

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: Integración de la narrativa visual y del perfil de personaje en la historieta infantil de Luciano Saracino.

ESTRATEGIA: Proyecto de apadrinamiento y carrera familiar 10K y 5K a beneficio de Hogar Luz de Fátima.

PROYECTO DE GRADO

ADRIANA MERCEDES MARROQUÍN MORALES

CARNET 10257-11

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO DE 2015

CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: Integración de la narrativa visual y del perfil de personaje en la historieta infantil de Luciano Saracino.

ESTRATEGIA: Proyecto de apadrinamiento y carrera familiar 10K y 5K a beneficio de Hogar Luz de Fátima.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR

ADRIANA MERCEDES MARROQUÍN MORALES

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO DE 2015
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. HERNÁN OVIDIO MORALES CALDERÓN
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. ADAN CHRISTIAN MONTENEGRO CRUZ

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA
LIC. DANIA MARIA MOLLINEDO ROJAS
LIC. LUIS ARTURO ABRAHAM MAZARIEGOS MASAYA




Reg. No. DG.006-2015

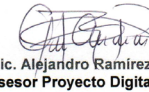
Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los veinte días del mes de mayo de
dos mil quince.

Por este medio hacemos constar que el (la) estudiante **MARROQUÍN MORALES, ADRIANA MERCEDES**, con carné 1025711, cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).



Lic. Christian Navarro
Asesor Proyecto de Investigación



Lic. Alejandro Ramirez
Asesor Proyecto Digital



Mgr. Christian Mantenegro
Asesor Proyecto de Estrategia

- Carta de asesores:



Orden de Impresión

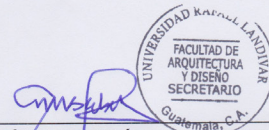
De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante ADRIANA MERCEDES MARROQUÍN MORALES, Carnet 10257-11 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0362-2015 de fecha 7 de julio de 2015, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: Integración de la narrativa visual y del perfil de personaje en la historieta infantil de Luciano Saracino.

ESTRATEGIA: Proyecto de apadrinamiento y carrera familiar 10K y 5K a beneficio de Hogar Luz de Fátima.

Previo a conferírsele el título de DISEÑADORA GRÁFICA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 13 días del mes de julio del año 2015.



MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar

- Orden de impresión:



“Integración de la narrativa visual y del perfil de personaje en la historieta infantil de Luciano Saracino”

Índice:

Resumen de investigación	4	5.4 La ilustración	31
1. Introducción	5	5.4.1 Orígenes de la ilustración	31
2. Planteamiento del problema	6	5.4.2 Tipos de ilustración	32
3. Objetivos de investigación	9	5.4.3 El dibujo en la ilustración	39
4. Metodología		5.4.4 El dibujo de ilustrador	39
4.1 Sujetos de estudio	10	5.4.5 Técnicas de la ilustración	40
4.2 Objetos de estudio	11	5.5 Personajes	48
4.3 Instrumentos	12	5.5.1 Biografía del personaje	50
4.4 Procedimiento	13	5.5.2 Temperamentos y caracterización	51
5. Historieta Infantil		5.5.3 Estereotipos	52
5.1 Origen de la historieta	15	5.5.4 Modelos de caracterización	53
		5.5.5 Perfiles de personajes	53
5.2. La narrativa	20	5.5.6 Tipología básica de los personajes	55
5.2.1 Historia de la narración	21	5.5.7 Los personajes	56
5.2.2 ¿Qué es una historia?	22	5.5.8 Construcción de la cabeza	59
5.2.3 La función de la historia	23	5.5.9 Las expresiones anímicas faciales	60
5.2.4 Contar una historia	23	5.5.10 Movimiento de la cabeza	64
5.2.5 La imagen como herramienta de la narración	24	5.5.11 Construcción del cuerpo	66
5.2.8 El guionista y el adaptador gráfico	25	5.5.12 Movimiento del cuerpo	68
5.2.9 La idea	26	5.5.13 Expresión corporal	69
		5.5.14 Psicología del personaje	72
5.3 El proceso creativo	27	5.6 La Viñeta y la Secuencia	73
5.3.1 Conceptualización	27	5.6.1 La Viñeta	73
5.3.2 Brief	28	5.6.2 Elementos de la viñeta	75
5.3.3 Documentación	28	5.6.3 Los textos	80
5.3.4 En busca de la inspiración	30	5.6.4 Globo	85
5.3.5 Bocetaje	30		

5.7 El montaje	97
5.7.1 Metáforas visualizadas	97
5.7.2 La composición	99
5.7.3 La acción del espacio	102
5.7.4 Recurso para conectar las viñetas	103
6. Experiencia desde el diseño	110
7. Descripción de resultados	114
7.1 Entrevistas	115
7.2 Guías de observación	130
8. Interpretación y síntesis	163
9. Conclusiones	179
Recomendaciones	182
10. Referencias	183
11. Anexos.	185

Resumen de investigación:

La creación de un libro para entretener o solamente hacer lectura del libro, parte desde una de las áreas más importantes, desde el diseño del material gráfico, todo este proceso interviene desde la planeación hasta en la estructuración de ciertos elementos, tomando en cuenta lo textual y lo gráfico. Un diseño que cumpla con su función principal la cual es informar de una forma más sencilla por medio de textos e imágenes, ayuda a que el lector tenga una mejor comprensión de lo que está leyendo, a descubrir y entender algo de importancia, así también puede encontrar lo que busca y así despertar en él la curiosidad o en muchos casos la imaginación.

En cualquier publicación la imagen y la ilustración tienen que tener una buena relación para poder transmitir el mensaje que se desea. Como se da en el caso si es un libro para público infantil, se considera que los libros infantiles son de suma importancia en la etapa infantil. Entre estos existe uno en específico que se compone en su mayoría de imágenes que van narrando una historia, la historieta infantil.

En esta investigación se presenta el desarrollo de la historieta infantil, partiendo del área textual, desde la creación de personajes, la creación de una historia y la construcción técnica de la historieta infantil *Las aventuras de Fede y Tomate* de Luciano Saracino y Gerardo Baró ilustrador de la historieta, se podrá conocer como es el

proceso que se da entre el guionista e ilustrador para crear una historieta así también sobre la historieta en general, construcción, elementos gráficos fundamentales, montaje, entre otros.

Dicho análisis parte de la búsqueda de información sobre el tema, así como lo observado y comentado con sujetos y objetos de estudio.

1. Introducción:

El diseño está en todas partes, en nuestro entorno, lo podemos ver desde que somos pequeños llegando a través de libros infantiles con los que se aprende a leer y a escribir a desarrollar distintas capacidades y habilidades. Comunicar, transmitir una idea o narración mediante composición de imágenes y de textos es el objetivo principal del diseño y su larga clasificación de material gráfico. El diseño de libros puede incluir distintos elementos desde el formato, retícula, estructura, textos, imágenes, ilustración y muchos más que depende de la idea que se desea transmitir.

Con el pasar del tiempo la ilustración ha tomado importancia en muchas áreas del diseño gráfico, ha sido empleada de distintas formas, técnicas, etc., la ilustración en un libro se debe relacionar estratégicamente con el texto para lograr alcanzar el objetivo de comunicar lo que se está contando o narrando. Existe un material gráfico, la historieta, que en su totalidad se compone de imágenes que van de cuadro en cuadro narrando una historia, tiene personajes, un ambiente donde ocurre la historia, la acción se transmite por medio de expresiones faciales como también de expresiones corporales que invitan al lector tener imaginación y desarrollar más allá de la imagen una historia.

Hoy en día existen muchos ilustradores reconocidos que sirve de inspiración para otros que han trabajado distintos

materiales y que se enfocan especialmente en uno, tal es el caso de Gerardo Baró cuyos trabajos en su mayoría son para público infantil, ha trabajado recientemente en una historieta infantil titulada Las aventuras de Fede y Tomate que se compone de dos tomos, este proyecto fue galardonado por el nivel de ilustración aplicado y como se refleja la historia en las imágenes, este proyecto fue realizado con el guionista Luciano Saracino, trabajaron juntos para publicar esta historieta infantil.

Conocer más sobre la función del guionista y del ilustrador en la historieta infantil, abarcando la parte de narrativa, gráfica por medio de ilustraciones y como estos dos procesos se relacionan entre si contribuiría a ampliar conocimientos en general de la construcción técnica de la historieta infantil además de conocer como es el proceso de la creación de personajes y la historia que se desarrolla a través de los mismos.

En la presente investigación se analiza dos aspectos importantes de la historieta, la narración visual y el uso de perfiles en personajes de la historieta infantil “Las aventuras de Fede y Tomate” del autor Luciano Saracino e ilustrada por Gerardo Baró, este material es atractivo e interesante por el uso de muchas imágenes y muy poco texto, como se relacionan entre si la imagen y texto. Para conocer a fondo la historieta infantil se verá desde el inicio de la misma, conociendo de igual forma un poco de la creación de una historia y personajes hasta el montaje final de la historieta infantil, en si el proceso realizado por los dos expertos en lo escrito y en la ilustración.

2. Planteamiento del problema:

Leyva V. (2003) Habla que el diseño gráfico ingresa a un amplio mundo de posibilidades donde se puede, mediante metáforas visuales, comunicar, afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de las personas, provocando sensaciones, usando una variedad de piezas gráficas. El diseño lleva a crear distintos materiales gráficos por los cuales se transmiten ideas, mensajes o impartir alguna información.

Para trabajar en el diseño de material gráfico es necesario profundizar en ciertos elementos, como comprender la variedad de opciones de colores, tipografía, fotografías, la ilustración y sus técnicas entre otros elementos fundamentales. Para que se dé a conocer un texto escrito, ideas, mensajes y contenidos extensos, entre otros, es necesario hacer un previo estudio.

Uno de los materiales gráficos que existen son las historietas infantiles, su función principal es expresar el contenido narrativo a un lenguaje de dibujos, lograr una apropiada retención por parte del lector, estructurar la información y los elementos gráficos, lograr un mensaje visual agradable, informativo y útil a los niños. La historieta infantil tiene en común con otros medios narrativos la necesaria articulación del tiempo y el espacio, mediante una determinada operación de montaje, construir la esencia del discurso narrativo. Por ello se han desarrollado distintos materiales que son parte del desarrollo de los niños entre ellos están las historietas infantiles, la cual es

un medio de comunicación que llega a muchas personas por su contenido atractivo con palabras escritas que se unen a los dibujos y hace más amena su lectura.

Según Acevedo J. (1998) Las historietas dan resultado de diversos aprendizajes que forman parte de procesos mentales en los que se conjugan habilidades gráficas y lingüísticas. El desarrollo de las historietas conlleva a características muy importantes las cuales inician con la creación de la historia. En la historia se crean los personajes que son los sujetos de la acción.

Toda historia inicia desde los personajes ya que a través de ellos se desarrolla la historia. Para crear a los personajes es indispensable crear un estudio detallado e individual para encontrar la tipología y personalidad que exige el guión para el buen funcionamiento de la historia la cual se logra realizando tres distintos perfiles, psicológico, físico y social, que al englobarlo se puede obtener los personajes claves para representar la historia.

Además de los personajes la historieta infantil se compone de distintos elementos gráficos que la estructuran como las viñetas que es la representación, mediante la imagen, de un tiempo de la acción de la historia. La viñeta es un amplio espacio para integrar los personajes y a otros elementos fundamentales para la composición de una viñeta, como la aplicación de planos, ángulos, globos de texto que corresponden al dialogo entre los personajes.

Para la realización de estas escenas es necesario tener claro el uso la ilustración y técnica a utilizar que tiene como fin desarrollar y crear los personajes por medio de la construcción, expresiones, vistas etc, así mismo como para crear el ambiente de la escena, entre otros aspectos importantes. Para la unión de los elementos mencionados anteriormente se requiere el estudio del formato de la historieta que se denomina como la forma que representa el encuadre en el papel. La elección de un formato depende del espacio y el tiempo que se quieren representar así mismo es importante para cada uno de los elementos, viñetas, personajes e ilustraciones. Como paso final para la creación de la historieta infantil está el montaje que es la operación mediante la cual se define de qué manera se van a articular los espacios y tiempos significativos, para dar una narración y un ritmo determinado a la historieta.

La historieta infantil, puede tener varios fines; tales como entretener, transmitir un mensaje o ayudar a que el niño se identifique por medio de un personaje o situación que ocurre en la historia. Para que la historieta infantil sea representada gráficamente el guionista debe contratar a un ilustrador para plasmar gráficamente la historia.

El trabajo del ilustrador grafico se sustenta en el dibujo. Esta es la técnica gráfica por excelencia. Tanto si la ilustración es de tipo realista o no, según sea la historia el ilustrador tiene que realizar un estudio previo de cual convendría más para que la historieta cumpla con la función de entretener al público infantil. Cada profesional tiene un estilo característico, laborioso o espontaneo, que

siempre debe ser capaz de plasmar la idea general o el tema de la ilustración de una manera clara y efectiva, por lo que a un ilustrador se le pide ser abierto y hábil en la representación de todo tipo de temas, una de ellas es en la creación de historietas.

Para lograr esto cada ilustrador tiene su propio método o proceso de ilustración que emplea en las ilustraciones por lo que en la actualidad existen muchos ilustradores que se destacan por su talento y proyectos con editoriales, instituciones, marcas reconocidas, por el estilo o técnica que utilizan y así mismo hay personas que están innovando en el campo de la ilustración. Uno de ellos es Gerardo Baró, un ilustrador de Buenos Aires dedicado a la ilustración desde el año 2004, especializándose en libros de literatura infantil e historietas infantiles. Ilustra y diseña libros para editoriales en Argentina, España, Puerto Rico, Estados Unidos, Colombia, México y algunos países más. Los trabajos más destacados e interesantes que ha desarrollado son para literatura infantil e historietas infantiles, utilizando una técnica mixta que mezcla, a través del ordenador, lápiz, pintura, grabado, acuarela entre otras técnicas.

Para que exista una historia en una historieta infantil primero se necesita crearla, el encargado de crear dicha historia es un guionista, que inventa la historia a través del medio escrito, como lo hace el experto Luciano Saracino un guionista Argentino con más de cuarenta libros publicados. Se especializa en escribir libros para el público infantil, entre ellos, cuentos, novelas, ensayos,

series, películas y de lo que más escribe es de historietas infantiles.

Conocer más sobre la función del guionista y del ilustrador en la historieta infantil, abarcando la parte de narrativa, gráfica por medio de ilustraciones y como estos dos procesos se relacionan entre si contribuiría a ampliar conocimientos en general de la construcción técnica de la historieta infantil además de conocer como es el proceso de la creación de personajes y la historia que se desarrolla a través de los mismos.

A partir de esto surgen las siguientes interrogantes:

- **¿Cómo el perfil psicológico, sociológico y fisiológico influye en el desarrollo del personaje Fede de “Las aventuras de Fede y Tomate”?**
- **¿Cómo como se integra el lenguaje narrativo con las ilustraciones de la historieta infantil “Las aventuras de Fede y Tomate”?**

3. Objetivos de la Investigación:

- Explicar cómo el perfil psicológico, sociológico y fisiológico influye en el desarrollo de los personajes de “Las aventuras de Fede y Tomate”.
- Identificar como se integra el lenguaje narrativo con las ilustraciones de la historieta infantil “Las aventuras de Fede y Tomate”.

Metodología:

4.1 Sujetos de estudio

Se seleccionaron sujetos de estudio, que fueran expertos y tuvieran trayectoria en el campo de ilustración y en historietas, siendo estos:

- **Gerardo Baró**
gebbaro@gmail.com

Ilustrador de la historieta infantil “Las aventuras de Fede y Tomate”

Nació en el año 1983, en Buenos Aires, y se desempeña como ilustrador desde 2004. Trabajó en muchas publicaciones, especializándose en libros infantiles e historietas. En 2013, ganó el premio ALIJA por mejor libro de historietas editado en 2012. El trabajo de historietas infantiles se puede ver en “Las Aventuras de Fede y Tomate” el cual es uno de los trabajos desarrollados con más importancia en su trayectoria. Se seleccionó a Gerardo Baró como sujeto de estudio por su experiencia en el campo del desarrollo de historietas infantiles. Se busca obtener información sobre el desarrollo de una historieta infantil, desde el inicio de la historia escrita hasta el montaje final de la historieta, así como el proceso de la aplicación de ilustración.

- **Mar Ferrero**
info@marferrero.com

Ilustradora de material literario.

Mar Ferrero de Madrid, España, es licenciada en Bellas Artes, lleva desde 1993 trabajando como ilustradora, sobre todo se ha desempeñado principalmente en la ilustración infantil y en diseño, maquetación, ilustración de proyectos dirigidos a niños. Ha colaborado con la mayor parte de las editoriales dedicadas a los libros educativos e infantiles. Se contactó a Mar Ferrero con el fin de tener un punto de vista crítico y diferente sobre la ilustración y su experiencia como autora e ilustradora.

• **Walter Wirtz**
wwritz1@yahoo.com
Ilustrador

Animador y diseñador ilustrativo, graduado de Brooks College en Long Beach, CA con más de diez años de experiencia profesional en el medio. Adicionalmente, ha tenido participación activa en exposiciones colectivas, conferencias, campañas de branding y colectivos. Ha realizado historietas en el área de ilustración.

- **Luciano Saracino**
lucianosaracino@hotmail.com
Autor y guionista de la historieta infantil “Las aventuras de Fede y Tomate”.

Luciano Saracino nació en 1978 lleva casi cuarenta libros publicados a pesar de que los escribió todos en español, algunos pueden leerse en serbio, coreano, griego, yugoslavo, inglés, italiano, ruso, catalán, portugués y francés. Ganó un premio internacional de importancia y fue seleccionado en el libro Antología del cuento infantil argentino del siglo XX, además de viajar por diferentes lugares del mundo para contar lo mucho que le gusta imaginarse historias. Cuando no escribe libros para chicos se la pasa escribiendo dibujos animados, historietas, novelas, ensayos sobre cine, series de televisión, películas y hasta guías para viajeros.

4.2 Objetos de estudio:

Como objeto de estudio fue seleccionada la historieta infantil, del autor Luciano Saracino y desarrollado graficamente por Gerardo Baró. Seleccionado por ser un libro reconocido, ganador del premio Alija por mejor libro de historietas, por su historia e ilustraciones.

Historieta infantil:

- Las aventuras de Fede y Tomate
¡Hay que salvar a Tomate! No.1

Contenido: 48 páginas.

4.3 Instrumentos:

Para recabar la información de los sujetos de estudio se realizarán los siguientes instrumentos:

Entrevista a Gerardo Baró:

Se realizó una entrevista estructurada de preguntas abiertas vía email a Gerardo Baró, a través de la cual se pudo profundizar en su estilo y en la construcción de historietas infantiles, así como su aplicación en la historieta infantil: “Las aventuras de Fede y Tomate ¡Hay que salvar a Tomate!”

Entrevista a Mar Ferrero:

Se realizó una entrevista estructurada de preguntas abiertas vía email a Mar Ferrero, para poder obtener información sobre el uso de la ilustración y el diseño en material de literatura infantil, como influye la narración en la ilustración entre otros temas importantes, así como su proceso y aplicación en sus proyectos personales.

Entrevista a Walter Wirtz:

Se realizó una entrevista estructurada de preguntas abiertas vía email a Walter Wirtz, para obtener más información sobre la construcción en general de una historieta y así mismo conocer cual es el proceso para iniciar una historieta.

Entrevista a Luciano Saracino:

Se realizó una entrevista estructurada de preguntas abiertas vía skype a Luciano Saracino, para obtener más información sobre la importancia de crear los distintos perfiles para los personajes de una historia.

4.4 Procedimiento:

1. Se realizó una lista de temas posibles a investigar, se determinó como tema final: “
tomando en cuenta el interés personal del tema y por la ilustración infantil.

2. Teniendo el tema seleccionado, se procedió a realizar un planteamiento del problema se establecieron objetivos e interrogantes como base para el desarrollo de la investigación.

3. Se contactó al ilustrador Gerardo Baró para que compartiera de sus conocimientos, la experiencia en el tema y la aplicación que realizó en la historieta infantil. De igual forma se contactó a profesionales y expertos en el tema ya que están relacionados con la temática.

4. Se estableció el objeto de estudio realizado por Gerardo Baró, el cual fue elegido por la temática de historietas para niños.

5. Se desarrolló un listado de temas para recopilar información relevante, con esto se elaboró el contenido teórico de la investigación, se utilizaron distintos libros y fuentes de internet para la búsqueda de la información.

6. En base al contenido teórico se elaboraron instrumentos para entrevistar a los sujetos de estudio.

7. Se procedió a realizar las entrevistas a los sujetos de estudio así también como al experto Gerardo Baró vía correo electrónico.

8. Se realizó en base al contenido teórico una guía de observación para analizar a fondo la historieta infantil establecida como objeto de estudio.

9. Se procedió a realizar la observación tomando como base el contenido teórico, se colocó todo lo encontrado que Gerardo Baró aplicó en la construcción de la historieta infantil, colocando imágenes y una breve explicación.

10. Al tener finalizado todo el contenido teórico, resultados obtenidos de las entrevistas y análisis de los objetos de estudio se procedió a realizar la interpretación y síntesis de acuerdo a los objetivos planteados.

11. Se procedió a responder objetivos por medio de las conclusiones y se realizaron las recomendaciones.

12. Se enlistaron las referencias bibliográficas y electrónicas utilizadas según normativa APA.

13. Se colocó en anexos los instrumentos utilizados para el anterior proceso.

14. Se redactó la introducción de la investigación.

Contenido Teórico



5.1 Historieta Infantil:

5.1.1 El origen de la historieta y la industria periodística:

Según Acevedo (1998) el origen de la historieta, inicia a lo largo del siglo XIX, en Europa y en Estados Unidos de Norteamérica, los periódicos utilizaron diversos incentivos para atraer a mayor número de lectores y ejercer así el control del mercado; narración detallada de crímenes, aventuras y otros sucesos sensacionalistas, dieron lugar al denominado <<periodismo amarillo>>. El creciente número de lectores demandó la modernización de los sistemas de impresión, tiraje y distribución propios de la nueva industria.

El periodismo norteamericano vio favorecida su expansión con dos episodios políticos: la guerra con México y la guerra de Secesión, frente a los cuales se perfeccionaron rápidamente los sistemas informativos. Los nuevos inventos también impulsaron esa expansión: las palomas mensajeras debieron ceder paso al telégrafo, al atendido de cables trasatlánticos, al teléfono. Alentado, además, por la cada vez mayor publicidad comercial, el periodismo norteamericano se convirtió, hacia el último cuarto de siglo, en el más vivo y ágil del mundo.

En ese marco, en la última década del siglo pasado, dos hombres de empresa se enfrentaron en una colosal lucha comercial; Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst. Su campo de batalla era el periodismo y entre sus objetivos,

además del negocio, estaba la presión sobre el poder político, económico y social.

En su afán por hacer más atractivo su periódico, el New York World, Pulitzer publicó desde 1893 un suplemento dominical con una página a todo color. En esta página, en 1895, apareció una viñeta debida al dibujante Richard Outcault, que describía escenas pintorescas de barrio popular de Nueva York y que tenía por personaje principal a un niño vestido con un largo comisión de dormir. Este niño se convirtió en personaje permanente del suplemento mencionado, llegando a ser conocido como Yellow Kid por ser de color amarillo su comisión. Para hacer hablar a sus personajes, Outcault incluía textos en letreros, paredes, la propia comisión del Yellow Kid y en esa convención gráfica que iría afirmando progresivamente sus caracteres: el globo, elemento específico de la historieta.

En 1896, Hearst logra conquistar a Outcault, quien pasa con su Yellow Kid al The New York Journal. Pulitzer encargó entonces al pintor George Luks para que continuase dibujando con idéntico estilo al mismo personaje en el New York World. ¡Un mismo personaje publicado a la vez en dos diarios distintos y hecho por dibujantes distintos.

De esta manera, utilizada por los magnates de la prensa, acogida con entusiasmo por un vasto público, entre jalones y actos de piratería comercial, se inició la historia de la historieta.

Esta breve reseña tiene un fin: estudiar a la historieta en tanto medio masivo que surgió durante la etapa de expansión del capitalismo. Este hecho permite comprender los factores que condicionaron las formas y los contenidos de las historietas.

La historieta debió sujetarse al espacio que le asignaba el periódico; al dibujante le correspondía administrar estéticamente ese espacio, atendiendo a las posibilidades técnicas de impresión así como a los ritmos narrativos que quería lograr.

Si el aspecto de su fabricación resulto decisivo para las formas que adoptó la historieta, el aspecto de su comercialización lo fue para sus contenidos.

Primera mitad del siglo XX: el imperio de las historietas norteamericanas:

En el año 1909, Hearst creó el International News Service, la primera Agencia especializada en producir material literario, artístico y para el entretenimiento: historietas, anécdotas, crucigramas, etc. Esta Agencia surtía exclusivamente a los periódicos de Hearst. En 1915, también bajo el dominio de Hearst, se creó una nueva agencia de ese tipo: el King Features Syndicate se convirtió en unos años en el más importante distribuidor de historietas.

Paralelamente al King Features Syndicate, existieron otros Syndicates menores, todos los cuales difundieron las

historietas norteamericanas por casi todo el mundo. Este hecho acarrió consigo dos consecuencias principales:

1. La estandarización de las historietas, eliminando los aspectos que pudieran provocar rechazo en países con otras costumbres (había que cuidar la relación con la clientela).
2. La imposición de las historietas norteamericanas sobre las historietas locales, muchas en ciernes, de otros países.



Mutt and Jeff. Por Bud Fisher, nacido en 1907 (la presente muestra es de 1915). El encanto de las primeras historietas fue debilitándose ante la estandarización impuesta por el mercado capitalista, aunque algunos autores de talento lograron hacer sobrevivir su genio.

Conquistando los nuevos mercados, el segundo paso era mantenerlos; se prefirió actuar sobre seguro, haciendo de la estandarización una característica y de la actitud conservadora una norma. Bonachonas o dramáticas, las historietas fueron siempre respetuosas de las instituciones y valores tradicionales. Al igual que otros medios de comunicación, las historietas norteamericanas propagaron por otros países las ideas, costumbres, expresiones, etc. Propias del esquema del American way of life (bien entendido: estilo de vida capitalista yanqui).

La mayor parte de los países receptores, carentes aun de una sólida escuela en el nuevo género, aceptaron jubilosos las historietas importadas. Los periódicos de estos países las compraban porque, además de su bajo costo (comprar un cartoon a un sindicato les resultaba más barato que pagarle a un dibujante por sus originales), el modelo que propugnaban las historietas norteamericanas era coincidente con los esquemas de los dueños de los periódicos.

La gran crisis del año 1929 (a la que siguen los años de la Gran Depresión) y la Segunda Guerra Mundial, fueron episodios que sacudieron a los Estados Unidos de Norteamérica y es de entender que ellos se reflejara con mayor o menor evidencia en sus historietas: durante los años de la crisis, la historieta desarrolla un sugestivo proceso de signo inverso, llegando a considerarse estos años como <<la Época de Oro de la Historieta>>; y, durante los años de la Segunda Guerra Mundial, son varios los dibujantes que, desde el papel, combaten por las Fuerzas armadas norteamericanas.

Hacia el final de la mitad del siglo surgieron algunas historietas que manifiestan una conciencia y sensibilidad distintas: <<Pogo>> (1948), <<Peanuts>> (1950), <<B.C.>> (1958).. Entre otros, despiertan el interés de un público más intelectual. El surgimiento de estas historietas no es casual; en el momento en que el grueso de las historietas norteamericanas alcanza su fin de ciclo, en una minoría de ellas se manifiesta el espíritu de una nueva época. Pero, esa nueva época, ya no tendrá como eje principal Norteamérica.

En lo que respecta a los primeros 50 años del siglo XX, nos hemos circunscrito a la historieta norteamericana. En otros países, como Argentina, España, Francia e Italia, el género cuenta también con excelentes cultores. Pero, en el mercado internacional, son los Sindicatos norteamericanos lo que mantienen el monopolio: Superman <<y sus amigos del alma>> ejercen incluso en las provincias apartadas. Es en atención a ese dominio que hemos centrado nuestra visión.

Segunda mitad del siglo XX: La nueva historieta:

En la segunda mitad del siglo XX el panorama comienza a variar sustantivamente. Una primera diferencia podemos advertirla en los nuevos títulos que, procedentes de diversos países, se hacen presentes en el mercado internacional.

Las nuevas historietas, surgen, concretamente, a partir de la década del sesenta. No constituyen un movimiento único, sino que presentan diversas características, según su propio contexto.

En Italia, Francia y España, así como en otros países de Europa, aparecen <<Diabolik>>, <<Neutrón>>, <<Valentina>>, <<Asterix>>, <<Barbarela>>, etc. Paralelamente al interés que despierta el género en algunos intelectuales; por estos años se editan libros y revistas sobre la historieta, y se organizan grupos para su análisis y crítica.

También en algunos países de América Latina, como Argentina, Brasil y México. Se realizan nuevas historietas (<<El eternauta>>, <<Ernie Pike>>, <<Los supemachos>>, etc.) que plantean un mayor nivel de participación. Atrás va quedando la concepción de la historieta como simple objeto de entretenimiento; asumiendo ese rasgo, se comunican otros elementos.

En los países socialistas, se producen historietas que desarrollan posiciones ideológicas opuestas a las difundidas por la historieta tradicional. A partir de la década del setenta, se concretan los esfuerzos por formar un movimiento de historietistas con una nueva conciencia de su papel: como el grupo P.ELLE, que impulsa la agencia Prensa Latina, que alberga a creadores de los distintos continentes. Una experiencia muy importante fue la desarrollada por la editorial chilena Quimantú (mayo 1971 – septiembre 1973), que reunió a varios dibujantes y especialistas en ciencias de la comunicación que produjeron historietas de signo auténticamente popular. (El Manque, Los 5 de la aurora, La Firme, etc).

En Norteamérica, así como en otros países de avanzado desarrollo industrial, aparecen historietas clandestinas que paulatinamente van afirmando su presencia; son las historietas underground (subterráneas), de argumentos y formas agresivas, expresión y protesta que pone en evidencia los aspectos deshumanizantes de la sociedad de consumo. Mientras tanto, por los canales comerciales ordinarios, cunden las historietas de superhéroes que relevan a los fatigados héroes de décadas anteriores. No obstante, tras el <<boom>> inicial, las historietas de superhéroes ven debilitando su interés; han caído vencidas por la estandarización que impone el mercado.

La mayoría de las nuevas historietas expresan el espíritu de su tiempo: los intentos por construir un nuevo hombre, una nueva sociedad. A esta tarea concurre también un nuevo tipo de historieta, surgido en la década del 70: la historieta popular. Es especialmente interesante porque significa una nueva alternativa desde el nivel infraestructural; elaborada generalmente por aficionados, con intenciones diametralmente opuestas a las del mercader o industrial capitalista, busca llegar con un mensaje liberador al lector, quiere incentivar a su conciencia, alentar su acción en el medio en que vive. Los historietistas populares no se detienen ante las dificultades que supone el acceso a una tecnología costosa; recurren al mimeógrafo, al duplicador manual, al gelatinógrafo, etc. Y es que las tareas que tiene el historietista popular no pueden esperar; son las tareas del luchador social. Es por eso que, casi siempre, el historietista popular está vinculado a una organización popular. La necesidad de dar repuestas al sistema

opresor no significa el cancela miento de la investigación y comercialización. La necesidad de dar respuesta hace que se comience ya. El progreso significa siempre un proceso, en este caso indesligable del objetivo: contribuir al desarrollo del movimiento popular.



Rius, título: Los agachados.

En cuanto a la historieta tradicional, pese a la mediocridad y estancamiento que caracteriza gran parte de ella, continua siendo leída por un extenso público. Sin embargo, ya no ejerce el monopolio: las nuevas historietas le disputan posiciones en distintos lugares del mundo, ganando a un sector cada vez más amplio que no busca el llano entretenimiento cuanto una obre que le de elementos para participar.

La diversidad de historietas existentes es un signo del desarrollo que ha alcanzado el género. Se trata de varias líneas, que pueden realizar descubrimientos, avances, como también sufrir rémoras y desviaciones. Vinculada íntimamente a los procesos sociales, la evolución de la historieta depende de cómo la asuman autores y editores, y de la relación que se entable con los lectores, relación definitoria, sentido último de la historieta.

5.2 La narrativa:

Según Amparo (2000) El género narrativo es una expresión literaria que se caracteriza porque se relatan historias imaginarias o ficticias (sucesos o acontecimientos) que constituyen una historia ajena a los sentimientos del autor. Aunque sea imaginaria, la historia literaria toma sus modelos del mundo real. Esta relación entre imaginación y experiencia, entre fantasía y vida es lo que le da un valor especial a la lectura en la formación espiritual de la persona.

El narrador es la persona que presenta la narración; él es el encargado de dar a conocer el mundo imaginario al lector, el cual está formado por personas que realizan acciones dentro de un espacio determinado y que suceden dentro de unos límites temporales precisos.

La diferencia fundamental entre el mundo real y el de la narración, radica en el hecho de que nuestro mundo es evidente, en cambio en una narración el mundo es también artísticamente real, pero no existe verdadera y exteriormente, sino que es creado a través del lenguaje, es decir, el mundo narrativo es un mundo inventado. Este mundo creado está formado por personajes, acontecimientos, lugar y tiempo en que suceden los hechos.

Una narración es el relato de unos hechos reales o imaginarios que les suceden a unos personajes en un lugar. Cuando contamos algo que nos ha sucedido o que hemos

soñado o cuando contamos un cuento, estamos haciendo una narración. En sentido literario, la narración constituye uno de los principales procedimientos utilizados en obras narrativas como la novela, el cuento, la leyenda...

Sin embargo, el autor utiliza dentro de la narración otros procedimientos:

- La descripción para dar más viveza a lo narrado.
- El diálogo para hacer hablar a los personajes.
- La exposición para presentar alguna idea o dar alguna información.
- El monólogo para presentarnos los pensamientos y reflexiones de un personaje que habla consigo mismo, en primera persona.

El narrador y el punto de vista:

El narrador no debe confundirse con el 'emisor' o autor real del texto. El narrador es la 'voz' que ordena y cuenta los hechos desde una 'mirada' concreta de los mismos (punto de vista) y, en ocasiones, introduce comentarios. Según el punto de vista desde donde actúa el narrador tenemos:

NARRADOR INTERNO o en primera persona. Un personaje cuenta la historia. Presenta dos variantes: narrador protagonista y el narrador personaje, secundario o testigo.

NARRADOR EXTERNO. La historia se cuenta desde fuera porque el narrador no participa en ella y narra en

tercera persona. El narrador externo puede ser:

1) Narrador omnisciente: actúa como si conociera todas las circunstancias del relato, hasta el punto de saber qué es lo que sienten, piensan y sueñan los personajes.

2) Narrador objetivo: se trata de un narrador imparcial u objetivo que actúa como lo haría una cámara cinematográfica. Relata sólo lo que ve.

3) Narrador editor: El escritor finge que la obra no la ha escrito él, sino que la ha encontrado escrita y se limita a editarla. A veces se finge que son cartas las que el autor dice estar publicando.

5.2.1 ¿Qué es una historia?:

Según Eisner W. (1996), La narración de historias se encuentra relacionada con el comportamiento social de los grupos humanos de la antigüedad y modernos. Las historias en la antigüedad se usaban para hablar sobre valores morales o para entretener. La narración de una historia requiere habilidad.

Eisner W. (1996) Menciona que toda historia cuenta con una estructura. Una historia tiene un principio, un fin y un hilo de acontecimientos que se apoya sobre un armazón que lo mantiene todo unido. Ya sea texto, película o comic, la estructura siempre será la misma.

Una estructura tiene la función de ser la guía para mantener el control de la narración, puede mostrarse por medio de una gráfica con variaciones, pues tiene pautas entre el principio y el fin.



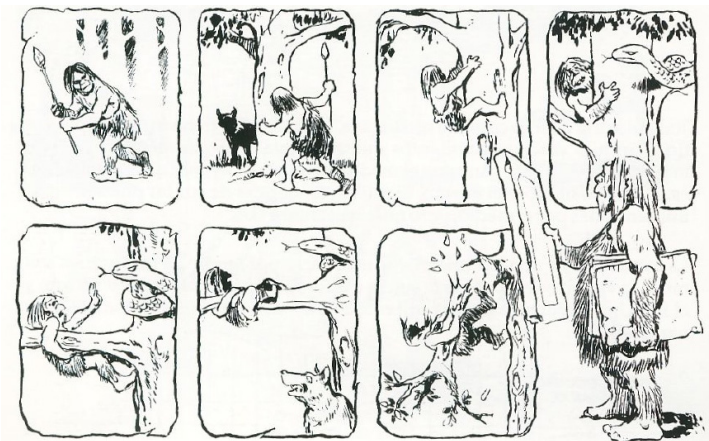
Will Eisner, título: Historia de la narración

En el siguiente ejemplo se muestra una historia de solo imágenes, se puede ver que solo es un conjunto de pensamientos, fantasías y diferentes ideas que aún no están estructuradas.



Will Eisner, título: Historia de la narración

Cuando se cuenta de manera ordenada se convierte en una historia.



Will Eisner, título: Historia de la narración

5.2.3 La función de la historia:

La historia cumple con la función de ser la base para transmitir información de una manera sencilla. Se pueden relatar por medio de la historia, ideas abstractas, conceptos científicos, imaginarios, entre otros.

En la siguiente imagen se muestra como se puede explicar una historia por medio de texto e imágenes en una estructura.



Will Eisner, título: Función de la historia.

5.2.5 La imagen como herramienta de la narración:

Imágenes estereotipadas:

Eisner W. (1996) menciona que en el diccionario estereotipo se define como una imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable. El término estereotipado se aplica a los gestos, formulas, expresiones, etc., que se repiten constantemente. Una de las funciones de la historieta es mostrar de alguna forma que detalle la conducta de los humanos. En los dibujos se reflejan ciertas características, se usa para visualizar una idea o proceso.

En las historietas, los estereotipos se sacan de unas características físicas comúnmente aceptadas y asociadas a un oficio. Dichos estereotipos se vuelven iconos y se usan como parte del lenguaje de la narración gráfica.



Will Eisner, título: Estereotipos

En una película se dispone de tiempo para mostrar a un personaje ejerciendo un trabajo. En la historieta, el tiempo y el espacio son escasos.

El arte de crear una imagen estereotipada para el propósito de la narración requiere una cierta complicidad con el público y el reconocimiento de que toda sociedad dispone de su serie de estereotipos aceptados. Y luego están los que trascienden los límites culturales.

Así, el dibujante de cómics tiene a su disposición todo ese mundo de estereotipos. Para hacerse entender convenientemente, el narrador debe saber todo aquello que se tiene por universalmente válido.

A continuación algunos estereotipos:



Will Eisner, título: Estereotipos

Algunas de las características humanas se reconocen por la apariencia física. En las que se ven arriba, el lector capta un mensaje en cada imagen convencional. Al momento de crear personajes es importante comprender por qué el uso de tipos comúnmente aceptados llega a concebir una respuesta que refleja al lector.

En la narración gráfica no se dispone de mucho tiempo ni de mucho espacio para desarrollar los personajes. El uso de esos estereotipos basados en animales acelera la comprensión del lector y procura al narrador una excelente herramienta para explicar la manera de actuar de sus personajes.

El diálogo y la imagen:

Según Eisner W. (1996) En la historieta, no se sabe claramente si se leen antes los diálogos o si se contempla el dibujo de primero. Tampoco es seguro que su lectura se realice al unísono, leer palabras y ver los dibujos son dos procesos que transcurren en pensamientos diferentes. Pero el caso es que imagen y diálogo se apoyan el uno al otro, siendo éste un aspecto capital de la narración gráfica.



