



**Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Programa de Diseño Gráfico**

**Historias en imágenes
como apoyo de la expresión escrita,
para la asignatura de
Teoría de la Comunicación 2**

Proyecto de Graduación
presentado a la Junta Directiva
de la Facultad de Arquitectura

Por

José María Juárez de León

Al conferírsele el título de
Técnico Profesional en Diseño Gráfico

Guatemala, noviembre de 1998



Honorable Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

**Arq. Rodolfo Portillo Arriola
Decano**

**Arq. Edgar López Pazos
Vocal Primero**

Vocal Segundo

**Arqta. Sílvia Morales
Vocal Tercero**

**Br. Edín González
Vocal Cuarto**

**Br. Carlos Díaz
Vocal Quinto**

**Arq. Julio Roberto Zuchini G.
Secretario**

Terna Examinadora

**Arqta. Alma Irene Hernández Luna
Arqta. Brenda María Penados Baldizón
D.G. Sandra Lorena Mérida Sánchez**

**Licda. Marcia Claudina Dardón de Rendón
Asesora Técnica**

**D.G. Carmen Julieta Molina Lanuza
Asesora Gráfica**



Agradecimientos Especiales

De manera muy especial, quiero agradecer el apoyo incondicional y moral que me brindaron diferentes personas durante la realización y culminación de este proyecto de graduación:

Licda. Marcia de Rendón

D.G. Julieta Molina Lanuza

Ing. René Schlesinger Alegría

Sra. Alicia Furlán de Schlesinger

Br. Oscar Alexánder Toledo Fernández (Alex)

Família Toledo Fernández

Família Gramajo Castro

Br. Enríque Ottoniel Montejo (Otto)

Sria. Lilia Concepción Rojas Marroquín (Conchita)

Profa. Ileana Astrid de León Hidalgo de Castillo

Profa. Irma Aída de León Hidalgo de Cacella



Dedicatoria

**A Dios y a la Virgen María
Por guiar cada paso de mi vida, con amor
y sabiduría**

**A mi padre
Lic. José María Juárez y Juárez Q.E.P.D.
Por iluminarme desde el cielo**

**A mi madre
Grelly Octaví de León Hidalgo V. de Juárez
Por su sacrificio, ejemplo,
apoyo y amor incondicional para llegar
a esta etapa de mi vida.**

José María Juárez de León



Indice

Introducción	1
Capítulo 1	
Planteamiento del problema	3
Capítulo 2	
Marco Teórico Conceptual y Contextual	4
2.1 Marco Teórico conceptual	4
2.1.1 Enseñanza-aprendizaje activa de la expresión escrita o redacción	4
2.1.2 Diferentes recursos para practicar la redacción	6
2.1.3 Ventajas de la historieta en Imágenes	6
2.1.4 Qué son viñetas	7
2.1.5 El montaje de las viñetas	10
2.1.6 Las historietas	11
2.1.7 Proceso de elaboración de historia en Imagen	11
2.2 Marco Contextual	13
Capítulo 3	
Propuesta Gráfica Justificada	14
Capítulo 4	
Comprobación de Eficacia de las piezas de Diseño	29
Conclusiones	31
Recomendaciones	32
Bibliografía	33
Glosario	34
Anexos	36



Introducción

La apertura que tuvo el programa de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala para los estudiantes que estaban por graduarse en 1997, de crear material didáctico realizado profesionalmente en beneficio de sus estudiantes, la he acogido con beneplácito, porque me dió la posibilidad de poner en práctica los conocimientos adquiridos en la carrera y producir un material que pueda ser aprovechado en la misma facultad.

Partiendo de esto, decidí realizar el proyecto de graduación titulado "Historias en imágenes como apoyo de la expresión escrita, para la asignatura de Teoría de la comunicación II". Para centrar a todos los estudiantes en una misma temática con el propósito de que haya menos diversificación y lograr un control más efectivo de los trabajos de graduación, se determinó generar material didáctico y recursos educativos para la enseñanza-aprendizaje de las asignaturas del programa de Diseño Gráfico. Fue una solución planteada por Coordinación y profesorado de Diseño Gráfico. En vista de que para seleccionar el tema generador de ideas del año en mención, había un universo tan amplio, que para delimitarlo, se pensó en ir de dentro hacia afuera; de tal manera que se ha tomado un tema que satisfaga las necesidades de comunicación visual dentro de la universidad, y que mejor, que empezar con el mismo programa de Diseño Gráfico.

Hasta la fecha para algunas unidades de las diferentes asignaturas no hay materiales educativos y en otras, se han utilizado algunos materiales que en la mayoría de los casos, no llenan las exigencias de un trabajo profesional. El producto de este esfuerzo vendrá a satisfacer esa carencia y favorecerá el desarrollo del programa.

Los objetivos que me propuse alcanzar, a través de esta propuesta fueron:

Generales:

1. Ofrecer apoyo didáctico al profesor de la asignatura de Teoría de la Comunicación
2. Facilitarle a los alumnos de Teoría de la Comunicación 2 el aprendizaje de la redacción de narraciones.



Específicos:

1. Generar argumentos de interés para estudiantes de primer año de diseño gráfico, que puedan transformarse en los hechos de narraciones.
2. Diseñar con dibujos para viñetas, cinco historias en imágenes que sirvan como punto de partida para redactar narraciones.

Una vez aprobado el proyecto, procedí a realizar las investigaciones, no sólo acerca de la enseñanza de la redacción, sino a perfilar las características del grupo objetivo a quien van destinadas las piezas de diseño propuestas.

Teniendo a mano esos datos, procedí a la etapa de generar los argumentos para los relatos. Entre los muchos, me quedé con los que consideré que se aproximaban más a la realidad de los estudiantes de este programa. Luego pasé al diseño de las piezas por las tres etapas, boceto rough o preliminar, boceto y boceto final. Llegué al boceto final, procedí a reproducir el material y, con la anuencia de la licenciada Marcia de Rendón, lo sometí a prueba con los estudiantes de la sección B de Teoría de la Comunicación 2. Por suerte, no se había llegado, en el desarrollo del programa, al tema de la narración. Así es que los estudiantes no estaban entrenados en el seguimiento de historias gráficas para originar narraciones. Con apenas unas breves instrucciones dadas por escrito, los estudiantes trabajaron y como resultado se obtuvieron las narraciones esperadas, aunque con los errores en los que incurren todos los estudiantes que han recibido poca orientación de como redactar: de ortografía, de construcción de oraciones, de puntuación, de selección de vocabulario y otros.

La puesta a prueba fue satisfactoria por lo que considero que los objetivos fueron alcanzados. Con ello pongo a disposición de los docentes de comunicación el producto de este proyecto.

Agradezco, en lo que vale a la licenciada Marcia de Rendón, la oportunidad de colaborar en la asignatura que imparte y la orientación que me brindó; y a la diseñadora gráfica Julieta Molina por su acertada y gentil asesoría en la elaboración de las piezas de diseño.





Capítulo

1

Planteamiento del Problema



Capítulo 1

Planteamiento del Problema

En general hay carencia de material didáctico realizado profesionalmente para la enseñanza aprendizaje de las diversas asignaturas de Diseño Gráfico. En el caso concreto de Teoría de la Comunicación 2, donde se utilizan historias en imágenes en uno de sus varios temas, específicamente en el tema de redacción, para generar narraciones hasta el momento se han utilizado algunas historias en imágenes mexicanas y otras, elaboradas en los cursos de Diseño Visual, pero, fueron adaptaciones logradas a través de algunos relatos o cuentos literarios breves y letras de canciones. En ningún caso se seleccionó el interés de los estudiantes.

De ahí la importancia de generar historias, relatos o argumentos con los que los estudiantes de diseño se identifiquen para que las lecciones de narración, en la asignatura de Teoría de la Comunicación 2, sean de mayor provecho y más fáciles de motivar.



Capítulo

2

Marco Teórico Conceptual y Contextual



Capítulo 2

Marco Teórico Conceptual y Contextual

2.1 Marco Teórico Conceptual

2.1.1 Enseñanza - aprendizaje activa de la expresión escrita o redacción:

Uno de los más grandes medios de proyección del ser humano es la expresión escrita. Por medio de ella, se transmiten mensajes, pero es necesario saber redactar adecuadamente, para que los mensajes sean claros y los demás los entiendan. Para ello, se debe saber que cada persona es capaz de proyectar, en la expresión escrita, las vivencias que experimenta, y no existe un medio más fluido y hermoso que la lengua. (Antonio Dominguez Hidalgo: 1977, pag. 72) Al ir manejando los recursos lingüísticos, el redactor mismo se va dando cuenta de sus fallas y de sus avances. Y aquí entra la dirección hábil del maestro, porque con la expresión escrita puede conducir al estudiante hacia una clara concepción de la vida y de los valores, a un fortalecimiento del espíritu a través de la reflexión y apreciación de la belleza. Los modelos generadores o textos estructurados con modalidades y tipos de enunciados sugeridos son extraordinarios apoyos para iniciarlo en la redacción (Antonio Dominguez Hidalgo: 1977, pag. 73).

Las formas de la expresión escrita son constituidas por la prosa y el verso. La prosa es la manera natural del habla y por tanto, la más común. El verso requiere de una capacidad especial para su manejo. Es más fácil encontrar escritos en prosa.

Redactar significa poner en orden nuestros pensamientos por escrito, y por ello corresponde con mayor precisión a la prosa.

