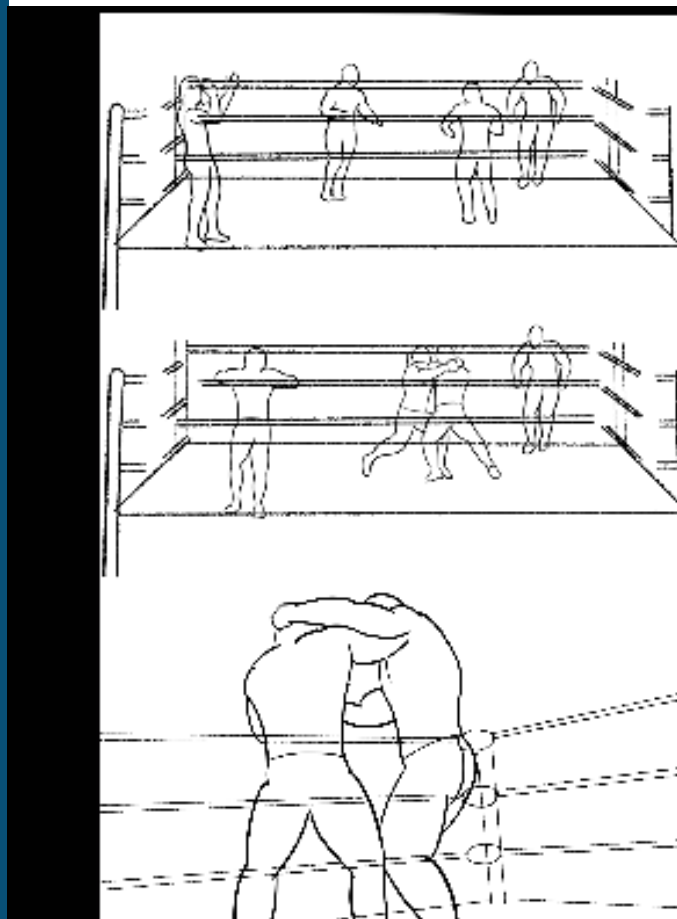


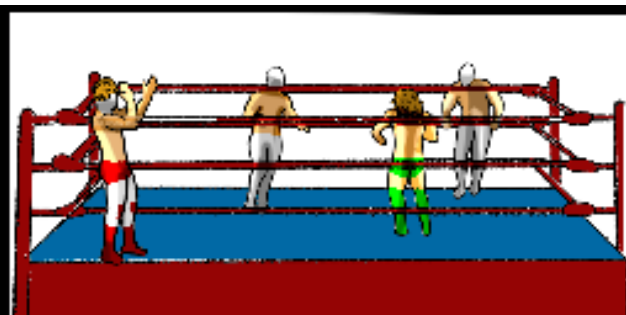
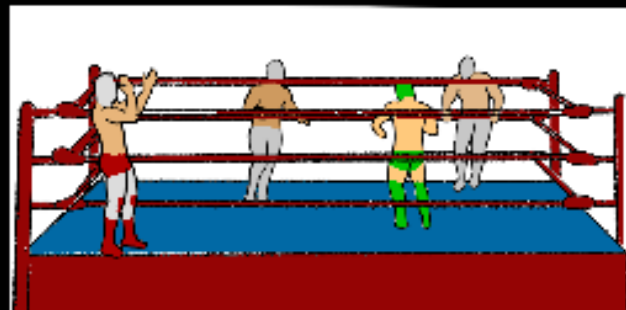
Proceso de ilustración 2

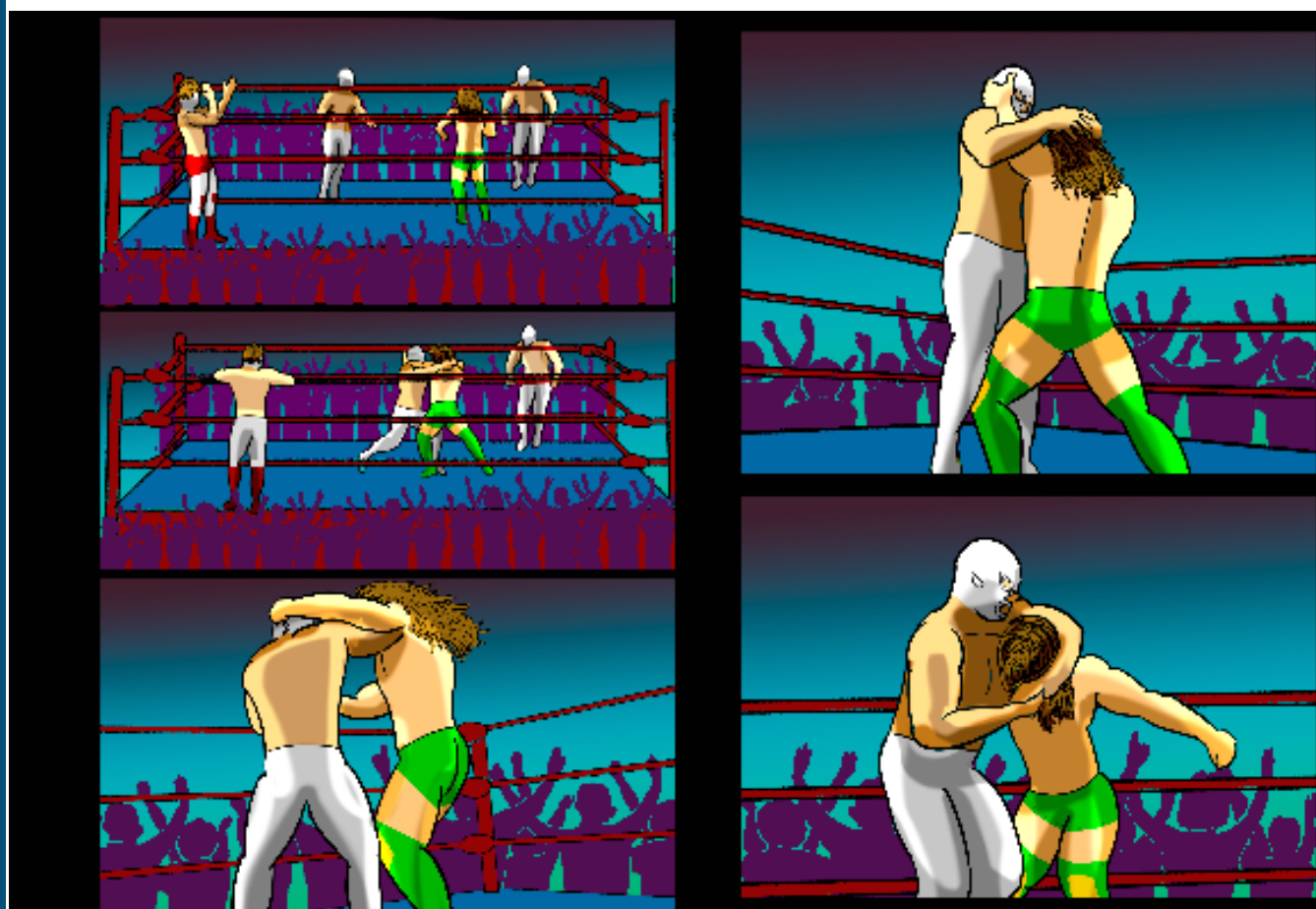
En otras ocasiones, prefería trabajar con mayor libertad, comenzando no con las viñetas, sino con una secuencia de pelea bocetada en una hoja en blanco. Este método me permitía imaginar el movimiento y plasmarlo sin preocuparme por las restricciones de tamaño o espacio, liberando el trazo y explorando formas y proporciones con mayor soltura. De hecho, la mayoría de las páginas fueron trabajadas de esta manera. Una vez que tenía una secuencia completa, pasaba a una hoja con las dimensiones finales del cómic y comenzaba a acomodar las escenas, ajustando los tamaños y, en ocasiones, recortando elementos menos relevantes del boceto para lograr una composición visualmente dinámica con viñetas de distintos tamaños y formas. Después de eso, el proceso era el mismo: colorear personajes y fondo, añadir luces y sombras para dar volumen, y finalmente aplicar las texturas, colores y las líneas de trama que caracterizan mi estilo.