Will Eisner, título: El diálogo y la imagen

5.2.8 El guionista y el adaptador gráfico:

Eisner W. (1996) Dice que cuando el autor escribe su guión de historieta describiendo los perfiles psicológicos de un personaje, lo hace con la esperanza de que el dibujo cumplirá con sus explicaciones.

A continuación se muestra la tarea a la que se enfrenta el dibujante que va a realizar un guión de una historia policiaca que se centra sobre todo en una persecución.

Viñeta 1

Escena

El detective entra por la izquierda. Cojea un poco (una antigua herida de guerra). En su rostro curtido se pueden leer los años de lucha, dolor y fracasos. Sus ojos, de un azul acerado, recorren la estancia con esa mirada propia de las fieras salvajes. Este hombre ya ha matado. Hierve de rabia por haber sido introducido en el caso tan tarde. Oculta su cólera, pero le traiciona un tic nervioso de los músculos de la mandíbula.

Plano medio del comisario y de los inspectores, algo incómodos, contra la pared de la oficina.

Bocadillo:

Dick: HE RECIBIDO SU MENSAJE, COMISARIO. SI QUIERE QUE LE SAQUE LAS CASTAÑAS DEL FUEGO, DIGA A ESOS TIPOS QUE SE VAYAN.

Comisario: LA SITUACIÓN ES MUY DELICADA, DICK.

Will Eisner, título: El guión

El guión procura al dibujante una descripción psicológica del personaje, con la esperanza de que el personaje dibujado encarna esas características

El dibujante se pregunta constantes cuestiones sobre que aspectos debe resaltar para poder ilustrar claramente lo que el guionista escribe y explica en el guión.



Claro está que se puede describir la personalidad del personaje mediante ligeros toques repartidos por las viñetas siempre y cuando no se interfiera en el ritmo de la narración. Otra solución consiste en incluir una viñeta de texto que describa las particularidades del héroe. Todo ello depende del espacio disponible.

La historieta es un medio completamente formado de imágenes fijas; carece de sonido y de movimiento. La escritura debe tener en cuenta esas restricciones.

El guionista también debe considerar la capacidad del dibujante. Los autores tienen que poder transmitir emociones. No es nada fácil mostrar los gestos y posturas cuando no se cuenta con el movimiento del cine. En la historieta, las imágenes que “cuentan” deben extraerse del hilo de la acción y ser “congeladas”.

El éxito narrativo de una historieta sólo puede apreciarse cuando el texto ha sido adaptado en imágenes. Por consiguiente, el guionista debe saber sortear los obstáculos que se encuentran en el camino previo a la publicación.

En el caso del trabajo guionista y dibujante pueden haber variantes entre lo que se quiso explicar en el guión con los dibujos ya realizados. Hay muchas posibilidades que el resultado final sea diferente a lo que se espera. A continuación un ejemplo que muestra gráficamente como puede ser esta relación entre los dos profesionales.



Will Eisner, título: Dibujante, guionista y editor.

5.2. 9 La idea:

Según Eisner W. (1996) El público se interesa por las aventuras de los personajes con los que puede identificarse. Se produce algo muy personal cuando el lector comparte el punto de vista y la experiencia de uno de los protagonistas y el lector vive los sentimientos y sensaciones de los protagonistas.

Para el narrador gráfico, la situación más consistente es la de un personaje modelo, de características bien definidas, metido en una apasionante aventura. Si la historia es de aventura, el narrado se limita a plantear al personaje una serie de pruebas. El lector siempre esperara a que la historia tenga problemas lo cual hace que sea mejor la historia. El sentimiento de intriga, suspenso, miedo, entre otros se identifican como la acción de la historia.

Cada uno de las características psicológicas es importante para la formación física de los personajes, como la fuerza, visión, etc. El guionista crea diferentes sucesos o escenas dramáticas en las que se ve involucrados los personajes, para ellos los ilustradores realizan efectos especiales gráficos, enfoques impactantes, con estos aportes el narrador puede volver atractiva una historia de acción.

5.3 El proceso creativo:

5.3.1 Concepto:

Según Zeegen (2009) menciona que es importante que el ilustrador tenga la capacidad de crear imágenes que se sustenten sobre un pensamiento creativo fuerte y que proporcionen ideas capaces de resolver un problema.

La ilustración es, en su forma más simple, una forma de llenar una página para que tenga un buen aspecto, pero sin proporcionar conocimiento alguno sobre el tema que ilustra. En el mejor de los casos, la ilustración empuja al receptor a pensar, a obtener más información del texto que tiene ante sí y a intentar comprender y conocer el tema más a fondo. Las grandes ilustraciones son como grandes historias o narraciones, requieren que el receptor se involucre activamente para comprender el mensaje entero. El concepto puede parecer escondido en un primer momento, pero se transmite con éxito cuando el receptor desglosa la imagen. Una gran ilustración es la que se consigue unir un diseño excelente con un método y pensamiento creativo.

Mantenerse al día respecto a los cambios estilísticos puede ayudar al ilustrador a ir por delante en la carrera, menciona Zeegen. Sin embargo, muchos de los ilustradores que han sobrevivido al paso del tiempo y han conseguido trabajar durante diversas décadas son aquellos que han producido imágenes que requieren algo más que una simple mirada rápida del receptor. La combinación de buenas ideas y una ejecución excelente puede asegurar que la audiencia

siga apreciando el trabajo de un ilustrador, incluso mucho después de que las modas y las tendencias hayan cambiado.



Adam Q (2015) Titulo: Depression in the city
Para: Invivo Magazine - Conceptual illustration

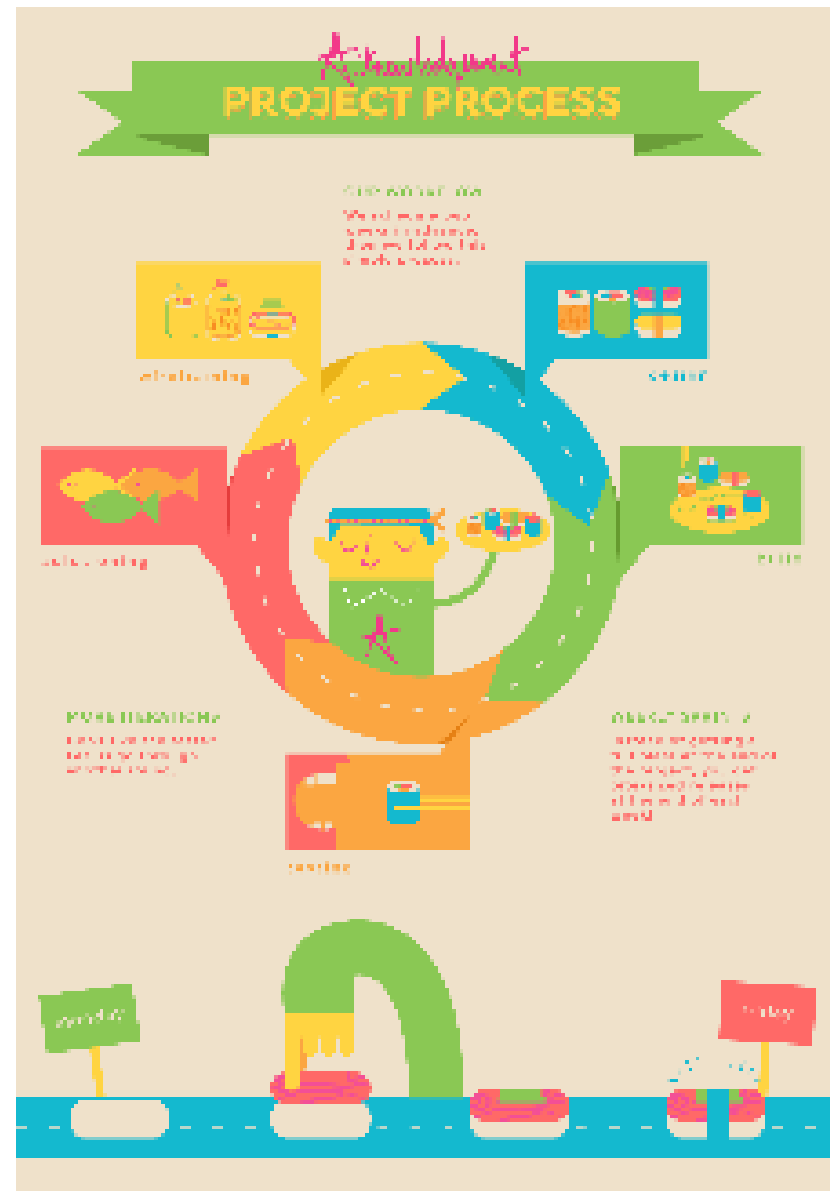
Ideas para crear conceptos según Zeegen (2009):

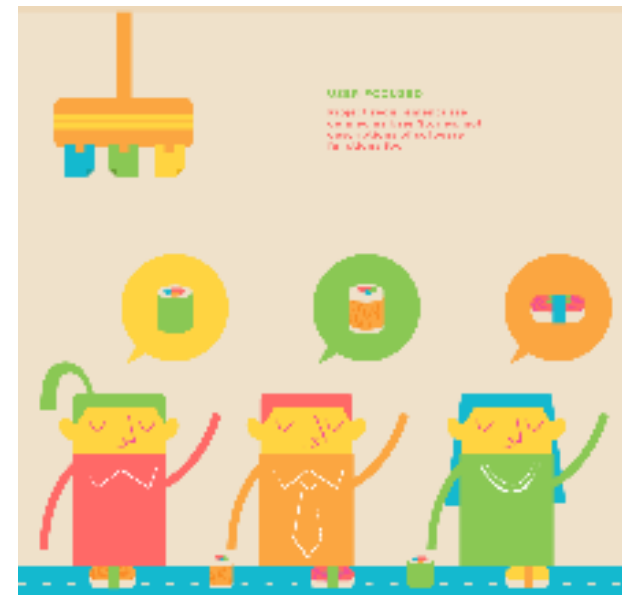
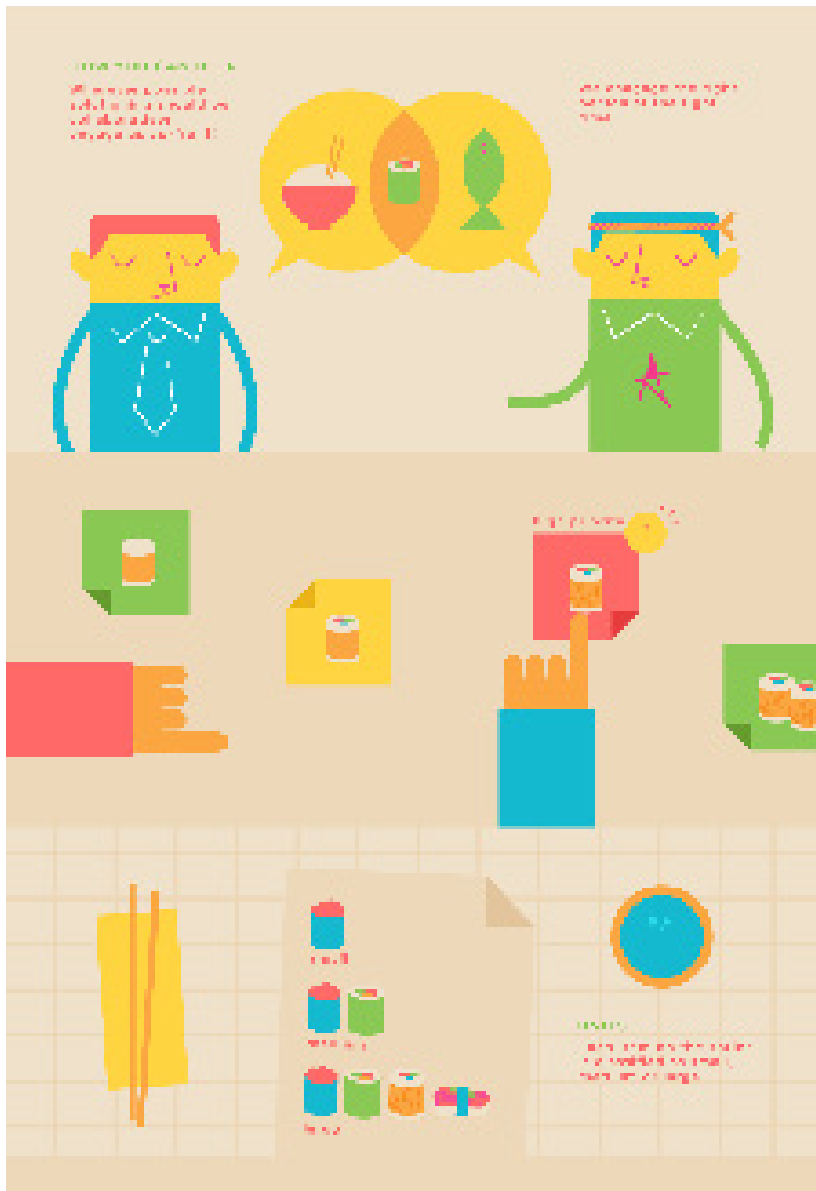
- Usar un bloc de notas para registrar ideas y pensamientos de forma intuitiva y automática.
- Llevar siempre un bloc de notas y un bolígrafo o un lápiz; la inspiración puede llegar en los lugares y tiempo menos esperados.
- Anotar las ideas utilizando el lenguaje que mejor se adapte a cada una de ellas, sea escrito y visual.
- Anota información suficiente de modo que recuerdes las ideas, por meses, o incluso años, más tarde.
- Anota la fecha de las entradas; ya que ayudará a recordar el contexto en el cual surgió cada pensamiento.
- Tomar nota de localizaciones, materiales de referencia, títulos de libros, citas importantes, etc.

5.3.2 El brief:

El primer aspecto importante que debe conocer el ilustrador es el pensamiento creativo que debe iniciar con el brief de un nuevo proyecto. El brief inicial es el punto en el cual se reúne la información básica sobre el proyecto. Saber en dónde va a aparecer la ilustración impresa, a qué tamaño y si va a publicarse en color o en blanco y negro son algunos aspectos que debe recopilar un brief.

Es esencial tener claro cuáles son los plazos de entrega de los bocetos y de cuánto tiempo se dispondrá para completar el arte final.





Giulia Ponti (2015) Título: Agile Process
Brief: I used a sushi analogy to explain how efficient Agile is.

5.3.3 Documentación:

Zeegen (2009) aconseja que sea cual sea el tipo de encargo, es recomendable investigar en profundidad el tema sobre el que trata el texto. La búsqueda en internet, librerías o bibliotecas nos proporcionara más información de la que puede cubrir el artículo en cuestión. Cuanta más información tengamos sobre el tema, mejor visualizaremos nuevas vías de pensamiento.

Inciar el proceso de investigación y empaparse de información relacionada con el tema a trabajar ayudará a disparar la generación de ideas. Un aspecto clave del proceso creativo consiste en tener la mente entrenada y no temer afrontar procesos creativos lentos

Métodos de documentación:

- Internet como herramienta de documentación:

El internet permite acceder a paginas web que proporcionan referencias visuales en un instante y de las que se puede obtener información practica con sólo unos cuantos clics.

- Diccionario de sinónimos:

Jugar con las palabras y sus significados puede ser un buen punto de partida y proporcionar soluciones a aquel ilustrador al que le gusta crear imágenes escarbando en el lenguaje. Simplemente invirtiendo el tiempo en investigar las palabras y su significado pueden obtenerse resultados interesantes e inspiradores.

- Google:

Google se ha convertido en la herramienta de documentación más importante de la red. La facilidad con que permite a acceder a páginas o referencias donde se menciona determinado tema se suma a la agilidad para mostrar en breves instantes un amplio abanico de fotografías e ilustraciones relacionadas con la palabra clave que buscamos.

- Diagramas:

Los diagramas pueden ser particularmente prácticos cuando se trabaja con un grupo complejo de conceptos o con información difícil de definir visualmente. Se inicia anotando temas o titulares que se desea investigar. Al investigar habrá posibles conexiones entre temas o posibles ideas, puede crearse enlaces visuales

que ayudaran a definir y clarificar los pensamientos y convertirlos en conceptos más concretos.

- Tablas conceptuales:

Algunos ilustradores usan el método de crear una tabla a partir de bocetos y de elementos efímeros que han recopilado. Se debe elaborar un conjunto de imágenes que tengan relación al tema con el cual se podrá tener una visual más general del estilo del trabajo.

Las tablas conceptuales pueden recoger colores, formas, tonos y texturas, pero también se puede utilizar para agrupar objetos visuales y construir la escena de trabajo.

- Metáforas:

Una metáfora puede consistir en una palabra o una imagen y no tiene que verse o leerse literalmente, sino que funciona como una comparación. Puede describirse como metáfora el uso de símbolos o formas de discurso que no representan cosas reales.

- Recopilación de ideas:

Este método consiste en hacer una lista de palabras relacionadas con el tema del proyecto. Al finalizar la lista, señalar las palabras que parecen estar cargadas de significado y que pueden añadir algo a las ideas.

Zeegen (2009) señala que la primera recopilación de dibujos se reconoce como los primeros pasos hacia la visualización del lenguaje escrito; puede que no sean la clave para la ilustración definitiva, pero son la base con los que se construirá la ilustraciones posteriores.

5.3.4 En busca de la inspiración:

La inspiración necesaria para desarrollar un proyecto o para crear las ideas que contiene no proviene únicamente de la investigación del tema que se tiene. Un ilustrador debe estar constantemente buscando inspiración, materiales de referencia y recursos. La acción de buscar y recopilar constantemente forma parte del estilo de vida de un ilustrador. Es importante dedicar un tiempo a entrar al mundo de la biblioteca e informarse sobre temas relevantes actuales o datos importantes del pasado que marcaron la historia del diseño.

Hay muchas maneras de poder encontrar la inspiración, pero hay unas más importantes como encontrar un entorno creativo positivo puede ayudar en el proceso creativo de generar ideas. Otro aspecto importante es organizar el espacio de trabajo, ayuda a conseguir un poco de espacio fresco en el cual pensar. Cuanto más tiempo se practican y se convierten en hábitos será más fácil reconocer el sistema de concentración en el cual se adaptara para encontrar un pensamiento creativo.

5.3.5 El bocetaje:

Al encaminar un conjunto de ideas, conceptos se procede a crear bocetos los cuales se envían al cliente. Para complementar el bocetaje es esencial redactar una explicación sencilla y concisa del trabajo con la que describa la idea y los detalles que se modificaran en el proceso de transformación del boceto en original. también se debe destacar los elementos claves del brief que parecen ser los más importantes de explorar y expandir. El bocetaje ayudara a pre visualizar el resultado final, tiene de ventaja que se pueden realizar cambios, puede el cliente dar aclaraciones no dichas o dar críticas que pueden ser constructivas o generar más ideas. Un ilustrador debe siempre proporcionar un punto de vista y una perspectiva diferente a un proyecto, defenderlo y confiar en el trabajo que se realizó.



5.4 La Ilustración:

5.4.1 Orígenes de la ilustración:

De acuerdo a Sanmiguel (2003) Los antecedentes de la ilustración tal como se conocen actualmente son las miniaturas con que las artistas medievales decoraban los manuscritos, al tratarse de obras originales elaboradas manualmente, su efecto es similar a las modernas técnicas de reproducción que permiten una perfecta fusión entre el texto y la imagen.

Después de la invención de la imprenta, los grabados se realizaban siempre sobre madera e incorporaban imagen y texto en una misma plancha. Hasta que en el siglo XIX esta técnica de grabado no facilitaba la realización de detalles; cierta precisión fue una consecuencia del grabado en plancha metálica que obligaba a imprimir por separado imagen y texto, lo que llevo a la moda de las ilustraciones independientes a toda la página y las obras de gran formato.

Como siguiente innovación fue la ilustración en piedra litográfica creada en el año 1798, esta se diferenciaba de los grabados antiguos que debían ser coloreados a mano, así fue como llevo a la impresión en colores, antecedente de las modernas técnicas de fotograbado. Durante el siglo XVIII hubo un gran impulso que tomo la ilustración de libros, que llevo también a las revistas y publicaciones periódicas. Luego en Inglaterra aparece un nuevo género, la sátira política y social, que se convierte en una de las formas de ilustración más populares del mundo moderno.

En la segunda mitad del siglo XIX es la época donde se destaca el esplendor de la ilustración narrativa; así mismo es el auge de la ilustración de carteles y de todo tipo de propaganda gráfica. La ilustración modernista se distingue por la utilización de colores vivos, formas curvilínea, entre otros. A mediados del siglo las tendencias llevaron a movimientos de cultura popular urbana y a los productos del mercado de consumo que fue el movimiento Pop Art. Actualmente de todos los campos que requieren de ilustradores, revistas, periódicos son los que ofrecen posibilidades al trabajo experimental o vanguardista.

5.4.2 Tipos de Ilustración:

A continuación una clasificación de tipos de ilustración con la cual se muestra una visión lo suficientemente amplia del campo que cubre la especialidad.

La ilustración conceptual:

La ilustración conceptual puede no basarse en un texto, dato o información, sino que se desarrolla una idea personal nacida de las consideraciones que hace el ilustrador acerca del tema que se propone ilustrar, según Sanmiguel (2003).

La ilustración conceptual es esencialmente creativa y su éxito se da a través de la originalidad del estilo del ilustrador, ya que representa las ideas generales y no hechos en particular; es importante que el ilustrador conozca la línea editorial de la publicación para encajar su trabajo en ella. La imagen conceptual debe ser gráficamente captada con mucha rapidez, siempre el estilo del ilustrador debe tener calidad gráfica. Este tipo de ilustración crea un clima de lectura o da expectativas al lector acerca de lo que puede encontrar en el texto.



Adam Quest (2011) Titulo: Runs in once blood
Take Me Magazine - Conceptual illustration

Ilustración decorativa:

Según Sanmiguel (2003), la ilustración decorativa es la que acompaña los textos para embellecer la página. Estas son ilustraciones marginales que enriquecen el diseño gráfico de la publicación, se utilizan en guardas, formas abstractas o manchas, objetos o detalles que aparecen mencionados en el texto, etc.

La ilustración decorativa es también un refuerzo de los contenidos explicados, incluyendo detalles que tengan una especial gracia visual.



Mary Kate McDevitt (2014) Título: Texas Medicine Magazine Cover
Texas Medicine Magazine Cover - Decorative illustration

Ilustración del comic:

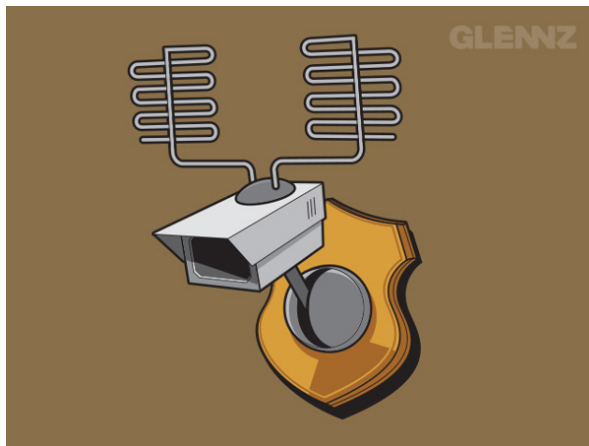
De acuerdo a Sanmiguel (2003) Cualquier ilustrador debe ser capaz de interpretar un guion y plasmarlo de forma no muy distinta de la técnica cinematográfica, además de crear personajes perfectamente caracterizados. El ilustrador de comics no ilustra un libro, sino que lo realiza por completo.



Manu Ripoll (2014) Título: ESTRAPERLO
Comic project - comic illustration

Ilustración de humor gráfico:

Según Sanmiguel (2003) Este tipo de ilustración es una de las más especializada de todas, porque transmite el ingenio y el humor de un individuo a través de un grafismo personal, por lo general caricaturesco, es decir, se trata de un tipo de ilustración en la que los aspectos técnicos quedan completamente subordinados al ingenio y el talento personal del ilustrador.



Glenn Jones (2013) Titulo: Glennz Tees Concepts humor illustration

Ilustración publicitaria:

La ilustración publicitaria tiene la función de acompañar o dar forma y personalidad a una marca comercial o un producto, o también a anunciar un acontecimiento. El objetivo principal, lo fundamental de la ilustración publicitaria es su inmediato y eficaz impacto visual, según Sanmiguel (2003).

De acuerdo a Tappenden (2004) las campañas publicitarias constan de muchas disciplinas creativas y el trabajo en equipo puede asegurar el éxito. Pero el pedido para el ilustrador puede ser específico y el proceso consta de varias revisiones para un resultado final.

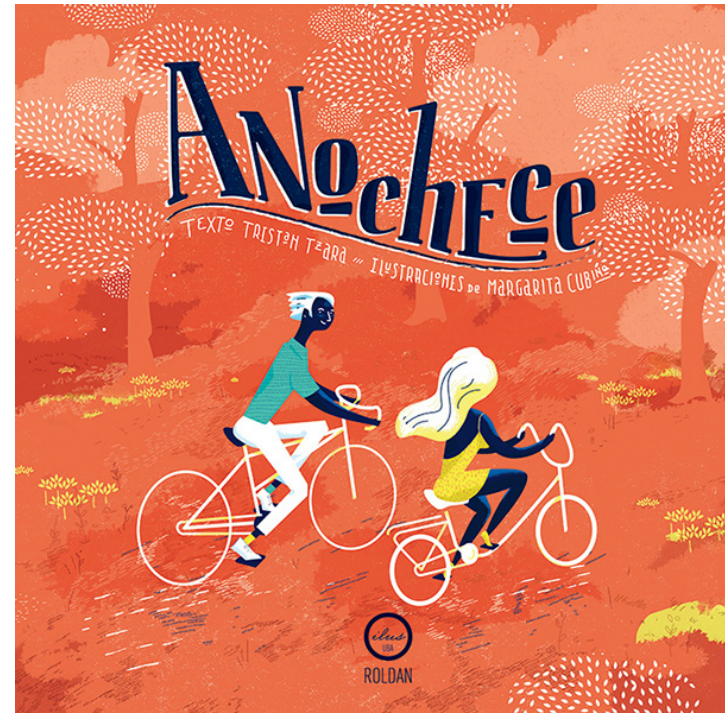


Karim Khalaf (2014) Titulo: Coca Cola Easter publicity illustration

Libro Ilustrado:

El principio de la educación estética de los niños está vehiculado, en parte, por el libro ilustrado. En los últimos años, este tipo de obra ha experimentado un auge extraordinario en catidad y calidad y ofrece a los niños abundantes modelos para adentrarse en el mundo de la lectura de la imagen y para la aproximación al mundo del arte por la calidad del lenguaje gráfico, la conjunción de texto, diseño e ilustraciones.

Weiss (2002) habla de Uribe, quien señala que existe una tensión inherente al libro ilustrado que él denomina “el diferente ritmo de lectura de las imágenes y el texto. El texto impulsa hacia adelante, se desea avanzar, saber qué va a suceder, por lo que se lee cada página y se quiere pasar a la próxima. Las imágenes, por el contrario, detienen, obligan a explorar la página, a descifrar, a relacionar.” De modo que el relato plástico también se puede leer.



Tristan Tzara (2014) Título: Anochece
Libro ilustrado, texto poético.

Ilustración para libros:

Según Tappenden (2004) en trabajos de ficción y no ficción, el ilustrador trabaja con narrativa e ideas secuenciales que se basan en un contenido de texto. Las mejores ilustraciones para libros son las que tienen color, o una idea sobre el significado de lo que se lee sin volver a contar la historia. Para el tipo de libros como álbum, libros educativos y de ficción, se requiere de habilidades de imaginación desarrolladas, ya que las ilustraciones deben identificarse tanto con los niños como con sus padres.

Ilustración narrativa:

Según Sanmiguel (2003) existen géneros de ilustración cuyo objetivo es mostrar un suceso según un guión literario o de tipo cinematográfico como humor gráfico, comic, animación, entre otros. Ha existido desde siempre una larga tradición de relatos donde las ilustraciones han alcanzado tal popularidad que resulta difícil imaginar esas historias sin las imágenes que las acompañan.

La ilustración narrativa suele implicar la caracterización de los personajes; este tipo de caracterización debe respetar escrupulosamente toda posible información dada en el texto.

Según Manchado (2012) la ilustración narrativa se puede clasificar en dos tipos: las que apoyan a un texto y las que forman parte de la narración, en las que las palabras toman un papel secundario.



Julio Antonio Blasco López (2015) Título: COMO PLUMA DE PAJARO, Libro ilustrado, texto poético.

Ilustración infantil:

Sanmiguel (2003) explica que la ilustración infantil es un inmenso campo en el que cuenta la edad del público a quien va dirigida. Estas ilustraciones deben mostrarse con una interpretación clara y legible del tema o argumento, siempre tomando en cuenta el tipo de la obra si es narrativa, pedagógica, de actividades, etc.

Principalmente deben atraer a los adultos siendo atractivas ilustraciones, ya que puede que sean los que lean el libro al niño y son en realidad quien lo compra. El ilustrador de publicaciones infantiles suele estar especializado en ellas y posee un estilo versátil que encierra las claves de esta disciplina.



John Joven (2014) Título: PostCards II
Ilustración infantil en postcards

Ilustración en libros infantiles:

Zegeer (2005) considera que para muchos ilustradores hay algo especial en la creación de ilustraciones para libros. Podría ser la especial afinidad que sienten por el libro como objeto; muchos de ellos conocieron la ilustración a través de los libros de su infancia; muchos también coleccionan libros ilustrados y la mayoría utilizan a diario los libros para buscar imágenes de referencia o localizar hechos e información. A menudo, los editores encargan diseños para la cubierta de las ediciones en tapa dura que se diferencian, completamente o parcialmente, del diseño de la cubierta para la edición en rústica. En muchos casos el tratamiento tipográfico y a la ilustración está completamente integrado.

Hoy en día se contrata a los ilustradores para ilustrar cuentos infantiles completos, para escribir e ilustrar las historias, o bien para producir las ilustraciones de las cubiertas o sobrecubiertas.

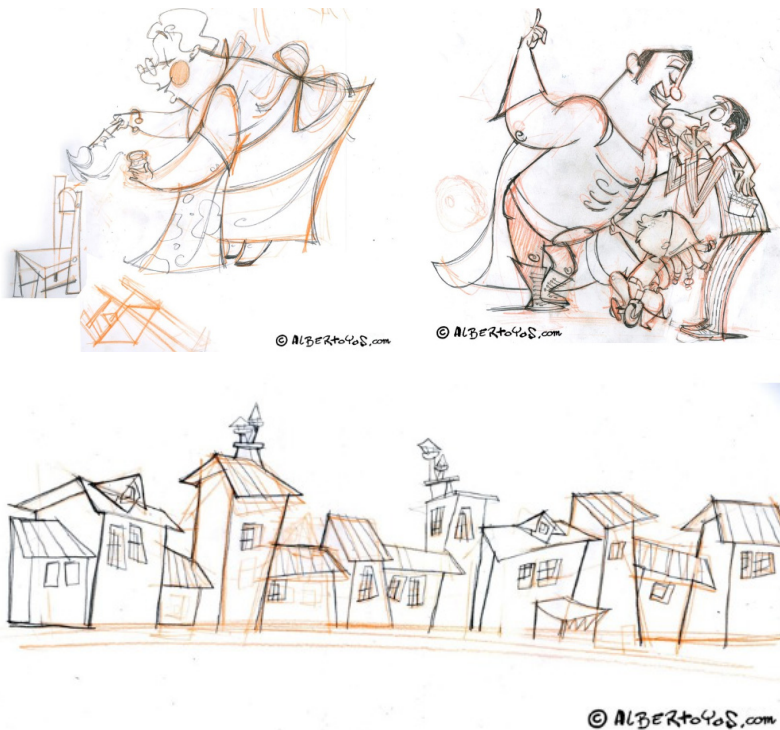
Estas dos áreas pueden proporcionar encargos muy gratificantes gráficamente, aunque no económicamente pues siempre existe un límite de tiempo razonable para producir el trabajo. Si se trabaja en una cubierta puede haber tiempo suficiente para leer el manuscrito y producir bocetos en una fase inicial antes de embarcarse en el trabajo final.

Los bocetos que se demandan para los libros ilustrados son diferentes de los que suelen entregarse en los periódicos y las revistas, se exige a los artistas la creación de versiones muy definidas de lo que será la idea final. Los bocetos deben detallar la colocación de cada elementos en una imagen así como incluir dibujos muy acabados de cada uno de los personajes centrales del libro



Leo Espinosa (2012) Titulo: El libro magico de Pombo
Ilustración infantil en cuento.

Zegeer (2005) El escritor e ilustrador que trabaja tanto en el texto como la imagen de un cuento infantil, dispone todavía de más tiempo para trabajar. La primera fase del proceso, que también se pone en marcha a partir de una fase inicial, lleva a la creación de numerosos bosquejos de los personajes que se presentan en las ferias con el objetivo de captar la atención frente a la idea, el estilo y el enfoque del libro. La dirección que tomará vendrá marcada por la respuesta concebida en esta primera etapa y por una influencia a la que se irá sometiendo a lo largo del proceso de elaboración.



Alberto Hoyos (2010) Título: Bocetaje de cuentos infantiles

5.4.3 El dibujo en la ilustración:

Según Sanmiguel (2003), dice que el ilustrador gráfico se sustenta en el dibujo. El tener el dominio del dibujo es básico, y cada profesional tiene un dibujo característico, laborioso o espontáneo, cuyo fin es plasmar una idea general o específica del tema efectivamente. El ilustrador debe ser versátil en la representación de todo tipo de temas y debe estar preparado a afrontar cualquier tipo de encargos de diferentes niveles.

El dibujo es una manifestación y representación racional que puede expresar sentimientos, pensamientos y diferentes ideas, a través del uso de la observación que llega a la expresión gráfica ya sea objetiva o subjetiva de la realidad.

5.4.4 El dibujo del ilustrador:

De acuerdo a Sanmiguel (2003), la destreza en el dibujo es importante en la ilustración, está destinado a un fin o utilidad específicos. El aprendizaje del ilustrador, en cuanto al dibujo, no es distinto del que realiza el pintor, debe conocer técnicas de línea y sombreado y ser capaz de representar figuras y objetos estáticos y en movimiento, además posee conocimientos básicos de perspectiva y composición.

5.4.5 Técnicas de Ilustración:

Existen distintas técnicas que los ilustradores aplican a sus trabajos, cada una de las técnicas se destaca por su materia, aplicación, se utilizan en papeles distintos. A continuación las técnicas de ilustración más destacadas.

Grafito:

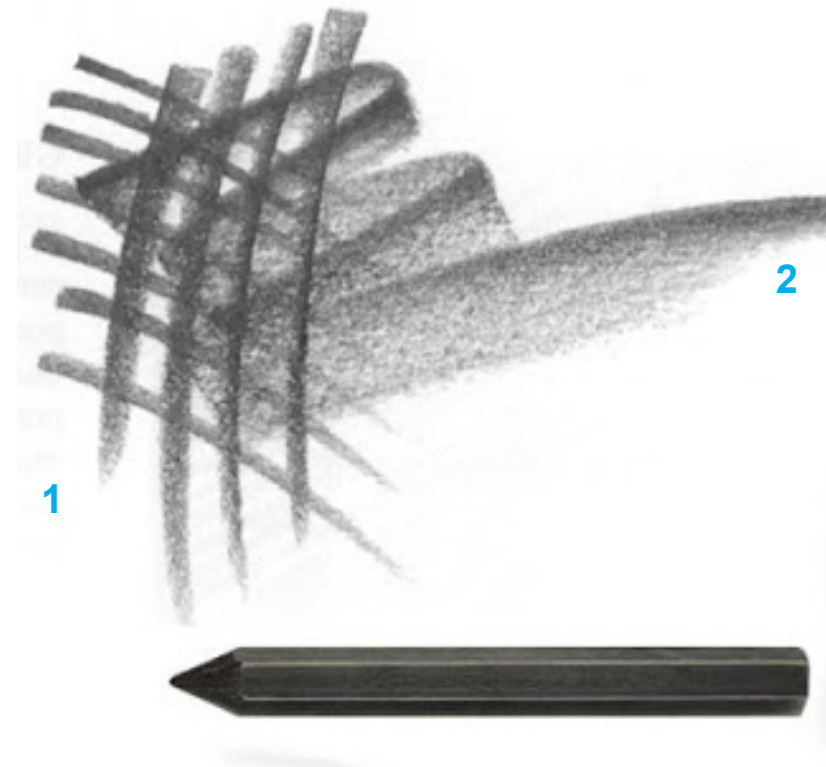
De acuerdo a Sanmiguel (2005) el grafito es el la técnica de dibujo más inmediato, versátil y sensible, tanto si es simple o detallado. El grafito es quebradizo, grueso, blando al tacto. Se utiliza en forma de barras, lápices, minas y en polvo.

Con el grafito se pueden obtener resultados inmediatos, se puede bocetar, trazar, realizar dibujos a base de líneas o mancha. Al aplicarlo se puede obtener calidades de blancos y gama bastante amplia de grises casi hasta obtener el negro. Hay dos tipos de grafito. El lápiz y la barra que se encuentra en diferentes grosores y calidades.

El grafito es útil para utilizarse en trabajos de grandes dimensiones que requieren amplias zonas de sombras. Para lograr controlar el trazo es fundamental la forma de la punta y la posición de la barra de grafito con respecto al papel.

1. La barra cuadrada de grafito permite el tratamiento de superficies más amplias. Se puede lograr ampliar griseados.

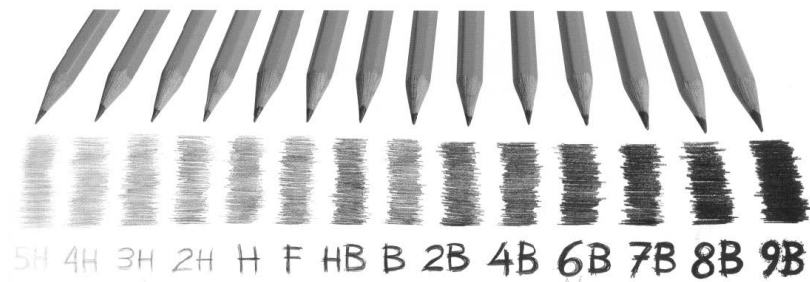
2. Si se dibuja con la punta de la barra la franja de tono será más estrecha pero más intensa.



Grado de dureza:

El lápiz de grafito permite un trabajo depurado y lineal de la figura, dibujando con trazo firme, punta afilada y que no haya alguna gradación tonal.

Las distintas intensidades de trazo que permite la mina de grafito dependen de su dureza. Los lápices y las minas se clasifican según el grado de dureza. Si el dibujo es artístico pueden ser blandos, que parten del HB hasta las gamas más altas de los B. Los que pertenecen la gama de los H. más duros, se utilizan para dibujo técnico. Es conveniente mezclar distintas gradaciones de lápices en un mismo dibujo para lograr reproducir tanto luces como sombras.