Por lo tanto, a la expresión escrita, debe dársele una adaptación dinámica y funcional, a la vez que es altamente aprovechable.

La redacción ejerce un papel de mucha importancia dentro de la conducción adecuada de los jóvenes universitarios para modelar sus formas de pensamiento. Ella les permite reflexionar y poner atención en la multitud de ideas que los embargan.



Sin embargo, la redacción puede tacharse como algo aburrido y sin importancia, debido a vivencias o experiencias anteriores de cualquier tipo que han sucedido en la secundaria o el bachillerato, en las cuales el redactor era como una imposición del maestro que nos obligaba a manifestar nuestro criterio aunque fuese disfrazado para cumplir con un requisito para aprobar una materia. Por el contrario, la redacción debe darse al estudiante como un medio para expresar sus angustias, su mundo, para que resulte emocionante y permita así adentrarse en sus propios problemas y los de su comunidad y así meditar sobre ello.

Es así como la redacción puede ser un medio para descargar los estados emocionales de cada persona, y así comprendernos de una manera más clara para alcanzar las metas y aspiraciones.

De esta manera, la redacción debe ocupar un lugar destacado en la vida de cada individuo por su potencialidad educativa, evitando así las inadaptaciones al medio social producidas por la falta de conocimientos. Ella lo engloba y de manera activa en la precisión de su vocabulario, la construcción sintáctica en su función verdadera por medio de la reflexión y la observación, dando como resultado enunciados eficaces y conceptos fecundos.

El estudiante encuentra en la redacción el medio para dirigir sus preocupaciones, sus deseos, sus inquietudes, tristezas y alegrías que laten en él.

Considerada en esta forma, la redacción, además de contribuir al buen uso de la lengua, también contribuye al buen uso del pensar, puesto que acostumbra al estudiante a expresarse de forma ágil, sin redundancia innecesaria, creando el hábito de decir concretamente lo que piensa. Además favorece la personalidad del mismo, haciéndolo seguro de sus posibilidades y consciente de sus limitaciones.

Con todo lo dicho puede tenerse una idea de la importancia de la redacción como instrumento de proyección afectivo-emocional, por ello los temas que se dan al estudiante para desarrollar dicha actividad deben coincidir con los intereses del mismo, sus inquietudes, emociones e ideales. Lo que interesa es que el estudiante escriba proyectando el mundo que lo hace vivir, sufrir, reír, enfurecer, amar. Temas atractivos e insinuantes son los que despiertan en la mente del estudiante el fervor por escribir. Así el redactor será una invitación a expresar lo que más le interesa y a practicar su creatividad.



2.1.2 Diferentes recursos para practicar la redacción

Si se busca que la enseñanza-aprendizaje de la redacción sea un proceso activo, por parte del estudiante, se vuelve indispensable involucrarlo en los asuntos, temas o motivos, a cerca de los cuales debe expresarse por escrito. Un redactor que no domina o no conoce el objeto acerca del cual debe escribir, difícilmente conseguirá decir algo de éste. Ese ha sido el tropiezo principal en la ejecución de un escrito.

Hay varios procedimientos para incentivar la creatividad del redactor. El más efectivo es ponerlo a observar directamente el fenómeno que usará de referencia. No todos los fenómenos están al alcance de profesores y alumnos. Un sustituto eficaz es la imagen, a través de ella, se puede observar todo aquello que no se pueda introducir en el aula.

Así para describir paisajes, ciudades, maquinaria u otros objetos, puede partirse de una fotografía o dibujo de ellos. Igualmente, para narrar experiencias no personales, la secuencia icónica es una fuente de inspiración dentro del aula.

2.1.3 Ventajas de la historieta en imágenes

La secuencia icónica o historieta en imágenes, es una serie de viñetas en un número indefinido, las que colocadas de izquierda a derecha y de arriba a abajo, para seguir el movimiento de la lectura, de la cultura occidental, presentan un argumento. La secuencia icónica sirve como generadora de ideas para un narrador inexperto.

Son muchas las ventajas de este procedimiento en la enseñanza-aprendizaje de la narración.

Primero: es el estudiante el que reconstruye, verbalmente el argumento gráfico. En eso utiliza su estilo de construcción de sintagmas y el vocabulario que acostumbra emplear.

Segundo: como se puede iniciar la reconstrucción oralmente, se permite al estudiante adquirir confianza en su expresión, pues es lógico que tenga mayor facilidad para expresarse por medio de la palabra oral, que de la escrita.

Tercero: antes de que el argumento o asunto se transforme en escrito, el profesor puede hacer sugerencias en el caso de que el estudiante esté utilizando algún error gramatical o de vocabulario.



Cuarto: una vez atrapada la historia, el estudiante cuenta con material suficiente para escribir. De esta forma se completa el proceso de toda redacción que consiste en los siguientes pasos: creación, formulación y elocución.

Quinto: la última etapa de la redacción es el retoque. Este se practica sobre las redacciones de los estudiantes, respetando el estilo personal, pero corrigiendo cuanto sea necesario: puntuación, estructura gramatical, vocabulario, ortografía, orden de ideas. Con esto, se enriquece el acervo de todos, si el retoque se practica públicamente.

Sexto: a pesar de que todos los redactores del grupo tienen a la vista la misma historieta en imágenes, el grado de experiencia con respecto del asunto y los intereses y diferencias individuales, permiten variedad de resultados. De tal manera que no se limita la creatividad. Y en el caso de que se necesite una narración poética se incluyen los recursos literarios: símil, metáfora, metonimia, sinécdoque, reiteraciones y muchos otros. (Entrevista: Licda. Marcia de Rendón)

2.1.4 Qué son viñetas

Viñetas (fr. vignette) es un dibujo pequeño puesto por adorno al principio y fin de un libro o capítulo, además puede ir dentro de un marco.

La secuencia de la historieta en imágenes es resuelta en viñetas del tamaño decidido por el diseñador, de acuerdo con lo que necesite representar por medio del lenguaje icónico.

Tanto en los "comics" como en las fotonovelas, los lenguajes icónico y verbal, aparecen integrados en el interior de la viñeta. La viñeta representa pictográficamente un espacio que, en la operación de lectura, adquiere también una dimensión temporal que propiamente no posee por su condición de imagen fija. Tal dimensión nace de la acción representada, a la que el lector atribuye imaginariamente una duración real, y más todavía de la lectura de los textos de los diálogos, ya que se supone representado en la viñeta. En consecuencia, en ésta se integran el discurso verbal, que es secuencial y temporal, y los signos icónicos fijos, a los que el lector atribuye una acción de duración congruente con la de las locuciones emitidas por los personajes. (Salvat Editores: 1973, 56)

Toda viñeta se define en primer lugar por su encuadre, entendido como delimitación bidimensional del espacio representado, y, para calificar ese espacio de comic y fotonovela, estos se han apropiado de la terminología utilizada en el lenguaje cinematográfico: primer plano (cuando muestra un detalle de una figura o un objeto pequeño); plano medio (cuando ofrece un personaje cortado por la



cintura); plano tres cuartos o plano americano (cuando le corta a la altura de las rodillas), y plano general (cuando muestra la figura completa). Además del espacio bidimensional en la viñeta existe otro longitudinal (no real, sino virtual o aparente) que permite a su autor la "composición en profundidad" de los personajes, reconocida como tal en virtud de la perspectiva.

Las viñetas pueden adoptar las formas más caprichosas. La industria comercial las ha fijado casi siempre en formato rectangular. Constituyen las unidades de montaje que articulan para componer el relato y son leídas de izquierda a derecha y de arriba abajo, según la tradición occidental de escritura y lectura, línea de indicatividad que preside también la composición interna de la viñeta, haciendo que las partes superior e izquierda representen el "antes" de la acción, mientras que la inferior y la derecha significan el "después". Esto quiere decir que la correcta lectura de los varios mensajes verbales de una viñeta debe comenzar por la locución situada como prioritaria, por su ubicación en el extremo izquierdo o superior del encuadre. (Salvat Editores: 1973, 57)

Es importante aclarar que las historias en imágenes que utilizaremos como apoyo de la expresión escrita, para la asignatura de Teoría de la Comunicación 2, no necesitan tener los mensajes verbales que mencionamos con anterioridad, pues serán historietas mudas, para, que los estudiantes de dicha asignatura redacten los diálogos que se necesiten.

Lo que sí será indispensable utilizar son las onomatopeyas, que emancipadas del globo y mediante fonemas con valor gráfico sugieren al lector el ruido de una acción o el sonido emitido por un animal. Estos signos poseen en los comics un doble valor: gráfico o plástico, por su estallido visual en el interior de una viñeta, y fonético, por su traducción acústica. Las onomatopeyas utilizadas en los comics proceden mayoritariamente del inglés, muy rico en sustantivos y verbos fonosimbólicos; *to ring* (sonar el timbre), *to click* dar un golpe seco, *to crack* (quebrar, cruji), *to knock* (golpear), *to boom* (dar estampido), entre otros.