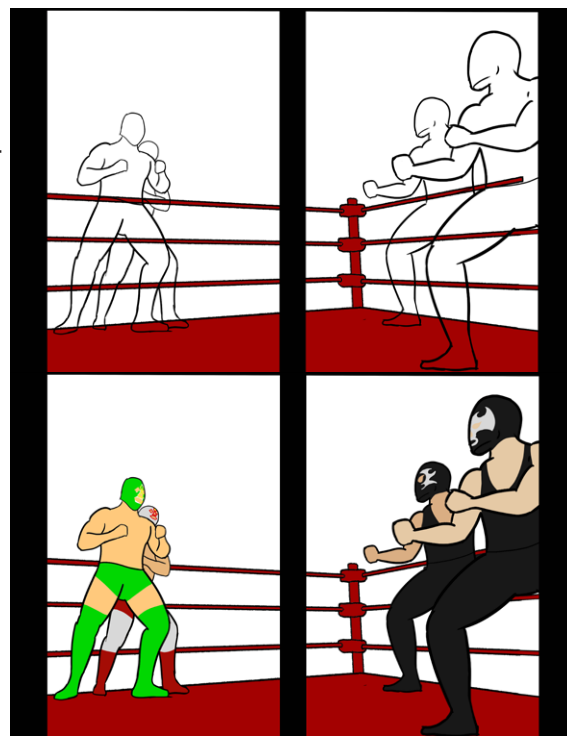








En algunas páginas y viñetas, el trazo inicial y la perspectiva del ring podían parecer bastante sencillos, casi básicos. Sin embargo, una vez que comenzaba a añadir las luces, sombras y, especialmente, las líneas de trama, el dibujo adquiría una nueva dimensión. Estos elementos, junto con el público y el color del fondo, aportaban un dramatismo que transformaba por completo la escena. El cambio era tan significativo que el resultado final apenas parecía el mismo dibujo que había comenzado. Incluso las ilustraciones más simples cobraban vida, llenando de dinamismo y emoción las páginas, dando al lector una experiencia visual mucho más rica e intensa.



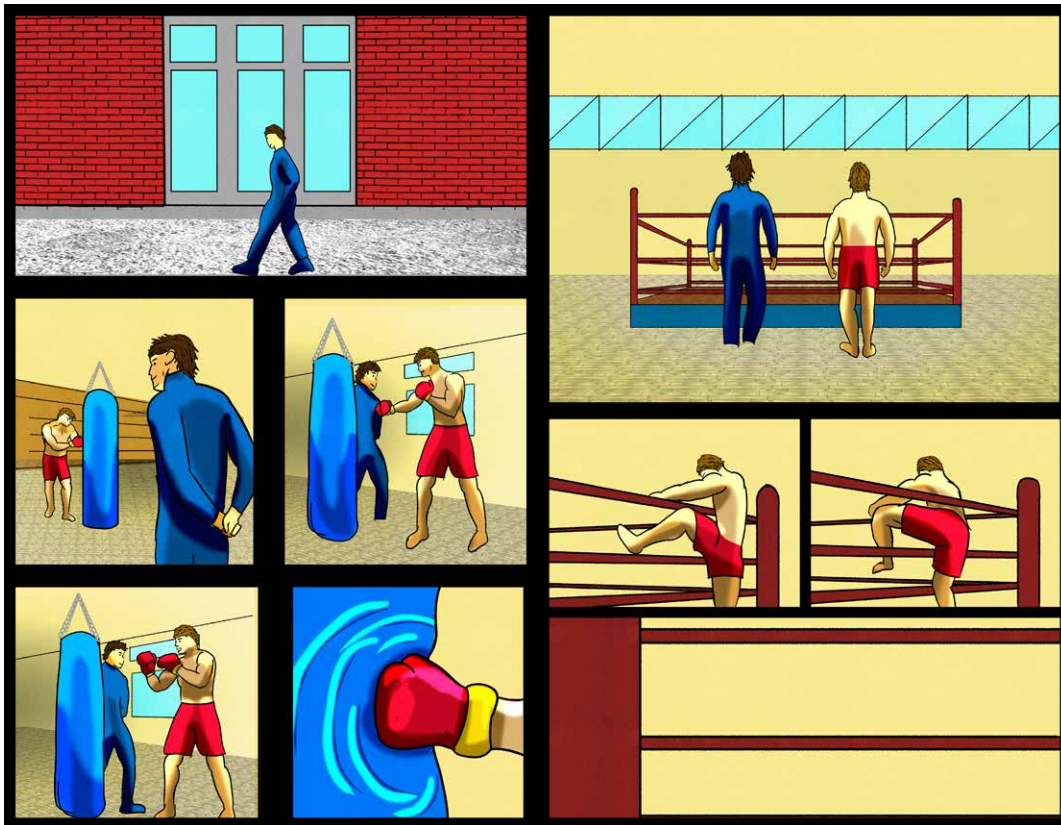
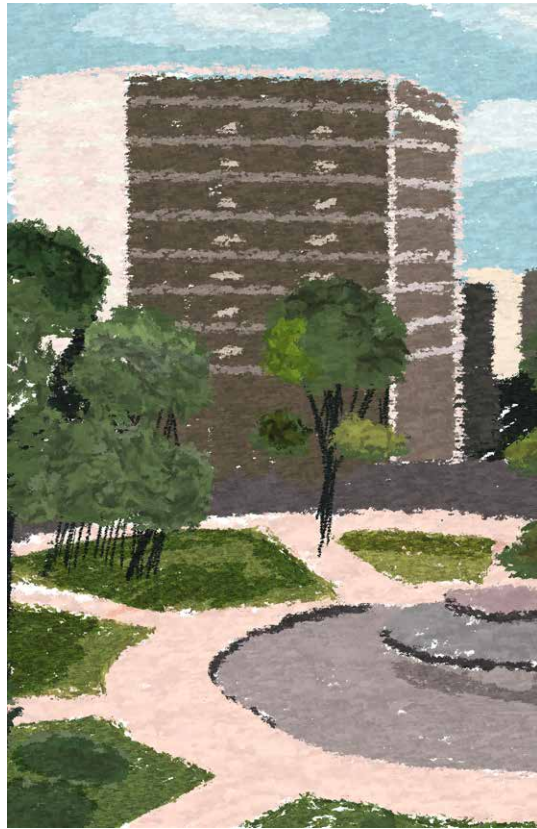