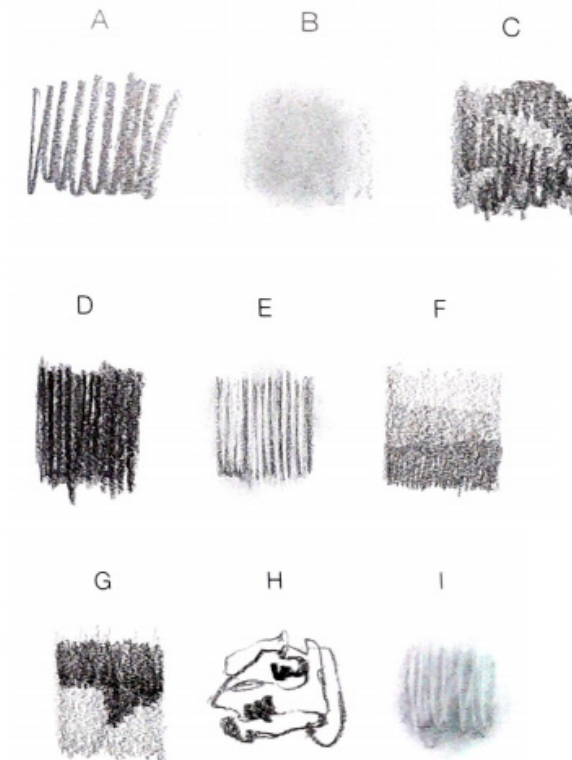


Calidad de línea:

Según Sanmiguel (2003), para crear trazos anchos se recomiendan las barras de sección rectangular o cuadrada, o bien alternación del lápiz y barra de grafito. Las minas duras son adecuadas para dibujos detallados y sombreados; mientras las más blandas se utilizan para resaltar partes oscuras. Muchos artistas prefieren utilizar lápices de diferentes grosores en su trabajo, y crear un juego interno de trazo tono.

A continuación ejemplos de trazos grafito:

- Griseado clásico
- Difuminado con los dedos
- Griseados clásicos de diferente intensidad superpuestos
- Trazado paralelo intenso
- Trama de trazos paralelos realizados con la goma de borrar
- Degradado tonal
- Contraste para solucionar las texturas de la vegetación
- Garabateo para solucionar las texturas de la vegetación
- Trazos abiertos con la goma de borrar sobre un griseado difuminado



Ejemplo de ilustración a grafito utilizando distintos grado de dureza y calidad de línea.



Daenerys Targaryen (2013) Titulo: KHALEESI ILLUSTRATION
Ilustración a lapiz.



Tinta:

De acuerdo a Sanmiguel (2003) Las ilustraciones con la técnica a tinta ya sea con pincel, plumilla o caña son de realización rápida, pero requieren de una buena preparación, sobre todo si la obra se hace a base de trazos espontáneos, casi imposible de rectificar.

Según Tursen (1996) la tinta para dibujar se fabrica en negro y en otros colores. Depende de la presión que se ejerza crea la característica del dibujo a tinta, que no se consigue con ningún otro medio. También con la tinta se pueden lograr texturas en las sombras, desde lo más opaco hasta lo más transparente por entrecruzamiento de trazos.

Cuando se trabajó con plumillas o caña, el protagonista del dibujo es el trazo que se obtiene al emplear plumillas y cañas de distintos grosores. Es importante tener soltura y capacidad para variar la dirección de los trazos para poder crear sombras por acumulación de líneas, toda lineal es final de acuerdo a Sanmiguel (2005).

Trazos:

Trazo con pincel:

Según Sanmiguel (2005) el trazo del pincel es flexible y se puede manejar con fluidez. Variando siempre la presión sobre la punta al mismo tiempo que se dibuja se consigue líneas de diferentes anchuras dentro de un mismo trazo. Un pincel puede transmitir en una sola pincelada, trazo,

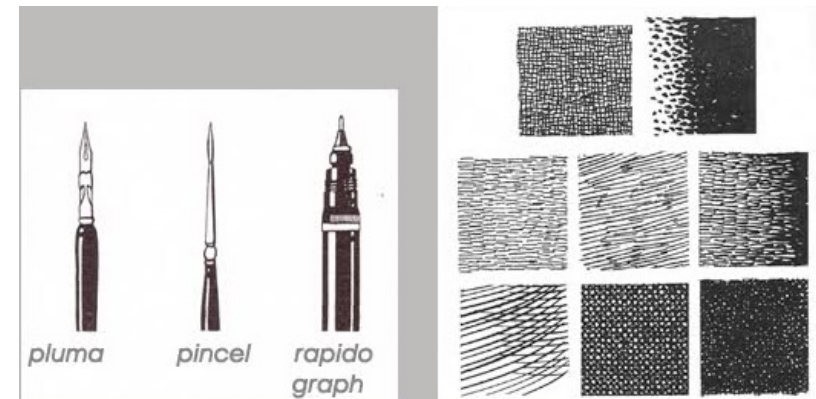
ritmo y modelado. El dibujo a pincel se puede utilizar uno o dos colores, ya que utilizar más de dos afectaría las mezclas del papel y las formas. Las tintas de colores son muy transparentes y pueden mezclarse entre sí, también se puede reducir su intensidad con agua.

Diferentes trazados con pincel:



Trazo con plumilla:

La plumilla permite un trazo fino y limpio; para perfilar un dibujo con el que posteriormente se quiera trazar un griseado que modele el volumen del mismo.



Acuarela y guache:

Según Sanmiguel (2003) la acuarela y el guache son los dos procedimientos pictóricos más utilizados en la ilustración, se trata de técnicas de extraordinaria versatilidad que permiten desde el coloreado más suaves e impresionista hasta la realización de obras de coloraciones sólidas, opacas y muy detallistas.

Las ventajas que ofrecen por si mismas hay que añadir sus posibilidades de combinación con otros muchos procedimientos pictóricos y su idoneidad para emplearse como técnicas de retoque en el acabado de ilustraciones técnicas y científicas. Además de esto, se utilizan de forma sencilla y directa, y no se requiere utensilios especializados para su aplicación.

Acuarela:

De acuerdo a Sanmiguel (2003) algunas de las características de la acuarela es que los colores de la acuarela pueden presentarse en pequeños recipientes que contienen pastillas de colores, o pueden ser tubos de textura cremosa, los cuales se diluyen con rapidez al humedecerlos con el pincel. Con independencia de su presentación, los colores a la acuarela son solubles en agua transparentes; su intensidad depende del grado en que se hayan disuelto en agua.

Se pueden mezclar perfectamente entre si y tienen una ventaja esencial que les distingue del resto de

procedimientos pictóricos: la riqueza de tonos no solo depende de las mezclas de colores distintos sino también del nivel de aplicación del agua en las mezclas; al no existir el blanco, los colores no pierden brillantes y calidad cromática al ser aclarados con agua. Una de las características de la acuarela es de secado rápido y no necesita disolventes o sustancias especiales para empleo, solamente se necesitan colores, un frasco con agua y pinceles.



Soportes para pintar con acuarela:

El soporte que habitualmente es utilizado es el papel. Se puede distinguir tres clases fundamentales de papel: el de grano fino, el de grano medio y el de grano grueso o rugoso.

Para la acuarela, si se trabaja con formatos grandes, el mejor es, el de grano medio o grueso, pues permite emplear una gran cantidad de agua sin formar bolsas ni

alabeados. El grano fino resalta la brillantez de los tonos aplicados, pero seca los colores con mucha rapidez. El papel de grano medio es más cómodo para un trabajo suelto. Y finalmente el papel de grano grueso ofrece una rigurosidad muy abusada que lo hace ideal para técnicas pictóricas poco detallistas.



1. Grano fino
2. Grano medio
3. Grano grueso



Lisa Glanz (2015) Titulo: Magical watercolour animals & flowers: vol 1.
Watercolor

Guache:

Según Sanmiguel (2003) El guache al igual que la acuarela, es una pintura al agua. Pero la diferencia esencial reside en que los colores al guache son opacos. Esto hace de un procedimiento menos sutil que la acuarela; sin embargo, implica una ventaja para el ilustrador: permite todo tipo de retoques e insistencias.

Los colores pueden ser aclarados no por transparencia sino por mezcla con color blanco. Los acabados de las ilustraciones al guache son uniformes y aterciopelados y en ellos, si el ilustrador lo desea, puede desaparecer todo rastro de pinceladas.

Estas características hacen que el guache se un procedimiento ideal para la realización de carteles donde las zonas de color estén perfectamente delimitadas y sean de una tonalidad sólida. La menos sutiliza del guache hace muy fácil una reproducción impresa fiel a los colores. Como medio de retoque, el guache es casi insustituible en todo tipo de ilustraciones, sobre todo un alto nivel de acabado y gran detallismo. Se puede encontrar en tubos de textura cremosa y también en botes de color algo más espeso.

Las gamas de colores al guache pueden ser muy amplias, pero muchos ilustradores emplean solo unos cuantos tonos para conseguir todas las mezclas que precisan para su trabajo.

Soportes para el guache:

Al igual que la acuarela, el soporte habitual es el papel. Este no debe ser demasiado rugoso, ya que eso entorpece la extensión de manchas de color perfectamente uniformes; en general, la calidad y el acabado del papel no es tan importante en pintura al guache y muchos profesionales trabajan sobre cartulinas convencionales, cartones y una gran variedad de soportes sobre los que este medio se adhiere sin demasiados problemas.





MR GRAPHICAS OFFICIAL (2014) Titulo: LEGENDS NEVER DIE
Tshirt design, gouche colors.

5.5 Personajes:

5.5.1 Los personajes:

Los personajes son los sujetos de la acción. En base a ellos se desarrolla la historia que se está contando: son los héroes o los bandidos son individuos cuyo mundo se asemeja más al de un ser humano verdadero, con sus diversas posibilidades y contradicciones.

Cámara (2006) Define que el personaje es el que conduce a los lectores a lo largo de la historia. Los personajes además de llevar la vestimenta adecuada y los complementos necesarios para situar al espectador en la época y la situación en que transcurre la trama argumental, deberán también dar el perfil psicológico, la morfología, la estructura y el carácter que requiere en función de la historia. El estudio detallado e individual de cada personaje ayuda a encontrar la tipología y personalidad que exige el guión para el buen funcionamiento de la historia.

Los personajes son los seres de ficción que recrean a personas humanas imaginadas o inspiradas en la realidad y serán las piezas fundamentales que moverán o recibirán las consecuencias de la historia. En la historieta los personajes también pueden ser animales u objetos debido a la increíble flexibilidad que el medio ofrece.



Personajes (2012) Titulo: Personajes para material educativo.
Personajes por edades.



Jan Vajda (2012) Titulo: Selfie family
Personajes por edades.



Peijin Shih (2014) Titulo: Happy family
Personajes.

Según Egri (1946), el escritor debe principalmente crear una construcción del personaje que sea capaz de definir, cada uno de los componentes de las dimensiones psicológica, física, social. También sugiere que el personaje sea elaborado en relación dialéctica con su ambiente, que se trabajen vínculos y sus contradicciones internas y externas así como su aspecto dinámico, que el personaje construido sea capaz de crecer, con fuerza de carácter, en torno a la unidad de opuestos.

De acuerdo a Seger (1990) se considera que la creación del perfil psicológico debe partir de un paso previo que es la investigación; los escritores deben escribir sobre algo que se conoce o sobre alguna experiencia personal. De este modo, la investigación será apenas necesaria. Pero si se escribe sobre un tema desconocido o sobre personajes que nos resulten lejanos psicológicamente, será ineludible hacer una etapa de documentación, que la mayor parte de las ocasiones puede significar casi la totalidad del trabajo, mientras que la escritura del guión en sí. Durante esta etapa se irán descubriendo datos acerca del personaje y del contexto histórico y social en el que vive, obteniendo pistas para profundizar en su creación.

Lo que se debe tener en cuenta es que un personaje no existe por sí solo, es decir, aparece en un contexto con unas influencias culturales según su origen étnico, social, religioso o educativo, en un lugar y un periodo histórico y con una profesión definido tal vez aun no lo tenga. Todos estos son rasgos que determinan su forma de hablar, su modo de vestir, su modo de actuar y de pensar; todo esto conforma su psicología.

Según Seger (1990) a continuación los pasos a seguir:

- Obtener una primera idea a partir de la observación o de la experiencia.
- Crear los primeros bocetos.
- Encontrar la esencia de un personaje que resulte coherente.
- Encontrar las paradojas inherentes al personaje para crear complejidad.
- Añadir emociones, actitudes y valores.
- Añadir detalles para lograr que el personaje sea concreto y singular.

Existen cuatro áreas de la psicología que definen el carácter interno de un personaje y son las siguientes: el pasado oculto, el inconsciente, los tipos de caracteres y la psicología anormal, indispensables para su comprensión.

Según Field (1984) reduce a cuatro los elementos necesarios para conseguir un buen personaje: la necesidad dramática, el punto de vista, el cambio y la actitud. Así mismo, afirma que existen tantas herramientas para crear personajes, algunas de ellas son las siguientes:

- Crear una biografía para el personaje, desde el momento de su nacimiento hasta el momento en el que comienza la historia. En ella se definirá el aspecto personal, profesional y privado.
- La investigación: en vivo y documental (en un museo, biblioteca o institución)

- Los diálogos, que hacen avanzar la historia y proporcionan información sobre los personajes.

- Las reacciones de los personajes, su manera de hablar o de moverse, son recursos esenciales para la exteriorización de su psicología y su caracterización. Otros recursos son su aspecto físico, su manera de vestir y el lenguaje que utiliza.

5.5.1 Biografía del personaje:

El elaborar biografías durante la caracterización, sirve al guionista poder establecer, en primer lugar, la historia de fondo y de este modo el momento de su vida a partir del cual decide empezar a contar la historia. Por aparte, se asigna también la personalidad y las características propias del mismo, desde maneras de hablar, moverse, a otros aspectos más concretos como las características que lo identifican y enriquecen a los personajes.

Según Macías (2003) existen personajes complejos y personajes esquemáticos y da a conocer una serie de normas que hay que tener en cuenta en su elaboración.

Las normas que establece son las siguientes:

- El personaje debe tener un objetivo y unas motivaciones en relación con la historia.

- La historia, a su vez, debe construirse alrededor de un personaje central o una pareja.

- Debe existir una relación causal y necesaria entre sus sentimientos y la forma en que se manifiesta exteriormente.

- Deben seleccionarse y organizarse de tal modo que cada uno sirva como contraste de las cualidades del otro.

- El personaje evolucionará en un contexto ya sea familiar, social, etc., tendrá unas necesidades, un punto de vista, un comportamiento y una forma de reaccionar ante los obstáculos.

- También hace alusión a la meta y a la motivación. La primera marca un objetivo y pone en juego algo difícil causando un conflicto al personaje exigiéndole, a su vez, una motivación que implique una serie de acciones para alcanzar dicho fin. Al personaje aquello que le hace evolucionar está constituida por:

Motivación: todos los detonantes que impulsan el argumento para que no decaiga. Puede ser física, de situación o de diálogo. A su vez, ha de ser clara, bien definida, expresarse a través de la acción y del diálogo y estar diseñada para impulsar al personaje en un momento de crisis en la historia.

Acción: es aquello que el personaje hace para conseguir su objetivo. Debe ser tenaz y sincero para conseguir la identificación con el público.

Fin u objetivo: impulsan al personaje no en un sentido determinado sino hacia el clímax, que se resolverá cuando

el individuo consiga aquello que persigue.

– Para que un objetivo funcione hay que tener en cuenta:

Que alguna cosa esté en juego (que el protagonista perderá si no consigue el fin, el objetivo).

Que la meta y el objetivo del protagonista sea opuesta a la del antagonista.

Que el fin, la meta, el objetivo sea difícil de conseguir por el protagonista, para que éste siga adelante. La dificultad irá incrementándose a medida que avance la historia.

5.5.2 Temperamento y caracterización:

El personaje se determina por sus cambios de carácter, por lo que resulta imposible configurar una tipología definida, sin embargo, los temperamentos han sido tipificados. En los cuales se distinguen dos tendencias naturales del comportamiento: la extraversión y la introversión.

– Los personajes extravertidos (sanguíneos y coléricos), extraen su energía del intercambio con el exterior, mientras que los introvertidos (flemáticos y melancólicos), la extraen del interior y su visión de la realidad puede verse subjetivada. El temperamento sanguíneo es el más adaptado al héroe tradicional, mientras que el melancólico suele producir rechazo.

– La estabilidad y la inestabilidad: los personajes estables saben encontrar el equilibrio en las respuestas a las preguntas que se les plantean, mientras que los inestables poseen una mayor fragilidad.

Sánchez Escalonilla (2001) se guía por la tipología establecida por Hipócrates. El problema radica en que es difícil encontrar en un estado puro estos cuatro temperamentos en la vida real y mucho más en la ficción, produciéndose una mezcla de los mismos en distintas dosis, lo que hace únicas a las personas.

– Sanguíneo: a primera vista son tipos equilibrados y simpáticos, buenos comunicadores, sociables y emprendedores. Afrontan los problemas de la vida con calma. No ocultan sus emociones, ni las reprimen con dureza. Inician relaciones con facilidad, son amables y dicen lo que piensan. Seguros de sí mismos. Contagian sus estados de ánimo, buenos o malos.

– Colérico: actúan llevados por el impulso y son frecuentes sus estados de euforia. Tienden a dejarse dominar por las pasiones. Son precipitados y espontáneos, incapaces de ocultar opiniones y sentimientos, que suelen brotar en sus explosiones de ira. Precipitados en sus resoluciones. Su inestabilidad provoca rechazo.

– Flemático: reflexivos, silenciosos, imperturbables y, en ocasiones, irritablemente prudentes. Miden siempre sus palabras, piensan lo que dicen. Dominan sus pasiones, saben guardar secretos. Cuando se les conoce de veras, tanto podrían desvelar genialidad y ternura como estupidez y maldad.

– Melancólico: tímidos, sensibles, fáciles de herir. Mienten con frecuencia para ocultar sus sentimientos. Se ruborizan

con facilidad y, a menudo, disfrazan con una falsa euforia sus depresiones de ánimo. Dudan, tienden al escrúpulo y sienten remordimientos de conciencia. Las decisiones rápidas son una tortura para ellos. Su inestabilidad provoca compasión y ofrecen una imagen de desamparo muy atractiva para los personajes femeninos. Reviven sus traumas.

5.5.3 Los estereotipos:

Según Santoro (1996), la primera formulación del término fue realizada por Lippman en 1992 y, posteriormente, por Katy y Braly en 1993. Pero para Lippman los estereotipos son representaciones o categorizaciones rígidas y falsas de la realidad, producidas por un pensamiento ilógico. Así mismo, se ejerce una función de economía en la relación entre el individuo y el ambiente, al simplificar el proceso.

Así mismo Andrés (2002) considera que no existe una definición concreta del término en sí. Según Taifel (1984) define los estereotipos como ciertas generalizaciones, cuya principal función es la de simplificar o categorizar la información externa percibida por el ser humano. Se considera más importante la estructura general y la función del estereotipo que su propio contenido, originado en tradiciones culturales.

Esta estructura se define en tres procesos básicos de carácter cognitivo.

- Las categorizaciones: la segmentación del todo social en partes o subconjuntos definidos y estables.
- La comparación social: la oposición simbólica o el enfrentamiento social entre los conjuntos así definidos.
- La atribución de características: la asignación de contenido estable que justifican la categorización o parcelación establecida.

Quin y McMahon (1997), están de acuerdo en que el estereotipo es una imagen convencional, acuñada, un prejuicio popular sobre grupos de gente. Crear estereotipos es una forma de categorizar grupos según su aspecto, conducta o costumbres. Al utilizarlos, se resaltan los rasgos más característicos del grupo. Los estereotipos pueden ser de distintas clases de nacionalidad, razas, sexos y grupos. También consideran que la sociedad es, indirectamente, la creadora de los estereotipos y, los medio de comunicación, son sus principales difusores y generadores.

5.5.4 Modelos de caracterización

Consiste en analizar los personajes principales de la historia, tanto hombre como mujeres que aparecen. Siguiendo el esquema básico establecido para el proceso de caracterización del personaje, ya empleado en la literatura, según Egri (1946), siendo retomado posteriormente por la mayor parte de los autores contemporáneos.

Este esquema se rige por tres ejes principales:

La dimensión psicológica:

Comprende tanto de su personalidad como su carácter todo aquello que configura el modo de pensar y de sentir de cada personaje.

La dimensión social: esta hace referencia al ámbito en el que el personaje interactúa con otros personajes tanto en su vida persona como profesional.

Dimensión física:

Este abarca todos aquellos aspectos del personaje como edad, aspecto físico, sexo, etc., con la finalidad de proporcionar información sobre su fisionomía o su manera de vestir.

A continuación un ejemplo de los aspectos a definir según el perfil físico, psicológico y social del personaje.

Perfil físico:

- Nombre del personaje
- Edad
- Aspecto físico
- Sexo
- Nacionalidad

Perfil psicológico:

- Tipo de personalidad: extrovertido o introvertido.

Ya que según los modelos establecidos acerca de la dimensión psicológica del personaje se destacaron dos inclinaciones principales.

- Los personajes extrovertidos son aquellos que vierten su energía hacia el exterior y poseen una personalidad sociable y expresiva.

- Los personajes introvertidos son todo lo contrario: vierten su energía hacia el interior, caracterizados por una personalidad tímida y reservada.

- Temperamento:
Intuitivo, perceptivo, reflexivo y sensitivo.

- Objetivos y metas:
Ser un héroe
Atención de alguna persona
Convertirse en profesional

Estos objetivos son aquellos fines que el personaje persigue y pueden ser de tipo profesional, personal o psicológico.

Perfil social:

- Estabilidad en las relaciones
- Estado civil
- Ámbito familiar
- Ámbito profesional
- Ámbito educacional
- Marco espacial

También este perfil se puede dividir en categorías: las relaciones familiares, relaciones con los amigos y en la educación. El marco espacial es donde se define el lugar en el que se representa el personaje.

La tipología básica de los personajes:

Un personaje actúa principalmente por sus pensamientos, por sus acciones o bien porque reacciona ante los pensamientos o acciones de otros. Según la historia en la que se esté trabajando, los personajes y su psicología serán más importantes e interesante que la acción en si, o bien todo lo contrario. En ambos casos, o en el equilibrio de las dos tendencias, se pueden conseguir muy buenos resultados.

Cámara (2006) menciona que un personaje debe transmitir su estado de ánimo, su actitud y algo de su personalidad de un modo simple y eficaz.

Características generales de los estereotipos:

Es importante dotar a cada personaje de una personalidad y de carácter y temperamento adecuados. Para ello, se realiza un estereotipo de su aspecto físico con el fin de conseguir que una primera visión del personaje nos acerque a su manera de ser.

Cámara (2006) dice que es lógico pensar que el aspecto físico condiciona en parte la forma de ser de una persona, también condiciona en el momento de llevar a cabo determinadas tareas físicas. Utilizar la forma de estructuras ovas para construir los volúmenes de la cabeza, el torax y al cintura. Las diferentes tipologías, en gran parte, las determinaran las dimensiones, deformidades y variaciones que se apliquen en ellas.

A continuación ejemplos que muestran rasgos más estereotipados que deben destacar a los personajes según diferentes tipologías, pero, obviamente, el dibujante creativo debe experimentar sus propias formulas al crear sus personajes.



Michael Tufs (2015) Titulo: Glass castle
Personajes para una historia.



Vivien Bertin (2014) Titulo: Personajes
Diseño de personajes, estereotipo de cada personaje.

El personaje infantil:

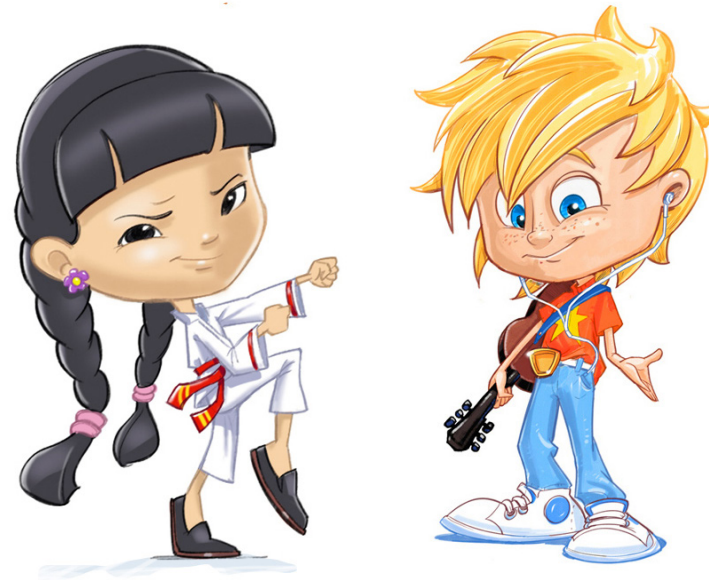
Suelen encarnar, por regla general, a personajes protagonistas; destaca por su simpatía, brillantez intelectual y por su ingenio más que por su fuerza o poder. Su carácter extrovertido les facilitara encontrar a los aliados necesarios que suplirán sus carencias físicas y que les ayudaran a vencer a sus antagonistas, que generalmente les superan en fuerza y tamaño, ya que suelen ser adultos. Su carácter dulce les hace carismáticos para la audiencia, en particular para el público infantil, que se identifica inmediatamente con ellos.

Características tipológicas del personaje infantil:

- La estructura craneal acostumbra a ser bastante mayor que la maxilar. En general, toda la cabeza será grande en relación con el cuerpo.
- La frente suele ser alta y despejada. Los ojos grandes y separados y la nariz y al boca más bien pequeñas.
- El cuerpo de niños más pequeños suele guardar una proporción de cuatro cabezas, el de los niños adolescentes, de unas siete aproximadamente.
- Las líneas de flotación son cóncavas y denotan una buena predisposición, estas junto con la combinación de unas extremidades cortas y robustas, nos proporcionaran algún detalle de su fragilidad.
- La línea de acción se muestra también dinámica.



Harold Chacon (2013) Titulo: Diseño de personaje Personajes infantiles.



Warner Mcgree (2013) Titulo: Jiipi cool kid Personajes infantiles

El protagonista:

Según Cámara (2006) Los protagonistas ocupan una gama amplia en el mundo de la historieta. Hay niños, adolescentes, adultos, animales, etc. Sus características y sus condiciones físicas variarán en función de la historia en que se hallen inmensos, sus motivaciones, los obstáculos que deban superar, entre otras cosas.

Un protagonista es el personaje principal de la historieta y, por tanto, recaerá sobre él la acción dramática principal. Deberá ser carismático, ya que esto logrará una inmediata identificación del público con él.

Características tipológicas del protagonista:

- Estructuras craneal y maxilar compensadas.
- Denotan una capacidad intelectual importante.
- Suelen ser personajes de tipo atlético o nervioso.
- Cuerpo proporcionado
- Sus líneas por una línea de acción dinámica.



Warner McGree (2013) Título: Jipi cool kid
Personaje principal.



Peijin Shih (2014) Título: Happy family
Personaje principal.

El villano:

Según Cámara (2006) Los villanos suelen ser de los más importantes en las historietas. En algunos casos el villano tiene la misma importancia que el personaje principal, primero porque en que las metas de ambos son contrarias, de los villanos depende gran parte de la acción principal, ya que son los que desencadenan la trama; y en segundo lugar, porque suelen ser más carismáticos que los protagonistas debido a que tienen una motivación esencial que les hace actuar y poner a prueba su ingenio, mientras que los protagonistas actúan como consecuencia de las acciones ocasionadas por los villanos.

También puede darse el caso de que protagonistas y villanos persigan la misma meta dramática y, por lo tanto, luchen entre ellos para conseguirla. El interés de la historia algunas veces lo determina lo malo, lo fuerte o poderoso y completo que sea el personaje villano. El será el encargado de presentar las dificultades al héroe, por tanto, cuanto más duras sean éstas y más deba luchar el protagonista, más interesante resultará la historia.

Características tipológicas del villano:

- Estructura craneal ovalada y maxilar angulosa.
- Inequívoco rictus de maldad o algo enigmático.
- Proporción en cabezas igual o superior a la del protagonista.
- Líneas de flotaciones cóncavas o convexas.
- Línea de acción dinámica pese a que pueda aparecer encorvada. Generalmente, mostrar un tono desafiante.



Michael Verdu (2015) Título: Personaje
Personaje animal villano.



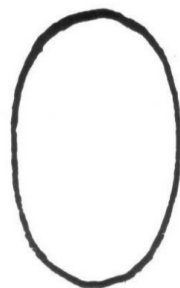
Roman Dementev (2015) Título: Piratas, Captitan Shrimp
Personajes villanos.

5.5.8 Construcción de la cabeza:

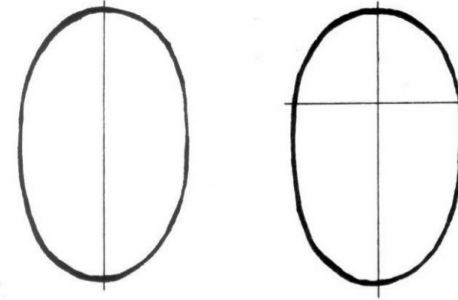
Cámara (2006) empieza planteando que una cabeza en su estructura craneal es como si se tratara de una masa redonda, ya sea en forma totalmente esférica u oval. Para la creación de los personajes se debe de tener en cuenta que las estructuras craneales de mayor volumen corresponden genéricamente a personajes con mayor capacidad intelectual, las más pequeñas a tipos más simples y las ovaladas, angulosas o puntiagudas a personales intrigantes o siniestros. Para iniciar la construcción de la cabeza se inicia trazando ejes que darán la posición aproximada de lo que serán los ojos y algunos de los rasgos más importantes de la cara.

Acevedo (1998) define pasos simples para la construcción de la cabeza de una forma básica. Para representar a los personajes en dibujo, se requiere de seguir algunas pautas útiles y sencillas, a continuación los pasos a seguir:

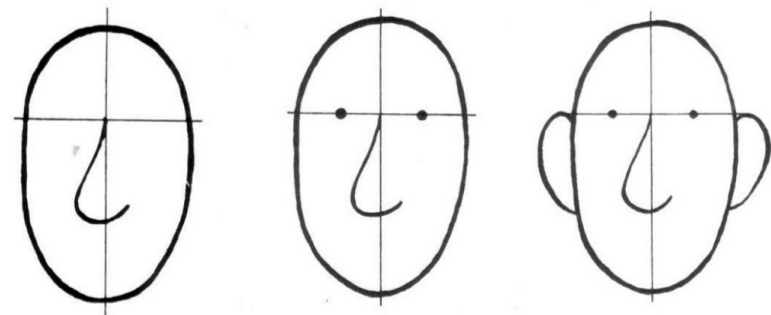
1. Se construye la cabeza sobre la base de un <<huevo>> o <<cero>>.



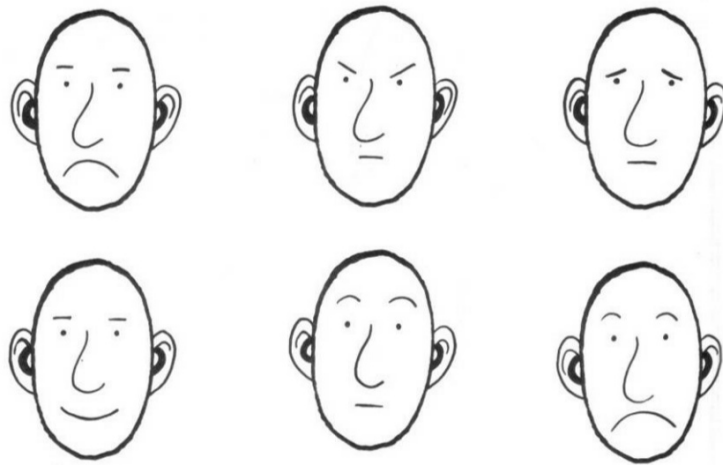
2. Sobre esa base trazar una línea vertical que servirá de eje. La cual es una ayuda para la cabeza final. Igualmente trazar una línea horizontal a la altura del primer tercio superior. Esta estructura es básica que ayuda a ordenar los demás elementos.



3. Cercano al cruce de ambas líneas nace la nariz. Y a la altura de la línea horizontal situar los ojos. Las orejas están a los costados, a la misma altura que la nariz. Pueden variar tamaños y formas según el tipo de ilustración. Para finalizar la construcción de la cabeza se deja para el final la boca y las cejas porque en el dibujo humorístico la expresión del estado de ánimo que muestra la cara suele ser dada únicamente por el movimiento de cejas y boca.



Según Cámara (2006) la cara es donde se encuentran los rasgos más significativos de la expresión humana. En la historieta, dichos rasgos se trasladan también a otros personajes como animales e incluso objetos. También añade que los ojos son los elementos más capaces de expresar cualquier actitud o emoción, pero siempre en combinación con otros elementos como las cejas, párpados y las mejillas. Un movimiento de las cejas afectará a los párpados superiores ocasionando una mayor o menor obertura de ojo también por su zona superior. Mientras que cualquier movimiento extremo de la boca afectará a las mejillas y, como consecuencia, a los párpados inferiores y a la forma de los ojos.



5.5.9 Las expresiones anímicas faciales:

Expresiones básicas:

A continuación las cuatro expresiones básicas, alegría, enojo, tristeza y serenidad, son llamadas básicas porque sobre la base de ellas se puede lograr otras expresiones.

- La alegría:

Cuando se está alegre todo parece extenderse y eso se nota en la cara. Las cejas se arquean hacia arriba y la boca irá, como lo dice la expresión popular, <<de oreja a oreja>>.



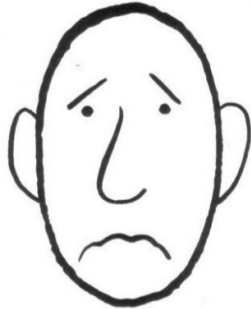
- El enojo:

En el enojo, en cambio, todo parece contraerse; en lugar de expansión habrá tensión: las cejas concurren al centro de la cara y la boca se tuerce en un movimiento hacia abajo, al revés que en la alegría.



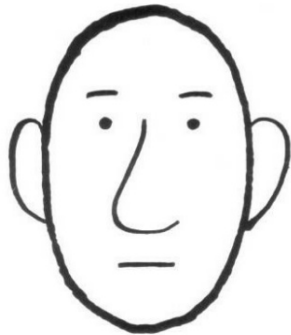
- La tristeza:

Este estado de ánimo parece más bien de desánimo. Todo parece caerse: las cejas caen hacia los costados y la boca, continuando hacia abajo el movimiento del enojo, parece destemplarse.



- La serenidad:

La serenidad, el reposo, la quietud, tiene una predominancia de líneas horizontales. Los movimientos de cejas y boca se hacen menos pronunciados hasta estabilizarse.



Expresiones derivadas:

Son llamadas así a las expresiones que resultan al combinar las expresiones básicas:

Un par de ejemplos:

- Malicia:

Las cejas de enojo y la boca de alegría dan como resultado una alegría maliciosa. No es la alegría expansiva y sana, tampoco el enojo concentrado y áspero. Es la sonrisa del burlón, del sádico, de quien se alegra ante algo que a otro hace daño.



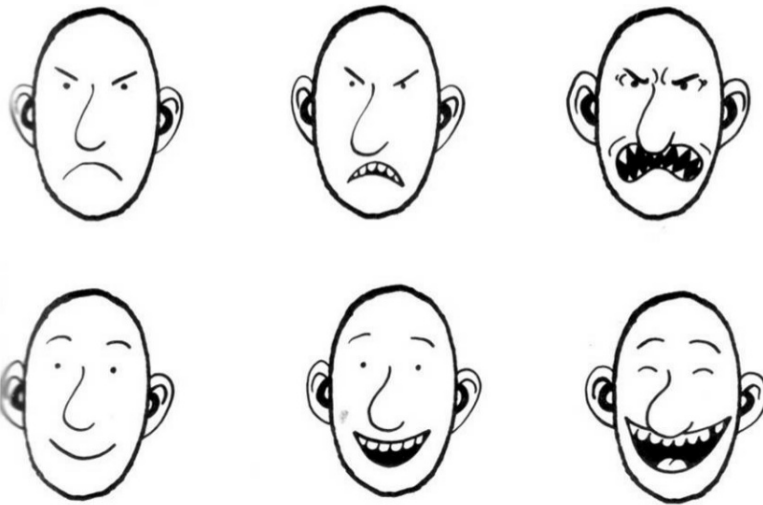
- Ingenuidad:

Las cejas de tristeza y la boca de alegría dan como resultado una triste alegría. Es la sonrisa inhibida del tímido, de quien se siente abochornado.



Intensidad de la expresión:

El repertorio de expresiones se amplía de acuerdo a los diversos grados de intensidad que posean los estados de ánimo. Así, por ejemplo, en la expresión de enojo, del disgusto puede pasar a la cólera y de la cólera a la furia; o en la expresión de alegría, de una simple sonrisa se puede pasar a la risa y de la risa a la carcajada.



Lo que varía es la mayor o menor acentuación de los rasgos, con que se logran desde las expresiones más sutiles hasta otras manifiestas. Estas últimas hacen que la estructura inicial se <<quiebre>>: las cejas irrumpen sobre los ojos, la nariz sobre la boca, etc. Lo que en realidad no varía es la dirección del movimiento que realizan las cejas y la boca, que siguen operando en la base de la expresión.

Signos gráficos que apoyan a las expresiones:

Las expresiones del rostro se revuelven en base al movimiento de las cejas y la boca. Pero en la historieta también existen otros recursos que sirven para enfatizar las expresiones, para darles determinada precisión. Estos recursos son los llamados signos gráficos y se usan tanto para la expresión de un estado anímico, como para señalar algunos caracteres a las cosas.

Los siguientes son algunos signos usados frecuentemente para las expresiones anímicas:

a. Líneas rectas que salen como del rostro hacia afuera:

Estas líneas significan resplandor y ponen de relieve al sujeto u objeto al cual se aplican.



La expresión de alegría se ha convertido en <<alegría radiante>> (vitalidad, júbilo, entusiasmo, etc.)

b. Líneas vibratorias que parecen emitirse del rostro hacia afuera:

Estas líneas significan calor, radiación.



El personaje no aparece simplemente molesto, sino que su enojo es casi insoportable, más activo.

c. Líneas quebradas, a manera de rayos, que aparecen emitirse del rostro hacia afuera:

Estas líneas significan energía, electricidad.



La expresión de molestia adquiere matices extremos: el personaje está que <<echa chispas>>.

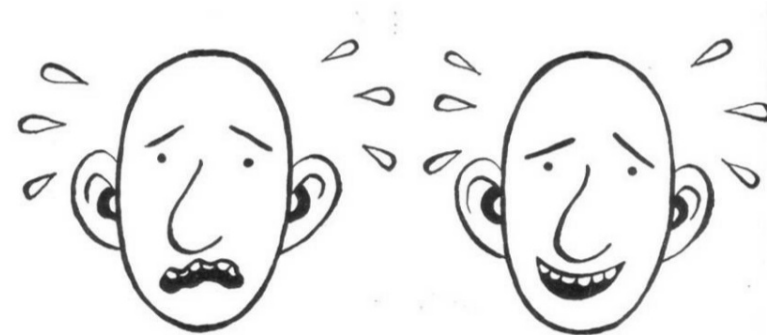
d. Líneas <<vibratorias>> paralelas a los lados del rostro:

Estas líneas significan temblor. La expresión de tristeza se ha convertido en temor.



e. Gotas que parecen brotar del rostro hacia afuera

Estas gotas significan sudor o lágrimas, según el caso. La expresión de timidez, con estas gotitas, ha alcanzado el bochorno; en cambio, la expresión de tristeza ha reventado en llanto.