El valor plástico adquirido por estos fonemas, liberados del globo y ocupando a veces una importante porción de la viñeta, hizo que fuera técnicamente imposible su eliminación, contrariamente a lo que sucede con los textos inscritos en el globo para su traducción, al ser exportados los comics estadounidenses a Europa. Ello indujo a que pese a la incorrección idiomática de ciertas combinaciones de letras o sonidos, exóticos, o bárbaros para muchos lectores europeos, las onomatopeyas inglesas de los comics estadounidenses se aceptasen e incluso fuesen leídas de un modo aproximadamente correcto, debido a la elocuencia acústica de la acción representada, y fueran adoptadas miméticamente por muchos dibujantes europeos, a modo de código onomatopéyico de validez universal. (Salvat Editores: 1973, 61)



Los fonemas onomatopéyicos ingleses se han incorporado al código internacional de los comics. Igualmente ha ocurrido con las metáforas visualizadas. Estas se idearon para expresar el estado psíquico de los personajes, mediante signos icónicos de carácter metafórico o metonímico. Entre estas convenciones figuran: el interrogante sobre la cabeza de un personaje, para expresar su perplejidad; la bombilla, para indicar la idea "luminosa", las "estrellas", que se ven al recibir un porrazo; el tronco y la sierra (cuyo corte rítmico, sugiere los ronquidos), para representar el sueño; el corazón, como símbolo de pasión, entre otros. Muchos de estos signos son, metonimias procedentes del lenguaje verbal: ver las "estrellas", dormir como un "tronco" tener una idea "luminosa", el amor que rompe el "corazón", entre otros. Otros ejemplos, los sapos y culebras emitidos por un sujeto para significar sus palabrotas malsonantes, son un producto típico de la censura social, del mismo modo que el corazón es una expresión poética y tolerada de la pasión sexual.

Un caso distinto lo ofrecen las figuras cinéticas, que son unas convenciones gráficas utilizadas para expresar la ilusión del movimiento o la trayectoria de los móviles. Así, mediante una línea punteada, que describe la trayectoria de una bala, o una constelación de líneas paralelas, que señalizan el vacío espacial recorrido por un cuerpo en desplazamiento veloz, se consiguen unas elocuentes y explícitas "huellas del movimiento". Esta convención nació como réplica a la naturaleza estática de los signos icónicos utilizados en los comics, obligados a representar casi siempre una realidad en movimiento, y probablemente fue adoptada a partir del modelo de la llamada "foto movida". Su uso es frecuentísimo en los comics de aventuras de exasperada dinamicidad, por ejemplo en la serie Captain America.

Muchos de estos símbolos propios del lenguaje de los comics no han sido adoptados por el fotográfico de las fotonovelas. Las convenciones son de otro orden, incluso en el plano psicológico y ético. Así la metonimia plástica que hace que en los comics de aventuras los héroes sean físicamente agraciados y los malvados repulsivos, ha sido adoptada como lo había hecho también antes el cine. No obstante, frente a la total libertad del dibujante para inventar arquetipos físicos, tanto el director de cine como el autor de fotonovelas han tenido que partir, en la recreación físico-moral de sus personajes, de la elección de actores reales, de sus maquillajes, peinados y vestuarios, utilizados intencionalmente para señalar su calidad moral; de este modo, la heroína de las fotonovelas aparece como dulce, recatada y honesta, mientras que a su antagonista se le suele presentar como frívola y descarada, merced a su porte, maquillaje y vestuario descocados.



2.1.5 El montaje de viñetas

La semejanza entre los lenguajes de la fotonovela y de los comics es máxima en lo tocante a sus estructuras narrativas, formadas ambas por secuencias de viñetas que se adicionan y yuxtaponen, de izquierda a derecha y de arriba a abajo, para componer sus narraciones. Tal yuxtaposición o montaje de viñetas, expresando cada una de ellas una selección mínima de espacio/tiempo del *continuum narrativo*, está basada en el principio de la elipsis, es decir, en la omisión de espacios/tiempos intermedios, de escaso interés narrativo, que idealmente enlazarían en continuidad dos viñetas consecutivas. En reunidas cuentas, el montaje elíptico, que también es propio del cine, sirve para suprimir redundancias y tiempos muertos en la articulación de viñetas significativas, a la vez que permite al lector la restitución ideal del *continuum narrativo*, al suplir mentalmente los "vacíos" entre viñetas consecutivas. (Salvat editores, S.A.: 1973, pag. 67).

La articulación de una viñeta con la siguiente puede obedecer a razones lógicas o ser completamente arbitraria. Formas de conexión lógica son: los espacios continuos (mostrando en las viñetas sucesivas espacios que se suponen o contiguos); las fusiones o fundidos (que, inspirándose en un recurso cinematográfico, alteran progresivamente los valores tonales de la imagen en viñetas sucesivas); la voz en *off* (representación en una viñeta de un sonido procedente de un lugar próximo, mostrado en la viñeta siguiente o anterior).

Las leyes que rigen el montaje de viñetas en las fotonovelas y en los comics guardan gran analogía con el de los planos en las películas cinematográficas, con la importante diferencia de la movilidad de los signos icónicos en el cine y su carácter fijo en las literaturas de la imagen. Entendiendo a un criterio espacial, el paso de una viñeta a la siguiente puede estar regido por el criterio de una ampliación (alejamiento) o concentración (acercamiento) óptica del tema representado. La gama comprendida entre el plano general y el primer plano concreto ofrece todos los matices para que la planificación del relato sea funcional en relación con el interés o las exigencias dramáticas de cada momento de la acción. Un caso particular e interesante de montaje de concentración es ofrecido por el llamado "montaje analítico", técnica en la que los cineastas soviéticos del cine mudo, sobre todo Vsevolod I. Pudovkin, fueron verdaderos maestros. En este montaje, la escena se descompone minuciosamente en sucesivos primeros planos de sus detalles más expresivos. El dibujante italiano Guido Crepax ha sido uno de los más virtuosos ejecutores de esta técnica en el campo de los comics.

Tomando en cuenta un criterio temporal, el montaje de viñetas, pese al carácter meramente espacial de sus unidades, puede proceder a una artificiosa distorsión de la ilusión que dura un tiempo normal en el lector. Tal sucede con la acumulación de viñetas, propia del montaje analítico, que, al demorar el desarrollo



de la acción, sugiere una impresión de ralenti. También constituyen una forma de montaje temporal las convenciones conocidas con los nombres de flash-back (evocación del pasado) y flash-forward (anticipación del futuro), cuando se realizan mediante yuxtaposición de viñetas que transportan al lector desde el presente hasta el pasado o el futuro, generalmente en calidad de vivencia, pensamiento o relato de un personaje (flash-back y flash-forward psicológicos), pero, más raramente, como insertos objetivos del autor, para documentar al lector acerca de un hecho pasado o anunciándole lo que va a ocurrir.

El montaje de viñetas constituye propiamente la sintaxis de las literaturas de la imagen, y de su articulación nace la estructuración de su peculiar narrativa, que tanto debe a la codificación cinematográfica.

2.1.6 Las Historietas

Las historietas son "historias en las que predomina la acción, contadas en una secuencia de imágenes y con un repertorio específico de signos" (Entrevista, Licda. Marcia de Rendón)

Según Roman Gubern, la historieta o comics (según el país que designe su nombre) "es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética". (Doménech Font: 1981, 40)

2.1.7 Proceso de elaboración de historia en imagen

El propósito de la historia o historieta en imágenes, es sugerir al observador que es el redactor en potencia, las ideas para formular una narración. En toda narración, van incluidos factores como: ambiente, personajes y acciones. (Fernández de la Torre: 1978, 27). De tal manera que la secuencia de viñetas que van a sugerir esos factores deben contener gráficamente, ambientes, personajes y acciones.

En vista de que no conviene sobresaturar de viñetas se deben seleccionar los momentos clave del argumento. Entonces, el diseñador de las viñetas necesita:

Primero: tener delimitado el asunto, hecho o acontecimiento.

Segundo: determinar cuáles son los momentos clave y el número de viñetas



que necesita.

Tercero: identificar al auditorio meta.

Cuarto: decidir el tipo de figura de acuerdo con el auditorio meta.

Quinto: elaborar el bocetaje.

Sexto: poner a prueba los bocetos.

Séptimo: elaborar el boceto final de acuerdo con el resultado de la prueba.



2.2 Marco Contextual

El grupo objetivo con el que se utilizarán las "Historias en Imágenes", son estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala de la carrera de Diseño Gráfico, primer año y segundo semestre.

Para recabar información sobre la estadística del tipo de estudiantes que asisten a la U.S.A.C. a la carrera y el nivel antes mencionados, su estado socio-económico, origen, raza, promedio de edad y demografía, se ha pedido la colaboración a 20 estudiantes de sexo masculino y 20 de sexo femenino, en total 40; que cursan el segundo semestre de la carrera en cuatro secciones. Se les pidió llenar la encuesta que puede leerse en los anexos.

De acuerdo con los resultados de la encuesta y la estadística realizada, podemos argumentar lo siguiente:

Organización social: más del 50% trabaja y no gana más de Q3,000.00. El ingreso familiar más alto es de Q5,000.00. La mayoría tiene casa propia, utiliza transporte colectivo y no posee automóvil. La mayoría vive en la capital y son egresados de diversos establecimientos del país con carreras de nivel medio variadas, es decir, hay bachilleres, mestros, secretarías, peritos, siendo la mayoría bachilleres.

La mayoría tiene, más de 20 años. Todos hablan Castellano y algunos otro idioma; En su mayoría pertenecen al grupo ladino; vienen de hogares integrados, asisten a diversos tipos de espectáculos como cine, teatro, danza, circo y conciertos; en su mayoría leen "comics o chistes". Para ilustrar la información, se han realizado las correspondientes gráficas que se incluyen en los anexos.