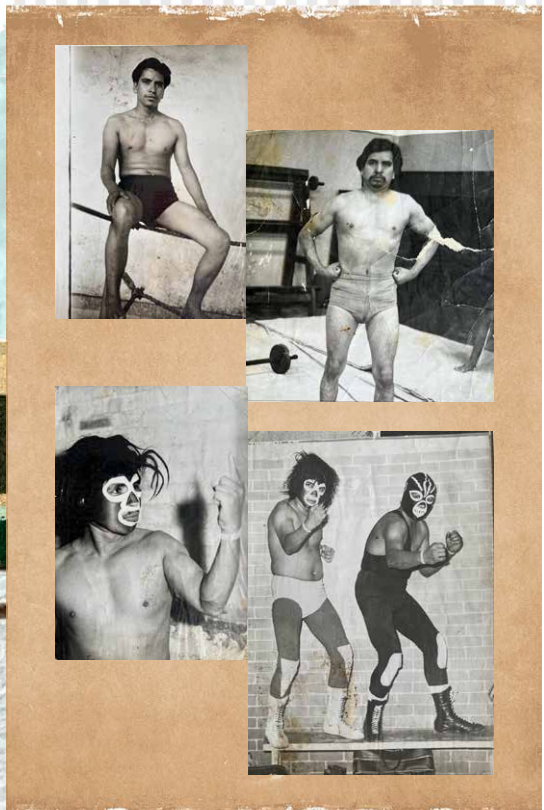
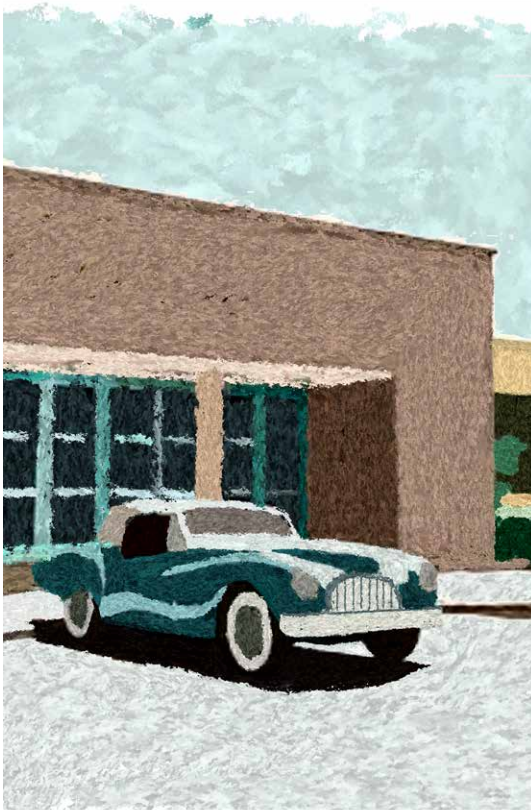
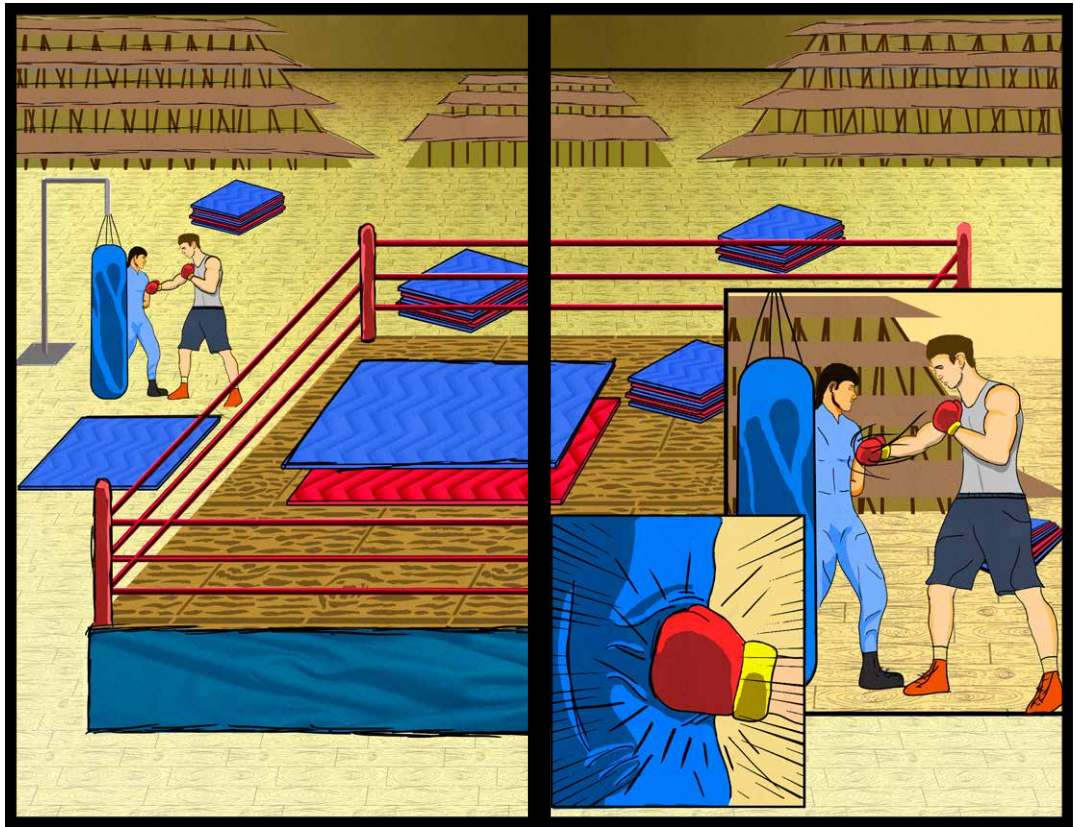
Desarrollo visual

En las siguientes páginas se presenta el cómic completo titulado El Ermitaño. Esta obra busca preservar la cultura de la lucha libre mexicana, a través de la historia de un luchador de los años 70, quien tuvo importantes enfrentamientos, incluido uno contra el legendario Santo. La narrativa visual y la ilustración digital han sido trabajadas para evocar la atmósfera de esa época y representar los eventos clave en la vida del luchador.

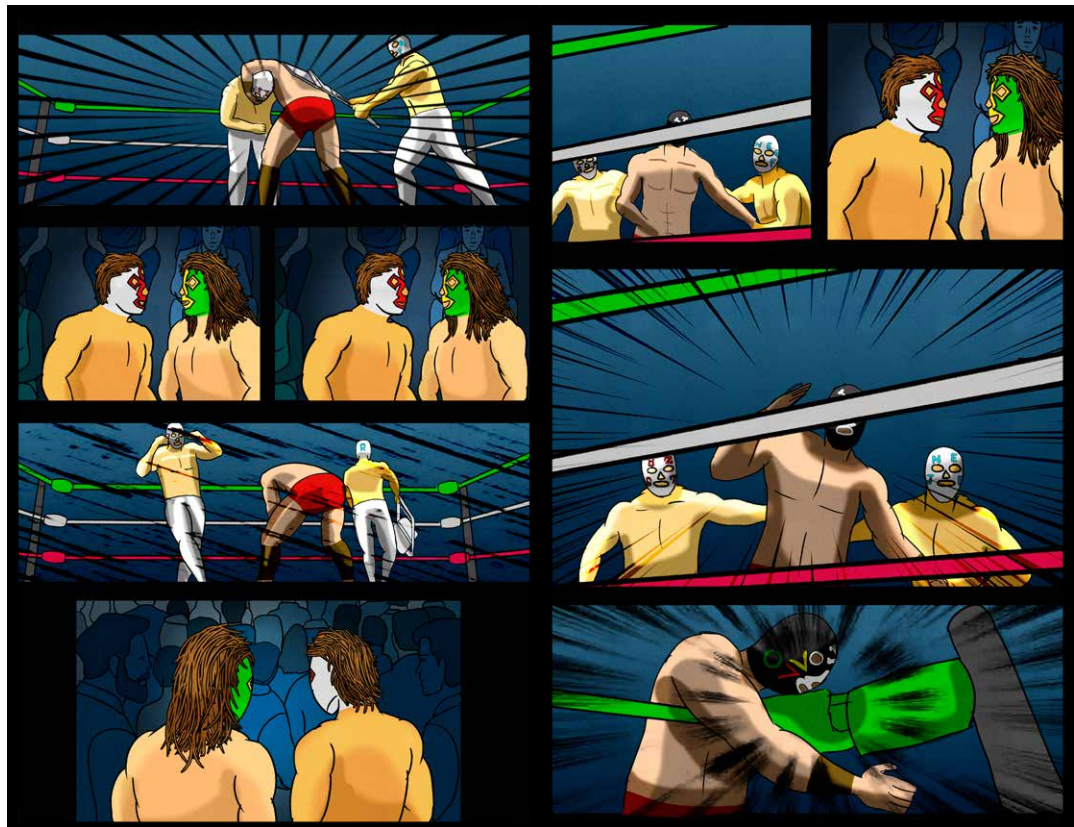
La portada del cómic presenta una fotografía intervenida de El Ermitaño, mi bisabuelo, en medio de un combate. La imagen ha sido tratada con color digital y líneas de estilo cómic, destacando la acción de un golpe al abdomen de un luchador vestido de negro. Esta intervención visual simboliza la fusión entre lo real y lo narrativo, capturando la intensidad de las luchas y el legado del personaje.