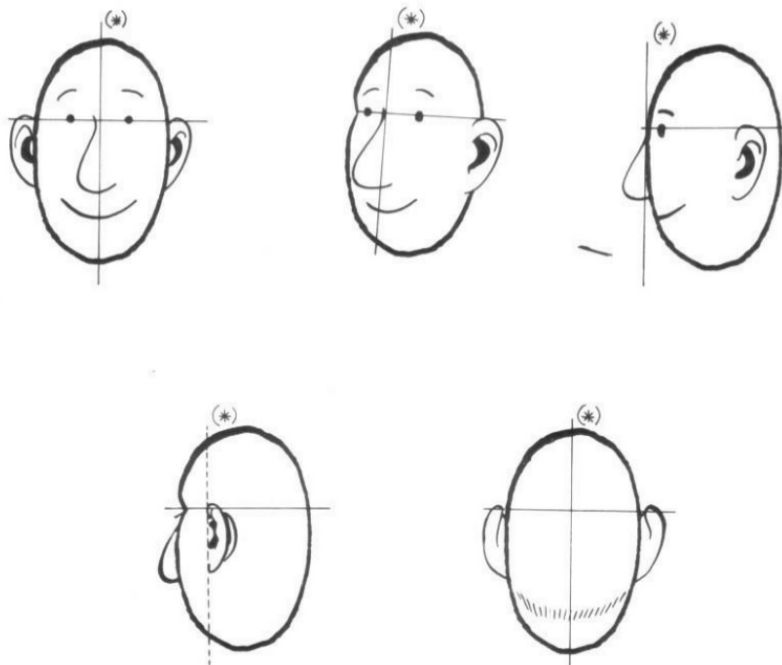


Los signos gráficos cambian su contenido de acuerdo a la circunstancia en que sean empleados y a la expresión a que sean aplicados.

5.5.10 Movimiento de la cabeza:

Movimientos laterales de la cabeza:

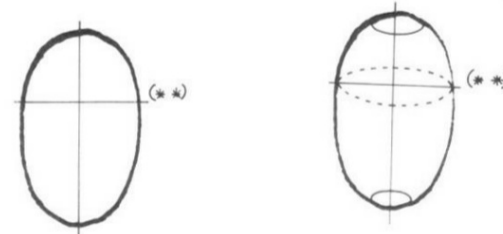
Acevedo (1998) Menciona que para llevar la cabeza hacia un costado se tiene que desplazar la línea eje vertical. Con ella, lógicamente, van los demás rasgos. A continuación desplazamiento de la cabeza:



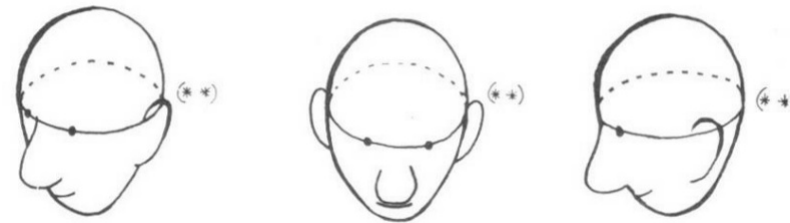
La cabeza según el ángulo de la visión:

Acevedo (1998) aclara que para volver la cabeza a los costados lo determina con la ubicación de la línea eje vertical, para verla de arriba abajo lo determinante es la línea horizontal.

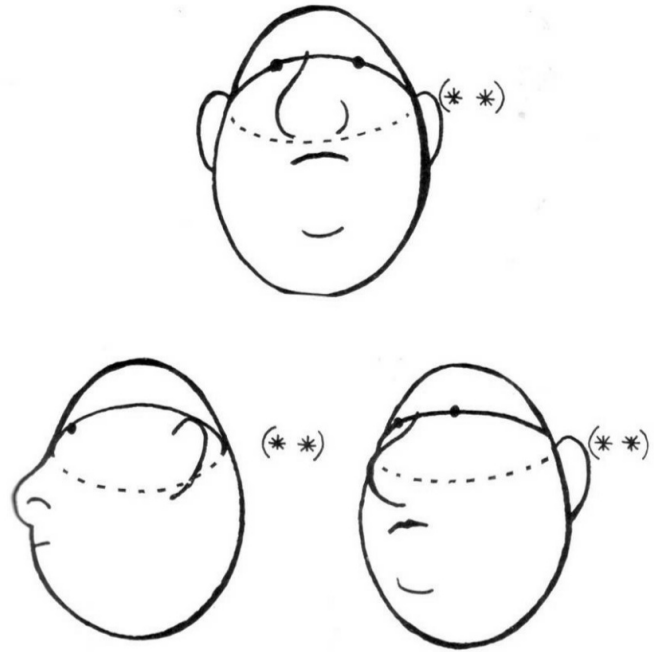
Según Cámara (2006) los ejes indican la colocación de los rasgos característicos de cada personaje y la perspectiva de la cara. El eje vertical divide la cara a lo largo y ofrece una visión del grado de inclinación de la cabeza, mientras que el eje horizontal que se traza para colocar los ojos indica si la cara está mirando hacia arriba o hacia abajo.



Vistos desde arriba o desde abajo los objetos, será la parte que quedará más cercana la que destaque más. Así, vista desde arriba la cabeza, será su parte alta la más destacada, cambiando en ese sentido las demás proporciones.



Y vista desde abajo, será lo contrario, destacando las diversas partes y proporciones de abajo hacia arriba.



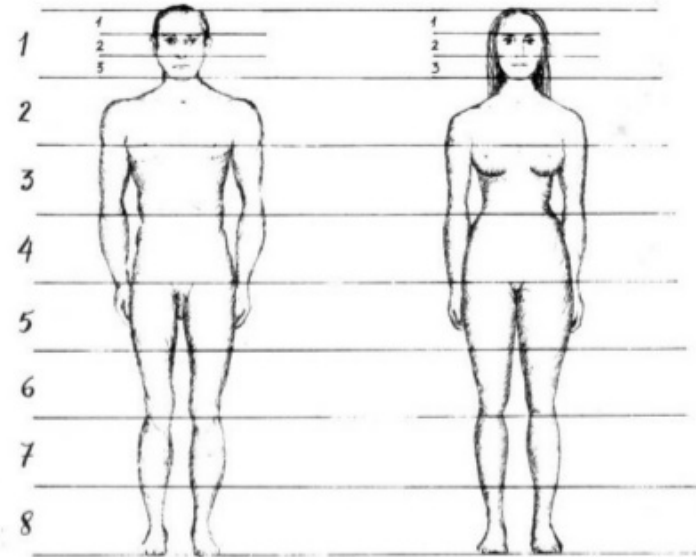
5.5.11 Construcción del cuerpo:

Según define Cámara (2006) para la construcción global de un personaje se parte del canon clásico académico que divide la figura humana en ocho cabezas de altura total. Esto es lo que sería considerado un personaje real y proporcionado. Obviamente, se puede adaptar el canon a nuestras necesidades creativas tanto en forma como en estilo, ya que, en ocasiones, una deformación estudiada puede dar lugar a interesantes soluciones artísticas.

Tomando como base el guion de la historia de la historieta, se trabajan las distintas tipologías de los personajes utilizando la fórmula de masas esféricas y óvalos. Acentuando los rasgos típicos y característicos de cada uno de los tipos que haya que representar según sea su papel en la película y en función de sus características físicas y psíquicas.

A continuación el canon clásico de proporción de ocho cabezas en la figura humana ideal en hombre y mujeres, pero en niños y adolescentes el canon es de cuatro y siete cabezas respectivamente y en la figura heroica es de nueve cabezas (Imagen 1).

Acevedo (1998) indica que para el primer paso para la construcción del cuerpo de un personaje es <<el plan>>.



El plan:

El plan o esqueleto es la estructura que sirve de base a las figuras que se realizan. En el cual se rigen espacios y alturas como hombros, caderas, brazos, piernas, etc.

Cámara (2006) remarca que para unir las estructuras ovales se utiliza el esquema básico del esqueleto y una serie de líneas y ejes. Por lo general se hace un primer planteamiento de la figura mediante los ejes y el esqueleto. Sobre esta estructura previa planificamos la volumetría general con las masas esféricas y los óvalos.

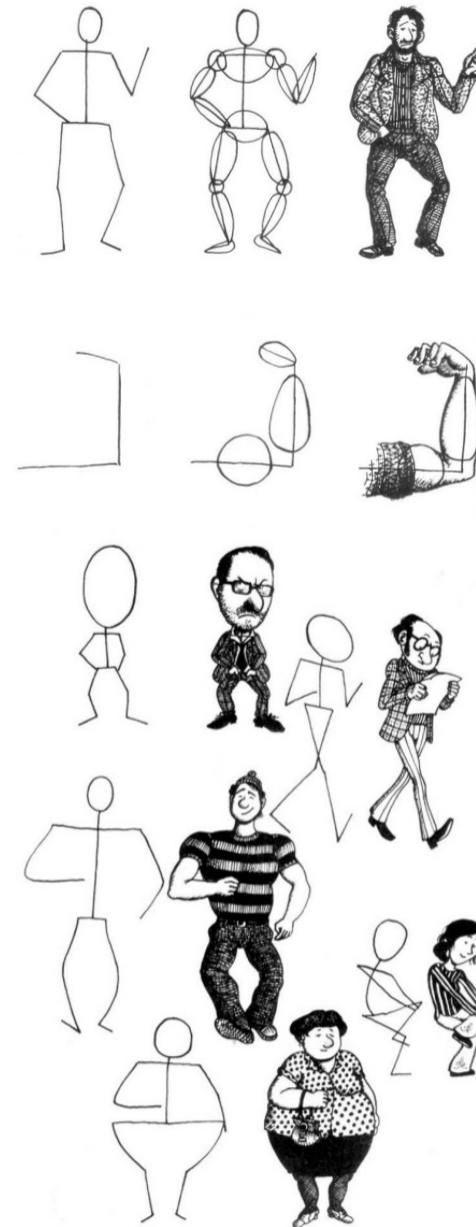
Dibujamos óvalos para representar la zona torácica y la abdominal, así como para las piernas y los brazos. Cada forma, cada estructura irá marcando morfologías

distintas. Hay que claro que la idea fundamental es partir de estructuras generales asimilares y repetibles para terminar con la característica más particular de cada personaje, a la que llegaremos a través de los detalles.



Oscar Blanco (2014) Título: Diseño de personajes.

Acevedo (1998) continúa definiendo que el <<plan>> es la base de la figura y, por tanto, de él depende el movimiento que ha de tener esta, independientemente de que el dibujo sea naturalista o humorístico. Sobre la base del plan podemos llenar el cuerpo con óvalos y círculos que le darán consistencia. Es conveniente que para comenzar a trabajar las partes que primero sea trazado a lápiz para luego terminarlas a tinta. Al pasar a tinta no seguiremos fielmente la línea del lápiz sino que esta nos servirá de referencia; de lo contrario, los círculos y los óvalos darán un aspecto excesivamente rígido a la figura.



Acevedo (1998) Título: El plan

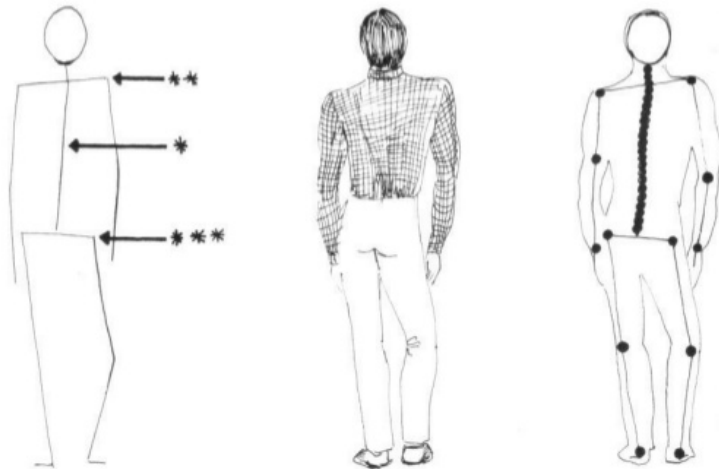
5.5.12 Movimiento del cuerpo:

Acevedo (1998) dice que este tema es eminentemente práctico, de modo que se inicia revisando previamente el plan y describiendo sus partes.

El <<plan>> cuenta con un eje principal (*) que corresponde a la columna vertebral. Este eje cumple una función clave del equilibrio del cuerpo.

Cuenta también con dos líneas transversales al eje principal: la superior (**) corresponde a los hombros y la inferior (***) corresponde a las caderas.

De los hombros y las caderas penden las extremidades superiores e inferiores, siendo que las segundas sirven normalmente de base a toda la estructura.



Acevedo (1998) Título: Ejes.

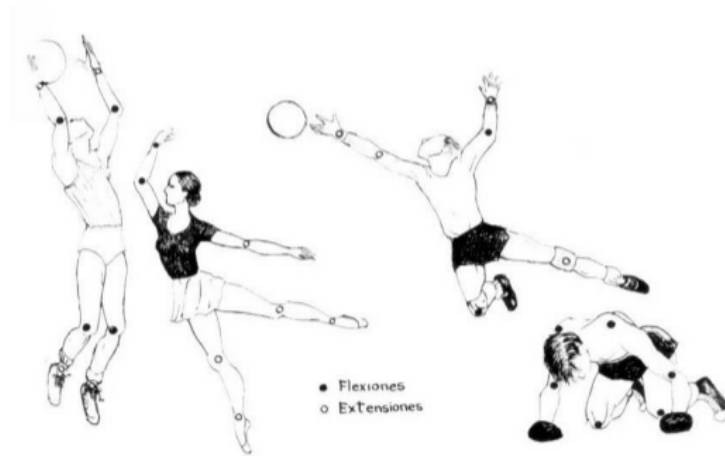
Señalando ahora en el <<plan>> los puntos que sirven de base a los movimientos del cuerpo humano más evidentes a nuestros ojos. En estos puntos hay articulaciones.

La estabilidad de las articulaciones depende, en primer lugar de la actividad de los músculos próximos. Son los músculos los que fijan a las articulaciones y los que hacen posible el movimiento. Desde la medusa hasta el hombre, este tejido –el musculo- dota a los animales de la capacidad de moverse. La estabilidad de las articulaciones depende de la actividad de los músculos, para hacer notar que los músculos continúan su trabajo incluso cuando se está quieto.

Se trata de un estado de semicontracción o tono muscular. Sin este tono ningún musculo se mantendría en su lugar. Entender la función del tono muscular nos va a servir luego para comprender mejor la relación entre el movimiento y los estados anímicos.

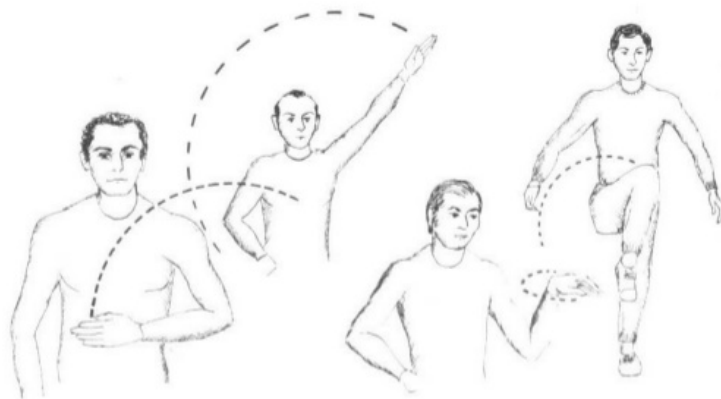
Existen dos tipos de movimientos:

El movimiento angular o articulación en bisagra, se produce cuando hay flexiones (al disminuir el ángulo) o extensiones (al aumenta el ángulo).



Acevedo (1998) Título: El movimiento.

El movimiento de rotación es aquel que se realiza alrededor de su propio eje.



Acevedo (1998) Título: El movimiento.

5.5.13 La expresión corporal:

Según Eisner W. (1996) El movimiento del cuerpo humano no solo refuerza la expresión sino que participa de ella. La expresión es más notoria en el rostro, pero se da en todo el cuerpo.

Al estudiar el movimiento en el cuerpo humano, el cuerpo es una estructura y el movimiento de una de sus partes nunca se da aislado sino en relación con el movimiento de otras partes. Si se profundiza más en ese planteamiento, se ver que abarca no solo al movimiento sino a toda la actividad del ser humano. De manera que los movimientos tienen que ver también con las emociones y con los pensamientos.

Con esta información se está hablando de la tan mencionada unidad cuerpo-mente. De esta unidad en la que no se puede alterar una de las partes sin alterar las demás.

Si aceptamos lo anterior se puede comprender por qué un estado de alegría, por ejemplo, tiene una expresión y un estado depresivo tiene otra expresión. Y esas expresiones se dan en las formas que adoptamos, en nuestros gestos y posturas corporales. Estas formas se deben tener en cuenta para aprender a dibujar como se expresan corporalmente los personajes a trabajar.

Es evidente que un estado de ánimo no se expresa solamente en los movimientos corporales, sino también en los pensamientos. Todos estos detalles, es conveniente que se observen en uno mismo y las personas que nos rodea, enriquecerá las posibilidades de los personajes, pues éstos nacerán de la vida misma.

Expresiones básicas.

A continuación se podrán observar cómo se manifiestan en el cuerpo las cuatro expresiones básicas con cargo a que en la práctica se estudien otras expresiones.

Alegría:

Al estudiar la expresión de alegría en el rostro se pudo ver que todo parecía expandirse. Al estar alegres nuestro cuerpo la vitalidad se acentúa, los movimientos son más vivaces. La alegría como cualquier estado anímico tiene diversas intensidades a las que corresponden una mayor o menor acentuación de la expresión corporal. Así, las figuras A y B representan una alegría común, mientras que C corresponde a una alegría más efusiva.



Acevedo (1998) Título: Expresión corporal

Enojo:

En el enojo, la sensación que recorre nuestro cuerpo, a diferencia que la expansión de la alegría, es la tensión casi hasta llegar al agarrotamiento muscular. Los hombros se encogen, las piernas se ponen rígidas o realizan movimientos bruscos.



Acevedo (1998) Título: Expresión corporal

Tristeza:

En la alegría y en el enojo, aunque de manera opuesta, se da un impulso (de expansión o de concentración). En la tristeza pareciera que el impulso se diluye, los brazos y la cabeza parecen caer, como si se careciera de fuerzas.



Acevedo (1998) Título: Expresión corporal

Serenidad:

La expresión corporal de serenidad, acorde a la expresión facial de este estado de ánimo, es de armonización de movimientos. Se da cuando la actitud es de atención (por ejemplo: en una actividad que requiere paciencia o calma).



Signos y expresiones:

Igualmente como los signos anteriormente mencionados en las expresiones faciales, los signos también sirven con la misma función para las expresiones corporales.



Acevedo (1998) Título: Signos y expresiones.

Lo que se ve con mayor claridad, en el caso de las expresiones corporales, son las líneas cinéticas, que son aquellas líneas que sirven para indicar el movimiento.



Acevedo (1998) Título: Signos y expresiones.

5.5.14 Psicología del personaje:

El tipo y la historia del personaje:

Según Acevedo (1998) Probablemente por lo menos alguna vez se ha escuchado que se dice de alguien que tiene <<tipo intelectual>>. Probablemente, ese alguien sea delgado y de frente amplia, de gesto rápido y medianamente comunicativo.

Del <<tipo motriz>> se dice que es macizo, casi anguloso, muy movedizo e imaginativo.

Parece ser que esta correspondencia la trae cada individuo desde su nacimiento, como una tendencia a desarrollar ciertas disposiciones más que otras.

Las tendencias congénitas de una persona no determinan, claro está, su forma de ser. Son, simplemente, tendencias que se puede realizar, modificar o frustrar según las experiencias que la persona tenga en su vida.

De manera que el <<tipo>> de una persona servirá solamente como un dato referencial. Se atenderá más a la vida de esta persona: las experiencias que lo han marcado de un modo determinado, las situaciones que ahora vive y sus proyecciones hacia el futuro.

Todo esto ayuda a preparar para armar de manera más completa los personajes a realizar, aun cuando sean inventados. De un personaje debe interesar más sus rasgos, gestos, modales, costumbres, ideas, sentimientos,

la situación concreta en que está.

Algo que es de gran interés especialmente es la reacción de los lectores ante los personajes, si existe o no una relación de encuentro entre estos y aquellos, y en qué se basa esa relación. Asistir a ese encuentro permitirá obtener varias conclusiones, en torno al personaje, a los lectores y a nosotros mismos, todo lo cual será tan o más valioso que los consejos que recibamos a este respecto.



Acevedo (1998) Título: Tipo de personaje.

5.6 La viñeta y la secuencia:

Acevedo (1998) menciona, a diario, en nuestras vida cotidiana, narramos una serie de hechos. El lenguaje que más se emplea es el de las palabras y también el de los gesto. En el caso de la historieta, la narración se da a través de las viñetas.

La viñeta es la representación, mediante la imagen, de un espacio y de un tiempo de la acción narrada. Se puede decir que la viñeta es la unidad mínima de significación de la historieta. Algunos han definido la viñeta como <<cada cuadro de la historieta>> incurriendo en un error; se atiende a un formato de la viñeta significativa en la historieta.

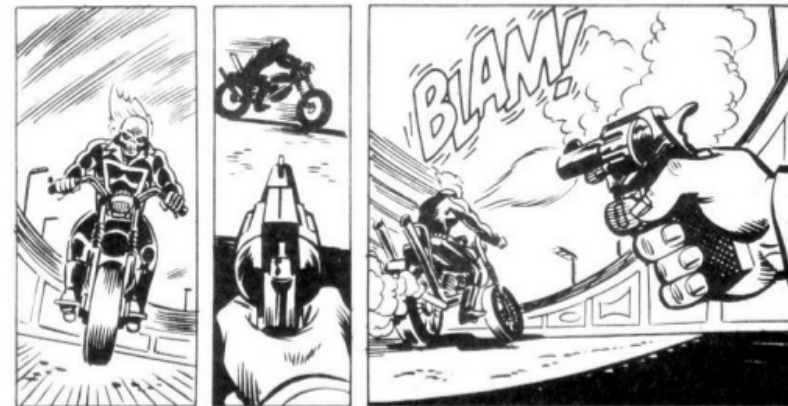


Medina y Carlos Giménez, título: Gringos.

Cuando dos o más viñetas se articulan para significar un acción, se dice que allí hay una secuencia.



Lyman y Bob Young, título: Jorge y Fernanda

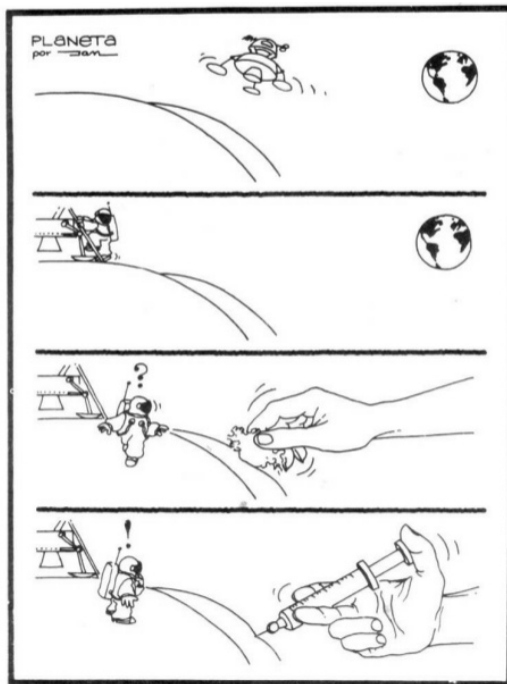


Marvel comics group, título: El motorista fantasma.

Las viñetas se enlazan para narrar una acción, pero no la siguen fielmente sino que dan a ella algunos momentos significativos, eliminando redundancia y tiempos muertos. Sobre la base de esas viñetas que representan momentos discontinuos, el lector restituye la continuidad de la narración.

Esto es muy importante: la historieta carece de movimiento, pero lo sugiere: es el lector quien le da movimiento o continuidad en su imaginación.

Ahora se puede definir a la historieta en términos más exactos: es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de viñetas.



Jean, título: Planeta.



H. Oesterheld y A. Breccia, título: El eternauta

5.6.2 Elementos de la viñeta:

El encuadre:

Los elementos que definen, componen y se integran en la viñeta son: el encuadre (que comprende a los personajes y a los signos gráficos que apoyan sus expresiones, así como a los ambientes en que tiene lugar su acción), el ángulo de visión, los textos (que comprenden el discurso que suele presentarse en globos y cartelas, así como las onomatopeyas), las metáforas visualizadas y las figuras cinéticas, así como la manera en que todos estos elementos se relacionan o composición.

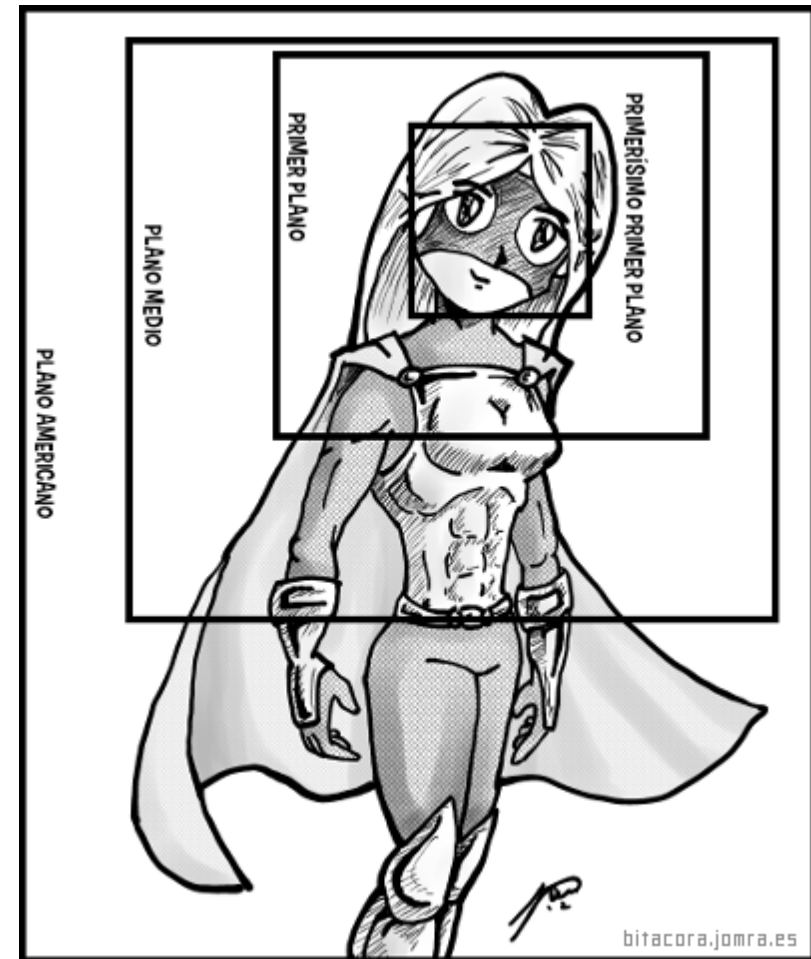
Se ha señalado que el movimiento real se da en un tiempo, del que cada viñeta representa un momento. El movimiento real se da también en un espacio, del que cada viñeta representa un fragmento.

La viñeta recorta el espacio real, encuadrándolo a lo largo y a lo ancho. Esta limitación bidimensional del espacio real se denomina encuadre.

El encuadrar la realidad obedece a una necesidad de la representación. También lo hacen la pintura, la fotografía y el cine.

El encuadre, al tomar parte de la realidad, selecciona una parte de ésta. Lógicamente, el autor de historietas elige los encuadres que más convengan a su narración.

Se puede distinguir que hay diferentes tipos de encuadre según atendamos al espacio que representa (planos) o al espacio que ocupan en el papel (formatos).



Jomra, título: Planos.

Los planos:

En atención al espacio que representan, los encuadres se denominan planos, los mismos que se diferencian según su referencia al cuerpo humano.

Plano general:

Según Acevedo (1998) Es el encuadre lo suficientemente amplio como para situar a la figura humana completa en un contexto.

El plano general proporciona referencias sobre el ambiente en que transcurre la acción. Un paisaje (rural o urbano), un coliseo, etc. Serán captados por un plano general.

Cámara(2006) define como plano general, es el plano que tiene un ángulo de corte más grande. Su campo de visión es un paisaje o cualquier espacio amplio. Muestra la máxima información a nivel visual y el entorno general de los personajes. Muchos realizadores lo utilizan al principio de las secuencias como plano de presentación.

Otros prefieren utilizarlo como recurso dramático para los momentos de climax de la acción, o para resaltar el dramatismo de aquello que se explica.

Cuando el plano general tiene una gran profundidad de campo y no es posible divisar la figura humana, el encuadre se denomina plano general alejado o gran plano general.



Ejemplos de plano general en historietas juveniles.

Plano entero:

Según Acevedo (1998) debe su nombre a que las dimensiones del espacio que representa son próximas a las de la figura humana completa. Como podemos apreciar, en la medida que pasamos de un plano a otra no solamente varía el espacio representado sino que varían los valores expresivos que son propios a cada plano.

En el plano entero la referencia al ambiente es menor, pero en cambio podemos apreciar de manera más precisa la acción o movimiento de la figura en toda su extensión. Cámara (2006) define como plano general, que su ángulo de corte es más próximo, pero sigue siendo amplio y nos presenta a los personajes en su totalidad, permitiendo observar detalles de su vestimenta, sus facciones y su expresividad.

Al utilizarlo se relaja la tensión de acciones y diálogos producida por planos más cortos, ya que en el percibimos más información del entorno y el espectador se sitúa automáticamente. En medio de una secuencia suele ser interesante incluir planos generales con puntos de vista diferentes del entorno y que nos aporten nuevas informaciones sobre la narración.



Oscar Blanco (2014) Título: Diseño de personajes.



Gardfield



Mafalda

Plano americano:

Cámara (2006) Este plano muestra su ángulo de corte ligeramente por encima o por debajo de las rodillas de la figura humana. En principio cualquiera de las dos opciones son correctas. Este plano es un gran aliado para resaltar la expresividad corporal de nuestros personajes, pues elimina del encuadre los pies y la mita de la pierna; de hecho, las partes menos expresivas del cuerpo.

Acevedo (1998) aporta que el plano americano recorta el espacio a la altura de las rodillas de la figura humana. Al plano americano también se le ha llamado plano de la conversación, dado que cuando charlamos con una persona, estando atentos a su rostro, los límites de nuestra percepción visual parecen diluirse a la altura de las rodillas.



Plano medio:

Cámara (2006) define que tiene el ángulo de corte a la altura de la cintura; por lo tanto, la información que da del escenario aún es importante, pese a que va disminuyendo por comparación a los plano anteriormente descritos.

Por el contrario, aumenta la importancia del rostro de los personajes y de su expresividad. Por lo general, a mayor proximidad vamos adquiriendo más información del personaje, de su rostro y expresividad, mientras que vamos recibiendo menos información superficial o del escenario.

Es un plano comodísimo para narrar, que nos permite pasar a un plano general o a un primer plano sin brusquedad. A su vez, combina las virtudes de ambos y puede durar más tiempo en pantalla que otros plano. Pese a ello, no hay normas respecto a la duración de un plano, todo depende del estilo o género.

Acevedo (1998) aporta que el plano medio recorta el espacio a la altura de la cintura de la figura humana. En el plano medio podemos apreciar con más claridad los rasgos y la expresión del personaje, el mismo que comienza a imponerse a la atención del lector. El plano medio es el plano más usado en la televisión, el cine y la propaganda publicitaria en los diarios.



Primer plano:

Según Cámara (2006) El ángulo de corte está a la altura del cuello, el rostro del personaje ocupa prácticamente todo el campo de visión en un formato de 4:3. En el formato panorámico 16:9 este plano aun deja ver detalles del fondo, a menos que utilicemos una mayor aproximación cortando al personaje parte de la barbilla y de la cabeza; de este modo, conseguimos el mismo efecto en ambos formatos.

En este plano, el rostro del personaje es el único recurso dramático que aparece en escena; puede utilizarse también como elemento de climax y de máxima tensión dramática igual que haría un plano general extremo.

La diferencia radica en que en un plano general extremo el dramatismo lo da la inmensidad, el diseño o la composición del escenario, mientras que en los primeros planos transmitimos este dramatismo mediante la expresividad del personaje.

Acevedo (1998) incluye que el primer plano recorta el espacio a la altura de los hombros de la figura humana. En el primer plano el espacio ha sido cercado y al lector solo le queda reparar en la expresión del personaje. De esta manera, el primer plano nos acerca a la intimidad del personaje, a su estado afectivo, sus vacilaciones, etc.



Will Eisner, título: Spirit



Plano de detalle:

Según Acevedo (1998) Llamado también primerísimo plano. Recorta el espacio en torno a una parte de la figura humana o a un objeto particular. El plano detalle nos sirve para aproximarnos a una parte del cuerpo u objeto que de otra manera hubiese pasado casi desapercibido.

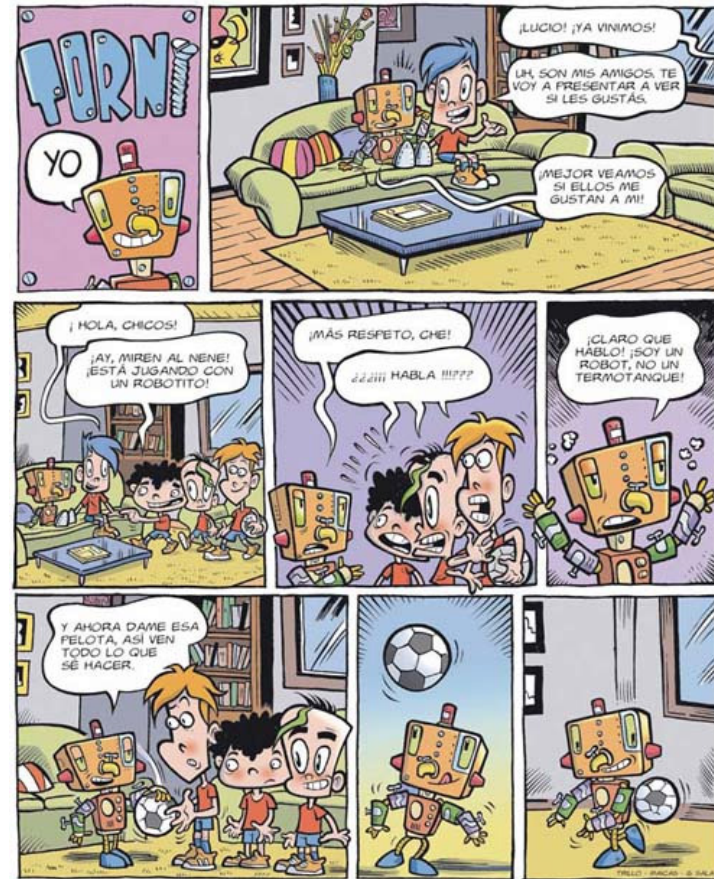
Cámara (2006) aporta que es el plano que se escoge un detalle o fragmento de un objeto o personaje. Este plano resulta útil para remarcar detalles o mostrar una breve acción de un personaje; por ejemplo, alguien que oculta algo en un bolsillo, observa una notación en un minúsculo papel, etc. O bien para dramatizar alguna acción añadiendo un plano detalle del cañón de una pistola humeante, una mano que intenta aferrarse a una cornisa, etc.



Comics Marvel - plano detalle.

Los formatos:

Según Acevedo (1998) Se denomina formato a la forma que presenta el encuadre en el papel. Generalmente, los límites están señalados con una línea demarcatoria. En ese caso el formato puede ser rectangular (de predominancia horizontal o vertical), cuadrado, circular, etc.



Eduardo Maicas, Título: Torni Yo

La elección de un formato depende del espacio y el tiempo que se quieren representar. Así, por ejemplo, un plano de detalle (que por sí representa poco espacio de la realidad) dado en una viñeta de pequeñas dimensiones significa un tiempo muy breve de narración (y de la lectura). Por lo contrario, un plano general dado en una viñeta de grandes dimensiones, significa un tiempo mayor de la narración e incita a una lectura más demorada.

Es interesante observar esta relación entre los espacios y tiempos representados y los espacios y tiempos reales que requieren aquellos para darse y leerse. La conciencia de esta relación ha llevado a la creación de la denominada viñeta-flash (viñeta impacto), que es aquella viñeta de pequeñas dimensiones que sirve para aclarar un momento significativo de la acción y que suele insertarse al interior de una viñeta mayor.

En cuanto a la línea que marca los límites del encuadre se trata únicamente de una convención que parece obedecer a la necesidad de dar orden a la narración, estableciendo la diferencia entre una viñeta y otra. Esa necesidad de orden sin embargo, puede ser satisfecha alterando la línea demarcatoria o aun sin su presencia.

La línea demarcatoria puede ser alterada o eliminada porque en sí misma carece de significado. Empero, puede adquirir significado si es delineada de manera habitual.

El ángulo de visión:

Acevedo (1998) Dice otros de los factores que definen la expresión del contenido de la viñeta es el ángulo de visión. Al igual que en el caso de los planos, la elección de un determinado ángulo de visión no es un hecho gratuito. Tampoco obedece esta elección al simple deseo de hacer más ameno el relato. El uso de un ángulo de visión produce efectos expresivos determinados.

Las posibilidades expresivas de los ángulos de visión no operan de manera mecánica. Son posibilidades, entre otras, cuya acción depende del contexto en el cual están incluidas: el tema y momento de la acción que se está narrando, la relación psicológica o estética que se entabla con las otras viñetas, etc.



Comics Marvel, título: el hombre araña.

Ángulo de visión medio:

Según Cámara (2006) La acción es observada como si ocurriese a la altura de los ojos. La cámara se halla posicionada a la altura del horizonte del paisaje o de los ojos del sujeto. Con este plano conseguimos gran objetividad en la narración, ya que vemos en pantalla lo mismo que veríamos en una situación natural ante el elemento. Constituye el punto de vista más cercano a la realidad de lo que ve el ojo, y esto le transmite al espectador tranquilidad y naturalidad.



Eduardo Maicas, Título: Torni Yo

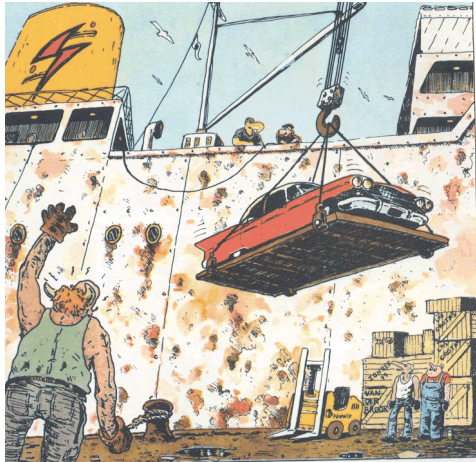
Ángulo picado:

Según Cámara (2006) En esta ocasión la cámara está emplazada por encima del horizonte del pasaje o de los ojos del sujeto y con el objetivo inclinado hacia el elemento. Si trabajamos con planos generales extremos, este ángulo de cámara nos resultada muy útil para descripciones paisajísticas o para la contemplación de algún elemento visto desde lo alto de un edificio, etc. En planos más cercanos, y sobre todo cuando se trata de personajes, este ángulo crea una sensación de inferioridad en el personaje.



Ángulo Contrapicado:

Según Cámara (2006) El ángulo de cámara, esta vez, está por debajo del nivel de horizonte o de los ojos. Este punto de vista da sensación de importancia y superioridad al elemento expuesto. Los planos picado y los contrapicados acentúan la perspectiva aplastando o realzando a los personajes, respectivamente.



5.6.3 Los textos:

La historieta se vale de lenguaje escrito para representar el sonido, es decir, toda sensación que se percibe por medio del oído.

De este hecho resulta que en la historieta confluyen dos medios de expresión distintos: el dibujo y la escritura. Ambos influyen recíprocamente, llegando en muchos casos a interesantes niveles de integración.

El lenguaje escrito en la historieta sirve para comunicar los diálogos y pensamientos de los personajes, que suelen incluirse en los globos, el discurso del narrador o voz de afuera.