Es importante aclarar que esta estadística, además de darme a conocer al grupo objetivo, me sirvió para saber cuáles eran sus intereses y predilecciones en cuanto a entretenimientos o pasatiempos se refiere, partiendo del conocimiento de los mismos, pude realizar las piezas de diseño de una forma más atractiva, utilizando figuras de su interés, como lo son las caricaturéscas que generalmente aparecen en los comics que leen. También pude, en base a la definición de este contexto, concretar la temática de los argumentos a utilizar para que fueran de su interés. Además pude llegar a la creación del protagonista, principal y personajes secundarios, como a la elección adecuada del vestuario y ambientes que necesitaban los mismos dentro de las historias en imágenes.



Capítulo

3

**Propuesta Gráfica
Justificada**



Capítulo 3

Propuesta Gráfica Justificada

Se eligió el dibujo caricaturesco debido a que el 41% de estudiantes del 2o. semestre de Diseño Gráfico que leen revistas lee comics o chistes, por lo que se consideró que con ese tipo de dibujo se captaría la atención del auditorio meta.

El protagonista es un personaje joven, con el propósito de que los estudiantes, en su mayoría jóvenes, se identifiquen con él. No se utilizó en ninguno de los argumentos un protagonista principal femenino, aunque si se bocetó específicamente para la historia del dibujante; pero se desea unificar la imagen del personaje principal, por lo que es el mismo para las cinco historias, lo que varía es la situación. Fueron elaboradas cinco historias en imágenes, porque me pareció más enriquecedor entregar cinco en lugar de una; así el docente tendrá más variedad de argumentos para que sus alumnos practiquen ejercicios de redacción.

Los personajes complementarios, pueden identificar a la mayoría de la población estudiantil de la Universidad de San Carlos. Los fantasmas, fueron representados como en las tiras cómicas tradicionales, y fueron utilizados en una de las historias para llamar la atención del grupo objetivo.

El vestuario está adaptado a las circunstancias y a la época actual. Tiende a ser juvenil y en la mayoría de los contextos, informal.

Los ambientes son conocidos por el auditorio meta pues no se incluyó ninguno fuera de contexto. Entre estos ambientes están:

Historia No.1 "El autobús": Se incluyeron, la calle que puede ser cualquiera de la ciudad de Guatemala en un barrio popular: paredes agrietadas, asfalto con baches, basura en las aceras, cruz como símbolo de muerte por accidente. El autobús que expide humo negro por el escape, y, además, completamente lleno como se pueden ver en esta ciudad en las horas llamadas "pico". El salón de clases, como uno de tantos de la Universidad de San Carlos.

El ambiente de la historia No.2 "El dibujante", es el doméstico, simplificado en una habitación relativamente amplia en donde hay una mesa de dibujo con sus implementos. Detalles sobresalientes son el bote para la basura, el que en un momento dado se llena hasta desbordar y el reloj en donde se nota el avance del tiempo. El interior del edificio a donde llega el personaje con la excusa de un brazo lastimado, es un lugar moderno, amplio y elegante.



La historia No.3 "El Pintor" tiene dos ambientes uno rural y el otro urbano. El rural se identifica fácilmente con cualquiera de la meseta central de la República de Guatemala. Inclusive la lluvia más la tempestad, son altamente reconocidas por los habitantes de esta región. El ambiente urbano está representado con el pasillo de un edificio o construcción que puede, perfectamente, ser parte de una galería para pintura.

En la historia No.4 "El estudiante", el ambiente se limita a un pasillo que podría ser el de cualquiera de los edificios de la Universidad de San Carlos, identificado por carteleras con avisos y con notas o calificaciones.

La historia No.5 "Los fantasmas" tiene dos ambientes, el dormitorio, en una casa, con señales que le son propias: como mesa de noche, lámpara y reloj despertador. El otro, un cementerio, que podría ser de un pueblo por tener pocas tumbas y éstas en tierra firme, con cabeceras y cruces en deterioro, entre la maleza sin recortar.

Las historias en imágenes utilizadas, se han elaborado de seis viñetas cada una por las siguientes razones:

Para facilitar los ejercicios de redacción para los que fueron creadas; pues con seis viñetas, se puede redactar una historia con una extensión, ni demasiado larga, ni demasiado corta, rápida de escribir. Esa extensión permite, que en un lapso corto se pueda escribir un relato completo.

Para facilitar a la profesora de Teoría de la comunicación 2, la calificación de los ejercicios de redacción, pues de esta manera será más pronta la revisión de cada uno de los ejercicios.

También se hizo cada historia con seis viñetas, pues así lo requerían los argumentos creados por el investigador.

En las historias en imágenes, se han utilizado onomatopeyas, fonemas con valor gráfico para sugerir al lector el ruido de una acción o el sonido emitido por alguno de los personajes. Tales son los casos de: el sueño profundo, el grito de los fantasmas y el estallido del neumático. También se han incluido algunas metáforas visualizadas, para expresar el estado psíquico de los personajes, mediante signos icónicos. Entre estas convenciones figuran: signos de admiración y de interrogación sobre la cabeza del personaje para expresar su perplejidad o duda; la bombilla para indicar la idea "luminosa"; los corazones como símbolo de pasión; pelo erizado como indicación de susto y miedo, y gotas de sudor, como expresión de preocupación y temor. Para representar los pensamientos del personaje dentro de la historia, se ha utilizado el globo, y para representar los sueños se han utilizado nubecillas. Así también para expresar la ilusión del



movimiento o la trayectoria de los móviles se han utilizado figuras cinéticas tales como constelaciones de líneas paralelas. Todo ésto se ha hecho con base en la investigación realizada.

Para la diagramación se ha usado el formato tamaño carta porque facilita reproducir el material para proporcionar un ejemplar a cada estudiante, no importando el número de alumnos; facilita también manipular y archivar, pues es material que se usa en clase y se guarda para posteriores momentos.

Cada una de las viñetas ha sido colocada dentro de un recuadro negro de 8.5 centímetros de altura por 9.5 centímetros de base. Se ha dejado un margen de 2 centímetros de ancho en los cuatro lados de la hoja para aprovechar mejor el formato tamaño carta y no saturarlo de imágenes. Para facilitar la lectura e interpretación de imágenes, siguiendo el orden habitual de la cultura occidental: de izquierda a derecha y de arriba a abajo, se adosaron los recuadros, dos a dos y se remarcó el límite de cada uno con una línea gruesa para que el observador lo note a primera vista. En la mayoría de los comics las viñetas están adosadas y los lectores que serán el auditorio meta, están habituados a este tipo de lectura.

Para definir el encuadre de cada una de las viñetas, de las diferentes historias en imágenes, se han utilizado: el primer plano, plano medio, plano tres cuartos o plano americano, y plano general. También se ha tomado en cuenta el uso del principio de la elipsis; basándose en la información obtenida en la investigación, en lo que requerían cada uno de los argumentos generados y en la creatividad del diseñador.

Las historias originales se han realizado en blanco y negro, sin saturar los ashurados ni las texturas, requeridos por cada una de las situaciones de su contenido. Esto hace fácil y clara la reproducción, en papel por medio de fotocopias o fotomáster, dependiendo del número de ejemplares que se requieran en un momento dado.

Los bocetos finales en el tamaño seleccionado aparecen entre los anexos.

Para lograr el bocetaje de las piezas de diseño propuestas en los objetivos de este proyecto, el primer paso fue inventar los argumentos, de acuerdo a lo investigado en el marco contextual con referencia a los gustos e intereses del grupo objetivo; también basándome en anécdotas y vivencias personales. Luego escribir las narraciones preliminares. De tal forma que se llegó a la creación de cinco narraciones breves de las cuales se deja constancia:



El autobús:

Un joven estudiante universitario, en una de las calles de la ciudad, hizo señal de parada a un autobús de servicio urbano. Subió en el, a pesar de que estaba extremadamente lleno. Durante el recorrido el estudiante pensó que se había iniciado la clase que iba a recibir y mostró preocupación. El autobús lleno hasta el tope, siguió su recorrido, el que tuvo que interrumpir por el estallido de uno de los neumáticos.

Todos los pasajeros se vieron en la obligación de bajar y buscarse otro medio para llegar a su destino. El estudiante, personaje de ésta historia, optó por llegar a la universidad, recorriendo a pie lo que le faltaba para llegar. Después del esfuerzo que hizo por estar a tiempo, se encontró con que el aula ya estaba vacía, porque la lección había concluido.

El dibujante:

Un creativo de una importante agencia de publicidad, principia, al anochecer, a bocetar un diseño que le fue asignado para el día siguiente. A medida de que va avanzando el tiempo, y no consigue una idea genial para proponer, su alegría inicial se transforma en desesperación. Ensayó una, otra y mil veces más, hasta desbordar el cubo de papeles hacia donde lanza los diseños malogrados. Al borde de la desesperación, consigue una brillante idea. Se presenta al director de la publicitaria, durante su jornada de trabajo, con el brazo derecho inmovilizado, sostenido por un cabestrillo, simulando una lesión, como excusa por el incumplimiento.

El pintor:

Un joven pintor se instaló frente a un hermoso paisaje, con caballete, instrumentos y materiales para pintar. Desarrolló con mucho éxito su obra y cuando estaba por concluirla, se desató una fuerte lluvia. El afanado pintor, recogió su obra y corrió lo más que pudo, con ella en mano para protegerla del agua. Cuando llegó al resguardo se percató de que el paisaje se había convertido en una revoltura de colores. Como no quiso dejar de participar en la exposición en la cual debía presentar su obra, tal y como había quedado, la enmarcó elegantemente y la hizo admirar por los espectadores como una muestra de abstraccionismo.