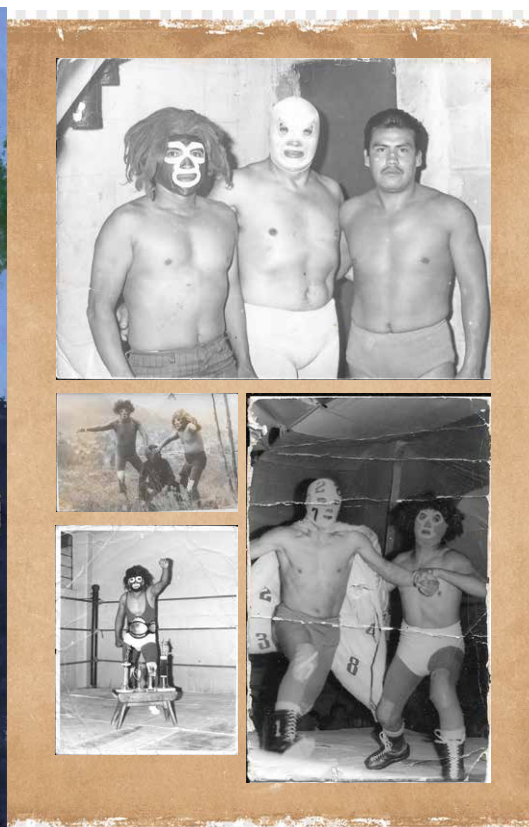
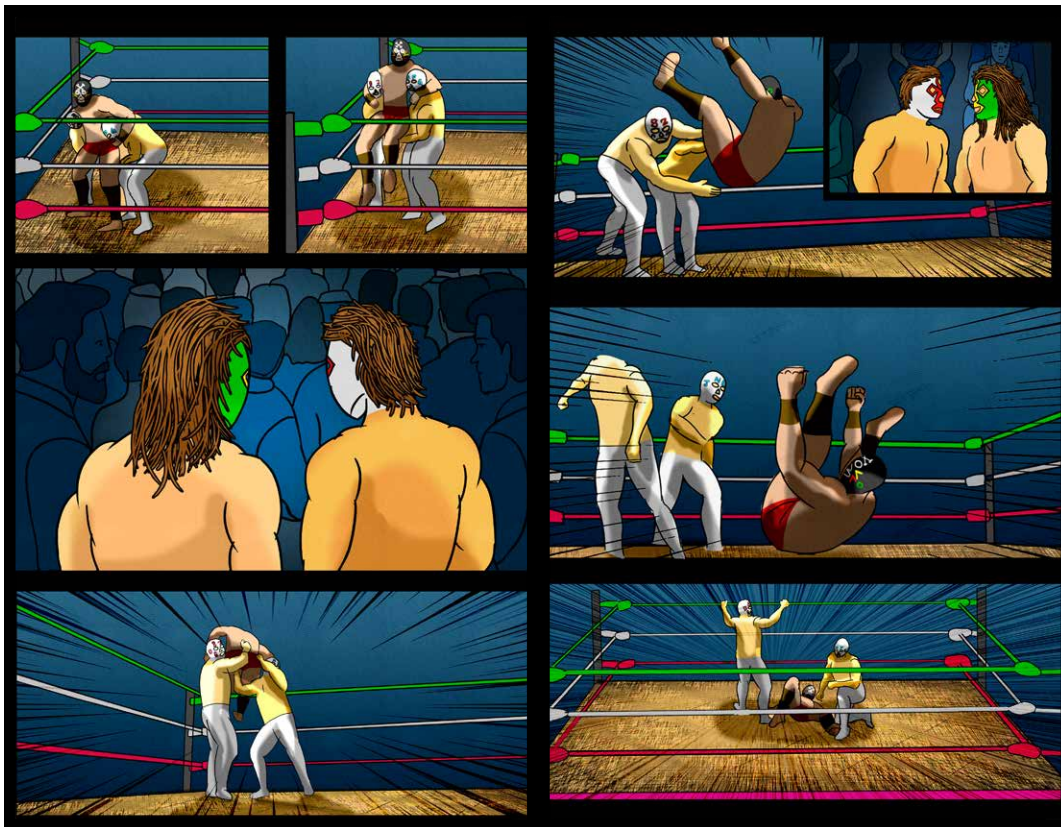


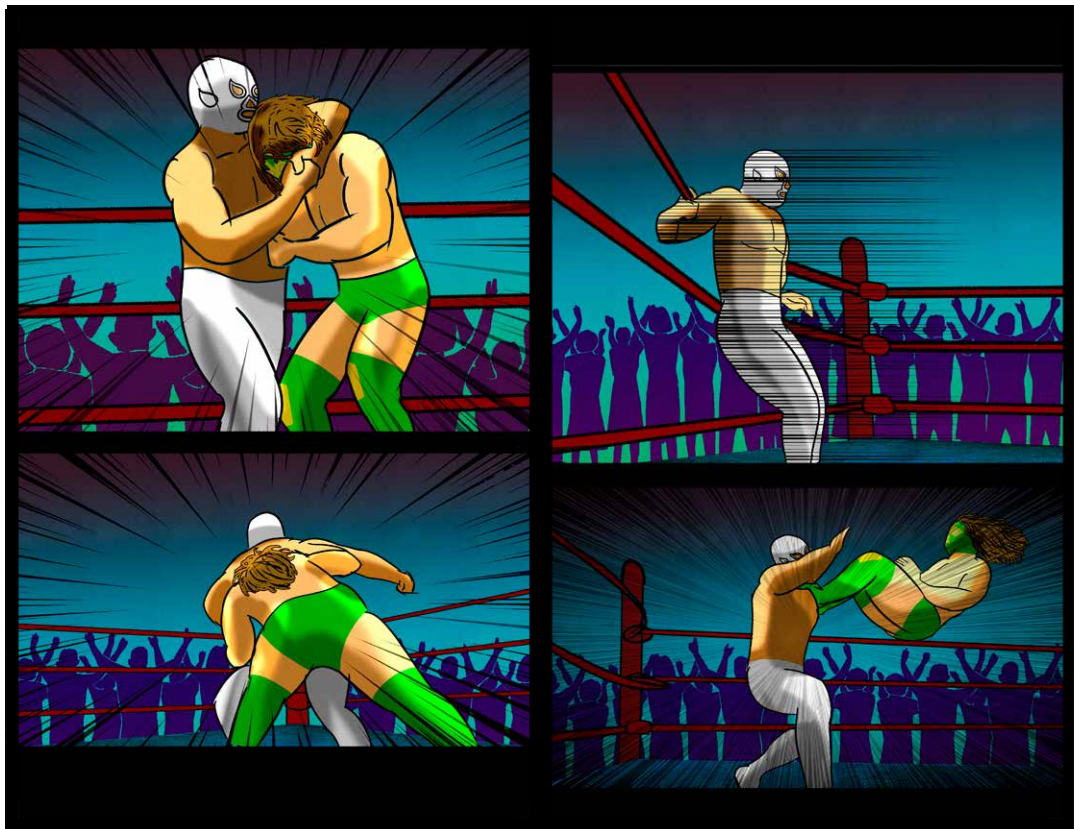
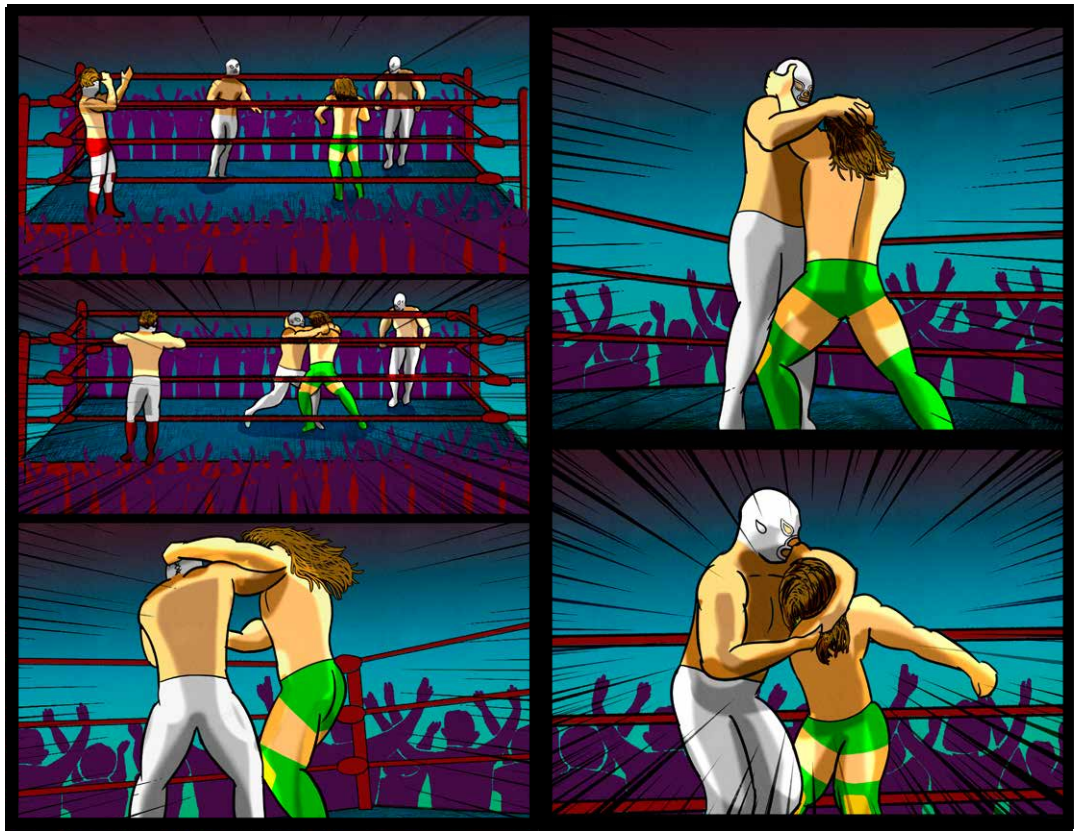