5.6.4 El globo:

Acevedo (1998) explica que el globo es una convención propia de la historieta que sirve para integrar en la viñeta el discurso o pensamiento de los personajes. Para lograr la integración referida, el globo alberga en su interior al lenguaje escrito y/o dibujo.



Historieta, Título: Mayor y menor

Breve referencias históricas:

Los antecedentes históricos del globo se remontan a la filacteria o banda que se incluía en algunas pinturas de artistas cristianos y que servía para escribir en su interior el texto atribuido al personaje representado.

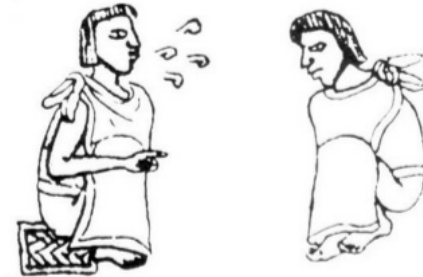


Felipe Guamán, título: la primera nueva crónica.

El paso de la filacteria de la pintura al globo de la historieta no fue, desde luego, directo. Los pasos intermedios y necesarios fueron dados por los grabados populares que siguieron a la invención de la imprenta, los trabajos de los dibujantes satíricos ingleses (desde el siglo XVII) y norteamericanos (desde el siglo XVIII).

Tan interesante como seguir la línea de evolución que llevo a la concepción del globo, resulta constatar que la

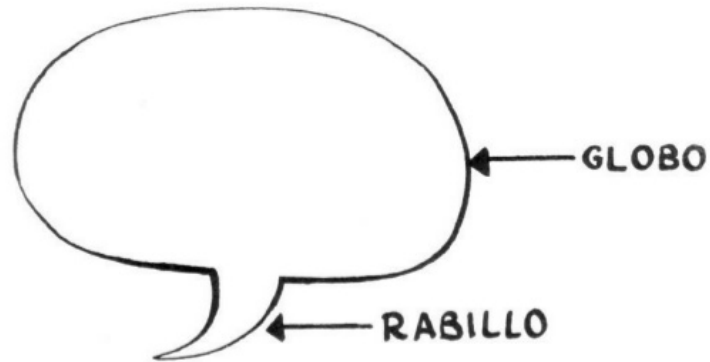
necesidad de hacer hablar a los personajes representados está presente en diversas culturas. Nos situamos en el principio del fenómeno; la filacteria o la forma que sea equivalente en otra cultura, nos interesa también en sí misma, como forma que significa voz, hálito, sonido que sale de la boca del hombre.



Sobre la base de estas referencias, organizaremos nuestro estudio sobre el globo atendiendo a la forma que presenta y a qué significa, así como a su ubicación en el interior de la viñeta.

El globo: forma y significado

El globo consta de un cuerpo o forma delimitada en que están contenidos el texto del dialogo o pensamiento del personaje, así como de un rabillo que indica al personaje que expresa ese contenido.



La expresión del discurso hablado o pensado del personaje se da a través del lenguaje escrito de la imagen.

O sea, que el globo está compuesto por dos elementos: el continente (cuerpo y rabillo) y el contenido (lenguaje escrito o imagen). La silueta que resulta del cuerpo y rabillo no es únicamente continente, si no que significa, en si misma, voz o sonido, cuando está referida al discurso hablado; o, significa algo aún más abstracto, la mente, cuando está referida al pensamiento.

Cuando significa voz o sonido es, en la mayoría de los casos, una voz o sonido neutro. Es decir, solo significa voz o sonido. Como por ejemplo en la siguiente imagen:



En las tres viñetas ha variado la silueta de los globos sin que eso haya modificado la calidad del contenido en modo alguno. En los tres casos los globos son <<neutros>>.

No obstante, la historieta cuenta con ciertas maneras de delinear que poseen significados precisos y que afectan a cualquier elemento de la viñeta a que sean aplicados (entre ellos el globo). Entonces, la voz o sonido pierde su neutralidad y cobra otro carácter. La manera de delinear reemplaza a la manera de pronunciar.

El globo cuya silueta ha sido delineada con líneas quebradas, semejantes a los dientes de un serrucho, significa una particular vibración de la voz. Puede servir para expresar grito, estallido, irritación; así como para señalar que la voz proviene de algún aparato mecánico (un radio, un altoparlante, un teléfono, etc.).



Beth Abe, título: Un plan



Marbel comics, título: El hombre araña

El globo delineado con pequeñas líneas interrumpidas, silueta delineada intermitente, significa muy poca intensidad en el volumen de la voz. Puede servir para expresar secretos, confidencias, etc.



Diego Navarro, título: Henga



El globo delineado con una línea temblorosa significa temblor en la voz. Será propicia, por lo tanto, para expresar temor, falta de vigor, etc.



H.G. Oesterheld, título: Watami



El globo cuyo rabillo no muestra el final sino que es interrumpido, significa que quien emite la voz no está mostrando en la viñeta. El lugar en que es interrumpido señala el lugar de donde proviene la voz.



Clarence, título: Black soldier

El globo cuyo rabillo no muestra el final sino que se une a otro globo, significa que este otro globo pertenece al mismo personaje, solo que es pronunciado en una instancia siguiente. Este rabillo-punto significa entonces <<pausa intermedia>>



Bill Dubay, título: Exterminador

En otros casos el doble tiempo es dado por la unión de dos globos en alguna parte de sus cuerpos. Y en otros casos, sencillamente, por globos distintos adjudicados a un mismo personaje.



Marbel comics, título: El hombre araña

El globo que presenta varios rabillos significa que la voz proviene de varios emisores al mismo tiempo.



Algunos dibujantes prefieren prescindir del cuerpo del globo y simplemente usan el rabillo a fin de señalar a quien emite la voz. Este uso del rabillo supone que quien lo aplica posee un amplio dominio de la composición de la viñeta. Se puede observar en los ejemplos mostrados que los textos se dan a una distancia prudencial unos de otros.



En otros casos, la silueta del globo ha dejado de ser simple línea para ser más cuidadosamente dibujada. Como cuando el globo semeja un hielo derritiéndose (para significar la frialdad con que se pronuncia el texto) o fuego ardiente (para significar una voz apasionada).

El globo cuyo rabillo está formado por pequeños círculos, a manera de burbujas, significa que el texto no ha sido pronunciado sino que es puro pensamiento. A veces, esas burbujas se extienden al cuerpo del globo, como restándole peso a la voz, haciéndola <<flotar>>.



Dought Moench, título: Magia infernal

Marvel Comics, título: Solo una

Las letras: tipo y significado

Acevedo (1998) Con el contenido del globo ocurre algo semejante: comúnmente, el tipo de letra más usado es el llamado letra de imprenta, cuya expresión resulta neutral. Las siguientes son algunas pautas para su escritura:

1. El primer paso consiste en trazar líneas horizontales, que marcan el tamaño de las letras. Estas líneas son una simple referencia para evitar el desorden de la escritura y la consiguiente dificultad en la lectura (por lo tanto, terminando de escribir el texto, deberán ser borradas). Debemos tener en cuenta los espacios entre letra y letra, así como entre las palabras.



Diagrama que muestra tres líneas horizontales que sirven de guía para la escritura. El texto "ASI COMO HE VENIDO AL AZAR" está escrito en un tipo de letra de imprenta, respetando los espacios entre palabras y letras.

2. Luego de haber definido la distribución del texto se procede a delinear la silueta del globo. Este orden, primero el texto y después la silueta, es recomendable para evitar un resultado frecuente cuando se procede a la inversa: que no alcance el texto.



La letra de imprenta es la que más se usa. Pero hay situaciones en las que no basta para expresar determinados efectos expresivos. Es entonces cuando actúa el dibujo: la manera de delinear afecta el mensaje de los textos. A continuación algunos ejemplos:

La letra de mayor tamaño que el usual significa un volumen más alto que el de la voz normal. Si a ese rasgo añadimos una línea temblorosa, será ideal para la expresión de un alarido, un grito de pavor.



Diego Navarro, título: Hor

La letra de mayor tamaño que el usual y sin ningún temblor, servirá para expresar un actitud resuelta, decidida, vigorosa.



Milton Caniff, título: Terry y los piratas

La letra de tamaño más pequeño que el usual significa un volumen más bajo que el de la voz normal. Se utiliza para expresar una actitud tímida y/o confidencial.



Quino, título: Mafalda

La letra que describe un ritmo visual, por lo general ondulado, significa que el texto es cantado. Suele complementarse con algunos signos musicales.



Quino, título: Mafalda

La letra de manos, por su carácter cotidiano, pone de relieve la psicología particular del personaje.



Quino, título: Mafalda

Quino, título: Mafalda

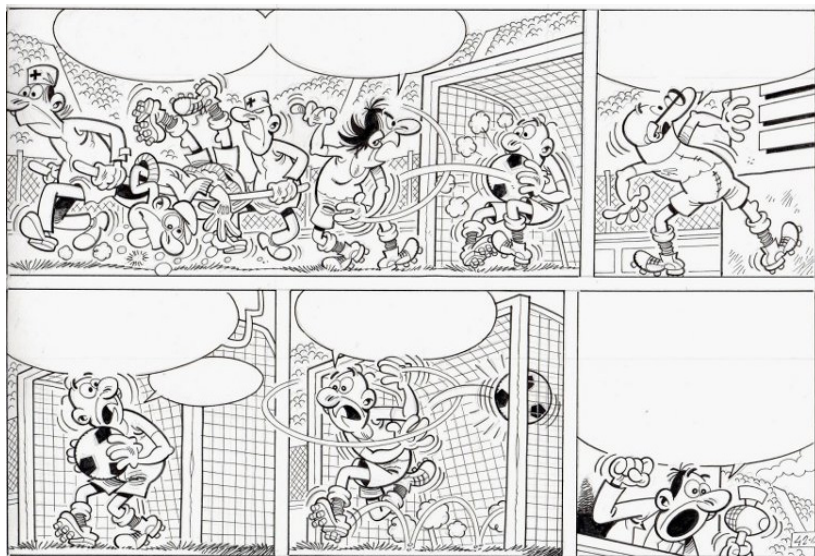
La letra de mano pone en evidencia la riqueza de posibilidades expresivas de la letra dibujada frente a las carencias de la tipografía simple. Además, la letra dibujada deja de ser simple letra y se integra gráficamente a la viñeta: imagen y palabra escrita forman una unidad. Esta integración se da en diversos grados, desde la letra de tipografía que discretamente se incluye en el globo hasta la letra dibujada que en un momento se libera del globo e inunda el espacio.



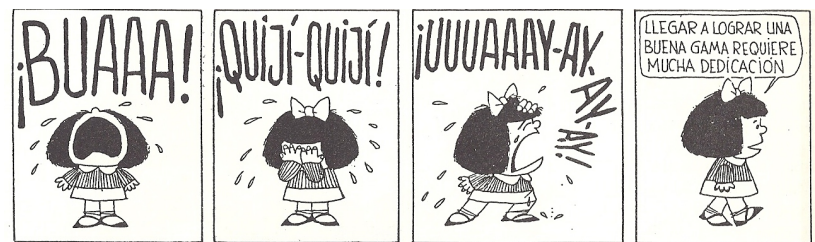
Erno Zoted, título: Función

Ubicación del globo en la viñeta:

La ubicación del globo dentro de la viñeta no es un hecho arbitrario sino que debe realizarse de acuerdo a dos conceptos: el sentido de la lectura y el sentido de la composición de la viñeta.

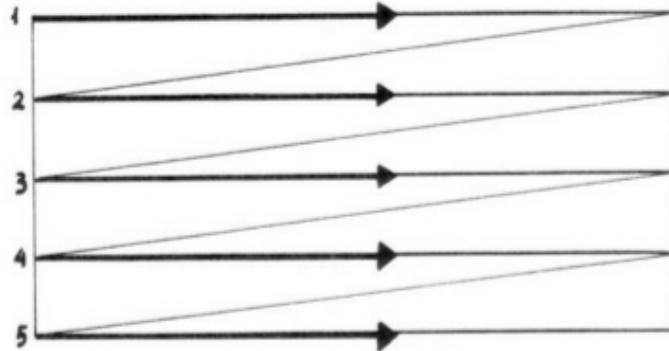


L. Avi, título: Mundial



Quino, título: Mafalda

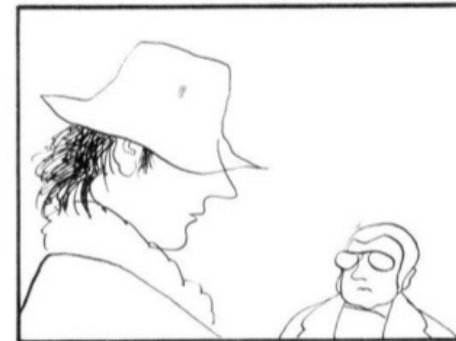
No es difícil establecer el orden de lectura de los globos de una viñeta, es el mismo orden de lectura de los globos de una viñeta, es el mismo orden de lectura de cualquier texto; es decir, lectura horizontal: de izquierda a derecha y avanzando de arriba hacia abajo.



Esta manera de recorrer los textos se denomina línea de inductividad y es el resultado de la educación que hemos recibido al respecto: de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, leemos libros, periódicos, carteles, etc.

Es necesario tener en cuenta la línea de inductividad para ubicar nuestros textos en el orden que deseamos sean leídos.

Además de atender el sentido de la lectura, para ubicar los globos debemos atender también al sentido de la composición de la viñeta. Por ejemplo:



En la viñeta mostrada tenemos dos personajes: A y B. debe abrir el dialogo B, siendo contestado por A. el hecho de que B esté a la derecha y en la parte inferior lo sitúa en posición desfavorable para iniciar el dialogo.

Una solución es forzar los rabillos de los globos para indicar quien habla primero.

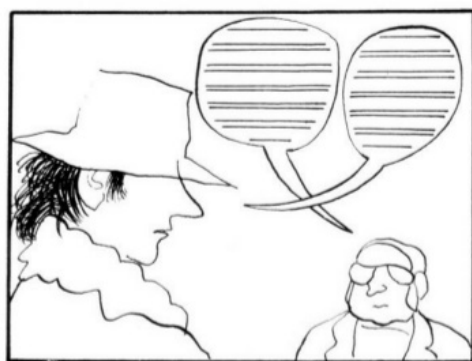


Como podemos apreciar, no es la mejor solución: los globos han sido acumulados uno sobre otro y los rabillos estirados a la mala.

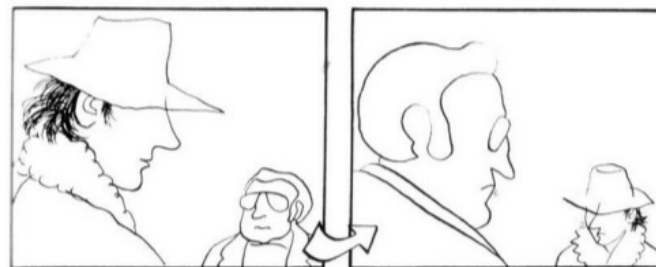
Para la ubicación de los globos no debemos olvidar que contamos con todo el espacio de la viñeta y no solamente con la parte superior de ésta. Podemos ubicar los globos en cualquier lugar de la viñeta, siempre que lógicamente no dificulten la lectura ni impidan ver la acción o expresión de los personajes.



Una posibilidad poco usada es la de cruzar los rabillos. Suele dar resultados eficaces, aunque no conviene abusar de estos cruces pues su repetición puede ocasionar molestias en la lectura.



Otra solución al problema planteado es atacar a la situación misma en que se origina: modificamos toda la viñeta, de manera que el personaje que inicia el dialogo no esté a la derecha ni en la parte inferior. Aplicamos para ello un cambio de eje, que equivale a captar la acción desde otro punto de vista.



También se modifica la viñeta cambiando el plano o el ángulo de visión. Esto ocasionara un cambio en las relaciones de los personajes.



Sin embargo, no se debe de olvidar que el cambio de eje, la elección de un plano o de un ángulo de visión no se dan gratuitamente, sino que tienen que ver con la acción que se está narrando, pues su uso comporta efectos expresivos determinados.

La cartela:

Acevedo (1998) La cartela es una convención propia de la historieta que sirve para incluir en la viñeta el discurso del narrador o voz de afuera.



Mino Milani, título: El maestro

La cartela viene a ser algo así como una pariente pobre y discreta del globo. Cuenta con un abolengo semejante, pero no ha obtenido el éxito de éste. Sin embargo se mantiene.

Comúnmente, la cartela no llega a integrar el texto con la imagen, sino que se limita a agregarlo a un lado. Su forma más frecuente es la rectangular alargada, aunque puede adoptar otras. Generalmente, la cartela contiene un voz ajena a la acción misma, que dice algo acerca de la acción, pero que no se inserta propiamente en ella.

Parece ser que esta neutralidad de la cartela ha sido una especie de reto para los historietistas que desde los inicios se dedicaron a violarla: incluyeron en ella el rostro de quien narra o una acción dibujada, alteraron u omitieron la silueta de la cartela, etc. Gracias a estos esfuerzos se ha llegado en muchos casos a la integración entre la imagen y la palabra escrita mediante la cartela.



Gerry Conway, título: El hombre araña. Interés narrativo en base a los tiempos que marcan las cartelas (en la última se altera la línea demarcatoria para acentuar el tono del narrador)

La onomatopeya:

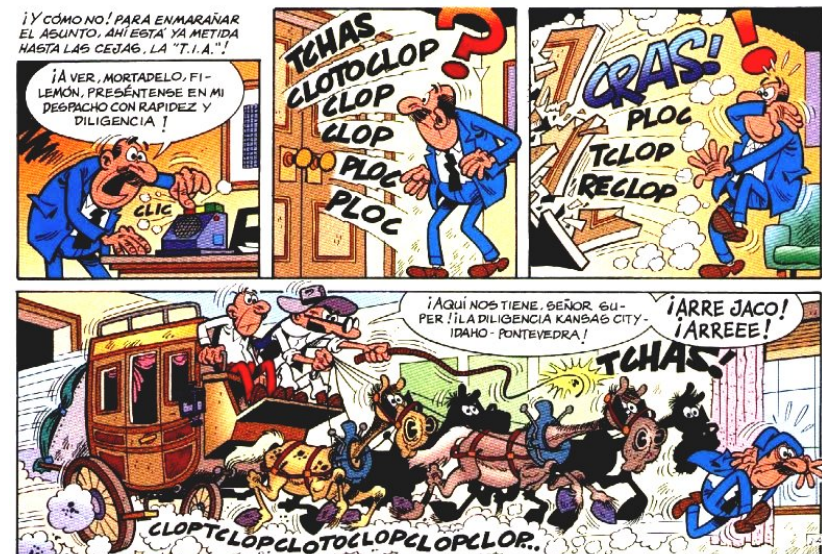
Acevedo (1998) La onomatopeya es la imitación del sonido de una cosa a través de un vocablo; así por ejemplo, <<talán>> es la onomatopeya de una campana, <<rataplán>> sugiere el redoble de un tambor, etc.



Condorito, título: Cartel

Las onomatopeyas pueden estar ubicadas en la viñeta al interior del globo o independientemente de él. Este último caso es el más común por cuanto en la historieta las onomatopeyas no necesariamente son dichas por un personaje, sino que se ubican directamente en el lugar del cual procede el sonido.

A su ubicación, la onomatopeya suma la manera cómo está dibujada. No se trata, simplemente, de que la onomatopeya imita el sonido de una cosa, sino que también sugiere gráficamente el tipo del sonido.



Mortadelo y Filemon título: Atlanta

La integración entre lenguaje escrito e imagen, alcanza en la onomatopeya su mayor expresión. A ello, precisamente, se debe que las historietas norteamericanas que son las más difundidas en el mundo, hayan hecho trascender onomatopeyas propias del idioma inglés, aun cuando la historieta estuviese traducida a otro idioma. Y es que casi siempre se traduce solamente el texto comprendido en el globo, siendo en muchas ocasiones imposible reemplazar el texto que está en el exterior de él.



Historieta, título:Atlanta

Que los historietistas norteamericanos empleen onomatopeyas propias de su idioma, es un hecho fácil de entender. Mas largamente explicable resulta el hecho de que los historietistas de otras nacionalidades, con otros idiomas, utilicen también onomatopeyas provenientes del inglés.

Siendo el lenguaje una manera particular de aprehender el mundo, expresión íntima de una cultura y psicológica propias; interesa entender estos fenómenos en su raíz, a fin de actuar crítica y libremente frente a ellos.

Varios historietistas han comprendido este problema y se han dado a la tarea de utilizar onomatopeyas propias a sus idiomas. Entre los historietistas españoles podemos apreciar los siguientes ejemplos:



Ziraldo, título: Os Zerois. De onomatopeya, el capitán América, al igual que otros héroes de la historieta norteamericana, se desgasta haciendo ruido.

5.7 El montaje:

5.7.1 Las metáforas visualizadas:

Según Acevedo (1998) En la historieta, la metáfora visualizada es una convención grafica que expresa el estado síquico de los personajes mediante imágenes de carácter metafórico. La mayoría de las metáforas visualizadas que se emplean en la historieta proceden del lenguaje oral, tales como las que podemos apreciar en los siguientes ejemplos.

En el lenguaje oral, <<dormir como un tronco>> equivale a <<dormir profundamente>>. En la historieta se ha visualizado como un tronco cortado por un serrucho (los ronquidos).

En el lenguaje oral, <<iluminarse el cerebro>> equivale a <<pensar con claridad>> (inspiración, profundización o acierto del pensamiento). En la historieta se ha visualizado como una bombilla eléctrica encendida.



Anónimo, Pígui

En el lenguaje oral << la plata se va volando>> equivale a <<dinero gastado con rapidez>>. En la historieta se ha visualizado como un billete alado.



Bill Kavanagh, título: Educando a papá.

En el lenguaje oral (y esta metáfora cuenta con una larga historia) el <<corazón>> alude a <<emoción>> (<<jugar con corazón>>, <<hay que ponerle corazón>>, etc.) y más frecuentemente, a un tipo de emoción: el amor (<<la dueña de mi corazón>>, <<el corazón destrozado>>, etc.) en la historieta se ha visualizado de manera semejante a la figura del <<corazón>> de los naipes.



Tom, título: Enanio.

No todas las metáforas visualizadas de la historieta proceden del lenguaje oral. Algunas otras proceden del lenguaje escrito (como en el caso de los signos de admiración o interrogación, los puntos suspensivos etc.) y de la escritura musical (los signos de notación musical).



Tom, título: Enanio.

La metáfora visualizada de <<palabras groseras>> tiene relación con la metáfora verbal <<sapos y culebras>>, aunque en aquella se agregan a los sapos y culebras algunos dibujos de carácter intrincado (espirales, asteriscos, etc.). Es interesante detenerse en esta metáfora porque ella nos remite a la censura que, sin duda, la origina.

Desde tiempo muy antiguo la censura social ha venido prohibiendo diversas expresiones. Frente a esa censura, la gente transformo (y transforma) sus expresiones. Para aludir a los mismos contenidos. Así surgieron muchas metáforas.



Tom, título: Enanio.

5.7.2 La composición:

Según Acevedo (1998) En la historieta, la composición trata sobre la organización grafica de los elementos que conforman la viñeta, así como sobre la organización gráfica del conjunto de viñetas (en tiras, media página, pagina entere, etc.). Es decir, atiende tanto a la viñeta como al conjunto de que aquella forma parte.

Muchas veces, la estructura de relaciones entre los elementos de un conjunto, no se advierte a primera vista. Una manera sencilla de descubrirla es abstrayendo las líneas y masas esenciales del conjunto. Entonces, resultan figuras sencillas que semejan figuras geométricas, letras, etc., y que son las que dan unidad al conjunto. Sin esta unidad, nuestra atención se dispersaría fácilmente.

Además de observar la estructura de los objetos y la estructura de sus relaciones, es interesante investigar las respuestas que suscitan esas relaciones en la conciencia humana que las percibe. Ese punto de vista integraremos en nuestro estudio sobre la acción de las líneas y las figuras de geometría en el espacio.

Las líneas simples:

Las líneas son elementos que contienen un sentido dinámico y psicológico.

La línea horizontal puede ser seguida con facilidad por nuestra vista. Lleva el ojo en esa dirección interrumpida sin el menor esfuerzo.

La línea horizontal crea impresión de reposo, paz, serenidad.

La línea vertical, si es seguida hacia arriba, ocasiona tensión en el ojo, fatiga y adormecimiento (esto se debe a la estructura física del ojo).



Expresa, en general, exaltación, ascensión. También puede expresar fuerza y permanencia.

La línea recta inclinada o diagonal, lleva al ojo hacia las zonas indicadas por su inclinación, son como flechas, direcciones que conducen la atención a los puntos de interés.

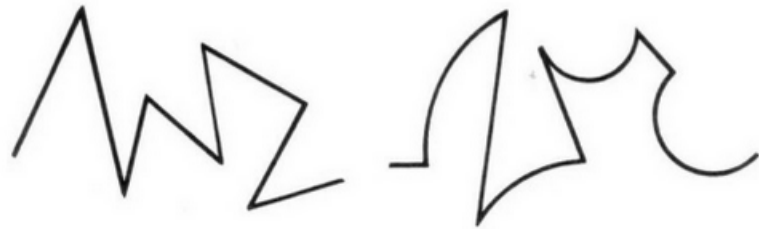


La línea diagonal sugiere movimiento violento, penetración o caída.

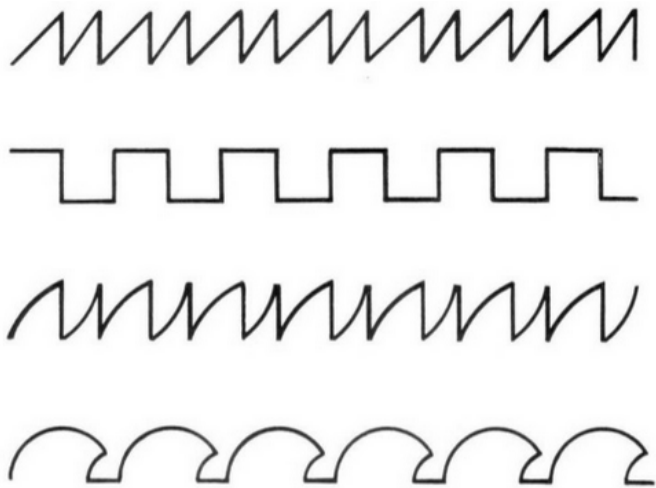
Las líneas compuestas:

Se llama línea compuesta a la que resulta de la unión de dos o más líneas simples de distinta dirección.

Existen dos tipos de líneas compuestas: las quebradas, que están compuestas por varias líneas rectas; y las mixtas, que están compuestas por líneas rectas y curvas.



Las líneas compuestas sean quebradas o mixtas, pueden relacionarse de manera uniforme, formando ritmos que son fáciles de seguir por la vista y proporcionando distensión en el mirar.



Cuando las líneas compuestas no describen ritmos uniformes, se rompe la inercia en el desplazamiento del ojo y este debe esforzarse para seguir el movimiento.

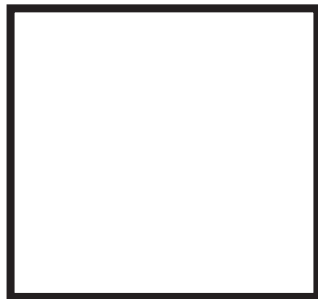


Las figuras de geometría plana:

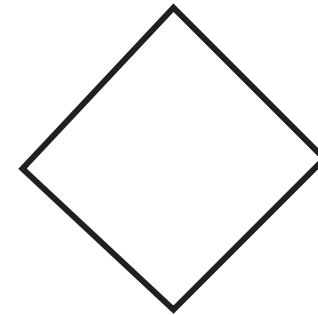
Las líneas se relacionan y forman ritmos. También pueden formar diversas figuras de geometría plana: cuadrado, triángulo, círculo, etc.

Lógicamente, cada figura suscita una respuesta distinta en la conciencia que las percibe. La explicación de este fenómeno guarda indudable relación con la referida acción de las líneas. Veamos algunos ejemplos:

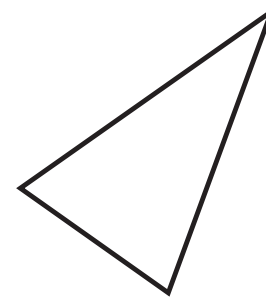
El cuadrado es una figura compuesta por cuatro líneas rectas de igual tamaño, situadas paralelamente dos a dos y creando cuatro ángulos rectos. Es una figura <<pesada>>, de equilibrio y con tendencia a lo estático.



¿De qué depende la tendencia al estático del cuadrado? De su posición: el cuadrado que mostramos está formado por líneas horizontales y verticales. Si, por el contrario, sus líneas son diagonales, pierde estabilidad.



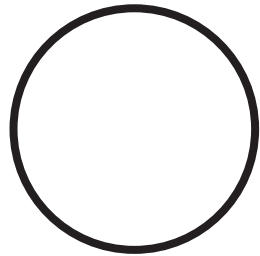
El triángulo es una figura compuesta por tres líneas rectas y presenta tres ángulos. Es una figura con tendencia al movimiento.



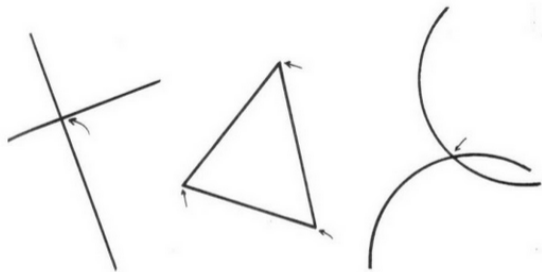
El triángulo tiende al movimiento porque estando compuesto por tres líneas rectas, por lo menos una de ellas se presenta como diagonal. El movimiento será más acentuado si el triángulo está formado exclusivamente por líneas diagonales.



El círculo es una figura resultante de una línea curva cerrada sobre sí misma, estando todos sus puntos a idéntica distancia de otro punto llamado centro. El equilibrio del círculo es perfecto; el movimiento que genera no se da hacia ningún lado, sino sobre el sí mismo.



En el cuadrado y en el triángulo podemos notar claramente que nuestra vista se dirige a las puntas. Esto se produce porque nuestra vista se siente atraída por el punto donde se unen o cruzan dos líneas. Ese punto se denomina centro manifiesto.



En el círculo no existen centros manifiestos; desde todas las direcciones el ojo se desplaza hacia el centro; ese centro <<vacío>> al que se dirige el ojo sin ser llevado por línea alguna, se denomina centro tactito.

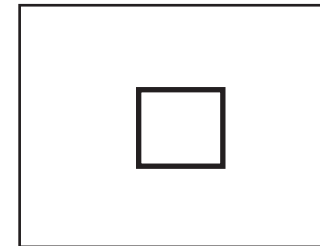
5.7.3 La acción del espacio:

Según Acevedo (1998) Las formas no existen aisladas sino en relación a un espacio. Resulta imposible pensar en una forma sin espacio o en un espacio sin forma. En realidad, forma y espacio constituyen una unidad indisoluble: el espacio contiene a la forma y la forma contiene al espacio.

La acción del espacio es primordial en la composición, como veremos en los ejemplos que siguen.

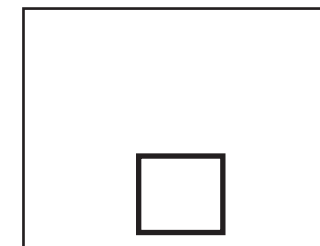
Cuadrado en el centro del espacio:

Rodeado de idéntico espacio por cada lado, no hay movimiento en ninguna dirección.



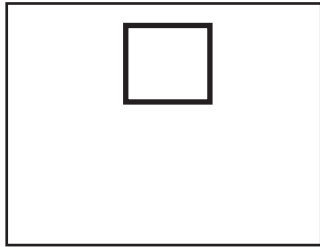
Cuadrado en parte baja del espacio:

El espacio superior refuerza el peso del cuadrado.



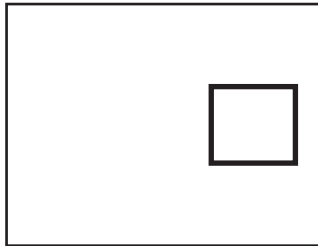
Cuadrado en parte alta del espacio:

El espacio inferior sostiene a la figura, cuya forma no parece propicia para <<flotar>> en el espacio.



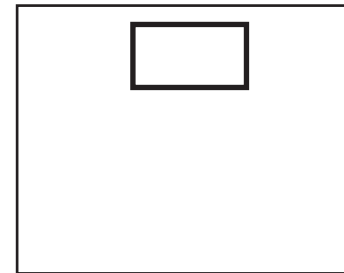
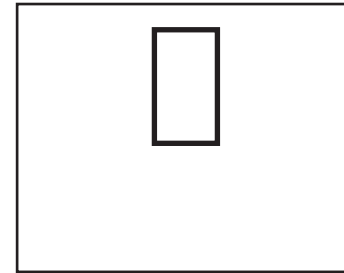
Cuadrado a un extremo del espacio:

La parte más amplia del espacio desplaza a la figura a un costado. El desplazamiento es lento, como corresponde a la forma <<cuadrado>>.



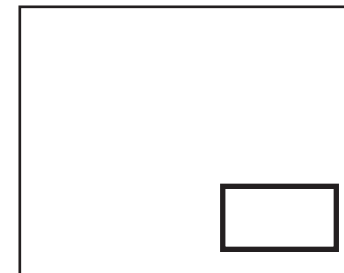
Rectángulos:

Observemos las diferencias entre el rectángulo de predominancia horizontal y el de predominancia vertical: ambos parecen desplazarse en sus sentidos respectivos, aun cuando ocupan una posición semejante en el espacio.



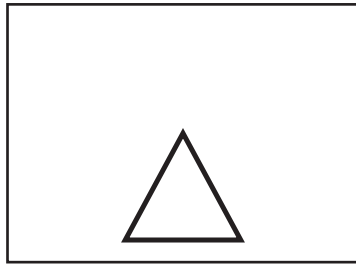
Rectángulo a un extremo del espacio:

El desplazamiento se da con mayor movilidad que en el caso del cuadrado. Ello se debe al alargamiento del rectángulo, con lo que este gana en espacio interno.



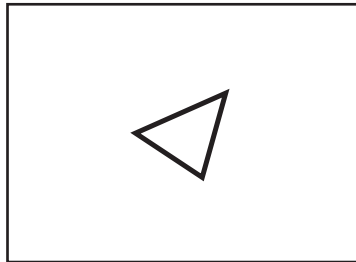
Triángulo de base horizontal:

La línea horizontal, en la base, confiere estabilidad, las dos líneas diagonales llevan la atención al ángulo alto. Da la sensación de majestuosidad, fuerza, etc.



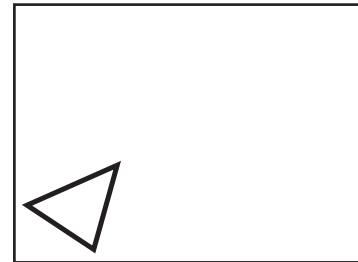
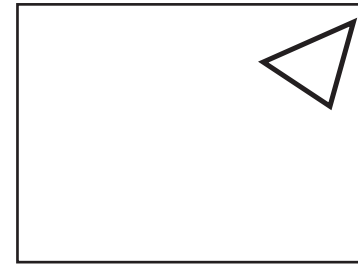
Triángulo en la parte central del espacio:

Por ubicación en el espacio la figura aparece suspendida; sin embargo, la acción de las diagonales y las puntas lleva nuestra vista en distintas direcciones.



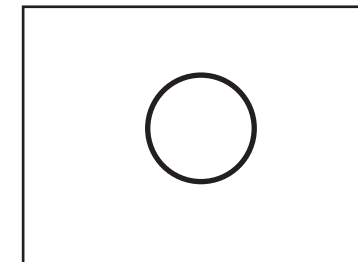
Triángulo en una parte extrema del espacio:

El espacio refuerza la acción de las diagonales y el movimiento se hace más violento. Si por lo contrario, el espacio es adverso, se neutraliza el movimiento.



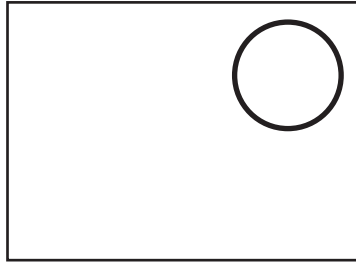
Círculo en el centro del espacio:

El poder concentrador del círculo es reforzado por la acción del espacio.



Círculo en un extremo del espacio:

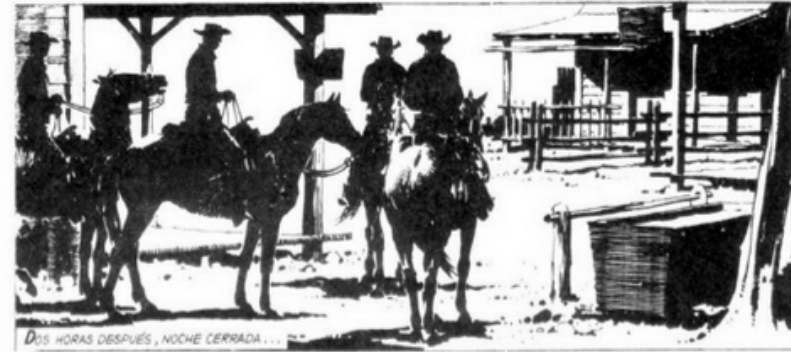
El movimiento que se origina por la acción del espacio no encuentra resistencia en la forma del círculo, que no presenta arista alguna.



Estos principios son abstracciones hechas a partir de la realidad y de nuestro modo de percibirla. A continuación vemos como sucede en la historieta.



Harold Foster, Título: El príncipe valiente. El árbol y su sombra e la tierra conforman una línea curva (semicírculo), creando la sensación de espacio interno y externo. Nuestra vista va primero al interior; el personaje penetra el espacio, la nueva aventura.



Ray Collins y Arturo del Castillo, Título: El cobra. Clara muestra de la acción de líneas y del espacio. Verticales y horizontales en la primera viñeta, quietud y tensión; diagonales y el espacio se abre, rompiendo la tensión y dando lugar a la acción.

5.7.4 Recursos para conectar las viñetas:

Según Acevedo (1998) La historieta se presenta casi siempre como una cadena de viñetas, que el lector recorre, de acuerdo a la línea de indicativa, según una prioridad de la izquierda sobre la derecha y de arriba hacia abajo. En general, según ese orden, se conectan unas viñetas con otras.

Algunos recursos característicos de la historieta para conectar una viñeta con otra son las fusiones, los espacios contiguos, las cartelas y los enlaces superpuestos.

Fusiones:

Dos viñetas se relacionan mediante una fusión cuando lo que va cambiando en ellas, de manera progresiva, son los tonos de la imagen.



Victor de la Fuente, título: Sunday. Aún cuando se da un cambio en las relaciones especiales de cada viñeta, la imagen es fundamentalmente la misma; un rostro tenso, que prolonga su tensión a través de los cambios tonales que van encadenando las viñetas

Espacios contiguos:

Dos viñetas se relacionan mediante espacios contiguos cuando crean la ilusión de continuidad espacio-temporal en la acción, al mostrar en viñetas sucesivas espacios que se suponen contiguos.



Victor de la Fuente, título: Sunday. Se relaciona con la contiguidad de sus espacios.

Cartela:

Conocemos la cartela; el texto que aclara o explica el contenido de la viñeta facilitando la continuidad entre dos viñetas



Alex Raymond, título: Rip Kirby

Mientras los espacios contiguos y las fusiones son recursos de la imagen para concretar dos viñetas, la cartela es un recurso literario.

Enlaces superpuestos:

Los globos, las letras, las figuras cinéticas, etc. Cumplen una función que podemos llamar <<enlace superpuesto>>, cuando sirven para concretar, a manera de puentes, a dos o más viñetas. Los sonidos, movimientos, etc. Mostrados en una viñeta suelen tener en estos casos su procedencia en una viñeta contigua.