El estudiante:

En uno de los pasillos de la escuela de Diseño Gráfico, un talentoso estudiante vio por detrás a una despampanante rubia, quien vestía elegantemente y peinaba de cabellera suelta. Ante tan escultural figura, se sintió atraído. Siguió a la señorita y la vio detenerse frente a la pizarra de notas y avisos. El de inmediato, imaginó el rostro de aquella escultural mujer. Pensó que tenía razgos angelicales, ojos de mirar tierno, nariz respingada, boca sensual... y se enamoró de ella. Sin perder un instante más se le acerca y le habla. Qué sorpresa! ella vuelve a verlo, tiene un rostro horripilante: ojos vizcos, nariz pinochesca, boca desdentada y cutis empedrado de acné.

Los Fantasmas:

Es media noche y un joven duerme profundamente en una cama cubierta con un buen edredon. Se sueña en medio de un camposanto, entre las tumbas y la maleza que las rodea. Escucha el espelusnante grito de unos fantasmas. Estos se le acercan e intentan tocarlo. Es tal el susto que vive, que palidece y el terror le para el pelo. En el momento de mayor angustia, despierta sobresaltado y sudoroso.

A partir de los argumentos anteriores. se procedió a bocetar viñeta por viñeta. Para llegar al boceto final se siguió el siguiente proceso:

Boceto roof o preliminar.

Boceto.

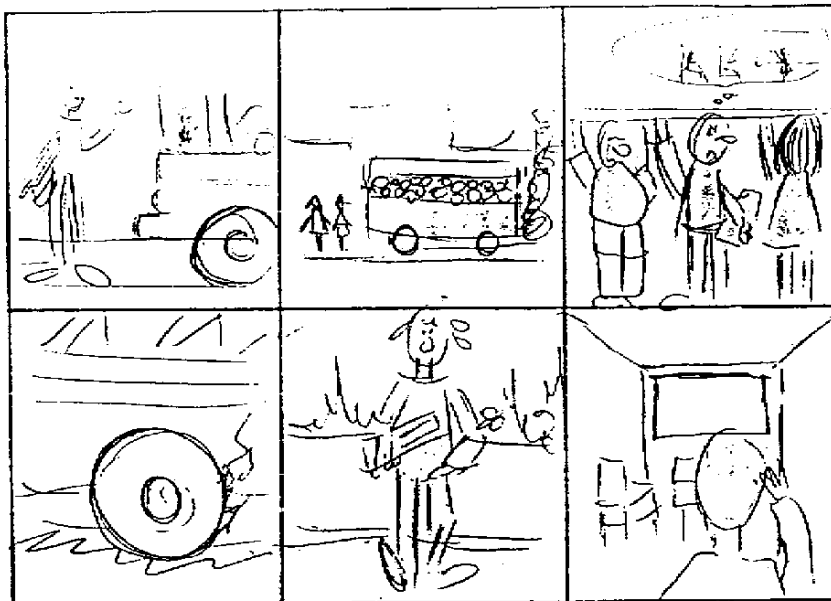
Boceto final.

Al tener el boceto final de cada una de las viñetas (haciendo un total de 30), se procedió a escanearlas para luego diagramarlas en el programa Corel Draw de la computadora.

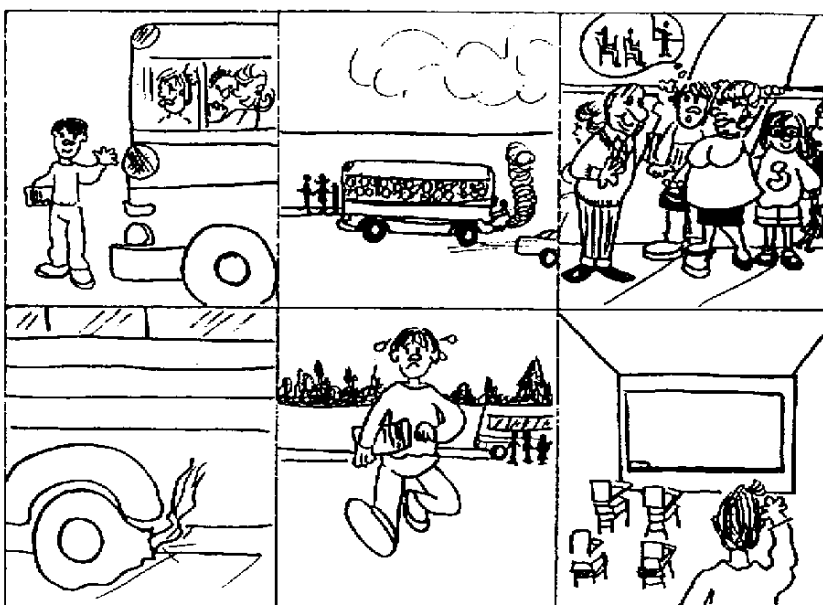
En la pagina siguiente se deja constancia del proceso de bocetaje anteriormente mencionado.