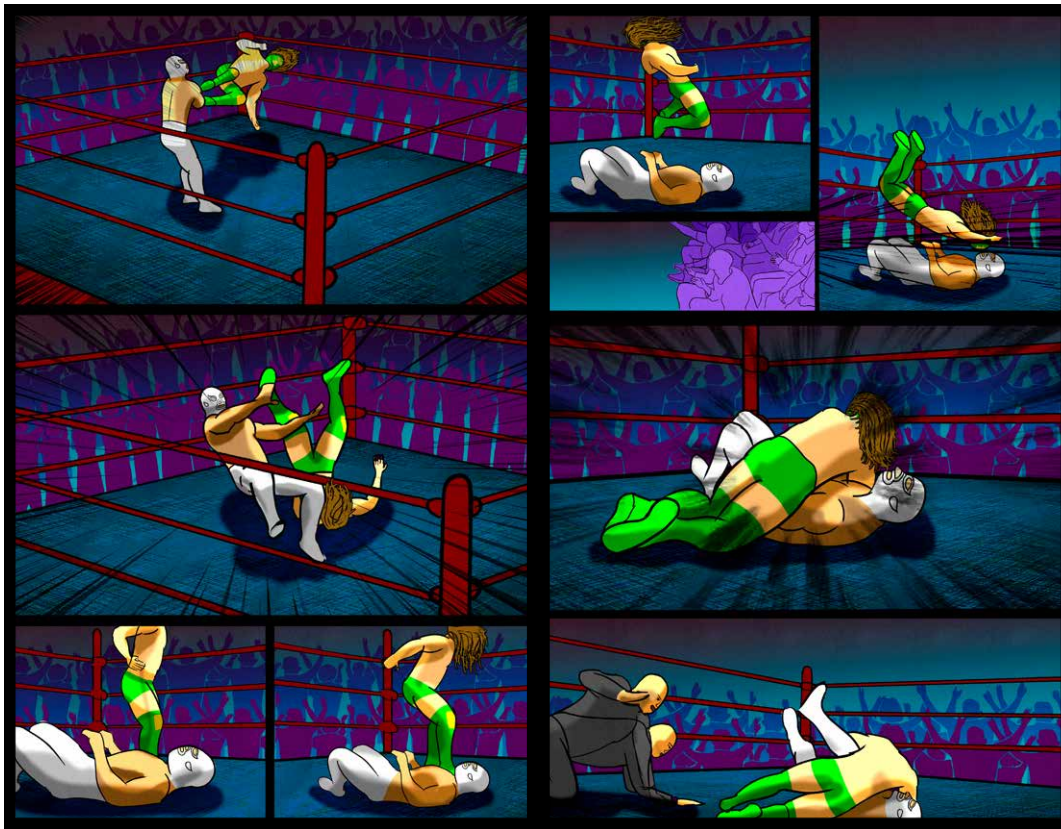


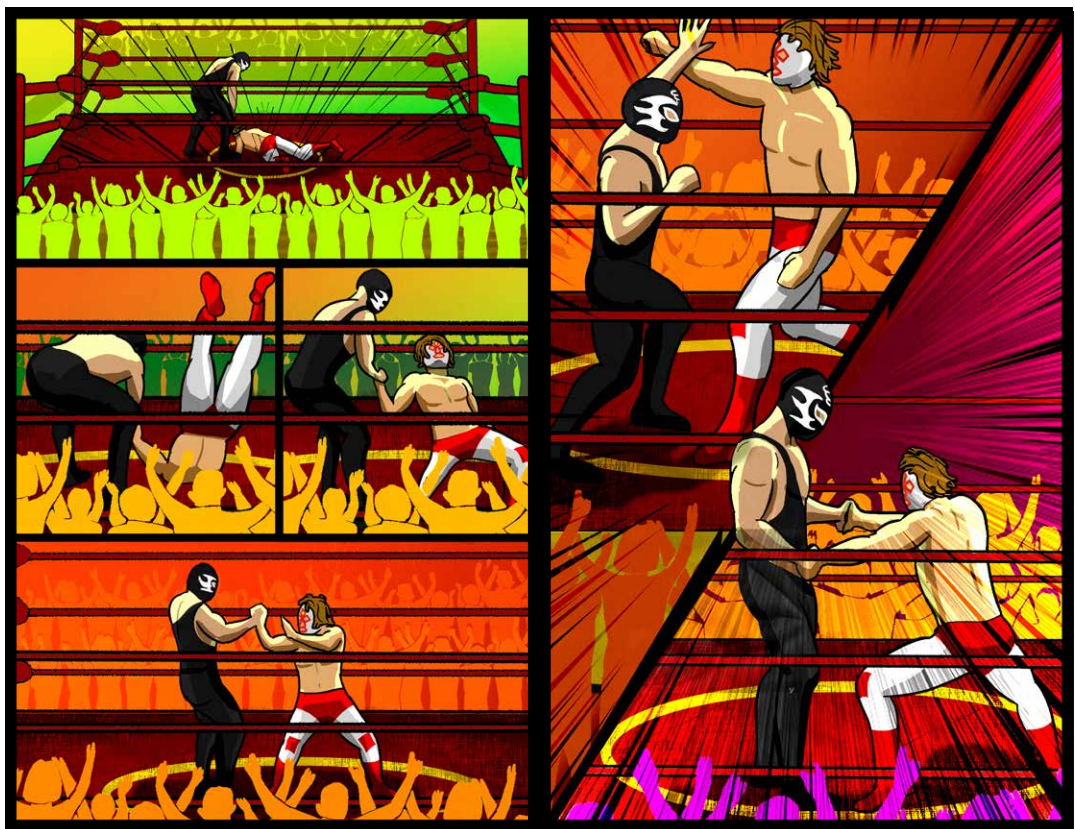
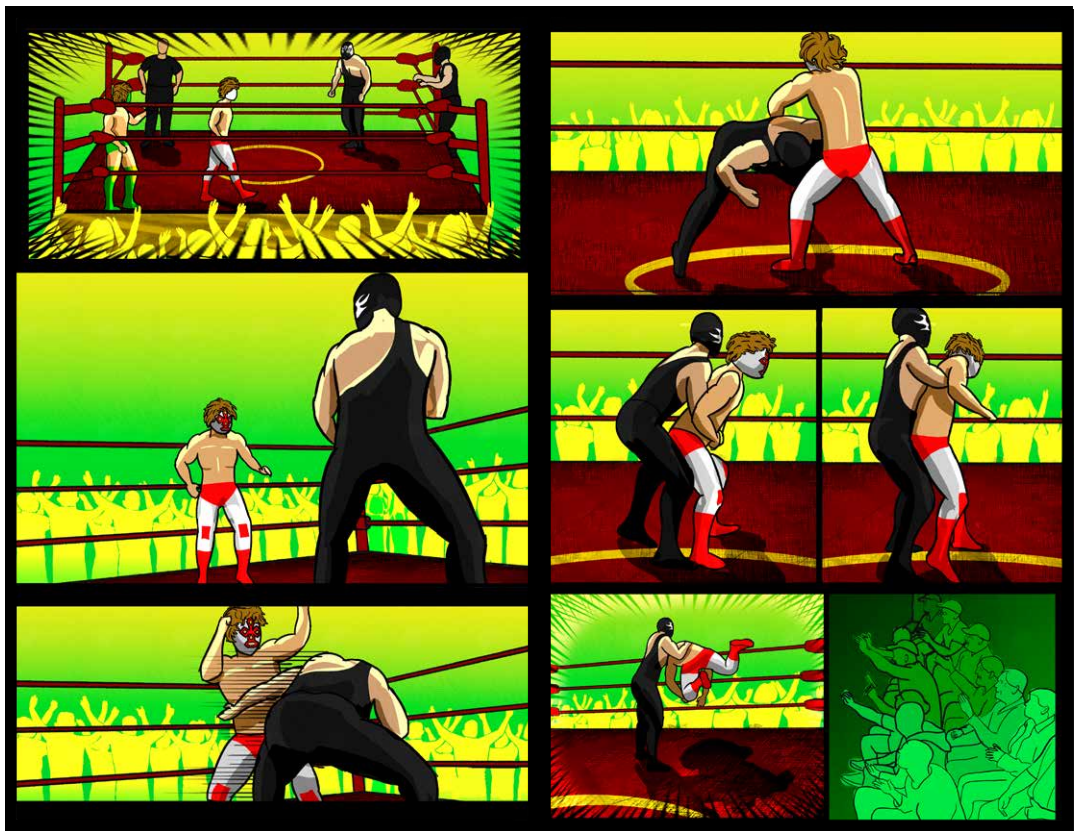