Estructuras espaciales de montaje:

Otra manera de relacionar dos o más viñetas es la que concierne al enfoque de la acción: un mismo espacio puede ser ampliado o concentrado.

Este desplazamiento de la cámara se conoce en el cine como travelling y puede darse hacia adelante, hacia atrás, en sentido vertical u horizontal, o en otras direcciones, como si nuestra vista recorriera el espacio escrutándolo para entender mejor una situación.

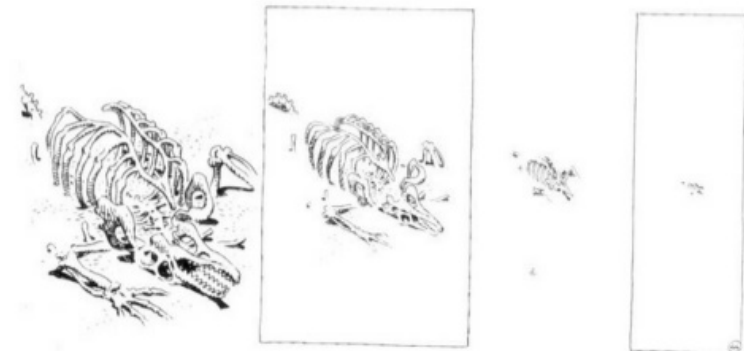


Steranko, título: At the stroke of midnight. Desplazamiento hacia adelante



Juan Acevedo, título: Paco Yunque

El enlace superpuesto es un recurso mixto: de la imagen y del texto.



Carlos Giménez, título: Hom. Desplazamiento hacia atrás

Estructuras temporales de montaje:

Los desplazamientos nos permiten recorrer el espacio y esta acción lleva un tiempo. Los planos más próximos suelen ser leídos en tiempos breves; en tanto los planos alejados suscitan una lectura más detenida. Estos datos han de ser tomados en cuenta para dar a nuestra historieta el ritmo que requiera.

Además, la multiplicación de viñetas (multiplicación de tiempos y espacios significativos) produce una dilatación del tiempo usual, provocando el efecto de tiempo retardado.



Manuel Serpa y Mario Ponce, título: El endure

Estructuras psicológicas del montaje:

Existen estructuras de montaje que alteran la continuidad lineal del tiempo <<pasado-presente-futuro>>. Son de dos tipos: evolución del pasado (o flash back) y anticipación del futuro (o flash forwards). Podemos seguir la narración desde dentro de un personaje o desde fuera de él. En el primer caso, el relato describirá los recuerdos, pensamientos, divagaciones, etc, del personaje; mientras que en el segundo caso, el relato se inscribirá en la realidad de la acción que narra la historieta.



Lee Falk, título: Mandrake el mago. Evocación del pasado, desde un presente en el que se narra la historia.

Experiencia desde el diseño



Experiencia desde el diseño:

Entrevista a Leo Arias, Maicas, J. J. Rovella y Gustavo Sala por Marisa Rojas de Revista Planetario.

Se realizó una entrevista a historietistas e ilustradores de historietas infantiles por una encargada de una revista. La cual se realizó en la presentación de la historieta Apu!, de Leo Arias, Torni Yo, de Carlos Trillo, Eduardo Maicas y Gustavo Sala y Niko y Miko y El Infante Dante Elefante, de J. J. Rovella. Los cuatro títulos reúnen trabajos publicados en distintos medios gráficos de Argentina y, en el caso de Rovella, también en la revista francesa Spirou. Su lanzamiento se inscribe en el marco de un interesante momento que atraviesa la publicación de historietas en el mercado local.

Leo Arias

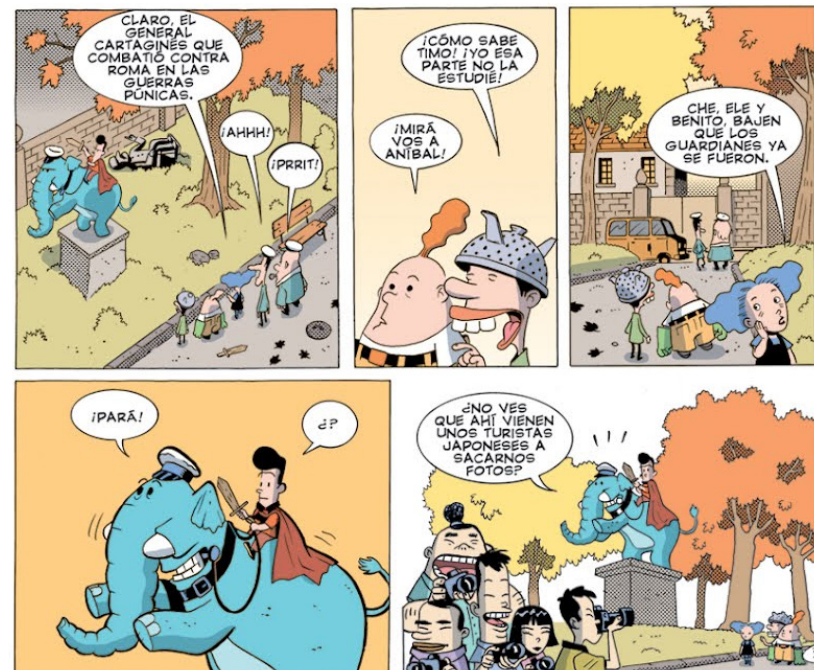
Leo Arias es Leonardo Arias, nació en Buenos Aires y es historietista e ilustrador: “un artista plástico en general”, de acuerdo a su propia definición. Apu y El perro de la esquina son algunos de sus personajes, dueños ambos de un humor insólito y sorprendente. Sus trabajos fueron publicados en los diarios La Nación y Clarín y en revistas. También ilustra libros infantiles.



Ejemplo de trabajo de Leo Arias

Maicas

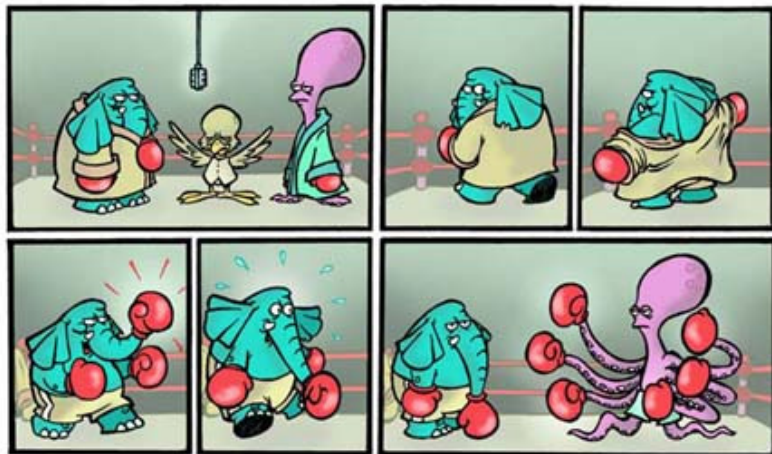
Maicas es Eduardo Maicas, nació en Buenos Aires en 1951 y es un humorista de gran trayectoria en medios gráficos y radiales. Publicó en las revistas Humor y El Gráfico, entre otras, y desarrolló una importante obra para chicos.



Historieta de Maicas
Ejemplo de trabajo de Maicas

J. J. Rovella

Javier Rovella, nació en Lanús, provincia de Buenos Aires, en 1975. Es historietista y docente, aunque también trabaja como dibujante de animación y realizando story board para comerciales. Desde 2006 integra Banda Dibujada y visita colegios brindando charlas y realizando talleres sobre historieta para chicos y jóvenes, además dicta clases en la Escuela Argentina de Historietas (EAH) y en el Sindicato de la Industria Cinematográfica (SICA). Sus colaboraciones fueron publicadas en diversas revistas argentinas de humor, de historieta y de actualidad; también participó como dibujante en distintos cortos y largometrajes animados.



Historieta de Javier Rovella.
Ejemplo de trabajo de Rovella.

Gustavo Sala

Gustavo Sala nació en 1973 en la ciudad de Mar Del Plata, donde vive también hoy. Publicó historietas y humor gráfico en las revistas La Mano, Genios, Barcelona, Comiqueando y, en España, Monográfico. .



Historieta de Gustavo Sala
Ejemplo de trabajo de Sala, Titulada El Torriyo.

1. Estos historietistas son parte del movimiento, todos han desarrollado una carrera de autores de historietas para público infantil, a continuación aspectos importantes que ellos consideran de una historieta infantil:

Primero Maicas que se dedica más a realizar guiones de las historietas, opina que a las personas de todas las edades, niños, personas adultas o de la tercera edad se interesan constantemente en las historietas. Cuando al guionista se le presenta una historieta infantil, a la parte gráfica el aplica la ilustración de una forma más sencilla, trazos menos agresivos y siempre estructurados. Un dibujo de líneas simples, sin sombras entre otras características fundamentales.

Arias opina que de lo más importante en la historieta es el color, juega un papel importante porque es lo que llama bastante la atención de los niños.

Rovella comenta que es sumamente importante que las historietas infantiles tengan colores, en otros casos como por ejemplo Mafalda es en blanco y negro la cual va dirigida a niños en su mayoría. También comenta que los niños se apropian de historias o de personajes porque se identifican con ciertos dibujos o sucesos.

Maicas comenta de nuevo que la aceptación de un personaje por parte de un niño tiene que ver mucho con la percepción y la recepción gráfica. Si el dibujo es complejo los niños ponen distancia, aunque se trate de muy buenos dibujos.

2. Continúan la entrevista cuestionando cual es la función clave del guión y otros recursos narrativos, y si se debe escribir diferente cuando se trata de una historieta para el público infantil.

Arias inicia contestando que la historieta es clásica en eso, es directa, tiene sus técnicas. Y esas mismas técnicas se utilizan para contar historias, tanto en la historieta para grandes como para niños. El lenguaje en general es el mismo, sólo varían esos puntos: que el dibujo es más redondo y a color y no hay temas de violencia o temas de adultos y los diálogos deben ser relatados con palabras que los niños sepan. Pero la base narrativa de cómo se explica una historieta es la misma.

Maicas opina que el al crear historietas para niños, las piensa haciendo todo el proceso para niños. Porque siempre fueron cosas a pedido. En una de las ocasiones el historietista pensaba en sus hijos que eran chiquitos, en su lenguaje, en cosas que les gustaban a ellos, y para ellos escribía. Con el tiempo fue probando y encontrando códigos que enganchan a los niños.

3. Se cuestionó sobre qué aspectos de la historieta consideran que son los más importantes, razones por las que se recomendarían que los niños descubran el mundo de las historietas.

Sala opina que lo más importante es lo que se puede lograr con una historieta, se puede contar, enseñar, mostrarle una historieta de fantasía o de sucesos que suelen pasar

en la vida cotidiana de cualquier niños y muchas cosas más las cuales hacen que la historieta sea más interesante en esta etapa. También, en el caso de los lectores al tener un libro o revista de historieta puede tener una relación de pertenencia muy fuerte, porque es un objeto que se puede tocar, guardar, llevarlo o tenerlo siempre cerca. Al mismo tiempo los lectores de historietas son capaces de establecer una relación muy fuerte con 'su' personaje.

4. La historieta se ha destacado bastante a la historieta como 'puerta de entrada a la literatura', es decir, como un buen recurso para que los chicos comiencen a leer.

Arias comenta que cuando una historieta es más de imágenes y menos palabras permiten que los niños puedan desarrollar ciertas habilidades para entender con mayor rapidez, comprender e imaginar una historia sin tener texto o que contarla.

Descripción de resultados



Entrevistas:

Gerardo Baró

Mar Ferrero

Walter Wirtz

Luciano Saracino

Guía de observación:

Historieta infantil: Las aventuras de Fede y Tomate.

Gerardo Baró

**Ilustrador de historieta infantil:
“Las aventuras de Fede y Tomate”**

1. ¿En qué te inspiras para crear tus diseños, tienen alguna temática recurrente en particular?

Me inspiran las cosas que me apasionan. Cuando algo me gusta, se termina reflejando en lo que hago, de una u otra manera. Respecto a las temáticas, pasa algo parecido. Descubro o redescubro o re significo algo y se vuelve una constante en lo que hago.

2. ¿Tu trabajo se rige por algún estilo o influencia?

Creo que a lo largo de los años desarrollé un estilo, pero siento que mi trabajo no se rige por ninguno. Cambio bastante entre trabajo y trabajo, porque justamente mis influencias son muchas y varían constantemente.

3. ¿Cómo y cuándo inició tu interés por la ilustración?

Dibujar en sí, dibujé toda mi vida. Siempre que dibujaba había un relato atrás del dibujo, me interesaba contar una historia. No fue hasta entrada la adolescencia que me di cuenta de que eso podía ser también una profesión.

4. ¿Cuál de tus publicaciones crees que representa mejor tu carrera como ilustrador?

Creo que sería el libro “La cena del Esqueleto”, editado por Pictus en Argentina. Uno de mis temas recurrentes es la iconografía mexicana y los temas macabros tomados sin tanta seriedad, y me pude dar el lujo de trabajar el libro con todo eso.

5. En una navegación por tu sitio web, una de tus publicaciones y de las más impresionantes para mí, son las historietas infantiles de “Las aventuras de Fede y Tomate” ¿Cómo inicias este proyecto?

Con Luciano Saracino, el escritor de la serie, teníamos muchas ganas de hacer una historieta juntos, que sea para público infantil pero que la pudiese disfrutar cualquier lector. Ambos crecimos en barrios, jugando en la calle, andando en bicicleta, queríamos reflejar ese clima en la historieta. Y así fue que Luciano escribió el guión, yo dibujé un puñado de páginas y fuimos a nuestra primera opción para editarlo, editorial Pictus. Ellos no editaban historieta hasta el momento pero sabíamos que su editor es un ávido lector del género y sabe mucho del tema. Nos dio el ok, nos dio libertad creativa y eso se convirtió en dos libros de historieta, editados tanto en Argentina como en España y estamos en vista de hacer un tercer libro de la serie.

6. ¿El proceso creativo por el que te riges siempre es el mismo o depende del proyecto a realizar?

El proceso suele ser el mismo. Leer el texto, documentarme, ir imaginando el universo gráfico de lo que estamos creando, que estilo sería el más apropiado. Bocetar personajes, ideas en torno al texto, plantar rápidamente cada situación a ilustrar y de ahí pasar a trabajar en cada imagen.

7. Gran parte de tu trabajo se basa en la ilustración para material infantil. ¿Cómo es el proceso creativo cuando se trabaja para un público infantil?

El proceso creativo es siempre el mismo en mi caso. No veo al público infantil como una limitación sino como un

estímulo. Los lectores infantiles son mucho más permisivos y abiertos a la imaginación que los adultos.

8. ¿Cómo describirías tu proceso creativo?

Más o menos lo describí antes. Diría que es bastante estructurado quizás. Me muevo con mucho oficio en el tema. De la forma que un zapatero hace los zapatos, yo me siento cada mañana y hago mis ilustraciones.

9. ¿Qué características crees tú que son las más importantes en un libro de lectura?

Yo creo que un libro tiene que entretener, motivar, conmover... que al terminarlo una parte de él se quede con vos para siempre.

10. En tu opinión, cual es la importancia de la lectura como hábito en los niños.

La lectura es un hábito y es muy importante en la formación de cualquier persona. Ese hábito es mucho más fácil de adquirir cuando somos chicos y somos más permeables a todo. Un chico que lee mantiene la curiosidad activa.

11. Para ti, ¿Por qué es importante desarrollar en los niños el lenguaje visual?

La verdad que nunca me planteé si era importante que desarrollen el lenguaje visual en sí. Sí me parece importante que desarrollen el lenguaje en su totalidad. De lo que si soy consciente es de que a los chicos (y a algunos grandes también) la información les entra más fácilmente, o les resulta más atractiva cuando está complementada con una imagen.

12. Actualmente, en muchos países uno de los objetivos del sistema educacional es incentivar la lectura entre los niños. ¿Cómo pueden ayudar en esto los cuentos, libros interactivos, historietas infantiles, entre otros?

Justamente por lo que comentaba antes. Es más fácil que un chico se enganche con algo por la parte visual. Por dar un ejemplo, a mí la matemática me resultaba aburridísima, ahora cuando ilustro un libro escolar de matemática, intento que las ilustraciones hagan más divertido el contenido. Las historietas tienen esa mezcla de texto e imagen súper interesante y creo que no están del todo aprovechadas en el ámbito educativo. Mucho del inglés que se lo aprendí leyendo historietas en ese idioma, ya que el texto se complementa con la imagen. En cuanto a los libros interactivos, hay ahí todo un panorama de posibilidades por descubrir.

13. ¿Cómo definirías la ilustración?

Es un lenguaje, claro. Lo que hace es, justamente, ilustrar un relato, codificarlo en imágenes. Se dice que una imagen vale más que mil palabras, y aunque dependa de que imagen y que palabra hablamos, hay algo de cierto. El impacto de la ilustración es imposible de igualar cuando está bien resuelto.

14. Para ti, ¿Qué es la narración?

La buena narración es la que transmite el mensaje entre el autor y el espectador de la forma más encaminada posible, por la mejor vía. Eso no quiere decir que sea una vía lineal, pero si se toman curvas que sea en función de que el mensaje llegue de la forma más cercana a los sentimientos que el autor quiso expresar. Narración es

eso, poder transmitir y guiar al espectador a través de esas sensaciones.

15. ¿Cómo se integra la narración con la ilustración?

Hay que ser inteligente a la hora de elegir que queremos mostrar en una ilustración. La ilustración da información de forma inmediata al lector y tenemos que saber administrar esa información, cuanto queremos que el lector sepa de golpe, cuanto sorpresa queremos depararle, cuanto queremos que descubra por sí mismo. La suma de esas elecciones son las que hacen a la narración efectiva en la ilustración.

16. ¿Cómo integras la narración en las historietas infantiles?

En la historieta la narración es más fluida ya que el tiempo entre Viñetas es más dinámico. Se puede jugar más con las expresiones y las reacciones y complementar todo el tiempo las imágenes con el texto.

17. ¿Cuál es valor más destacado de realizar una historieta infantil?

Me cuesta ser objetivo porque amo la historieta, me parece un medio maravilloso y el valor que más destaco al hacer una historieta infantil es inculcarle un poco de ese amor a alguien, y que nunca deje de leer historieta.

18. ¿Qué aspectos consideras que son los más importantes al realizar una historieta infantil?

El principal, creo, es no subestimar al pequeño lector. Está muy bien y es importante manejar los lenguajes y recursos narrativos que el chico pueda codificar, pero

cuando pensamos una obra tenemos que intentar lograr que la obra sea buena, que divierta, que conmueva, que le deje algo a quien para leyó. Tenga 5 años o 90.

19. ¿Cuál es el valor que le da la ilustración a las historietas infantiles?

La historieta sin ilustración no es tal. En el caso de la historieta infantil, las ilustraciones tienen un efecto de gancho mucho más inmediato que el texto o el contenido. Lo primero que el lector ve es el dibujo, y de eso depende que elija leer la historieta o no.

20. ¿Cómo desarrollas el proceso de bocetaje de una historieta?

Primero hago un storyboard de toda la historieta, en dibujitos chicos, lleno de flechas y anotaciones que entiendo sólo yo. Ya hay planto que página necesita más cuadros, que página menos, cual tendrá más acción, cual será más lenta. Se le da ritmo a la narración. A la hora de pasar a dibujar la página final, no siempre respeto a rajatabla el storyboard, si en el momento se me ocurre una mejor idea, la aplico.

21. ¿Tienes una paleta de colores específica para trabajar en cada historieta?

si, intento de variar de paleta en cada trabajo que hago. El tomo 1 de las aventuras de Fede y Tomate transcurre en un circo, así que use una paleta cálida de rojos y naranjas que remitan a las carpas de circo. El segundo tomo es

sobre extraterrestres, así que opte por verdes, por dar dos ejemplos.

22. Cuando desarrollas los personajes de las historietas ¿Cómo creas el personaje, su aspecto físico y su personalidad?

Si trabajo con guionistas, como suelo hacer, la personalidad la inventan ellos. Yo trato de darles rasgos que acentúen el carácter del personaje. Los buenos son más redonditos, los malos más angulosos por ejemplo. Y trato siempre de crear formas atractivas.

23 ¿Cómo seleccionas el tipo de plano a utilizar en cada viñeta?

Los planos muchas veces los sugiere el guionista. Siempre intento que la lectura sea lo más clara posible y el plano muestre lo que el lector tiene que percibir de la escena.

24. ¿Cómo se elige el tipo de globo de texto a utilizar dentro de la viñeta?

el globo del personaje que habla primero siempre tiene que aparecer primero en la viñeta, eso por seguro. Intento que nunca queden bloques grandes de texto en una sola viñeta, trato de distribuirlos equitativamente.

25. En la ambientación de los personajes, el lugar donde sucede la historia, ¿Cómo realizas este proceso para la elección del lugar?

Los lugares siempre son mezcla de lugares que conozco

y de lugares que me gustan. Me gustan las casitas viejas, me gustan los bosques, los desiertos, las rutas. Disfruto cuando puedo ambientar en el tipo de lugares que me gusta dibujar. Pero siempre dibujo lo que la historia requiera que dibuje, dándole mi toque personal.

26 ¿Qué tipos de estructuras de viñetas utilizas en el montaje final de tus historietas?

En las historietas infantiles me gusta moverme con pocos cuadros por página. Entre 3 y 6 de ser posible. En las escenas importantes, de acción o revelación, me gusta usar Viñetas grandes para poder lucir el momento.

27. ¿Cómo logras la composición final de las historietas?

La composición final es eso, una mezcla de decisiones que va desde la idea, el storyboard, pasando por el dibujo y la paleta. Todo eso deviene en la página final y es una suma de elecciones y decisiones.

Mar Ferrero **Ilustradora de material educativo.**

1. ¿En qué te inspiras para crear tus diseños, tienen alguna temática recurrente en particular?

Me inspiro en lo que me rodea, cuando vivía en Madrid hacía un montón de pinturas y dibujos de gente en el metro, ahora vivo en el campo y tiendo a dibujar plantas, animalitos...que últimamente son mi tema recurrente. También creo que me influye de manera inconsciente todo lo que veo en los medios.

2. ¿Tu trabajo se rige por algún estilo o influencia?

Cuando empecé a trabajar como ilustradora mi modelo era Lisbeth Zwerguer luego he visto como han ido cambiando las modas una detrás de otra en ilustración, así que intento no dejarme influir demasiado por lo que hacen los demás y hacer un trabajo “honesto”

3. ¿Cómo y cuándo inicio tu interés por la ilustración?

De muy niña ya era ilustradora sin saber ni siquiera que existía esa profesión porque me inventaba textos y los ilustraba en mini-libritos (creo que es algo que hacen muchos niños) Cuando me licencié en Bellas artes empecé a trabajar en dibujos animados porque era divertido y era una salida laboral. Un amigo mio se hizo ilustrador, yo veía su trabajo y me daba cuenta de que era mucho mas creativo que la animación, así que me pasé a la ilustración

4.¿Cuál de tus publicaciones crees que representa mejor tu carrera como ilustradora?

De momento “Lo que no vio Caperucita Roja”

5. ¿El proceso creativo por el que te riges siempre es el mismo o depende del proyecto a realizar?

Depende totalmente del proyecto

6. Gran parte de tu trabajo se basa en la ilustración para material infantil. ¿Cómo es el proceso creativo cuando se trabaja para un público infantil?

Creo que mas del público, depende del proyecto; el tiempo que tengas, si es un texto propio o de otro autor, cuánto interviene el autor o el editor en el proceso. Yo estoy mas cómoda cuando trabajo para un público infantil, porque me temo que sintoniza mas con mi forma de pensar que no es muy madura.

7. ¿Cómo describirías tu proceso creativo?

Idealmente voy apuntando ideas en mi cuadernito ,cuando tiempo para ponerme manos a la obra voy haciendo bocetos de personajes y elementos, luego me hago una mini maqueta del libro con mini bocetos, después trabajo los bocetos en un tamaño mayor, y por último hago alguna ilustración a color, aquí le doy muchas muchísimas vueltas hasta que doy con la técnica que quiero emplear (tengo algún libro inédito en varias técnicas diferentes sin que me guste ninguna)

8. Al momento de iniciar un proyecto que métodos utilizas para generar ideas.

Poner el lápiz sobre el papel y no desesperarse, que ya saldrá algo. A veces viene bien mirar revistas, o webs como etsy, pinterest...

9. En tu opinión, cual es la importancia de la lectura como habito en los niños.

Para mi la lectura es fundamental para ampliar el universo y la imaginación de los niños que si no muchas veces se limita a el mundo estereotipado que les muestra la tele. Luego evidentemente el ser grandes lectores les ayudará a estudiar, les dará una vision amplia de las cosas, les ayudará a pensar por si mismos...

10. ¿Qué importancia tienen los libros como cuentos, historietas infantiles, la literatura infantil en general en el desarrollo de la lectura en los niños, y en su interés por leer?

Son los primeros pasos en la lectura, con un código adaptado a ellos y a su universo.

11. Para ti, ¿Por qué es importante desarrollar en los niños el lenguaje visual?

Creo que el lenguaje visual es tan importante como cualquier otro, les forma, les ayuda a entender este mundo tan audiovisual en el que vivimos.

12. Actualmente, en muchos países uno de los objetivos del sistema educacional es incentivar la lectura entre los niños. ¿Cómo pueden ayudar en esto los cuentos, libros interactivos, historietas infantiles, entre otros?

Supongo que es la unica manera de que comiencen a leer cuando son pequeños, con historias cortas, sencillas y que les interesen.

13. ¿Cuáles crees que son las ventajas de utilizar la ilustración en libros de lectura para niños?

Creo que la ilustración es el anzuelo para engancharles, a veces cuenta mas cosas que el texto

14. Para ti, ¿Qué es la narración?

El esqueleto de la obra

15. ¿Cómo se integra la narración con la ilustración?

Lo ideal es que se complementen

16. ¿Cómo definirías la ilustración?

La carne de la obra

17. ¿Qué aspectos consideras que son los más importantes de la ilustración infantil?

En este tema hay opiniones diversas, para mi es importante que la ilustración cuente una historia y añada algo, pero me gustan las ilustraciones claras, no farragosas. Y que aporten algo mas que una técnica singular.

18. Para ti, ¿cuál es la importancia de la ilustración en la literatura infantil?

Al principio a los niños les resulta mas facil leer las imágenes.

19. Al realizar ilustraciones ¿prefieres el uso de técnica manual o digital?

Prefiero mil veces la técnica manual, pero como siempre tengo poco tiempo, tengo que usar la digital, que es mas rápida y no requiere escaneado y limpiado. Solo uso la manual en trabajos muy personales.

20. ¿Qué técnicas manuales o digitales de ilustración utilizas?

Manuales: lápices de colores, boli, collage, acuarela, monotipos....depende de cada proyecto.

Digitales: Suelo dibujar directamente con el pincel en algún programa tipo photoshop.

21. ¿Para ti es importante el bocetaje a mano en el desarrollo de un proyecto?

Si, por un lado los editores siempre piden bocetos, por otro lado si no haces boceto, lo mas probable es que tengas que repetir la ilustración mil veces porque falle algo.

22. ¿Qué proceso realizas al elegir los colores para tus ilustraciones?

Ninguno, intuición.

23. Cuando desarrollas personajes en tus cuentos ¿Cómo creas el personaje, su aspecto físico y su personalidad?

A base de bocetar mucho.

24. ¿Cómo integras el contenido textual con tus ilustraciones?

Intento reflejar el espíritu del texto y añadir algo de mi cosecha

25. ¿Cómo logras la composición final de tus ilustraciones?

De todas formas, en general no pienso mucho cuando dibujo, me dejo llevar...

26. ¿Algo más que quieras agregar?

Suerte con el proyecto!

Luciano Saracino Escritor guionista.

¿Qué es la historieta para ti?

La historieta es un modo de contar una historia, lo que se debe elegir es como contarla, lo primero que aparece es una idea que tiene incluido el modo de contarse o esa idea contarse en una película o en una canción, novela o en un cuento para chicos, o una historieta.

Historieta es un registro mas que tiene la historia, para pasar de ese mundo de la idea que es un mundo inasible abstracto, inabarcable a este mundo de lo concreto, la historieta es un espejo que tiene la idea para volverse real, es un material de los más hermosos, es complejo lleno de reglas propias, difícil de escribir y así como de dibujar porque se rige de varias leyes, códigos, de no dicho que hay que saber antes de ponerse a trabajar con ella.

La unión del mundo de la imagen con el mundo de la palabra es la conexión más perfecta entre esos dos mundos, porque el dibujo en la historieta escribe, el dibujo cuenta muchísimo, hay que saber cómo no equivocarse. Si el dibujo lo hace otra persona como en el caso con Gerardo Baró, yo escribo y el dibuja, los dos debemos saber llevar bien los dos procesos para poder crear la historieta, estar de acuerdo, ver que es lo mejor, en fin se debe crear un vínculo entre el escritor y el ilustrador.

En una historieta y el texto y el dibujo tienen que ser muy buenos amigos porque cuando no lo son falla, porque algo de los dos se cae, una historieta es un modo de contar muy especial por muchos los códigos propios y con el nivel narrativo es el lugar, las marcasen donde el lector aparece convocado, está en un primer plano, en la historieta el lector es fundamental, el lector inclusive es el último que termina en escribirla, no existe la historieta hasta que alguien la lee y lo que tiene la historieta en diferencia del cine por ejemplo o de la narrativa de la novela en general es que el lector va a decidir cuánto dura cada cuadro, cuanto tiempo tiene que quedarse en cada cuadro y eso significa escribir con lo cual cada vez que un lector lee una historieta la escribe porque el decide si se va a quedar viéndola 20 minutos o si va a pasar rápido a la otra viñeta, entonces el dibujante o el escritor no puede manejar eso, eso es fantástico que sea el lector una parte del equipo.

¿Cómo inicio este proyecto?

Este proyecto inicio hace 10 años que empezamos a pensar con Gerardo que queríamos hacer una saga de historietas para chicos, el primero es sobre ¡Hay que salvar a Tomate! El segundo se titula ¡Hay que salvar a Florencia! Y el tercero que está por venir se llamara ¿Y a mí quien me salva?. Nos conocimos con Gerardo en el estudio de Poli Bernatene los dos con Gerardo somos muy buenos amigos, Gerardo en ese entonces era el asistente de Bernatene y cuando yo iba a hablar con Bernatene también me queda hablando con Gerardo y quedamos en

el plan de haber que día hacíamos algo juntos. Lo que si teníamos claro es que queríamos hacer un libro para chicos y la idea de que fuera una historieta no recuerdo quien de los dos fue.

Para esta historieta la idea desde el inicio fue muy clara, los personajes fueron apareciendo de una forma inconsciente, sus obstáculos y todo el resto.

¿En qué te inspiras para crear esta historia?

La historia está inspirada en mí, cuando era chico era alguien muy imaginativo, cuando era chico tenía asma y cuando se tiene esta enfermedad no se puede participar en las actividades físicas con tus compañeros, yo me divertía igual físicamente pero era más mentalmente, me imaginaba muchas historias y en mi cabeza era un pirata, un astronauta, una estrella de cine o de circo, o lo que fuera.

Me encantaba contar eso, el niño que puede todo, es una historia de aventuras, de una niñez real muy concreta lo que me gusta de Fede es que se toma en serio todo, no es una literatura burguesa donde todo es felicidad, en esta historia Fede todo se lo toma en serio lo que le pasa, se preocupa, intenta resolverlo tiene obstáculos todo el tiempo y se toma el tiempo para resolverlos. Hay un código que tenemos con Gerardo que en todas las páginas pasa algo, no hay descanso la historia siempre debe de ir con acción. Fede es un súper héroe en realidad porque él lo puede todo como saltar por las alturas, domar un león, etc,

pero siempre el superhéroe tiene una debilidad y en él es Florencia, porque puede con todo pero no con Florencia porque cuando esta chica aparece Fede se pone nervioso, se esconde, trata de evitarla porque es su punto débil.

Como haces para inventar a los personajes:

Esta historia la pensé muchos años, una historia donde al chico le secuestran al gato para dársela al león, aunque parezca mentira pero antes en la época de mis padres en su pueblo cuando llegaba un circo los chicos del pueblo se dedicaban a buscar animalitos por la zona para dárselos al león para poder entrar gratis al circo.

Había pensado siempre en escribir esta historia para adultos donde contara esto, básicamente donde al chico le secuestran el gato y el gato se lo dan al león para que se lo coma el león y el chico termina dándole de comer al león el dueño del circo, puede parecer una historia super oscura, siniestra, de terror, pero la escribí y la termine para que la produzca Gerardo y cuando termine de escribirla me di cuenta que no estaba tan bien, habían cosas que fallaban y que no terminaban de cerrarme, entonces pensé ¿y si la escribo para chicos? ¿Cómo quedaría? Eso sí sacando todo lo sangriento, oscuro, de terror. Y ahí fue cuando me puse a escribir una historia que había sido nacida para adultos pero pasándola a infantil y a mí me encanta me fascina como funciona.

Los personajes aparecieron naturalmente, no hay adultos en esta historieta, el dueño del circo es un niño también

grande que le encanta jugar, al igual a los que están en el circo, el padre de Fede no aparece, porque Fede no tiene una familia normal, tiene una familia disfuncional porque no hay madre en la casa aunque esta parte no importa que se cuente pero es una parte muy importante y es posible que la imaginación de Fede venga de esta ausencia, no sé qué paso con la mamá de Fede nunca me lo pregunte nunca lo escribí. El padre no le da mucha atención porque como puedes ver el padre siempre lee el diario y Fede hace lo que quiere todo el tiempo y el padre no lo ve. Es un chico con una imaginación desbordante por posiblemente el motivo de la madre. Fede puso en el gato todo el peso de la importancia fundamental porque necesita de compañía por ser un chico solitario no tiene muchos amigos. El para compensar todo eso es muy imaginativo el crea mundos en los que él siempre es el campeón. A Fede le encanta que todos lo admiren menos Florencia porque él se muere de vergüenza.

¿Cuándo escribes, realizar algún tipo de estudio?

Bueno para esto realizo los distintos perfiles, social, psicológico y físico, siempre los realizo, con cada historia siempre intento hacerlo tal vez no completo pero lo hago ya sea mentalmente o si no lo escribo en mi libreta, me interesa mucho meterme en esto, aunque sea un detalle muy pequeño el que escriba pero ese detalle me puede servir para inspirarme en el personaje, por ejemplo de que no hay madre en el desayuno, pero bueno es chiquito el detalle pero me sirve para explicarme a mí mismo quien es Fede, como reacciona Fede ante los peligros y

problemas y justamente que su peligro o criptonita sea una chica tiene que ver con su psicología, con su alma, con su modo de ser, no es casual que esta ausencia de madre lo que a él le produzca es tremenda vergüenza y lo pone nervioso es Florencia.

Pero si realizo informes y estudio más que todo los hago en mi cabeza, voy preguntándome del personaje como puede ser el personaje. Para el personaje de Fede si tengo su estudio en escrito para otros personajes no lo tengo solo en mente.

¿Es importante que para cada personaje crear un estereotipo?

Si es importante, para que sean reconocibles y también para que el lector se pueda identificar con el personaje entonces en si es vital, ponerle estereotipo puede ser desde el diseño gráfico o desde el diseño físico del personaje o el espiritual. Por ejemplo la gorrita que tiene Fede justamente crea personalidad porque es un niño imaginativo que desborda de imaginación que use gorrita también significa algo, es una forma también que hace que guarde lo que desborda de imaginación.

El vínculo con el gato también tiene que ver con la soledad, con lo que no expresa con lo que no es muy abierto, el vínculo con Florencia también es fundamental porque la ama pero él no sabe que la ama, inclusive a él le encantaría que fuera su novia pero le pide a todo el mundo que no se entere que él gusta de ella.

Son estereotipos que tiene que ver con lo general, son estereotipos que ya existen no se inventan, pero es importante que los chicos que lo leen se sientan identificados siempre con el personaje de Fede, porque yo fui un niño de esos, yo fui Fede y estoy seguro que hay miles de Fedes en el mundo. El niño que lee historietas, el que se interesa en historietas, por la literatura, estoy seguro que es Fede por que por algo lee y es posible que lea porque al igual que Fede también inventan sus mundos.

¿Es importante que los niños se identifiquen con los personajes?

Justamente es muy importante sea quien sea porque cuando voy a firmar libros a las ferias del libro hay muchas chicas que les atrajo mucho la participación de Florencia, la nena de la historia, aunque la historia era de un niño Fede las niñas encantadas con ver a Florencia que es un personaje secundario en la historia. Por eso es importante.

¿Cómo describes la personalidad de Fede?

Fede es tímido para los demás pero tremendamente extrovertido para su mundo interior, el dentro de él puede todo, afuera el mundo se le complica, es mal alumno, a Fede le va mal en la escuela él no tiene muchos amigos de carne y hueso le encanta las películas, las caricaturas, los libros y su mejor amigo es un gato que no habla, es importante que Tomate no hable solo responde con “miau” con sonido con gato porque no es una historia

de ficción donde el gato puede responderle. Fede es un chico real de un mundo real no es una chico fantasioso o feliz, el mundo de Fede no es feliz es un mundo lleno de conflictos, posiblemente su madre haya muerto o se haya ido con lo cual tiene una tristeza que le lastima el alma, el modo que hace Fede para ganarle a la tristeza, Fede la encontró en la aventura y en la imaginación. Fede es un chico que encuentra en la imaginación una llave para ganarle a la tristeza. Entonces lo que hace es vivir aventuras e inventarse aventuras donde a veces no las haya. Tiene una gran imaginación que posiblemente lo salve de la tristeza.

Mal alumno, chico tímido, sin vínculos, posiblemente se aburre fácilmente cuando visita a su tía, en su habitación se divierte demasiado porque tiene muchos disfraces, juguetes, libros, en su mundo le sale todo bien pero afuera le va mal, en la escuela con su vínculo y hasta con su padre.

¿Cuáles son las habilidades de Fede?

Fede tiene la habilidad de la imaginación de su lado, es tan imaginativo al final termina siempre ganando, en el futuro a Fede le ira bien en la vida cuando sea grande por la imaginación que tiene, pero no es muy hábil no es ágil pero tiene eso, hace las cosas sin pensarlo a él no le importan las consecuencias que hay, es posible que haga cosas como meter la cabeza dentro de un león sin pensar que el león puede sacarle la cabeza pero lo hace. Lo que hace siempre debe ser recompensado al escribir la historia a Fede siempre lo recompensó por lo que hace.

¿Para ti es importante que siempre haya un protagonista y un antagonista?

No es tan importante, buenos por un lado y malos por otro lado no es importante, el dueño del circo al final no es malo si no que resulta ser bueno, me interesa que la historia exista por sí misma para mí no existen los buenos y los malos. Entonces yo soy bueno y soy malo a la vez, en la historia para mí el mal es temas como la guerra, el hambre, la enfermedad, pero no creo que este encarnado en una figura y el bien es la imaginación, el amor, la fuerza el bien es la fuerza de cambiar el mundo entonces eso puede encarnarse en diferentes personajes.

¿Cuál es el proceso que tú haces para trabajar con el ilustrador?

Primero trabajo todo en mi estudio, hago completo el guion y cuando lo tengo se lo envié a Gerardo, el al leerlo hace un primer boceto en lápiz y me lo manda y lo apruebo.