Boceto Roof El autobús



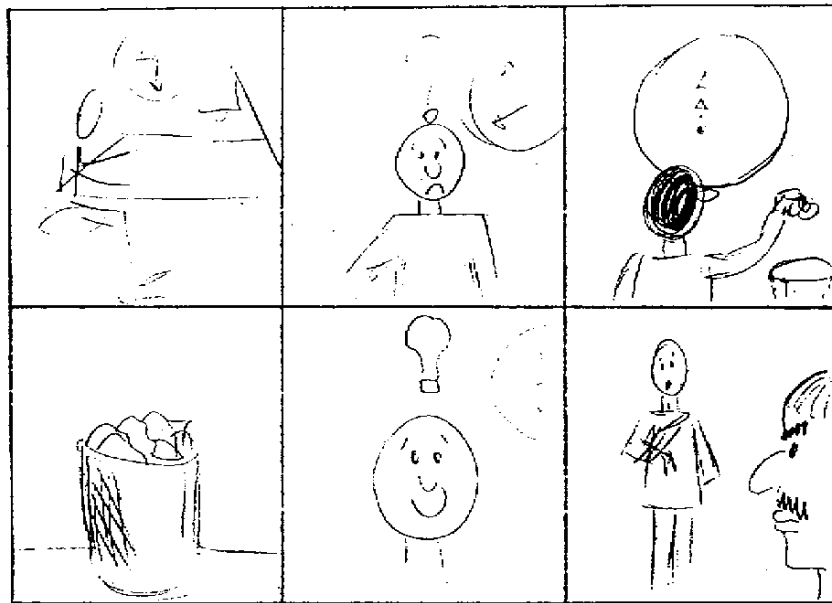
Boceto El autobús





Boceto Roof

El dibujante



Boceto

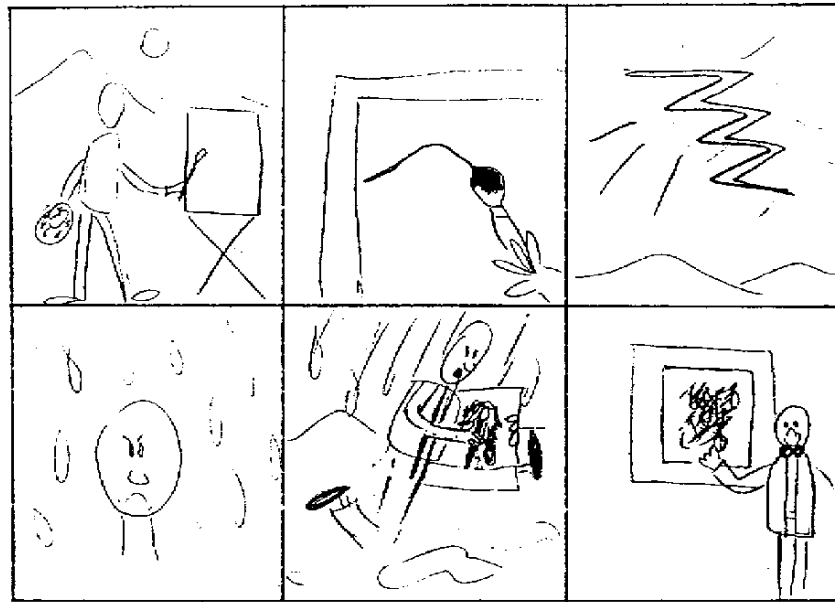
El dibujante





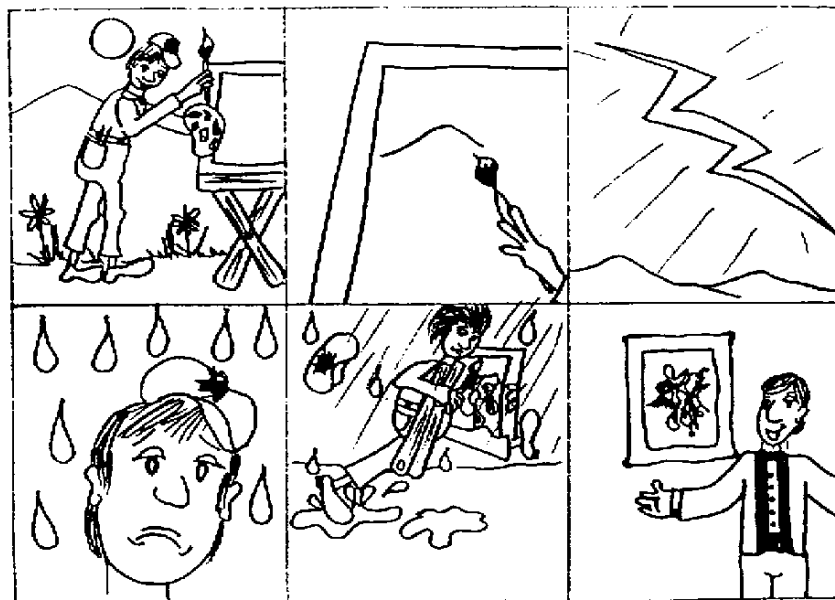
Boceto Roof

El pintor



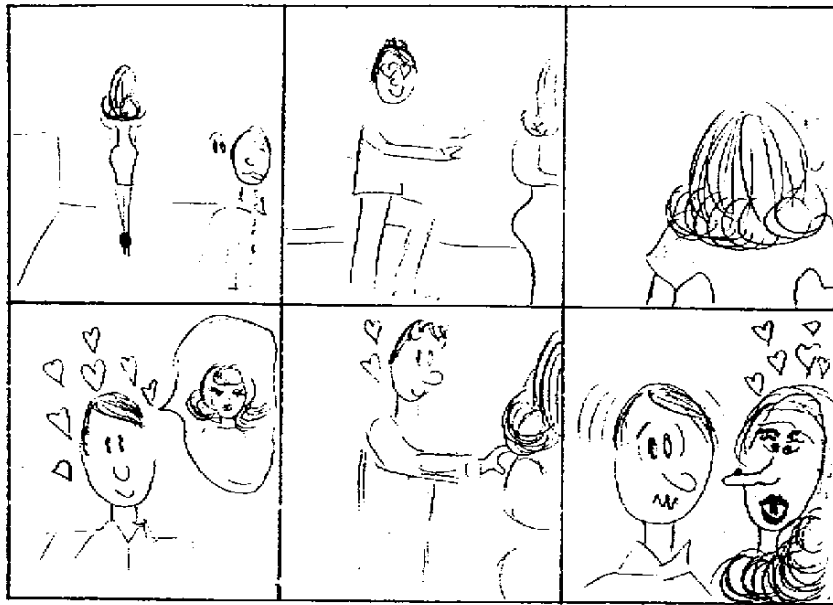
Boceto

El pintor

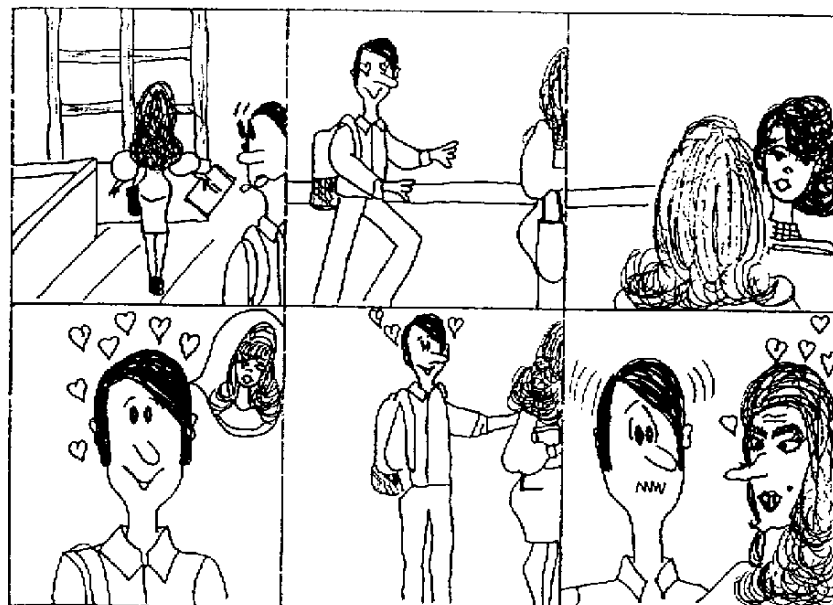




Boceto Roof El estudiante



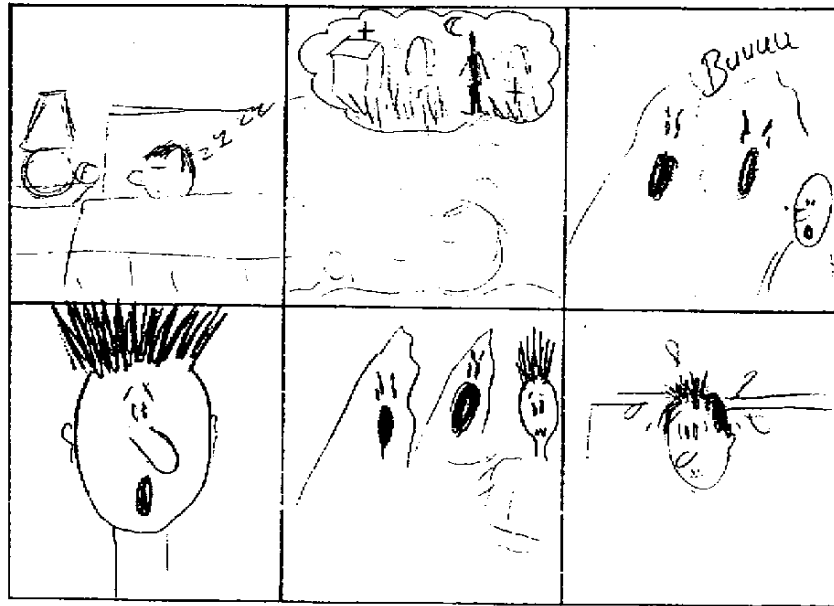
Boceto El estudiante



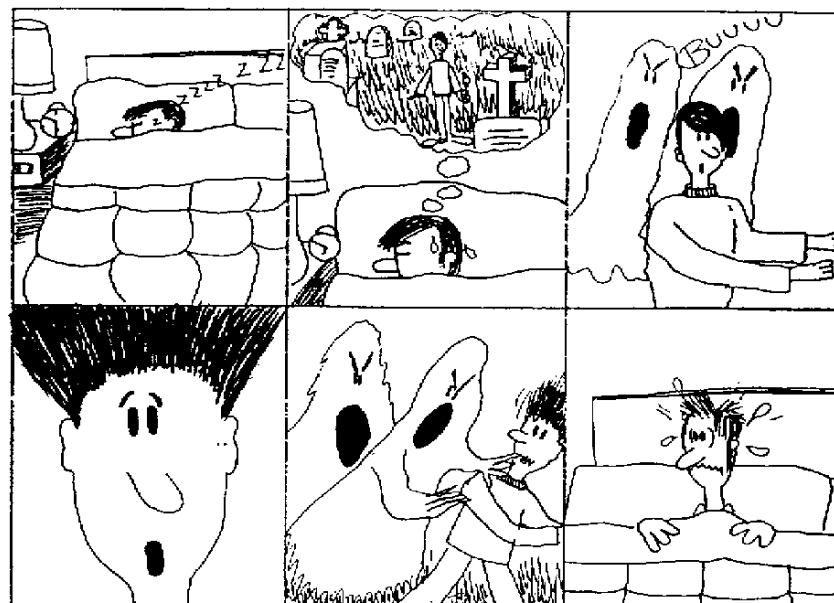
UNIVERSITY OF THE PHILIPPINES
DILIGENT CONTROL



Boceto Roof Los fantasmas

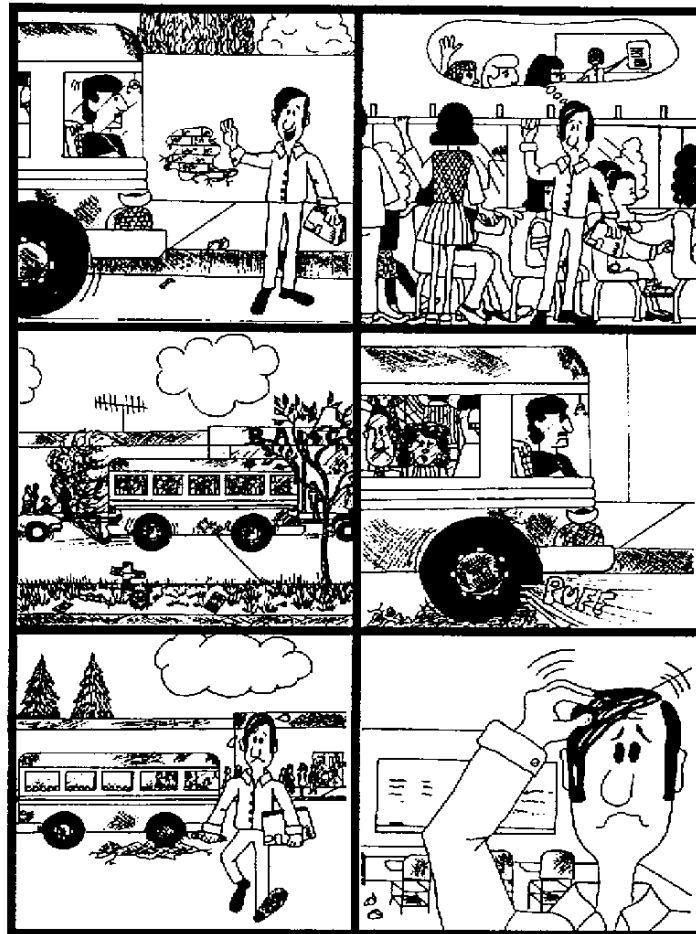


Boceto Los fantasmas





Boceto final El autobús





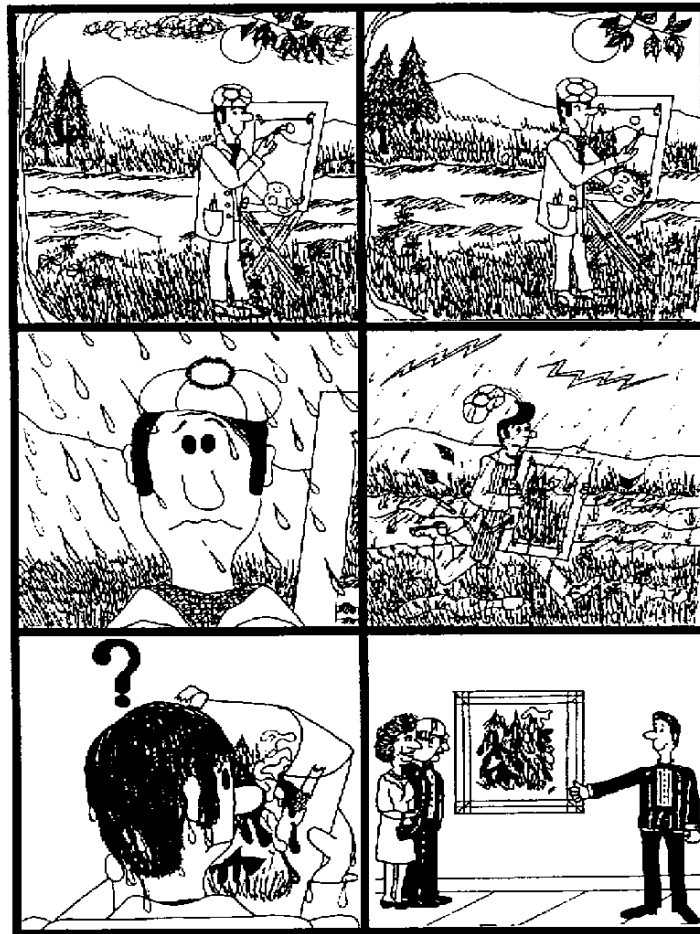
Boceto final El dibujante





Boceto final

El pintor



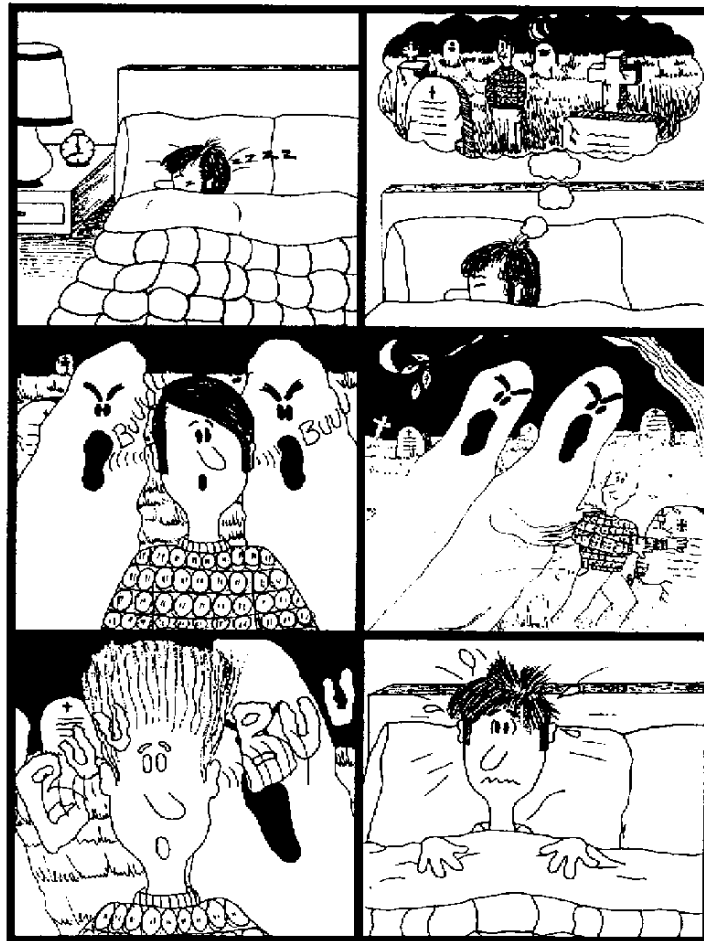


Boceto final El estudiante





Boceto final Los fantasmas





Capítulo

4

Comprobación de Eficacia de las Piezas de Diseño



Capítulo 4

Comprobación de eficacia de las piezas de Diseño

Para poner a prueba las piezas de diseño, se reprodujeron las historias en imágenes, se elaboró una encuesta y se escribieron las instrucciones. Luego se solicitó autorización a la profesora de Teoría de la Comunicación 2 del programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, para utilizar el material con un grupo de alumnos de la asignatura. Lograda la autorización, el ejercicio se puso en práctica el jueves 3 de septiembre de 1998, a las 18:00 horas en el salón T2-106 con 58 estudiantes, hombres y mujeres, de la sección "B" del 2o. semestre.

La profesora presentó al investigador y explicó los motivos de esa actividad. Inmediatamente el investigador distribuyó entre los estudiantes las historias en imágenes y una hoja con instrucciones. Esta decía así:

INSTRUCCIONES:

Observe la secuencia de imágenes. Descubra en ella lo que aconteció. Luego, escriba la narración o relato de lo que haya comprendido.

Como respuesta, los participantes escribieron las narraciones sugeridas por las gráficas. En los anexos, se incluyen cinco narraciones, una por cada historia en imágenes, seleccionadas entre todas. Una vez terminada la narración se les distribuyó la encuesta para obtener el consenso de los estudiantes. (Ver anexos)

De acuerdo con los resultados de la encuesta y la estadística realizada, se obtuvieron los siguientes datos: De la pieza de diseño No.1, denominada "El autobús" se repartieron 12 ejemplares, Los resultados son los siguientes: El 100% de los 12 encuestados opinó que sí les parecían claras las imágenes. Al 91.6% de estudiantes, le resultó agradable el tipo de dibujo; al 8.3%, no. Al 75% de encuestados le pareció lógica la secuencia de las viñetas; al 25%, no. Al 100% de los encuestados, les parecieron claras las actitudes de los personajes para redactar una historia. El 100% lee las gráficas de izquierda a derecha. Al 100% de los encuestados le parece interesante el argumento de la historia.