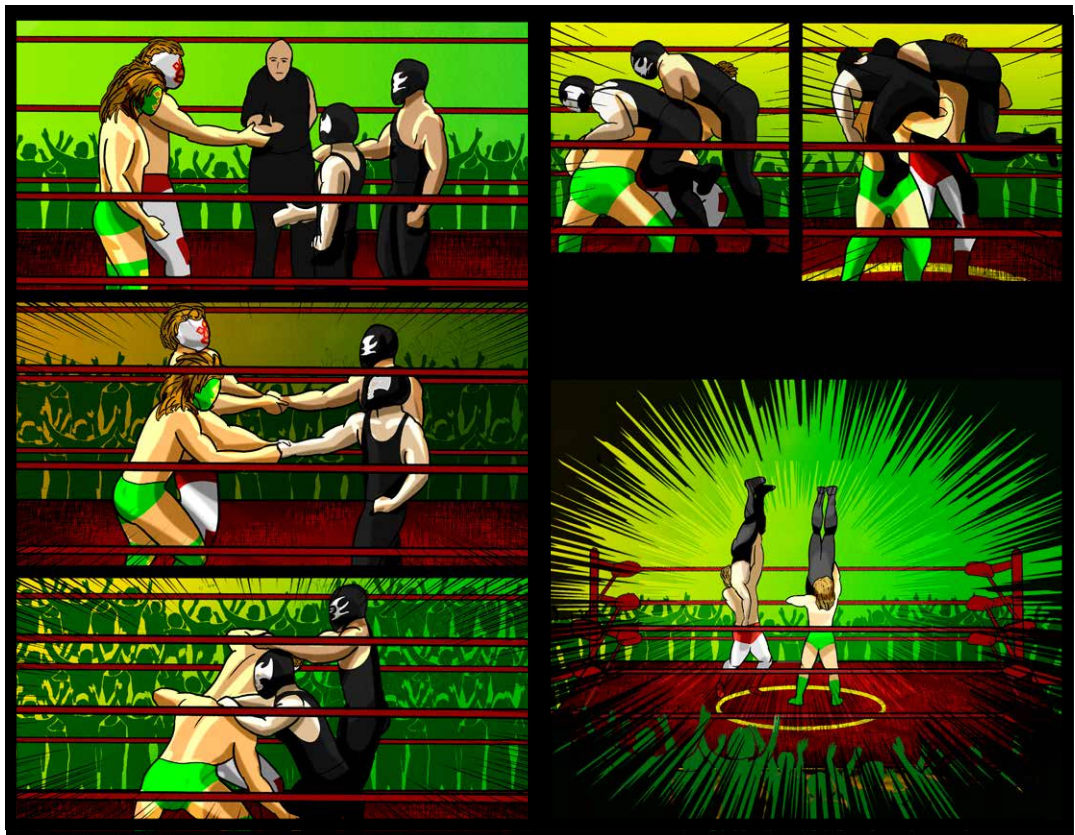


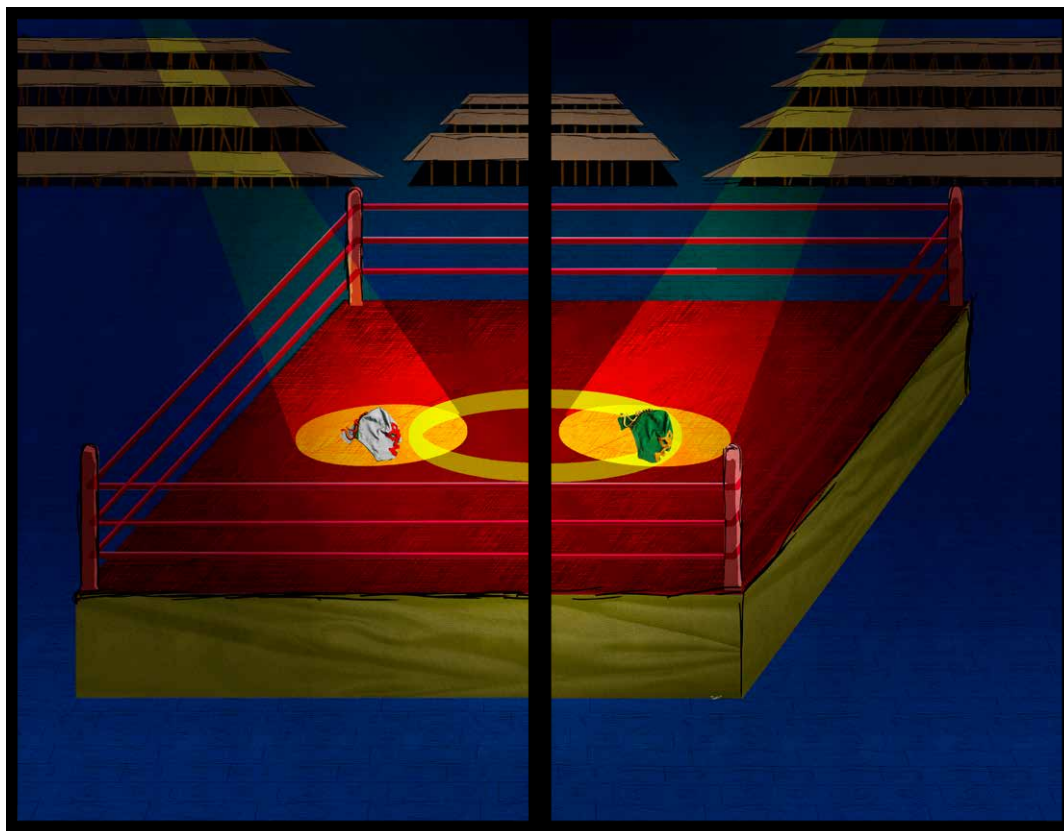
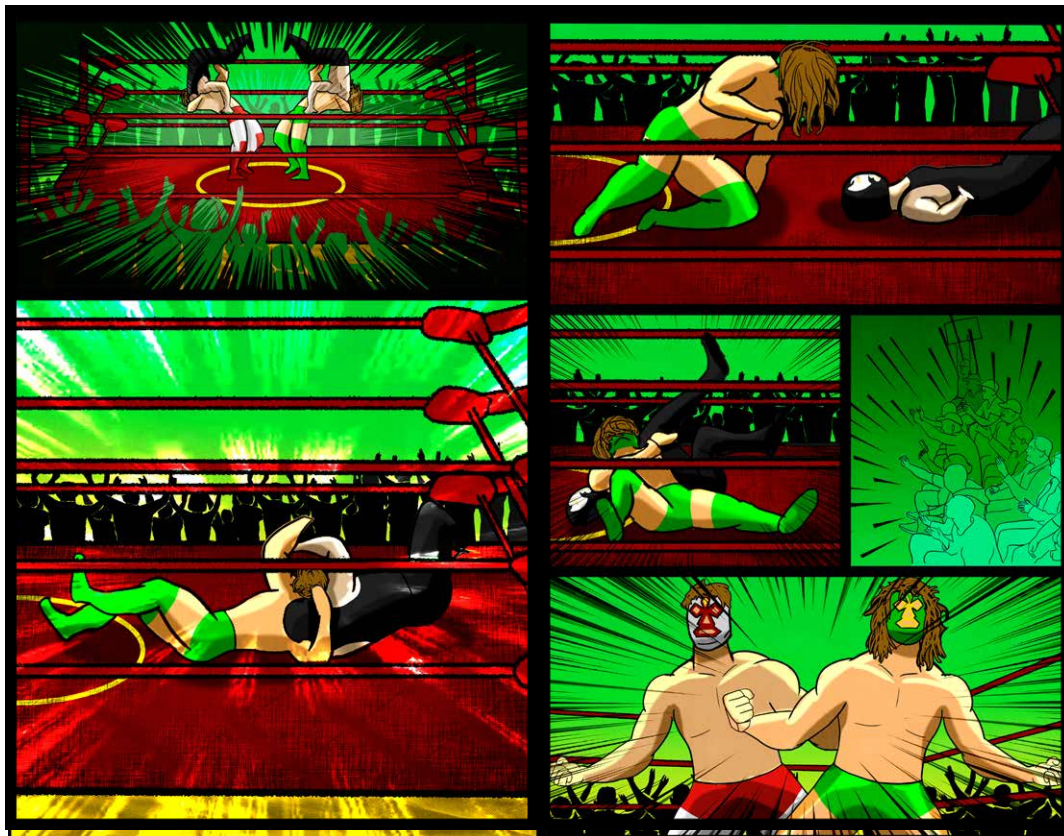