Lo que si hago es escribir de nuevo todos los diálogos, cuando ya está todo dibujado vuelvo a escribirlo todo porque ahora como el personaje tiene cara una expresión, me gusta poder hacer que esa expresión también cuente entonces ahora no dice más lo que decía antes ahora dice lo que decía más la cara y la cara dice muchísimo entonces vuelvo a escribir los diálogos otra vez teniendo en cuenta el dibujo final de Gerardo, el proceso es escribir los diálogos dos veces, antes del dibujante y después del dibujante.

¿Le das una lista de características físicas a Gerardo del personaje?

Para este proceso nos reunimos para hablar del personaje, sus características, que tiene y que no tiene y le cuento la historia del chico, más de una manera informal no tanto de tanto de escribir un texto sobre el personaje, no somos de trabajar mucho del previo.

¿Qué tipo de cambios surgen en relación con el ilustrador y el guionista?

Siempre hay cambios como te contaba la historia surgió para adultos y luego paso a ser una historia para chicos de Fede y de Tomate, que pueden ser grandes y chicos, yo generalmente le mando el guion terminado al dibujante, no soy de mandar por partes porque cuando escribo corrijo, agrego, voy para adelante o para atrás entonces cuando se lo doy a Gerardo la historia no va a cambiar, la historia será así como yo se la entregue.

Para decidir temas técnicos de ilustración, de colores, características físicas todo esto se lo dejo a Gerardo porque para mí es el mejor ilustrador del mundo, es el dibujante con mejor paleta de colores, porque tiene un buen gusto en sus colores que no he visto jamás. No me meto en nada con Gerardo porque lo que hace a mí me encanta y no le cambio nada, él es el experto en eso.

Walter Wirtz

Ilustrador de historietas

1. ¿En qué te inspiras para crear tus diseños, tienen alguna temática recurrente en particular?

No tengo una temática específica, debido a que muchos de los proyectos son de naturalezas diversas trato de acoplarme de manera individual a cada proyecto como un reto. Lo que si me gusta mucho es utilizar una tendencia de diseño que ahora denominan Sketchdoodling donde se usa una alta saturación de imágenes sin que sean necesariamente de alto nivel técnico; esto lo combino con Horror Vacui (sobresaturación de elementos por toda la composición) que es lo que hace mi estilo un poco mas característico.

2. ¿Tu trabajo se rige por algún estilo o influencia?

Nada en específico, debido a que presenta un reto técnico mayor me gusta trabajar las piezas con mucha textura o alto contenido de elementos.

3. ¿Cómo y cuándo inició tu interés por la ilustración?

Desde que tengo memoria, desde pequeño tuve interés por la ilustración en todos sus aspectos.

4. ¿El proceso creativo por el que te riges siempre es el mismo o depende del proyecto a realizar?

Tengo ciertas bases muy cimentadas (concepto, sketch, limpieza, final) pero tiende a variar dependiendo del proyecto. La naturaleza del cliente que tenga al presente dicta los procesos creativos.

5. ¿Cómo describirías tu proceso creativo?

Es un tanto variado, por lo general procuro dedicarle la mayor cantidad de tiempo al proceso mental para resolver las necesidades de la mejor manera, adicionalmente, dedicarle mayor tiempo a la planeación reduce el tiempo de producción.

6. ¿Cómo definirías la ilustración?

Resolución de problemas comunicaciones a traves de dibujos

7. Para ti, ¿Qué es la narración?

Es una descripción de una historia, sin importar su longitud.

8. ¿Cómo se integra la narración con la ilustración?

Cuando uno ilustra de manera profesional, uno esta narrando de manera visual y a través de imágenes una historia. Es como utilizar un lenguaje diferente, uno que es mas universal y sencillo de aprender.

9. ¿Cómo integras la narración en las historietas o comics?

Utilizo mucho de las herramientas de cine en términos de narrativa, tomas, secuencia. Por lo general lo visualizo como una historia ya sea animada o de cine y estoy tratando de plasmar paneles individuales que cuenten mucho de lo que sucede.

10. ¿Cuál es valor más destacado de realizar una historieta?

A mi parecer, la historia

11. ¿Qué aspectos consideras que son los más importantes al realizar una historieta?

Un buen desarrollo de personajes y una historia bien realizada.

12. ¿Cuál es el valor que le da la ilustración a las historietas o comics?

Es un plus muy necesario, se puede tener un comic muy entretenido con historia solida aunque sin ilustraciones bien hechas pero tener todos los elementos narrativos adecuados combinado con ilustración sólida los hace memorables.

13. ¿Cómo desarrollas el proceso de bocetaje de una historieta?

Empleo el mismo proceso de pre-producción que en Animación o Cine, trabajo las historias, personajes y el plot. Paso a layouts y storyboards a lápiz, tinta, color (digital generalmente), texto.

14. Cuando desarrollas los personajes de las historietas ¿Cómo creas el personaje, su aspecto físico y su personalidad?

Procuro que sean relatables, que uno se pueda identificar con los mismos. Casi siempre procuro balancearlos con elementos tanto positivos como negativos.

15. ¿Cómo seleccionas el tipo de plano a utilizar en cada viñeta?

Depende del enfoque en cada viñeta, hay recursos que sirven para cada ocasión, eso si, intercalo para mantener acción en las mismas.

16. ¿Cómo integras las ilustraciones en las viñetas de una historieta?

Combino las tomas, planos, y diagramación en general en base al layout de las viñetas enfocando los aspectos visuales hacia la narración.

17. ¿Cómo se elige el tipo de globo de texto a utilizar dentro de la viñeta?

Ya existen estándares en la industria, el globo debe ser pertinente al tipo de dialogo que se tiene en la viñeta.

18. En la ambientación de los personajes el lugar donde sucede la historia, ¿Cómo realizas este proceso para la elección del lugar?

Esto lo hago al inicio, en la pre producción donde se desarrolla personajes, historia, trasfondo, entorno.

19. ¿Qué tipos de estructuras utilizas en el montaje final de tus historietas?

Cambia con cada proyecto y el medio en que sera reproducido, hoy día hay capacidad de integrar animaciones y realidad aumentada a los digitales, y las publicaciones independientes son cada vez mas presentes. Se convierte en gusto personal creo.

20. ¿Cómo logras la composición final de las historietas?

La composición de las piezas la tengo realizada desde el inicio de una manera muy sucia por decir así, conforme voy avanzando con los procesos se van limpiando y afinando.

21. ¿Algo más que quieras agregar?

La industria del Comic esta en ascenso al presente y, en mi opinión es un buen momento para adentrarse a ese mundo. Cabe decir que como artistas recibimos cientos de negativas a proyectos, lo vital es ser persistente. Hay que participar de todas las convocatorias que puedan encontrar, hacer mucho networking y no tener miedo a presentarse ante un cliente en potencia para ofrecer servicios.

7.2 Guía de observación:

Personajes:

Personaje infantil

Fede personaje protagonista; ya que según Canal (2006) se destaca por su simpatía, brillantez, intelectual y por su ingenio más que por su fuerza o poder.

Características encontradas en Fede como un personaje infantil:

- En general, toda la cabeza es más grande en relación con el cuerpo.
- Ojos grandes y separados.
- Su cuerpo es conformado por tres cabezas.
- Línea de acción se muestra dinámica.



Personajes:
Estereotipos.

Fede



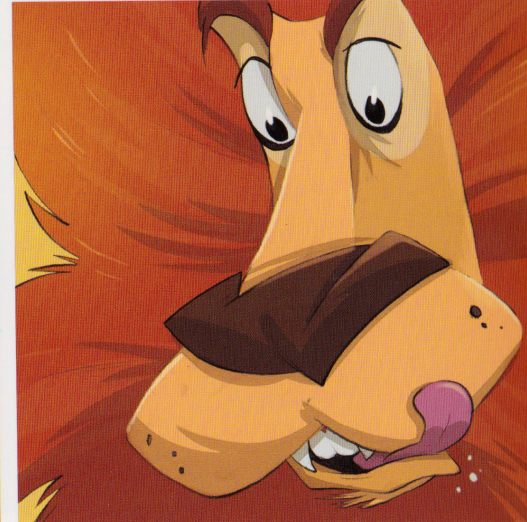
Tomate



Dueño de circo y presentador



Leo



Personajes:

Estereotipos.



Protagonista:

Fede

Fede es el protagonista principal de la historieta, en el recae la acción dramática principal. Es carismático, ingenioso, simpático, entre otras características que lo destacan como el protagonista. La trama del protagonista Fede actúa como consecuencia de las acciones ocasionadas por el antagonista.



Aliado

Tomate:

Tomate es el aliado del protagonista Fede, Tomate siempre acompaña a Fede en sus aventuras.



Antagonista

Dueño del circo:

El antagonista de la historia también tiene un papel importante en la historieta. Sus metas son contrarias, en él se desencadena la trama, como antagonista puede ser más carismático que el protagonista debido a que tiene una motivación esencial que lo hace actuar y poner a prueba su ingenio.



Protagonista
Fede

Antagonista
Dueño del circo

Expresiones anímicas faciales en personajes:

Expresiones básicas:



Alegría



Triste



Enojo



Serenidad

Expresiones anímicas faciales en personajes:

Expresiones derivadas:



Sorprendido



Nervioso



Ingenuidad



Miedo

Expresiones anímicas faciales en personajes:

Intensidad de la expresión:

Cada una de las expresiones que se muestran tienen cierto grado de intensidad según el estado de ánimo.

1. La expresión tiene como origen la expresión de enojo la cual pasa a la de furia, se logra mostrar, estirando la boca horizontalmente, ojos abiertos, cejas se inclinan hacia el centro de la cara.

2. La imagen dos expresa lo asustado que está el personaje, esta expresión puede pasar a la de terror (imagen 3), en la que cada elemento de la cara se expande, los ojos se abren lo más que se pueda, la boca se curva y temblorosa y las cejas están direccionadas hacia arriba.

1.



Furioso

2.



Asustado

3.



Terror

Signos gráficos en las expresiones:

Estos signos se utilizan para enfatizar las expresiones, para crear cierta precisión.

- Gotas brotando de timidez o de miedo (imagen 1 y 2):

Significan sudor o lágrimas, según el caso que se está mostrando, si es una escena de timidez estos signos indican que está totalmente apenado o avergonzado. Estos signos cambian como en la imagen 2 las gotas muestran que son gotas de sudor por el momento que está pasando del miedo.

- **Viento saliendo de las orejas por enojo:** el humo saliendo de sus orejas muestran que el personaje no está simplemente molesto si no que se enoja es casi insoportable es más activo.

- **Líneas giratorias de confusión (imagen 4):** Estas líneas aportan a la expresión, en este caso se muestra como la cabeza gira y las líneas complementan la acción.

1.



Gotas brotando de timidez y nervioso

2.



Gotas brotando de miedo

3.



Viento saliendo de las orejas por enojo

4.



Líneas giratorias de confusión

Expresión corporal:

Expresiones básicas:

Las expresiones corporales refuerzan la expresión y participan en el personaje. La expresión es más notable en el rostro pero se da en todo el cuerpo.

- **Serenidad (imagen 1):** Esta expresión se da en una situación calmada, de paciencia, no muestra mayor movilidad corporal. Fede se muestra en plenitud.

- **Tristeza (imagen 2):** El cuerpo se concentra, la fuerza o el impulso parece que se agota, los brazos y cabeza parecen caerse. Fede esconde las manos en sus bolsillos.

- **Enojo (imagen 3):** El enojo recorre todo el cuerpo, hay tensión los hombros se encogen, las piernas se muestran rígidas o se puede ver que hay movimientos bruscos como el puño contra la mano.

- **Alegría (imagen 4):** El cuerpo se expande y se ve ligereza en los movimientos. Como se muestran en la expresión de Fede al extender brazos y piernas.

1.



Expresión corporal de serenidad

2.



Expresión corporal de tristeza

3.



Expresión corporal de enojo

4.



Expresión corporal de alegría

Viñeta y la Secuencia

Viñeta

Secuencia
(Unión de viñetas)



Elementos de la viñeta

Plano general:

Este plano proporciona referencias sobre el ambiente en que transcurre la acción. Su campo de visión es un espacio amplio, muestra la máxima información a nivel visual y el entorno general de los personajes.

Este plano permite percibir el ambiente en general, en el circo, se puede observar que hay una fila de personas esperando entrar, está iluminado con luces, se pueden ver algunas de las personas claramente a cuerpo completo y también se puede observar parte de la carpa del circo y un elemento principal el cual es en qué tiempo está ocurriendo en este caso en la noche así como lo indica la cartelera.



Elementos de la viñeta

Planos:

Plano entero:

La visión del ambiente es menor, presenta a los personajes en su totalidad permitiendo apreciar de manera más precisa la acción y observar detalles como de vestimenta, facciones y su expresividad.

Como los muestran las siguientes escenas, se puede ver el movimiento corporal de todo el personaje y parte del ambiente y lugar en el que ocurre la acción.



Elementos de la viñeta Planos:

Plano americano:

Muestra el ángulo de corte ligeramente por encima o por debajo de las rodillas del personaje, en él se representa la expresividad corporal.

En este plano americano se puede observar que la expresión corporal es de lo más importante y lo que más se destaca en el personaje, como en la imagen 2, el dueño del circo es mostrando autoridad expandiendo el cuerpo y alzando los brazos.

En la imagen número 3 se puede ver como el dueño del circo comprime su cuerpo y usa sus brazos para mostrar que está diciendo en silencio y al mismo tiempo muestra que está disgustado por lo que pasó por el brazo colocado en la cintura.



Elementos de la viñeta

Planos:

Plano medio:

Tiene el ángulo de corte a la altura de la cintura, en este plano aumenta la importancia del rostro de los personajes y de su expresividad.

Mientras más se aproxima el plano se va tomando menos importancia al entorno, o al movimiento completo del cuerpo, en este plano se obtiene más características importantes del personaje así también como las expresiones del rostro.

En las siguientes imágenes se puede observar detalladamente las expresiones del rostro, el grado de expresividad, si hay signos o no. Con este plano se logra conocer más detallado al personaje.



Elementos de la viñeta

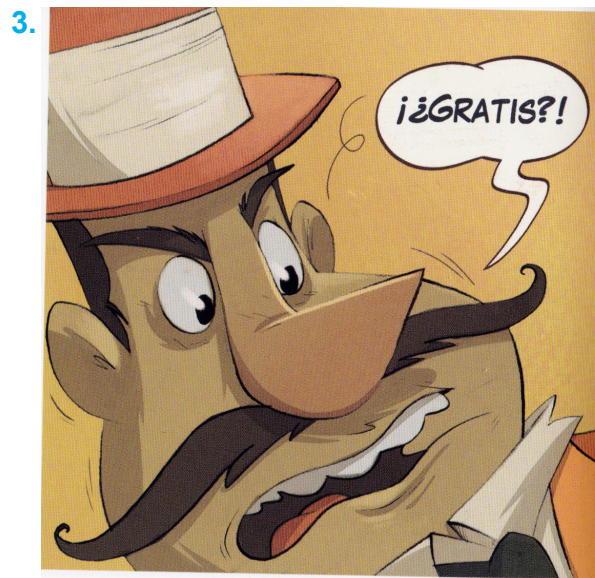
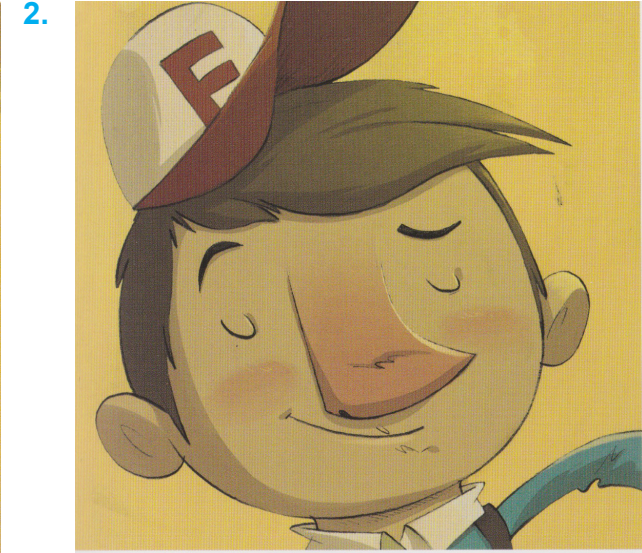
Planos:

Primer plano:

En este plano el ángulo de corte está a la altura del cuello, el rostro del personaje ocupa prácticamente todo el campo de visión en un formato. En los primeros planos se transmiten el dramatismo mediante la expresividad del personaje.

Se puede ver claramente el estado de ánimo del personaje, acompañado de la expresión del rostro y de signos, como lo muestra la imagen 3, el dueño del circo tiene una expresión de disgusto o de confusión esto ayuda a que el texto pueda ser mejor representado.

También se pueden comenzar a observar detalles como sombras, facciones, textura si se tiene, contornos entre otros elementos.



Elementos de la viñeta

Planos:

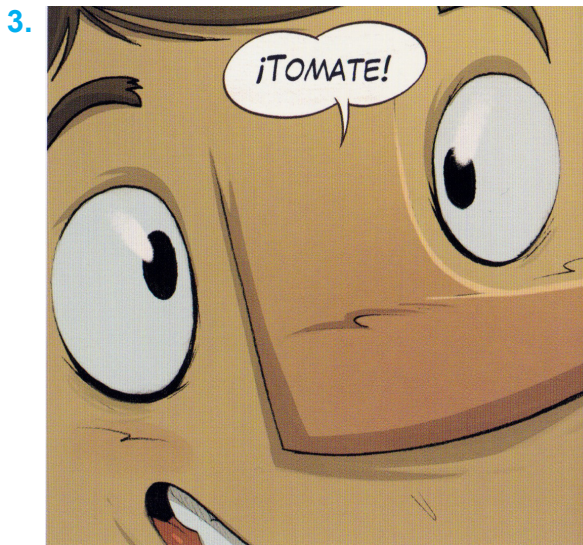
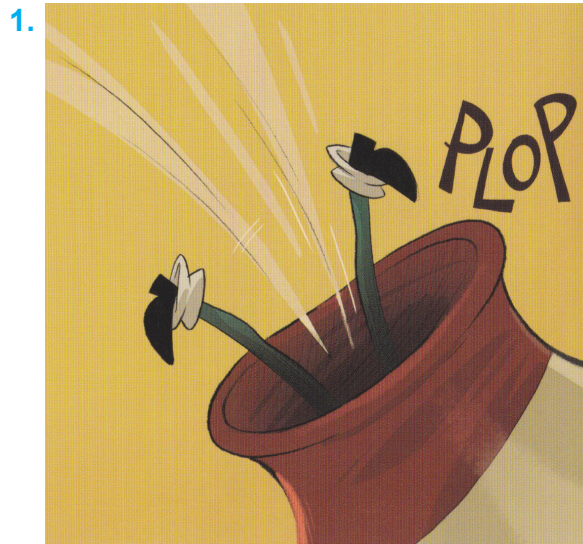
Primer detalle:

Este plano es útil para remarcar detalles o mostrar una breve acción de un personaje. O bien puede usarse para aproximarse a un fragmento de un objeto.

Ayuda a que se pueda dramatizar más la escena que se muestra, como en la imagen 1 se añaden como por ejemplo el viento con el que cae Tomate dentro del cañón, esto ayuda a ver que fue a gran velocidad.

En la imagen 3, se muestra detalladamente el rostro de Fede con una expresión de sorprendido, feliz, emocionado, con el cual se puede percibir que es una momento de mucho entusiasmo.

La imagen 4 se puede ver que el protagonista y el antagonista están a punto de enfrentarse, las narices se están topando y en cada uno de ellos se pueden ver distintas expresiones lo cual ayuda a que se pueda saber que está pasando.



Ángulo de visión:

Ángulo de visión medio:

Este ángulo muestra la acción como si ocurriese a la altura de los ojos. Con este plano se consigue gran objetividad en la narración, ya que vemos en pantalla lo mismo que veríamos en una situación natural ante el elemento.

La imagen muestra ampliamente lo que está ocurriendo, el ambiente, el entorno, distintos personajes del circo realizando acrobacias y así también ayuda a que se pueda observar como es el ambiente dentro de un circo.



Ángulo de visión:

Ángulo de visión medio II



Ángulo de visión:

Ángulo picado:

El ángulo de visión está posicionado por encima del horizonte de los ojos del sujeto. En planos más cercanos, y sobre todo en cuando se trata de personajes, este ángulo crea una sensación de inferioridad en el personaje.

En la imagen 1 el ángulo cumple con la función de mostrar a las personas y con la ayuda de la luz se puede ver que hay una persona importante entre todos, Florencia la cual en ese momento aunque no se muestra, Fede la está viendo desde la altura.

Este ángulo ayuda a que lo que se está narrando pueda tener más intensidad o acción, como la imagen 3, en la que Fede está volando porque fue lanzado desde un cañón, se puede ver que está a una gran altura por los personajes que se muestran a una menor escala y Fede está a una mayor.

1.



2.



3.



Ángulo de visión:

Ángulo contrapicado:

En ángulo está por debajo del nivel del horizonte o de los ojos. Este punto de vista da sensación de importancia y superioridad al elemento expuesto.

Este ángulo es el contrario del anterior ya que se puede ver desde abajo, en la imagen 2 se muestra claramente entre los dos personajes quien es el superior, se puede ver que el personaje es alguien amenazante o que tiene mucha autoridad.

En la imagen 4 Fede se muestra en una escena de miedo, de altura, este ángulo ayuda a que se vea el personaje desde abajo y crea la sensación de miedo.

1.



2.



3.



4.



Globo:

Forma y significado

Rabillo



Globo

Globo y rabillo:

Dentro del globo está el contenido, texto del dialogo o pensamiento del personaje y el rabillo tiene la función de indicar a que personaje pertenece el contenido que se está expresando.

Globo 1:

Globo cuyo rabillo no muestra el final sino que es interrumpido, significa que quien emite la voz no está mostrando en la viñeta.

El rabillo indica de donde proviene la voz, en la imagen 1 el rabillo viene desde atrás, aún no se sabe quién es el que emite la voz. En la imagen 2 la voz viene desde arriba, el personaje que habla en este caso es Fede.

1.



2.



Globo 2:

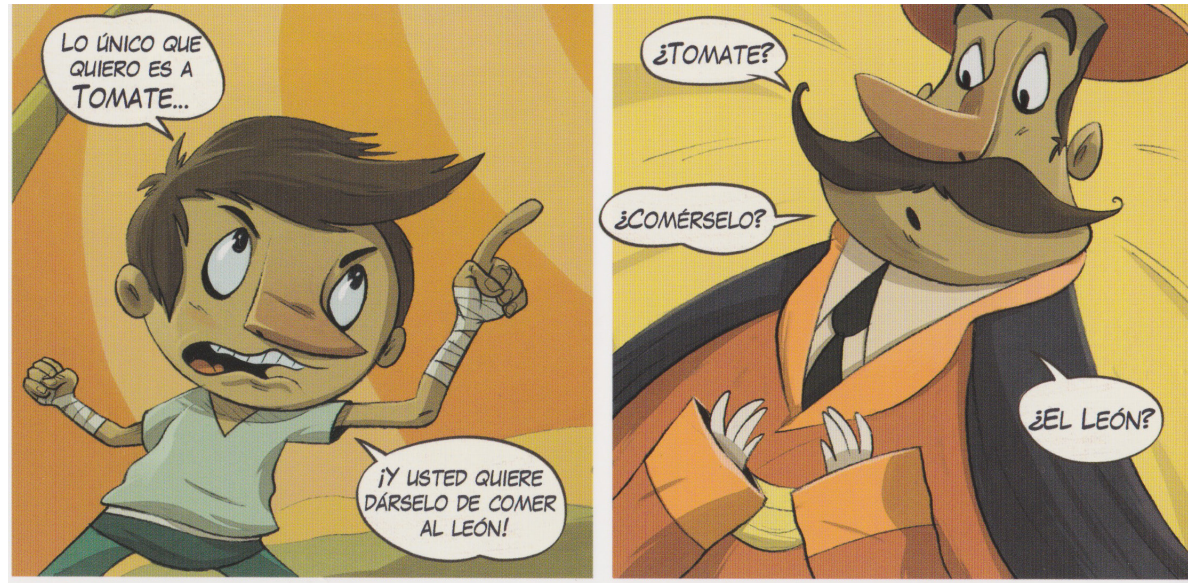
Globo en el que el doble tiempo es dado por la unión de dos globos en alguna parte de sus cuerpos.

Este globo significa que todos los globos pertenecen al mismo personaje, solo que es pronunciado en diferentes tiempos o hay cierta pausa entre cada dialogo.

En la imagen 1 cada uno de los personajes tiene más de un globo, cada globo con diferentes diálogos, en la viñeta del dueño del circo estos globos ayudan a crear en el confusión o duda.

En la imagen 2 ayuda a que por ser el mensaje muy largo se divide en dos tiempos, siempre se muestran a una distancia para que sea leído el primero y luego el segundo.

1.



2.



Globo 3:

Globo cuyo rabillo no muestra el final sino que se une a otro globo, significa que este otro globo pertenece al mismo personaje. Este globo es similar al globo anterior (globo 2) el cual es pronunciado en una instancia siguiente es una pausa intermedia.

En esta imagen se muestra como el eleva la voz, el primer globo el tamaño de la tipografía es un tamaño menos que la del siguiente globo.



Globo 4:

Varios globos en la misma viñeta, significan la voz que proviene de varios emisores al mismo tiempo. Cada uno de los globos representa diferentes diálogos del público, espectadores de todo el show del circo.



Globo 5:

Globo cuyo rabillo está formado por varios círculos, como burbujas, significa que el texto no ha sido pronunciado sino que es puro pensamiento.

En la imagen 1 Fede está pensando en lo que puede pasar al arriesgarse. Y en la imagen 2 Fede piensa en lo que lograra al obtener lo que quiere. Cada una de estas imágenes muestra pensamientos.



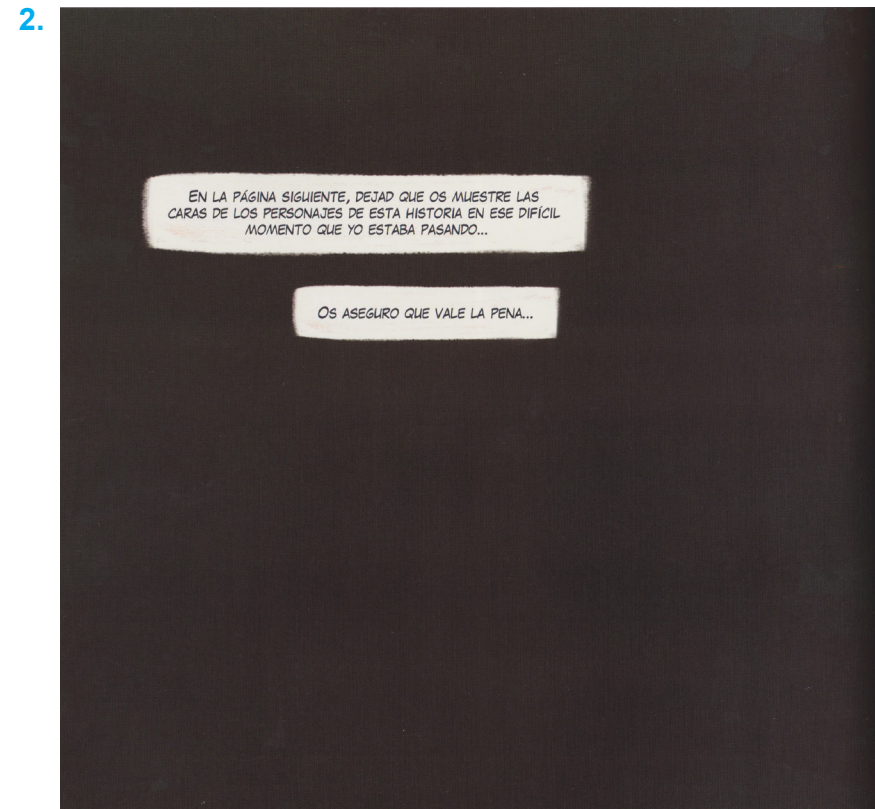
La cartela:

La cartela, sirve para incluir en la viñeta el discurso del narrador o voz de afuera. La cartela se limita agregarla a un lado de forma rectangular para no ocupar mucho espacio.

En la imagen 1 la cartela fue agregada en la parte superior izquierda donde no obstaculiza la visualización de los personajes.



En la imagen 2 la cartela fue agregada en la viñeta de una forma que ocupa la cuarta parte del encuadre ya que en el fondo se ve completamente oscuro el cual ayuda a la acción.



La cartela:

En esta secuencia la cartela fue agregada en todas las viñetas en la que se narra como continuo la vida de Fede.



La onomatopeya:

Es la imitación del sonido de una cosa a través de un vocablo.

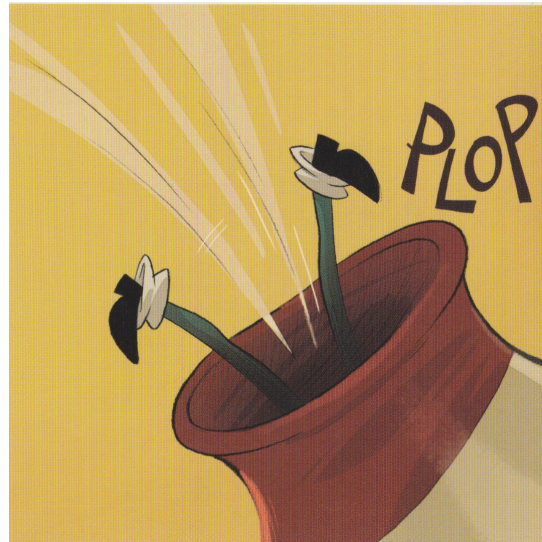
En la imagen 1 el vocablo significa el sonido de cuando Fede cae al cañón a gran velocidad.

En la imagen 2, hay tres vocablos del sonido del flash de la cámara de Fede y están acompañados de luces para simular el reflejo.

En la imagen 3 el vocablo es el sonido del disparo del cañón el cual sale al ser lanzado Fede por los aires.

La ubicación de la onomatopeya siempre estará directamente en el lugar del cual procede el sonido.

1.



2.



3.



El montaje:

Espacios contiguos:

Las viñetas se relacionan mediante espacios contiguos creando ilusión de continuidad.

En la primera viñeta esta Fede caminando y se ven pequeños brillos en el suelo, en la siguiente viñeta se muestra la continuidad de la escena, Fede está pateando al caminar una lata. También se puede ver cómo avanza.



Cartela:

El texto que aclara o explica el contenido de la viñeta facilitando la continuidad entre viñetas.

La cartela ayuda a saber que pasara en las siguientes dos viñetas como en esta secuencia, en la primera viñeta la cartela indica que Fede ahora pertenece al circo, en la viñeta 2 el personaje de payaso hace el llamado a Fede aunque este no aparezca y en la viñeta 3 ya es el inicio del show, sale el presentador anunciando quien será el próximo a salir.



Estructuras espaciales de montaje:

Crea enfoque de la acción en un mismo espacio, puede ser ampliado o centrado. Es una desplazamiento de viñetas hacia adelante en sentido horizontal, hace la alusión de que nuestra vista recorre el espacio acercando la viñeta para entender mejor la situación que esta sucediendo. En la secuencia se puede ver como Fede se emociona cada vez que se acerca más y más.



Estructuras temporales de montaje:

Los desplazamientos permiten recorrer el espacio. Es la multiplicación de viñetas de un mismo espacio.

Se puede ver claramente cómo se están moviendo los personajes, como el público va siguiendo a Fede con sus ojos.

En cada una de las viñetas está sucediendo un tiempo con pausas en el mismo escenario dándole un ritmo a la secuencia.



Estructuras psicológicas de montaje:

Estructura de montaje que altera la continuidad lineal del tiempo, pasado, presente y futuro.

En esta secuencia se explica viñeta por viñeta como se va narrando lo que paso, lo que está pasando en el presente y en la última viñeta se puede ver el futuro de la próxima aventura de Fede.



Interpretación y síntesis:



8. Interpretación y síntesis.

A continuación se presenta la interpretación y análisis de los objetivos, basado en el contenido teórico, experiencia del diseño y a los resultados obtenidos en las entrevistas a los sujetos de estudio y guías de observación.

Explicar cómo el perfil psicológico, sociológico y fisiológico influye en el desarrollo del personaje Fede en “Las aventuras de Fede y Tomate”.

Para explicar cómo el perfil psicológico, sociológico y fisiológico influye en el personaje Fede de la historieta infantil “Las aventuras de Fede y Tomate”, es necesario hablar sobre su trasfondo tanto de la historieta en general como de los personajes.

Gerardo Baró ilustrador de esta historieta, aporta que un libro tiene funciones importantes, entre ellas se encuentra entretener, motivar, conmover, crear sentimientos o emociones en el lector a través de la lectura. Un libro infantil puede abarcar gran parte de la clasificación de libros entre los cuales está la historieta infantil que tiene como definición “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de viñetas”, se compone de imágenes que van narrando una historia.

Luciano Saracino autor de “Las aventuras de Fede y Tomate”, opina que la historieta es un modo de contar una historia, lo que se debe elegir es como contarla, lo primero que aparece es una idea que tiene incluido el

modo de contarse, la primera idea es un mundo inasible, es abstracto no es concreto. Por lo tanto una historieta al inicio se tiene la idea para volverse real, la historieta está llena de reglas de códigos que se deben seguir para poder escribir la historia y así también como para ilustrarla.

En la historieta se unen la imagen con el texto, con estos dos elementos se crea una conexión y deben llevarse bien para que resulte algo bueno, porque la ilustración es la que escribe la historia, expresa, relata el hecho que está sucediendo. Es importante tener planteadas las ideas principales entre el dibujante y el escritor se debe de estar de acuerdo para saber qué es lo mejor para mostrarse en la historieta.

Para iniciar una historieta infantil primero se tiene que tener una fabulosa historia para crear y plasmar con ilustraciones. El valor que tiene una historia es de gran importancia, ya que el niño abstrae de la historia lo que simboliza para él algo personal y muchas veces subjetivo; a través de la historia es importante crear en ellos sucesos de deseos, de angustias, preocupaciones de su mente infantil; de esos puntos surge el final feliz logrando que quede un mensaje positivo en los niños.

De acuerdo a Seger (1990) previo a escribir la historia, los escritores deben escribir sobre algo que se conoce o sobre alguna experiencia personal. Para poder iniciar la historia. Ya que durante esta etapa se irán descubriendo

datos acerca del personaje, del contexto histórico y social en el que vive obteniendo pistas para profundizar en su creación.

Por lo tanto Luciano Saracino en la historia que creó para “Las aventuras de Fede y Tomate” agregó un suceso que sus padres le contaron en su infancia, la cual influye grandemente tanto en la historia como en los personajes.

La historia que estuvo en la mente de Luciano por años era sobre un hecho que ocurría en la época en el pueblo donde en ese entonces vivían, lo que sucedía era que cuando un circo llegaba al pueblo todos los niños se dedicaban a buscar animalitos por la zona para dárselos al león con el fin de obtener una entrada gratis para el show. Esta historia permaneció en la mente de Luciano hasta que un día se le ocurrió volver a escribir este hecho agregando más situaciones de miedo, oscuras, de terror que enriquecieran la historia, desde el inicio se pensó en que fuera para un público mayor. Al terminar de escribir fue trasladada a Gerardo Baró para iniciar el proceso de ilustración, se dieron cuenta que la historia aun no terminaba de convencerlos, algunas cosas fallaban, por lo cual Luciano decide repentinamente pasar esta misma historia para un público infantil. Y esa fue la base de como nació esta historia, como anteriormente mencionado es importante que se incluyan experiencias o sucesos que el autor haya vivido para poder agregar realismo y lograr hacerla más interesante o atractiva.

A continuación se muestra una secuencia donde se puede ver claramente como Fede se imagina que el dueño del circo le dará al León como almuerzo a su gato Tomate.



De igual forma que es interesante y enriquecedor agregar una experiencia personal, el guionista también puede influir de gran manera en los personajes ya que en ellos se pueden reflejar algunas características o la personalidad.

Saracino se inspiró para crear parte de la historia y del personaje principal en el mismo, ya que cuando él era pequeño era muy imaginativo a causa de una enfermedad que impedía su participación en actividades físicas con

sus compañeros, él se divertía y creaba mundos en su mente, se imaginaba muchas historias y aventuras que lo hacían feliz. Por lo tanto Luciano Saracino decide que Fede en la historia es alguien muy imaginativo, crea historias asombrosas que pueden pasar en su mente, es un niño con muy pocos amigos, no es muy activo, pero tiene a su gran amigo Tomate el gato que lo acompaña en sus aventuras.

Otra característica reflejada en los personajes es que Fede tiene de mascota un gato al igual que Luciano que desde pequeño es amante de los gatos y actualmente tiene a tres gatos que lo acompañan.



Autor - Luciano

Personaje principal - Fede

El desarrollo de la historia se va basando en los sujetos de la acción, a los que llamamos personajes. Cámara (2006) Define que el personaje es el que conduce a los lectores a lo largo de la historia. Además de eso se acoplan a la vestimenta adecuada la cual es complementada por objetos necesarios para situar al espectador en la época y la situación en que transcurre la trama argumental, también debe tener perfiles que lo definan, la morfología, la estructura y el carácter que requiere en función de la historia.

Para ello se debe realizar un estudio detallado e individual de cada personaje que ayudara a definir una tipología y personalidad que exige el guión para el buen funcionamiento de la historia. Los personajes pueden recrearse en personas humanas imaginadas o inspiradas en la realidad y serán piezas fundamentales que moverán o recibirán las consecuencias de la historia, este amplio medio puede ser muy flexible y puede obtener resultados increíbles.

Se debe tener en cuenta que un personaje no existe por sí solo, es decir, aparece en un contexto con unas influencias culturales según su origen étnico, social, religioso o educativo, en un lugar y un periodo histórico y con una profesión definida o tal vez aun no lo tenga. Todos estos son rasgos que determinan su forma de hablar, su modo de vestir, su modo de actuar y de pensar; todo esto conforma su psicología.

Según Field (1984) existen varias herramientas para crear personajes, algunas de ellas es elaborar una biografía durante la caracterización del personaje, en ella se definirá el aspecto personal, profesional y privado, también sirve al guionista para poder establecer en primer lugar la historia de fondo y de este modo el momento de su vida a partir del cual decide empezar a contar la historia.

Luciano Saracino conoce y escribió la biografía de Fede, resaltando algunos aspectos que ayudan a definir la personalidad y las características propias del mismo, desde maneras de hablar, moverse, a otros aspectos más concretos como las características que lo identifican y enriquece al personaje.

Un poco de lo que conto acerca de la vida de Fede es que tiene una familia inestable, es disfuncional porque no hay madre en la casa, el papá no le presta mucha atención como se puede ver en los siguientes cuadros, los dos están en la mesa desayunando, el padre está sentado con su periódico haciendo un tipo de barrera con él para no prestarle atención a Fede, puede parecer un detalle muy pequeño que influye mucho en la historia, en su personalidad, cómo reacciona Fede ante los problemas y peligros.

Como lo muestra la siguiente imagen ese es el momento en el que inicia la historia de Fede.



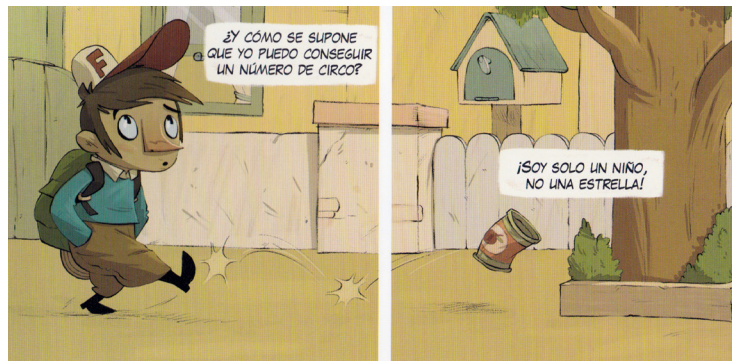
Según Egri (1946), el escritor debe principalmente crear una construcción del personaje que sea capaz de definir, cada uno de los componentes de las dimensiones psicológica, física, social.