De la pieza de diseño No.2 "El dibujante", se repartieron 11 ejemplares, Estos dieron los siguientes resultados: Al 100% de los encuestados, les parecieron claras las imágenes. Al 63.6%, le resultó agradable el tipo de dibujo; al 36.3%, no.



El 90.9% opina que la secuencia de las viñetas es lógica; el 9%, no. Al 81.8%, le parecieron claras las actitudes de los personajes, como para redactar una historia; al 18%, no. El 100% lee las gráficas de izquierda a derecha. El 100% de los encuestados opinó que el argumento de la historia es interesante.

De la pieza de diseño No.3 "El pintor", se repartieron 13 ejemplares. Los resultados son los siguientes: El 100% opinó que sí les parecían claras las imágenes. Al 84.6%, le resultó agradable el tipo de dibujo; al 15.3%,no. Al 84.6%, le pareció lógica la secuencia de las viñetas; al 15.3%,no. Al 100%, le parecieron claras las actitudes de los personajes, como para redactar una historia. El 100% lee las gráficas de izquierda a derecha. Al 100 % le parece interesante el argumento de la historia.

De la pieza de diseño No.4 "El estudiante", se repartieron 13 ejemplares. Los resultados son los siguientes: El 100% opinó que sí les parecían claras las imágenes. Al 62.2%, le resultó agradable el tipo de dibujo; al 30.7%, no. Al 92.3%, le parece lógica la secuencia de las viñetas; al 7.6%,no. Al 100%, les parecieron claras las actitudes de los personajes, como para redactar na historia. El 100% lee las gráficas de izquierda a derecha. Al 100% de los encuestados le parece interesante el argumento de la historia.

De la pieza de diseño No.5 "Los Fantasmas", se repartieron 9 ejemplares. Los resultados son los siguientes: El 100% de los encuestados opinó que sí les parecían claras las imágenes. Al 77.7%, le resultó agradable el tipo de dibujo; al 8.3%,no. Al 88.8%, le pareció lógica la secuencia de las viñetas; al 11.1%, no. Al 77.7% de los 9 encuestados les parecieron claras las actitudes de los personajes, ara redactar una historia; al 22.2%, no. El 100% lee las gráficas de izquierda a derecha. Al 100% de los encuestados le pareció interesante el argumento de la historia.

Todo esto significa que las historias en imágenes probadas, sí son útiles para ayudar a los estudiantes de redacción de la asignatura de Teoría de la Comunicación 2, a escribir narraciones, puesto que interpretaron correctamente las acciones de los personajes y las tradujeron en un texto posible de leer y entender. Estos textos son verdaderas narraciones. En la sección de anexos se incluye una narración de cada historia en imágenes, de las redactadas por los estudiantes. Ahí se han copiado literalmente, sin correcciones ni modificaciones. Quedaron listas para pasar, en clase de redacción a la etapa denominada retoque. En ese paso, es en donde el docente empleará el material para corregir, aclarar, modificar, con ayuda de los estudiantes.