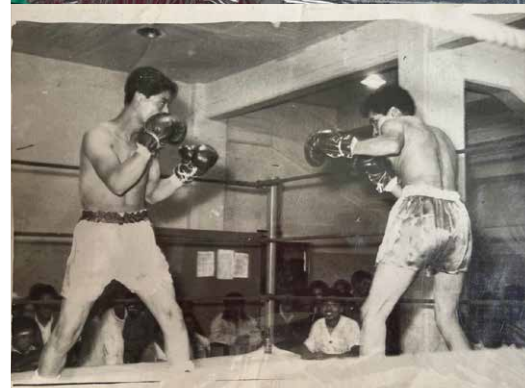








EL CUADRILÁTERO, QUE UNA VEZ FUE TESTIGO DE LA GLORIA Y EL TRIUNFO DE EL ERMITAÑO, AHORA SE CONVIRTIÓ EN UN RECUERDO LEJANO. LA ENFERMEDAD Y LA DEPRESIÓN HABÍAN CONSUMIDO AL LUCHADOR, Y CON UN CORAZÓN PESADO, SE RETIRÓ DEL RING PARA SIEMPRE. SU HIJO, QUE HABÍA CRECIDO BAJO SU SOMBRA, PERDIÓ LA ILUSIÓN DE SEGUIR SUS PASOS. SIN SU PADRE, LA LUCHA LIBRE NO ERA LO MISMO. LOS AÑOS PASARON, Y LA SOMBRA DE LA TRISTEZA SE CERNIÓ SOBRE LA FAMILIA. EL ERMITAÑO, JOSÉ GUADALUPE, FALLECIÓ SIN RAZÓN APARENTE. IRONÍA DEL DESTINO, EL LUCHADOR QUE HABÍA ENFRENTADO A TANTOS ADVERSARIOS EN EL RING, NO PUDO VENCER A SU PROPIO MALESTAR. A LOS 50 AÑOS, SU CORAZÓN DEJÓ DE LATIR, DEJANDO UN VACÍO INMENSO EN AQUELLOS QUE LO AMABAN. SU ESPOSA, ELENA, SIGUE VIVA, RODEADA DE TROFEOS, CINTURONES Y FOTOGRAFÍAS QUE TESTIMONIAN LA LEYENDA DE SU ESPOSO. CON ORGULLO, MUESTRA EL LEGADO DE EL ERMITAÑO, PERO EN SUS OJOS, AÚN BRILIA LA TRISTEZA DE HABER PERDIDO AL AMOR DE SU VIDA.





Aquí les presentamos a Los Corarios, periclitados que vienen a probar fortuna en México y que se dejaron caer por la Arena Ecatepec.

Dragón de Plata y Cuervo de Oro vendieron al Buitre Jr. y al Desconocido, en tremenda lucha que sostuvieron allá por la Arena Acción.

Los Ermitaños siguen causando furor en los sitios donde se presentan y por vía de mientras nos anuncian su presentación en la Zapala, de Cuautla.



MINI REPORTES

Blas España, de los que siempre destacan por destacar, nos reporta que ha logrado redondear una buena temporada por la Arena Ecatepec.

Foto por los chicos logrados en su temporada de Iguala, Guerrero, captamos al promotor Mario Chávez, quien aparece al lado del Rayo Jr.



Roy Reyes sostiene su aureola de favorito en Ecatepec, donde le vimos unirse al Corario para vencer en la de la línea a Los Angeles Verdes.

Se hace llamar Peligro y en uno de los novatos radon trifurca, con tremendo gusto que lo declararon de la periferia, al lado de Socalistado. Hasta plasmas cultaron por culpa de este rudo.

Junior es su nombre y avanza en su nombre y avanza los "juniors", para sacar la jugo al mudo y tratar de alcanzar a codearse con los grandes.

MAGAZINE SEMANAL ESPECIALIZADO EN LUCHA LIBRE. — 9

Pacha Negra y El Vaquero siguen repitiendo en la temporada de Juchitán de Morelos, gracias a su rendimiento.

Cámara INDISCRETA

Destructor Alfa Falina y Kefman disputaron en tres caídas de Manito Jr., Donatito y Pequeño Gigante en el programa dominical de Juchitán de Morelos.

El referee Oro Rubio con Sergio el Hermano y Bello Greco por Ozemba.

Chamaco Torres, Baby Cordero y René Rosal, salen a Minatitlán, Ver. Villahermosa, Tab. y a Coahuila, Ver. 20, 27, 3 de mayo del 86.

Los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec.

Los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec.

Los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec.

Los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec.

Los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec.

ARENA AQUI Y ALLA

Por "WAMA"

En el refugio de la arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec.

En la arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec.

En la arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec.

En la arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec.

En la arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec.

En la arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec.

En la arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec.

En la arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec.

En la arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec.

En la arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec, los señores de la Arena Ecatepec.

Más Mascara vuelve a planchar a Cien Caras cuando Dos Caras tenía ya listo a Mascara Alta 200 en la tercera caída, se ve enrevés saliendo.



Los rudos Diabólicos (Samuel, Marcos y Escorpión), se enfrentan acompañados ante Los Legionarios (Impulso, Fervor y Asio).



Dos Caras elimina con rana a Cien Caras en la recta final de la primera caída.