Por lo cual existen tres modelos de caracterización que consiste en analizar a los personajes principales de la historia, los que más aparecen en la historia, siguiendo el esquema básico establecido para el proceso de caracterización del personaje, se rige por el perfil psicológico, perfil sociológico y el perfil fisiológico.

La dimensión psicológica comprende tanto de su personalidad como su carácter todo aquello que configura el modo de pensar y de sentir de cada personaje. El perfil psicológico influye en ciertos aspectos que definen la personalidad, si el personaje es extrovertido o si es introvertido, el temperamento, su objetivo y metas. Estos objetivos son aquellos fines que el personaje persigue y pueden ser de tipo profesional, personal o psicológico.

Por lo tanto la personalidad de Fede se formó posiblemente por la ausencia de su madre y por la falta de atención de su padre, él es alguien muy imaginativo y toma mucho en cuenta a su gato Tomate para sus aventuras porque por ser un niño muy solitario necesita de compañía y porque él no tiene muchos amigos. Esta falta de atención hace que una de sus metas sea que todos le presten atención, que sepan que Fede lo puede todo y que lo admiren.

La personalidad de Fede puede ser alguien introvertido porque vierten su energía hacia el interior, caracterizado por una personalidad tímida y reservada. Pero cuando el imagina sus aventuras él es lo contrario, es alguien muy sociable, tiene mucha energía y es muy expresivo.



El segundo perfil que influye en Fede es el social que hace referencia al ámbito en el que el personaje interactúa con otros personajes tanto en su vida personal como profesional. Algunos de los aspectos que se destacan en este perfil son la, estabilidad en las relaciones, el ámbito familiar, ámbito educacional y el marco espacial.

Luciano Saracino también planteo este perfil para la creación de la historia del personaje de Fede, primero el ámbito familiar, como ya se había mencionado antes Fede es alguien solitario porque únicamente tiene a su papá y no tiene mamá y tiene un gato quien es su mejor amigo.

También se crea un vínculo que tiene con el gato el cual es muy importante ya que Luciano cuenta, que el gato muestra la soledad en él, con lo que no expresa, con lo que no es muy abierto.



El vínculo con Florencia (la niña que le gusta) también es fundamental porque la ama pero él no sabe que la ama y también así como todo héroe tiene su criptonita o debilidad, la de Fede es Florencia porque cuando él la ve le produce vergüenza, se pone muy nervioso y trata de que no lo vea.



En el aspecto de la educación, según las características que Luciano planteo en este perfil es que a Fede le va mal en la escuela, a él se le complica todo, él no tiene muchos amigos pero tiene muchas películas, caricaturas, libros y su amigo el gato que no habla, esto es algo fundamental que el gato no hable porque no es una historia de ficción donde el gato puede responderle.

Fede tiene la característica que es un niño del mundo real, no es un niño que siempre ha sido feliz y que no tenga problemas, el mundo de Fede no es fácil porque es un mundo lleno de conflictos, posiblemente su madre se haya muerto o se haya ido y eso puede hacer en él una tristeza grande, pero Fede tiene siempre una solución a sus problemas y para ganarle a la tristeza Fede se inventa aventuras, con su imaginación puede ser ese alguien feliz que siempre ha soñado ser.



El tercer perfil que influye en la creación del personaje es la dimensión física. Este abarca todos aquellos aspectos del personaje como edad, aspecto físico, sexo, etc., con la finalidad de proporcionar información sobre su fisonomía o su manera de vestir.

Fede es un niño al igual que los demás personajes todos son niños alguno con aspecto de mayores pero en general se da la imagen infantil. Fede se destaca por su imaginación, ese fue uno de las características de las cuales se pudo obtener la vestimenta, la gorra que tiene en algunos de los cuadros representa que el desborda de imaginación, es una forma también que hace que guarde lo que desborda de imaginación y por eso su gorra tiene “F” de Fede.



En relación con habilidades Fede es hábil pero no es ágil, tiene esa característica que hace las cosas sin pensarlo a él no le importan las consecuencias que hay, es posible que haga las cosas como meter la cabeza dentro de la boca de un león sin saber que este león puede comérselo completo.

Finalmente se puede decir que es de suma importancia que el pequeño lector se pueda identificar con el personaje, es primordial crear estos perfiles porque los niños que leen se puedan sentir identificados siempre con el personaje Fede, también porque el niño puede abstraer de la historia lo que simboliza para el algo personal o que haya pasado por algo similar. Es fundamental saber cómo manejar los lenguajes y recursos narrativos que el niño pueda codificar, se debe intentar lograr que la obra sea buena, que divierta, que conmueva que deje un mensaje positivo.

Luciano Saracino cuenta que él fue un Fede y él está seguro que hay miles en el mundo que son igual que él. El niño que lee historietas, el que se interesa en historias, por la literatura, es alguien muy parecido a Fede por que por algo lee y es posible que lea porque al igual que Fede el también inventa sus mundos.

Todos los perfiles en conjunto se transmiten claramente en las ilustraciones, destacando a Fede como el protagonista de la historia y el que con su imaginación crea una fabulosa historia.

Objetivo dos:

Identificar como se integra el lenguaje narrativo con las ilustraciones de la historieta infantil “Las aventuras de Fede y Tomate”.

El lenguaje narrativo es el relato de hechos o sucesos reales o imaginarios que pueden suceder a los personajes en algún lugar o en algún momento. La narración el mundo es artísticamente real, que es creado a través del lenguaje, es decir, un mundo narrativo es un mundo creativamente inventado.

Este mundo está formado principalmente por personajes que pueden ser representados como una figura humana o también pueden ser animales, objetos, etc. A estos personajes les suceden acontecimientos en algún lugar y en un cierto tiempo en donde suceden los hechos.

Gerado Baró ilustrador de la historieta “Las aventuras de Fede y Tomate”, opina que la narración es la que inventa o transmite el autor y el lector es el que la recibe el mensaje con los sentimientos que el autor quiso expresar. Narración es eso, poder transmitir y guiar al espectador a través de esas sensaciones.

Para definir mejor la narración, Amparo (2000) plantea que el género narrativo es una expresión literaria que se caracteriza porque está formado por relatos de historia imaginarias o ficticias. La estructura de una historia tiene un principio, un hilo de acontecimiento que se apoya de

un almacén que mantiene los acontecimientos unidos y también toda historia tiene un fin. La función es transmitir información de una manera más sencilla, se pueden transmitir ideas abstractas, conceptos o relatos inventados.

Las historias contadas con imágenes, Will Eisner (1996) plantea que una imagen es el recuerdo de un objeto o experiencia proporcionada por un medio manual en otras palabras un dibujo. En las historietas infantiles se realizan de una forma sencilla y claras para facilitar su comprensión como forma de lenguaje. El uso de muchas imágenes como por ejemplo en la historieta infantil hacen que el lector ponga en práctica la imaginación. Al hablar de que toda historia debe ser transmitida de alguna forma al lector, una de ellas es por medio de la ilustración.

La ilustración según lo define Gerardo Baró, es un lenguaje claro. Lo que hace es, ilustrar un relato, codificarlo en imágenes. El impacto de la ilustración es imposible de igualar cuando está bien resuelto. Mar Ferrero en la entrevista responde que la ilustración es la carne de la obra. Walter Wirtz también define la ilustración de una forma más corta la cual es la resolución de problemas de comunicaciones a través de dibujos.

Se puede definir que la ilustración es de suma importancia para transmitir el lenguaje narrativo.

A continuación se muestra como una ilustración acompaña al texto transmitiendo el mensaje que desea el autor, también se puede ver claramente como en el personaje

se ve la expresión de miedo la cual es la que el guionista quiso plantear en la historia.



El autor utiliza ciertos puntos dentro de la narración para su procedimiento, alguno de ellos es la descripción para dar más viveza a lo narrado, crear un diálogo para hacer hablar a los personajes, el monologo para presentar los pensamientos. Etc. Para este proceso, Luciano Saracino escribe dos veces los diálogos, la primera vez es cuando

se está escribiendo la historia y la segunda vez lo realiza cuando tiene los bocetos de las secuencias ya ilustradas, este proceso es importante porque ya que los personajes tienen cara, tiene una expresión, esas características faciales también las toma en cuenta ya que es diferente ver las escenas ya ilustradas y el dialogo puede no concordar, esa es la razón por la que Luciano escribe dos veces los diálogos y esto también ayuda a que lo que se está narrando se pueda reflejar claramente en las ilustraciones.

La ilustración es una de las herramientas de la narración como ya se había mencionado anteriormente, es importante crear estereotipos o caracterizar a los personajes. La característica estereotipada se aplica a los gestos, formulas, expresiones, entre otras. A través de la imagen estereotipada se puede mostrar la conducta humana de manera reconocible, los dibujos suelen ser reflejos en un espejo ayudan a visualizar una idea o proceso rápidamente.

Al crear una imagen estereotipada para el propósito de la narración el reconocimiento de que toda sociedad dispone de su serie de estereotipos aceptados. Algunos de los estándares de referencia son los personajes que se les estereotipa como héroes, malvados, románticos, humorísticos, de belleza, etc.

Lo que enlaza el lenguaje narrativo con las ilustraciones es el medio por el que se lograra transmitir la historia, esto se logra por medio de los personajes, sobre estos

personajes es importante mencionar que tienen que tener cierta tipología o estereotipo que lo caracteriza y lo forma.

Por lo cual Luciano Saracino decide crear personajes principales, secundarios y personajes extras para lograr ambientar la secuencia en la historieta. A cada uno de ellos se le realizaron los tres distintos perfiles con lo que se obtuvo la personalidad, características físicas, ámbito familiar, habilidades, entre otras características importantes en un personaje. A continuación los personajes principales de la historia que acompañan a Fede en su aventura.



Dueño del circo

Antagonista



Leo

Aliado

Fede

Protagonista



Tomate

Aliado

El lenguaje narrativo se integra en la ilustración infantil empezando por la historia que puede ser imaginaria o ficticia, a partir de esta historia que tiene un hilo de acontecimientos que pueden transmitir distintas emociones, sucesos, problemas, aventuras, etc. Todos estos acontecimientos son importantes para crear una ilustración ya que a través de ella se creará ese mundo imaginario, se podrá reflejar en la ilustración como es físicamente el personaje, su personalidad, el ambiente que lo rodea, entre otras más.

Lo que enlaza la ilustración con el lenguaje narrativo es el medio por el que se lograra transmitir la historia, esto se logra por medio de los personajes, sobre estos personajes es importante mencionar que tienen que tener cierta tipología o estereotipo que lo caracteriza y lo forma. La clave para el ilustrador es tener el guión e imaginar la situación, ya que para que el personaje tenga algún estereotipo tiene que fijarse bien en la personalidad que el autor creó, como por ejemplo si este personaje es valiente y fuerte, la construcción del cuerpo tiene ciertas características que lo pueden diferenciar de otros personajes.

Otro elemento importante que une la ilustración con la narrativa es por medio de las expresiones y movimiento del cuerpo de los personajes, ya que según sea la situación en que esta el personaje así es como se definirá el tipo de expresión, si se está triste o si está feliz si la situación es un tanto peligrosa la posición del cuerpo cambiara ya que no es igual a que sea un suceso de felicidad.

En la siguiente imagen se evidencia como el personaje cambia la expresión y el la posición del cuerpo según la situación en la que están los personajes.



En este ejemplo se puede ver como Fede (el protagonista) esta decido a pelear o hacer lo que sea para poder salvar a su amigo Tomate,

La expresión facial: que tiene es que todo parece contraerse, hay tensión como en las cejas concurren al centro de la cara así también como la boca se tuerce mostrando un descontentamiento, así como se puede ver en la expresión facial también lo muestra en la pose del cuerpo.

Expresion corporal: de las características encontrar es que se ve una tensión casi llegando al agarrotamiento

muscular. Los hombros se encojen, las piernas se ponen rígidas y como se puede ver sus manos están empuñadas, este es un claro ejemplo de como la expresión y la posición respaldan al texto.



Otro ejemplo es la expresión de alegría, en cuanto al rostro pareciera que todo se expande, las cejas se arquean hacia arriba y la boca esta como de oreja a oreja. En cuanto al cuerpo la vitalidad se acentúa, los movimientos son más vivaces. Se puede ver que sus brazos se extienden. En este cuadro el fondo y el ambiente es un extra como herramienta en la narración, el ambiente se ve alegre, hay brillos, muchos colores, papeles flotantes, muestran que es un acontecimiento de alegría.

Gerardo Baro opina que el autor es el que crea el guión, transmite sentimientos, emociones, plantea diferentes situaciones que pueden ser de valentía, situaciones de problemas, situaciones de victoria, entre otras. Estas son la guía perfecta para crear la ilustración, los personajes, el ambiente, etc. La ilustración da información de forma inmediata, uno decide cuanto desea que el lector tenga intriga o que no sepa que sucederá, también debe saberse cuanta sorpresa se quiere mostrar, que cosas quiere uno que el lector descubra por si mismo.

La suma de estas elecciones a través del proceso son las que hacen que la narración sea efectiva en la ilustración y que se muestre lo que desde un principio quiso el autor expresar por medio del texto.

9. Conclusiones:

1. En la historieta se unen la imagen con el texto, con estos dos elementos se crea una conexión y deben llevarse bien para que resulte algo bueno, porque la ilustración es la que escribe la historia, expresa, relata el hecho que está sucediendo. Es importante tener planteadas las ideas principales entre el dibujante y el escritor se debe de estar de acuerdo para saber qué es lo mejor para mostrarse en la historieta.

Se concluyó que la historieta tiene dos procesos diferentes, el texto y las ilustraciones, son dos elementos en los cuales deben haber una conexión, deben armonizar entre si que conlleve a lo que se desea transmitir, ya que la ilustración es la que escribe la historia, se logra expresar y relatar el hecho que está ocurriendo del momento que se está contando. Es importante tener planteadas las ideas principales entre el dibujante y escritor ya que deben estar de acuerdo para saber qué es lo mejor y conveniente para mostrar y transmitir la historia en las ilustraciones de la historieta.

La historieta infantil primordialmente debe tener una historia grandiosa con la que se logre ilustrar una aventura llena de acción y distintas situaciones que el lector pueda sentir emocionalmente, como momentos de felicidad, miedo, tristeza, adrenalina, suspenso, preocupaciones que hagan que el lector se interese y se emocione en la lectura imaginando que podrá

pasar, que se cree un vínculo en el lector con vivencias cotidianas de un niño y distintas aventuras que puede imaginar o vivir.

Es de suma importancia que para enriquecer la historia o los personajes el escritor incluya o refleje una experiencia personal o hecho real, así también que pueda influir en características ya sean psicológicas como la personalidad o físicas en el personaje principal. Por lo tanto se pudo deducir que Luciano Saracino tomo como base una historia contada por sus padres en su infancia que vivió por años en su mente y que finalmente el la utilizo para crear una historia grandiosa la cual es la de "Las aventuras de Fede y Tomate, ¡Hay que salvar a Tomate!". Así como incluyo un hecho real en la historia también su personalidad se logra reflejar en el personaje principal Fede. Ya que Saracino cuando era pequeño era muy imaginativo, era alguien no muy activo, por lo tanto Fede en la historia es alguien muy imaginativo, crea historias asombrosas que pueden pasar en su mente, es un niño con muy pocos amigos, amigos como su gato Tomate e igual que el escritor no es muy activo.

Se concluyó que una de las herramientas para crear personajes es elaborar una biografía durante la caracterización del personaje ya que se logra definir el aspecto personal, profesional y el privado. También ayuda a que el guionista pueda establecer la historia de fondo y de este modo el momento de su vida a partir del cual decide empezar a contar la historia. Saracino explica características importantes que define la personalidad de

Fede, iniciando por la familia inestable porque no hay una madre en la casa, el padre no le presta mucha atención, estos detalles influyen en la historia, personalidad y se sabe la causa por la que Fede reacciona ante los problemas o peligros.

Para el buen funcionamiento de personajes en la historieta, se debe crear una caracterización que consiste en analizar a los personajes principales de la historia, los que más aparecen, siguiendo el esquema básico establecido, en el cual se rige por el perfil psicológico, perfil sociológico y el perfil fisiológico.

Se pudo evidenciar que el perfil psicológico influye en la personalidad, en el carácter, modo de pensar y sentir de cada personaje. En Fede este perfil influyo primero en la personalidad ya que posiblemente por la ausencia de su madre y por la falta de atención de su padre, él es alguien muy imaginativo y toma mucho en cuenta a su gato Tomate para sus aventuras porque por ser un niño muy solitario necesita de compañía y no tiene muchos amigos. Esta falta de atención hace que una de sus metas sea que todos le presten atención, que sepan que Fede lo puede todo y que lo admiren.

Fede es alguien introvertido porque no muestra energía, caracterizado por una personalidad tímida y reservada. Pero cuando el imagina sus aventuras él es lo contrario, es alguien muy sociable, tiene mucha energía y es muy expresivo.

El segundo perfil que influye en Fede es el social que hace referencia al ámbito en el que el personaje interactúa con otros personajes tanto en su vida personal como profesional. Se logra obtener información sobre la estabilidad en las relaciones, el ámbito familiar, ámbito educacional y el marco espacial así también como en sus vínculos.

Luciano Saracino también planteo este perfil para la creación de la historia del personaje de Fede, primero el ámbito familiar, Fede es alguien solitario porque únicamente tiene a su papá y no tiene mamá pero tiene un gato quien es su mejor amigo y lo acompaña en sus aventuras.

Tiene un vínculo con el gato el cual es muy importante ya que con el gato se demuestra la soledad en él, con lo que no expresa, con lo que no es muy abierto y también tiene un vínculo con Florencia que es su debilidad y esto puede que sea por la falta de una madre, porque lo que causa en él es vergüenza, nervios y miedo ya que el aún no está acostumbrado a tener cerca a una mujer.

También el perfil social influye en el aspecto de la educación, se evidencio que a Fede le va mal en la escuela, se le complica todo, él no tiene muchos amigos pero tiene muchas películas, caricaturas, libros y su amigo el gato que no habla. Fede tiene ciertas característica que es un niño del mundo real, no es un niño que siempre ha sido feliz y que no tenga problemas, el mundo de Fede no es fácil porque es un mundo lleno de conflictos

y para resolver el problema de la tristeza Fede se inventa aventuras, con su imaginación puede ser ese alguien feliz que siempre ha soñado ser.

El tercer perfil es el físico que influye generalmente en la dimensión física del personaje Fede. Una de las influencias es que es el muy imaginativo, por lo tanto se destacó su gorra identificada con una F con la cual demuestra es un niño que desborda de imaginación y con la gorra él puede contenerla o tenerla guardada. De estas características o detalles mínimos se puede abstraer características que definen la vestimenta o el personaje físicamente como la construcción.

Y de esta forma es que se logra conectar todo para poder crear al personaje principal, con el que el pequeño lector se pueda identificar con el personaje, es primordial crear estos perfiles porque los niños que leen se puedan sentir identificados siempre con el personaje Fede, también porque el niño puede abstraer de la historia lo que simboliza para el algo personal o que haya pasado por algo similar. Al tener todos los perfiles en conjunto y tener definidas las características principales se puede iniciar el proceso de ilustración y aplicación de la narrativa en las ilustraciones.

2. Se determinó que la narrativa es un relato de hechos o sucesos reales o imaginarios los cuales les suceden a los personajes en algún lugar o en algún momento.

Para darle una mayor viveza a lo que se narra, se crea un dialogo para los personajes con el cual se muestra lo que piensan, lo que dicen al momento de alguna situación. También un narrador es la voz que cuenta los hechos describiendo las situaciones.

Se concluyo que por medio de la narración se logra transmitir los sentimientos que el autor desea expresar. La narración ayuda a que el lector pueda sentir diferentes sensaciones y emociones.

Para los niños es importante desarrollar el lenguaje visual por medio de las ilustraciones o imágenes que van observando en el recorrido de la lectura. Por medio de la ilustración se define cuanto se desea que el lector tenga intriga, preocupación, o que no sepa que sucederá, también cuanta sorpresa recibirá o las cosas que uno desea que el lector descubra.

En las todas las secuencias de la historieta de Las aventuras de Fede y Tomate se muestra como una ilustración acompaña al texto logrando transmitir el mensaje que desea el autor, también se puede ver claramente como el personaje se expresa por medio de expresiones faciales y expresiones corporales. Luciano Saracino al crear los diferentes perfiles para cada uno de los personajes junto a Gerardo Baró,

plantearon distintas personalidades y estereotipos como por ejemplo al personaje principal Fede que es imaginativo, le gustan las aventuras y es carismático, a partir de estas cualidades el ilustrador Gerardo Baró procede a definir el diseño desde la construcción de la cabeza hasta los últimos detalles que dan vida al personaje.

Segun sea el acontecimiento o el momento que cuenta la historia, el personaje debe expresar facialmente lo que esta sintiendo en ese momento, si esta triste, feliz, asustado, entre otras, las expresiones pueden estas acompañadas de signos gráficos o puede tener cierta intensidad de expresión, estos aspectos se pueden combinar para poder exclamar lo que la narración desea mostrar a traves de las ilustraciones.

De igual forma como las expresiones faciales se concluyo que otro elemento importante para que el personaje logre expresar por lo que esta pasando se necesita mostrar el movimiento del personaje y como se expresan según la situación que esta ocurriendo. Las expresiones corporales ayudan a darle diferentes sensaciones a las ilustraciones conectando lo que se esta narrando.

Finalmente lo que enlaza la ilustración con el lenguaje narrativo es el medio por el que se lograra transmitir la historia, se logra por medio de los personajes, otro medio son las expresiones y movimiento del cuerpo de los personajes, ya que según sea la situación en que esta el personaje asi es como se define el tipo de expresión que se aplicara.

10. Recomendaciones:

1. El diseño interviene de principio a fin en la construcción y realización de una historieta ya sea para un público mayor o para un público infantil, este material se rige por ciertos elementos que forman y hacen que la historieta sea entretenida, interesante y atractiva.

Por lo tanto se recomienda que al realizar una historieta se tenga en cuenta la estructura de la realización de una historieta secuencial que sean aplicados cada uno de los elementos ya que con estos se puede narrar de una forma más comprensiva y fácil de llevar el hilo de la historia, también se recomienda que a través de los personajes se pueda transmitir las distintas emociones que pasan en las diferentes escenas que conforman la acción de la historia ya que por medio de las expresiones y estereotipos se puede integrar la ilustración con la narración.

2. Al crear un personaje protagonista, es fundamental crear perfiles que ayudan a definir su personalidad y características físicas, por lo tanto se recomienda previo a realizar los perfiles plantear una biografía del personaje para tener claro diferentes aspectos que pueden ser pequeñas ideas que ayudaran a comprender mejor al personaje. También se recomienda poder destacar por medio de la construcción corporal, elementos faciales como los ojos, boca, nariz, etc. que ayudan a mostrar la personalidad como también las habilidades y actitudes del personaje.

10. Bibliografía:

A

Acevedo, J. (1998) Para hacer historietas. Madrid, España: Editorial Popular.

Aguilar, Blas Segovia (2010) Desarrollo de la narrativa visual de los escolares en el comic. Cordoba, España: Revista Iberoamericana de Educación.

Algarabía (2012) Los libros más antiguos de la historia. <http://algarabia.com/91/los-10-libros-mas-antiguos-de-la-historia/>

Ambrose G. y Harris P. (2004). Formato. España: Parramón Ediciones.

Amparo (2000) Narrativa. Disponible en: <https://anarracionamparo.wordpress.com/definicion-4/>

Andrés del Campo, S. (2002). Estereotipos de género en la publicidad de la II República española. España

B

Boland (1999), en la página <http://www.imaginaria.com>

C

Calbaceta, I. (2007) Manual de diseño y diagramación de documentos Costa Rica: Ministerio de educación Pública de Costa Rica.

Canal, F. (2006) El dibujo animado. Barcelona, España: Parramón Ediciones.

Castillo, D. (2005). Diseño y comunicación. Coyucacán, México

E

Egri, L. (1946). The Art of Dramatic Writing. Its basis in the creative interpretation of human movies, New York: Touchstone Book.

Eisner, W. (1996): La narración gráfica, Barcelona, Norma.

Eisner, W. (1985): Comics y el arte secuencial, U.S.A, Norma.

F

Field, S. (1984) El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso, Madrid, Plot Ediciones.

I

Instituto Superior de diseño (2007) Características generales del libro

Instituto Superior de diseño (2007) Historia y evolución del Libro como génesis del medio editorial

L

Lippman, W. (1922). La opinión pública, Madrid: Editorial Langre

M

Macías, J., (2003) Cómo escribir un guión de cine, Madrid, Instituto oficial de radio y televisión.

Manchado (2012) Ilustración editorial y publicitaria. Disponible en: [http:// ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/2012/html](http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/2012/html).

Mc Cloud, S. (2006) Making Comics. U.S.A: Harper.

Q

Quin, R. y McMahon, B. (1997). Historias y estereotipos, Madrid:Ediciones de la Torre.

S

Sánchez Escalonilla, A. (2001), Estrategias de guión cinematográfico. Barcelona, Editorial Ariel Cine.

Sanmiguel, D. (2003) Todo sobre la técnica de la ilustración. Barcelona: Parramón.

Santoro, E. (1977). Consideraciones generales sobre la investigación de estereotipos, Revista de Comunicación, Caracas Venezuela.

Saracino y Baró (2012) Buenos Aires, Argentina: Dib-buks.

Suarez (2000) <https://designsuarezvi.wordpress.com/>

Seger, L. (1990), Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas. Barcelona, Editorial Paidós.

T

Tajfel, H. (1984). Grupos humanos y categorías sociales, Barcelona:Editorial Herder

Tappenden (2006) Graphic Design Foundation Course. Londres : Editorial Cassell Illustrated.

Y

Young, James Webb (1994) Una técnica para producir ideas. Madrid: Eresma.

Z

Zappaterra, Y. (2008). Diseño editorial, periódicos y revistas. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SL

Zanón, D. (2007) Introducción al diseño editorial. Madrid, España: Editorial Visión Net

Zeegen, L. (2009) Principios de la ilustración, Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SL

Referencias de imágenes:

- Museum – A House for Learning by Péter György

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/8382789/Museum-A-House-for-Learning-by-Pter-Gyoergy>.

- Instrucciones de Shuruppak: (ca. 2600 a.C.) Texto sumerio. Fuente: <http://algarabia.com/91/los-10-libros-mas-antiguos-de-la-historia/>.

- El Kojiki, el primer libro: El kojiki, “registro de cosas antiguas”, se considera la obra literaria más antigua conservada. Fuente: <http://www.dainihonshi.com/2012/09/el-kojiki-el-primer-libro.html>.

- Imprenta de Gutenberg, Imprenta de la época.

Fuente: <http://www.biografiasyvidas.com/monografia/gutenberg/imprensa.htm>.

- Bauhaus 1919-1928

<http://jlmartin63.blogspot.com/2009/11/bahaus-1919-1928.html>.

- Morten Havik, 2015, Título: Verso, A digital magazine about the future reading experience. Fuente: <https://www.behance.net/gallery/23885023/Verso-Digital-Magazine>

- Agustina Huarte, 2014, Título: BERLIN MAG.

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/23676791/BERLIN-MAG>

- Jarek Michalski, 2015, Título: Music publications by Political Critique Fuente: <https://www.behance.net/gallery/23238923/Music-publications-by-Political-Critique>

- Luly Bunny, 2014, Título: Colección Clasicos Mini Fuente: <https://www.behance.net/gallery/19030179/Clasicos-Mini-Pictocuentos-con-Stickers>

- Blog de Dirac, 2008, Título: Tamaños de libros.

Fuente: <http://cebookc.gratisforo.net/t5-e-reader-vs-tablet-y-libro>.

- Luciano Moreno, 2007 Título: El diseño equilibrado

Fuente: <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1362.php>.

- Blog Inspirationhut Wedge & Lever, 2013 Título: El diseño equilibrado Fuente: <http://inspirationhut.net/inspiration/modern-magazine-re-design-transworld-surf/>.

- Chris Ballasiotes, 2015 Título: Creative page number

Fuente: <http://siotes.com/>.

- FLICKRGRAPHICS, 2014

Fuente: <http://siotes.com/>

- Blog artes visuales, 2006 Título: Margenes

Fuente: <http://www.blogartesvisuales.net/disenio-grafico/editorial/establecer-los-margenes/>

- Lisa Marie, 2009 Titulo: Grid
Fuente: <http://sunshinedestirection.blogspot.com/>

- Diseño IV, 2010 Titulo: Composición
Fuente: <http://disenoiv.com/5-principios-basicos-de-diseno-editorial/>

- SAUL STEINBERG (1992) Publicación para revista New Yorker. Fuente: <http://ilustrandoenlaescueladearte.blogspot.com/2012/11/ilustracion-editorial-prensa.html>

- Leo Espinosa (2012)Titulo: El libro magico de Pombo
Fuente: <http://www.studioespinosa.com/120471/1197501/work/the-magical-book-of-pombo>

-Alberto Hoyos (2010)Titulo: Bocetaje de cuentos infantiles
Fuente: <http://albertoyos.com/Albertoyos/BOCETOS.html#69>

- Tristan Tzara (2014)Titulo: Anochece
Libro ilustrado, texto poético. Fuente: <https://www.behance.net/gallery/23287007/Anochece>.

- Tatiana Nava, 2015 Titulo: Folleto Gastronomía Francesa
Folleto de cocina. Fuente: <https://www.behance.net/gallery/24195533/Folleto-Gastronomia-Francesa->

- Francisco Andriani, 2014 Titulo: Periódico Tiempos Modernos Publicación editorial, Periódico fuente: Marta Sinsón, 2013 Titulo: El dominical

-

- Publicación editorial, Suplemento dominical. Fuente: <https://www.behance.net/gallery/12039707/El-Dominical>

- Studio Farsate (2015)Titulo: Adidas Originals
Diseño conceptual. Fuente: <https://www.behance.net/gallery/23557343/Adidas-Originals>

- Ogilvy & Mather (2012)Titulo: Brief coca cola
Brief creativo. fuente: <http://es.coloribus.com/archivo-de-publicidad-y-anuncios/marketing-directo/coca-cola-the-friendship-machine-14479105/>

- Historieta de Javier Rovella.
Ejemplo de trabajo de Rovella.
Fuente: <http://imaginaria.com.ar/22/4/dante-elefante-ficciones.htm>

- Historieta de Gustavo Sala
Ejemplo de trabajo de Sala, Titulada El Torniyo.
Fuente: <http://www.imaginaria.com.ar/2010/06/torniyo-historieta-de-carlos-trillo-eduardo-maicas-guion-y-gustavo-sala-dibujos/>

- Historieta de Manuel García Ferré Titulo: hijitus
Ejemplo de trabajo de Manuel García
Fuente: <http://www.leemeuncuento.com.ar/Manuel-Garcia-Ferre.htm>

- Ejemplo de trabajo de Leo Arias
Fuente: http://soretaszules.blogspot.com/2012_05_01_archive.html

- Historieta de Maicas
Ejemplo de trabajo de Maicas
Fuente: <http://colecciontoing.blogspot.com/>

- Experiencia del diseño. Historietistas. Fuente: <http://www.revistaplanetario.com.ar/news/view/autores-ilustrados>

- Personajes. Ejemplo de personajes por edades.
<http://www.fundaciondiabetes.org/infantil/285/rincon-carol-bocetos-personajes>

- Dan Mora (2014) Titulo: Las sorprendentes aventuras de Pol Personajes <https://www.behance.net/gallery/13567529/Las-sorprendentes-aventuras-de-Pol>

- Harold Chacon (2013) Titulo: Diseño de personaje Personajes infantiles. <https://www.behance.net/gallery/12281963/Character-Design>

- Vivien Bertin (2014) Titulo: Personajes Diseño de personajes, estereotipo de cada personaje. <https://www.behance.net/gallery/22853885/Line-up-3>

- Michael Tufs (2015) Titulo: Glass castle Personajes para una historia. [https://www.behance.net/gallery/22560317/Glass-Castle-Characters-\(Character-Designs\)](https://www.behance.net/gallery/22560317/Glass-Castle-Characters-(Character-Designs))

- Personajes (2012) Titulo: Selfie family Personajes por edades.

- Jan Vajda (2012) Titulo: Selfie family Personajes por edades. <https://www.behance.net/antimultivitamin>

- Peijin Shih (2014) Titulo: Happy family Personajes. <https://www.behance.net/gallery/14649881/Happy-Family-app-game-Kizipad>

- Warner Mcgree (2013) Titulo: Jiipi cool kid Personaje principal. <https://www.behance.net/gallery/7647313/Jippi-Cool-Kid-Characters>

- Roman Dementev (2015) Titulo: Piratas, Captitan Shrimp Personajes villanos. <https://www.behance.net/gallery/22902885/Pirates-Characters-2015>

- Michael Verdu (2015) Titulo: Personaje Personaje animal villano. <https://www.behance.net/gallery/24395035/The-gunslinger>

11. Anexos:

Gerardo Baró

Ilustrador de historieta infantil:
“Las aventuras de Fede y Tomate”

1. ¿En qué te inspiras para crear tus diseños, tienen alguna temática recurrente en particular?
2. ¿Tu trabajo se rige por algún estilo o influencia?
3. ¿Cómo y cuándo inició tu interés por la ilustración?
4. ¿Cuál de tus publicaciones crees que representa mejor tu carrera como ilustrador?
5. En una navegación por tu sitio web, una de tus publicaciones y de las más impresionantes para mí, son las historietas infantiles de “Las aventuras de Fede y Tomate” ¿Cómo inicias este proyecto?
6. ¿El proceso creativo por el que te riges siempre es el mismo o depende del proyecto a realizar?
7. Gran parte de tu trabajo se basa en la ilustración para material infantil. ¿Cómo es el proceso creativo cuando se trabaja para un público infantil?
8. ¿Cómo describirías tu proceso creativo?
9. ¿Qué características crees tú que son las más importantes en un libro de lectura?
10. En tu opinión, cual es la importancia de la lectura como hábito en los niños.
11. Para ti, ¿Por qué es importante desarrollar en los niños el lenguaje visual?
12. Actualmente, en muchos países uno de los objetivos del sistema educacional es incentivar la lectura entre los niños. ¿Cómo pueden ayudar en esto los cuentos, libros interactivos, historietas infantiles, entre otros?
13. ¿Cómo definirías la ilustración?
14. Para ti, ¿Qué es la narración?
15. ¿Cómo se integra la narración con la ilustración?
16. ¿Cómo integras la narración en las historietas infantiles?
17. ¿Cuál es valor más destacado de realizar una historieta infantil?
18. ¿Qué aspectos consideras que son los más importantes al realizar una historieta infantil?
19. ¿Cuál es el valor que le da la ilustración a las historietas infantiles?
20. ¿Cómo desarrollas el proceso de bocetaje de una historieta?
21. ¿Tienes una paleta de colores específica para trabajar en cada historieta?

22. Cuando desarrollas los personajes de las historietas ¿Cómo creas el personaje, su aspecto físico y su personalidad?

23 ¿Cómo seleccionas el tipo de plano a utilizar en cada viñeta?

24. ¿Cómo se elige el tipo de globo de texto a utilizar dentro de la viñeta?

25. En la ambientación de los personajes, el lugar donde sucede la historia, ¿Cómo realizas este proceso para la elección del lugar?

26 ¿Qué tipos de estructuras de viñetas utilizas en el montaje final de tus historietas?

27. ¿Cómo logras la composición final de las historietas?

Mar Ferrero

Ilustradora de material educativo.

1. ¿En qué te inspiras para crear tus diseños, tienen alguna temática recurrente en particular?
2. ¿Tu trabajo se rige por algún estilo o influencia?
3. ¿Cómo y cuándo inicio tu interés por la ilustración?
4. ¿Cuál de tus publicaciones crees que representa mejor tu carrera como ilustradora?
5. ¿El proceso creativo por el que te riges siempre es el mismo o depende del proyecto a realizar?
6. Gran parte de tu trabajo se basa en la ilustración para material infantil. ¿Cómo es el proceso creativo cuando se trabaja para un público infantil?
7. ¿Cómo describirías tu proceso creativo?
8. Al momento de iniciar un proyecto que métodos utilizas para generar ideas.
9. En tu opinión, cual es la importancia de la lectura como habito en los niños.
10. ¿Qué importancia tienen los libros como cuentos, historietas infantiles, la literatura infantil en general en el desarrollo de la lectura en los niños, y en su

interés por leer?

11. Para ti, ¿Por qué es importante desarrollar en los niños el lenguaje visual?
12. Actualmente, en muchos países uno de los objetivos del sistema educacional es incentivar la lectura entre los niños. ¿Cómo pueden ayudar en esto los cuentos, libros interactivos, historietas infantiles, entre otros?
13. ¿Cuáles crees que son las ventajas de utilizar la ilustración en libros de lectura para niños?
14. Para ti, ¿Qué es la narración?
15. ¿Cómo se integra la narración con la ilustración?
16. ¿Cómo definirías la ilustración?
17. ¿Qué aspectos consideras que son los más importantes de la ilustración infantil?
18. Para ti, ¿cuál es la importancia de la ilustración en la literatura infantil?
19. Al realizar ilustraciones ¿prefieres el uso de técnica manual o digital?
20. ¿Qué técnicas manuales o digitales de ilustración utilizas?

21. ¿Para ti es importante el bocetaje a mano en el desarrollo de un proyecto?

22. ¿Qué proceso realizas al elegir los colores para tus ilustraciones?

23. Cuando desarrollas personajes en tus cuentos ¿Cómo creas el personaje, su aspecto físico y su personalidad?

24. ¿Cómo integras el contenido textual con tus ilustraciones?

25. ¿Cómo logras la composición final de tus ilustraciones?

26. ¿Algo más que quieras agregar?

Walter Wirtz
Ilustrador de historietas

1. ¿En qué te inspiras para crear tus diseños, tienen alguna temática recurrente en particular?
2. ¿Tu trabajo se rige por algún estilo o influencia?
3. ¿Cómo y cuándo inició tu interés por la ilustración?
4. ¿El proceso creativo por el que te riges siempre es el mismo o depende del proyecto a realizar?
5. ¿Cómo describirías tu proceso creativo?
6. ¿Cómo definirías la ilustración?
7. Para ti, ¿Qué es la narración?
8. ¿Cómo se integra la narración con la ilustración?
9. ¿Cómo integras la narración en las historietas o comics?
10. ¿Cuál es valor más destacado de realizar una historieta?
11. ¿Qué aspectos consideras que son los más importantes al realizar una historieta?
12. ¿Cuál es el valor que le da la ilustración a las historietas o comics?
13. ¿Cómo desarrollas el proceso de bocetaje de una historieta?
14. Cuando desarrollas los personajes de las historietas ¿Cómo creas el personaje, su aspecto físico y su personalidad?
15. ¿Cómo seleccionas el tipo de plano a utilizar en cada viñeta?
16. ¿Cómo integras las ilustraciones en las viñetas de una historieta?
17. ¿Cómo se elige el tipo de globo de texto a utilizar dentro de la viñeta?
18. En la ambientación de los personajes el lugar donde sucede la historia, ¿Cómo realizas este proceso para la elección del lugar?
19. ¿Qué tipos de estructuras utilizas en el montaje final de tus historietas?
20. ¿Cómo logras la composición final de las historietas?
21. ¿Algo más que quieras agregar?