APATLACO-Sábado OTRA DESCALIFICACION

No hubo "incredulo", según dice con el apoyo del respetable, M.L. M.A. CARAS y Dos Caras en frentes con todos los de la ley a Cien Caras y Mascara Alta 200 que fueron eliminados con la descalificación y la fatiga que llegó a la arena Apatlaco, el sábado último, quedó falta y con la batalla después de cuatro caídas en sus tres caídas. Muy buena también fue la actuación y actuación de la victoria de Black Man, Arturo y Kong Fu vs Los Poderosos. Después de que Los Diabólicos mataron el ocho, se le ganó Bontas y Espinas de Oro II, Los Borregos y Cien derrotas a Puro Viento y Ventana, mientras Chabale y Frutos derrotaron a Espinas de Oro II y Caliente Negro.

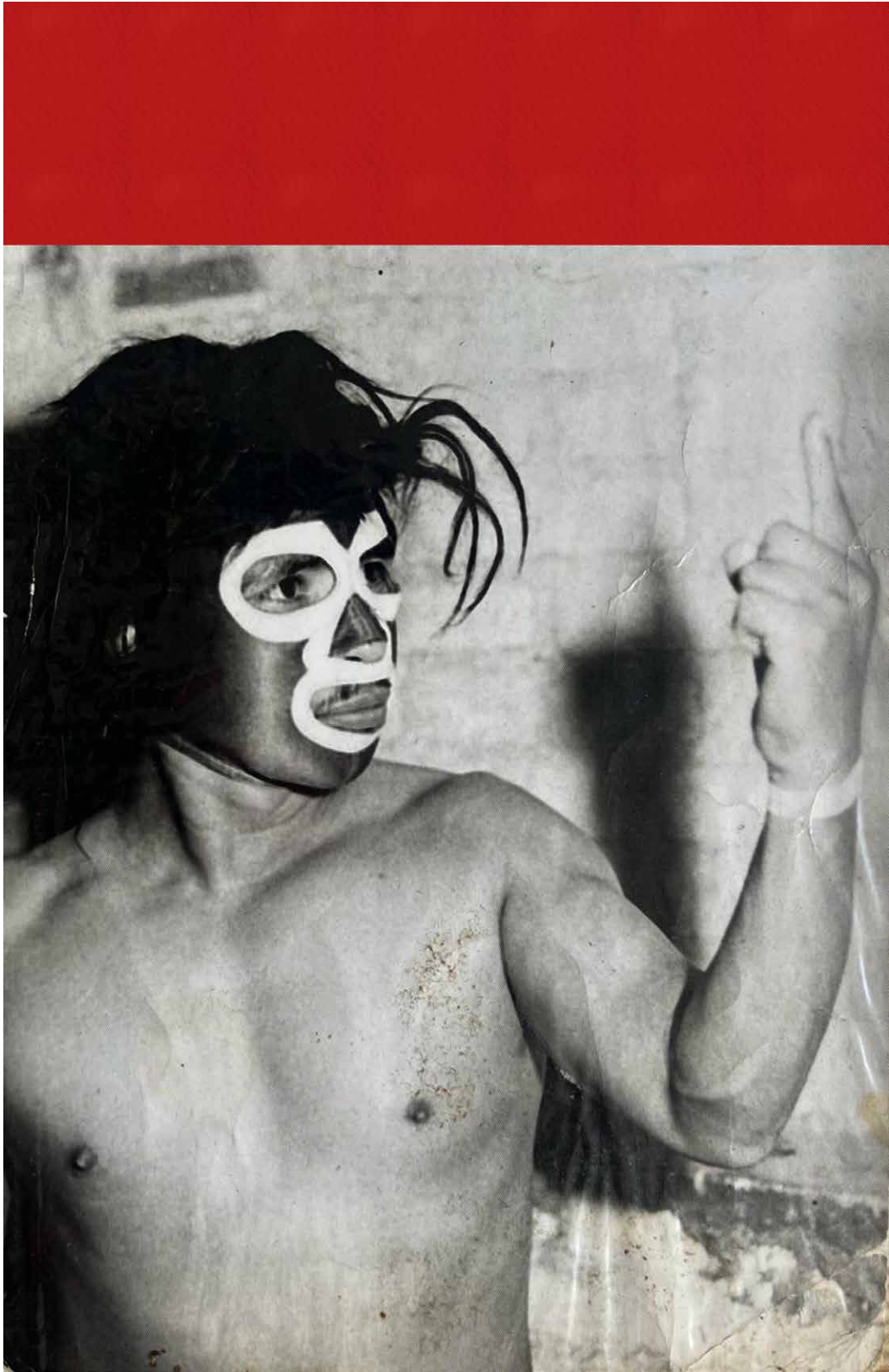


NUM. 1,764 MAYO 10/87 \$400.00

REVISTA ESPECIALIZADA APARECE LOS MIERCOLES
OFICINAS: BUCARELI 53-26. TEL. 535-49-66. MEXICO 6, D. F.

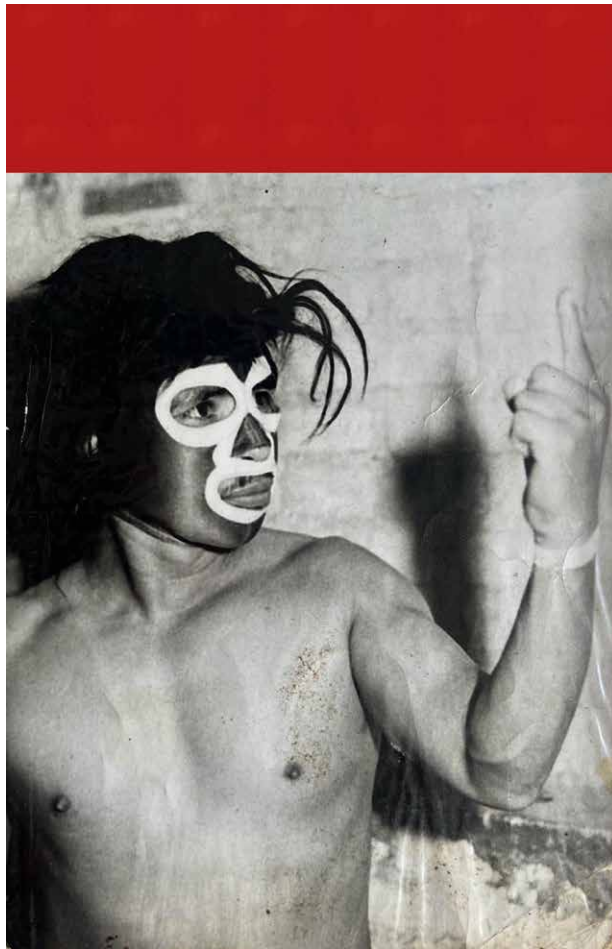
Autorizada por la Comisión Calificadora de Periódicos y Revistas con fecha 18 de marzo de 1952. Registrada como Artículo de Segunda Clase en la Dirección General de Correos en Oficio 7511 de fecha 18 de junio de 1951 (Expediente 02/449/204) No. de Control 1-055-507. Miembro No. 44 de la Cámara de la Industria Editorial—Impreso en Editorial Nuestra América, S. A. Calle Santander No. 33, Colonia Asompedazo, México 16, D. F.—Distribuida en el D. F. por la Unión de Explotadores y Vendedores—Distribución Pwénetz correo de CORTILLES, Instituto Vento 200—México, D. F. Editor Responsable: Ricardo Vega R.

Página 27



Impresión y encuadernado

El proceso de impresión y encuadernación fue cuidadosamente seleccionado para asegurar la mejor presentación posible del cómic. El cuerpo del trabajo se imprimió en papel couché de 130 gramos, lo que proporciona un acabado suave y de alta calidad para resaltar los detalles de las ilustraciones digitales. La portada y contraportada se imprimieron por separado en papel de 300 gramos, con un lomo integrado en una sola pieza, lo que aporta mayor resistencia y durabilidad. El armado del cómic se realizó mediante encuadernación engomada, un proceso que garantiza una unión firme y profesional. Finalmente, el tamaño de las páginas fue de media carta, facilitando un formato cómodo y práctico para los lectores.





UAM Azcapotzalco
División CYAD
Materia: Sistemas Integrales I
Profesor: Emilio García Salazar