De tal manera que las piezas de diseño alcanzaron el objetivo previsto. Las respuestas que resultaron negativas, a través de la encuesta, son en un porcentaje tan mínimo, que no se consideró necesario hacer modificaciones, en las piezas de diseño. Así es que el boceto final quedó fijado para cumplir con con el proyecto de comunicación visual.



Conclusiones

1. Con la elaboración de las historias en imágenes se ofrece un apoyo didáctico al profesor de la asignatura de Teoría de la Comunicación 2, ya que éstas sirven para que los alumnos redacten narraciones.
2. Con las historias en imágenes se facilita a los alumnos de Teoría de la Comunicación 2 el aprendizaje de la redacción de narraciones, debido a que el catedrático no cuenta con suficiente tiempo dentro del período de clase para salir a buscar temas que sean de interés para los alumnos, que los motiven a redactar sus narraciones; es más práctico y fácil el utilizar las historias en imágenes, ya que por este medio gráfico, también se pueden representar los ambientes, personajes y objetos.
3. Con los argumentos generados se llamó la atención del grupo objetivo de tal manera, que fueron calificados como de su interés, para transformarlos en los hechos de narraciones, debido a que se realizó un estudio estadístico sobre los gustos y aficiones del grupo objetivo y de allí se iniciaron a redactar los argumentos.



Recomendaciones

1. Antes de escanear las viñetas, el diseñador debe estar seguro de que no hará más correcciones o cambios en los dibujos a línea, para que sus figuras salgan nítidas en la impresión y no tener que corregir en el momento de diagramarlas.
2. Si la reproducción es de menos de 50 unidades, se recomienda utilizar la fotocopia, y si es de más de 50 unidades, fotomaster, porque se pueden ahorrar gastos innecesarios.
3. El mismo tiraje puede ser utilizado, en una o varias secciones.
4. No dejarle a los alumnos el material, para evitar que se divulguen los argumentos.
5. Desechar los ejemplares que con el tiempo estén deteriorados, para tener siempre un material presentable.
6. Para dar una presentación diferente al material, podría utilizar acetatos. En ese caso, conviene reproducir una viñeta por acetato para no recargar la información. De esta manera, quedarían seis acetatos por historia en imágenes. Para esto se deja como ejemplo, la copia de una viñeta empleada a un tamaño adecuado para reproducir en acetatos. Para esto se harán secciones de clase en las cuales se pasaran en orden lógico cada una de las viñetas de cada historia, plasmadas en los acetatos y después los alumnos redactarán el argumento de la historia en imágenes. (Anexos)
7. Prever que se sigan diseñando historias en imágenes con otros asuntos para tener variedad. Para esto será necesario motivar a otros diseñadores para que trabajen otras historias en imágenes pudiendo usar como referencia el contenido de este proyecto, el estudio realizado del grupo objetivo y la bibliografía del mismo.



Bibliografía

Libros:

Baur Elisabeth K.

1978 La historieta (Una experiencia didáctica). México: Editorial Nueva Imagen.

De Toro y Gisbert Miguel

1959 Nuevo pequeño Larousse. París Francia: Editorial Larousse.

Doménech Font.

1981 El poder de la imagen. Madrid: Salvat Editores, S.A.

Domínguez Hidalgo Antonio

1977 La clase de español y su proyección educativa. México: Compañía editorial Continental S.A.

Fernández de la Torre Gastón

1978 Comunicación escrita. Madrid: Editorial Playor.

Rocha E.

1996 Trazos y monitos. México: Editorial Selector.

Biblioteca Salvat de grandes temas. Barcelona: Salvat Editores, S.A.

1973

Tesis:

Torres Colón Aisa Mirelle

1994 "El proceso creativo de la caricatura". Tesis de T. en
Diseño Gráfico



Glosario

Argumento m. Razonamiento que se emplea para demostrar una proposición. Asunto o materia de una obra.

Cinética. Ciencia que estudia el movimiento.

Comics. Reproducción caricaturesca, grotesca, exagerada o ridícula, de una persona animal o cosa.

Continuum narrativo. Continuidad lógica que posee una narración.

Elipsis. F. (gr. elleipsis). Gram. Figura de construcción que consiste en suprimir en la oración aquellas palabras que no son indispensables para la claridad de la misma: Qué tal? Así, Y aquello, qué? Son oraciones elípticas.

Iconico. (Semiótica) es un signo que exhibe las cualidades del objeto al que representa. Se clasifica en imagen, diagrama y metáfora. (Charles Sanders Peirce). (gr. eikón, imagen).

En Rusia y en la Iglesia griega, imagen pintada y aveces dorada que representa a la Virgen o a los santos.

Metáfora. F. (gr. metaphora; traslación): figura de retórica por la cual se transporta el sentido de una palabra a otra, mediante una comparación mental: La luz de la ciencia, la flor de la edad.

Metafórico, ca adj. Concerniente a la metáfora: expresión metafórica. Que abunda en metáforas: el lenguaje de los orientales es muy metafórico.

Metonimia. m. (gr. meta, cambio, y onoma, nombres). Figura de retórica que consiste en designar una cosa con el nombre de otra, cuando están ambas unidas por alguna relación.



Onomatopeya. f. (gr. onomo, nombre, y poein, hacer). Palabra que imita el sonido de la cosa que significa, como miao, glu glu, cataplun, etc.

Ralentí. m. cin. Proyección cinematográfica más lenta que el rodaje.

Reiteraciones. f. Acción de reiterar, repetición.

Símil. adj. semejante, parecido. M. Comparación.

Sinécdoque. f. Figura de retórica que consiste en tomar una parte por todo, o el todo por una parte, o la materia de una cosa por la cosa misma: a tanto por cabeza; Tañer el bronce, etc.



Anexos





Anexos

Algunos ejemplos de las redacciones, sin retoque, es decir, sin correcciones ortográficas y de redacción, realizadas por los estudiantes de la asignatura de Teoría de La Comunicación 2, del segundo semestre del programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

1. Un joven hace la parada de bus. Una vez lo abordó, va pensativo acerca de una clase que va a recibir a la universidad. El chofer hace muchas paradas, llena el bus y retrasa a sus pasajeros. De repente, se escucha un estallido, se ponchó una llanta. El joven se tiene que ir a pie y cuando entra a sus salón no había nadie. No sabe que pasó con sus compañeros y catedrática, porque llegó retrasado.

2. Es de noche , en el reloj marcan las 7:30 P.M, un diseñador está empezando a trabajarr, haciendo trazos pero no llega al diseño, intenta, intenta pero nada. A eso ya son las 9:40 P.M. y no lo consigue. El cesto de su cuarto, ya está lleno de tantos papeles de ensayos. Ya no le interesa el trabajo, si no la excusa que daría al día siguiente. Se le vino la idea de reportarse con el brazo quebrado. Y lo lleva enyesado para mostrárselo a su cliente, que es dueño de un hotel. De esta manera encubre su irresponsabilidad del trabajo.

3. En un día soleado, un pintor inspirado por la belleza del paisaje, pintaba un hermoso cuadro, ya terminandolo y satisfecho por su trabajo, empezó a llover. Y la expresión de su rostro reflejaba lo que a su cuadro le sucedía. Empezó a llover más fuerte, a caer rayos, entonces, el pintor agarro su cuadro y se fué corriendo. Luego cuando llegó al lugar seco se puso a observar su obra. Como había quedado por la lluvia, tenía unos cuantos rasgos de lo que ese día pintaba, pero era un tanto abstracta. Al final lo mostró en una exposición. Y los que llegaban se quedaban satisfechos y admirados por esa pintura, no sabiendo la historia de la misma.

4. Pesadilla

Esta ilustración nos expresa que el personaje está durmiendo profundamente y empieza a soñar que está en un cementerio. Luego oye unas voses, cuando voltea a ver hacia atrás ve que son unos fantasmas.

De pronto se despierta agitado y sudoriento y se da cuenta que era una pesadilla.

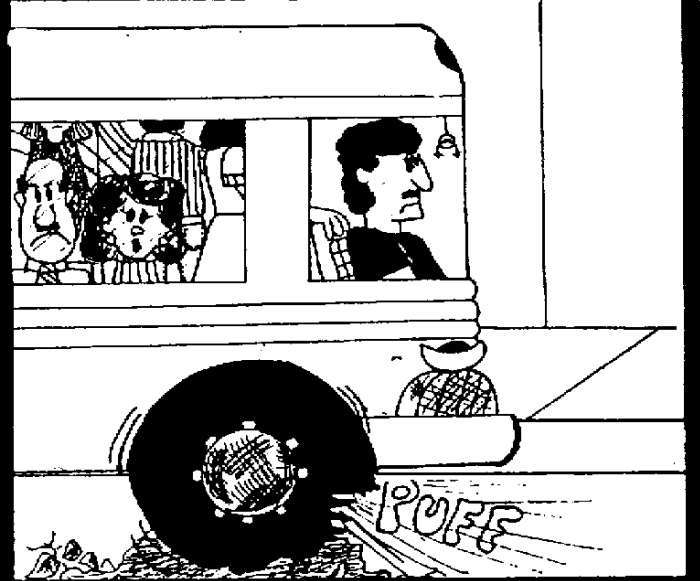
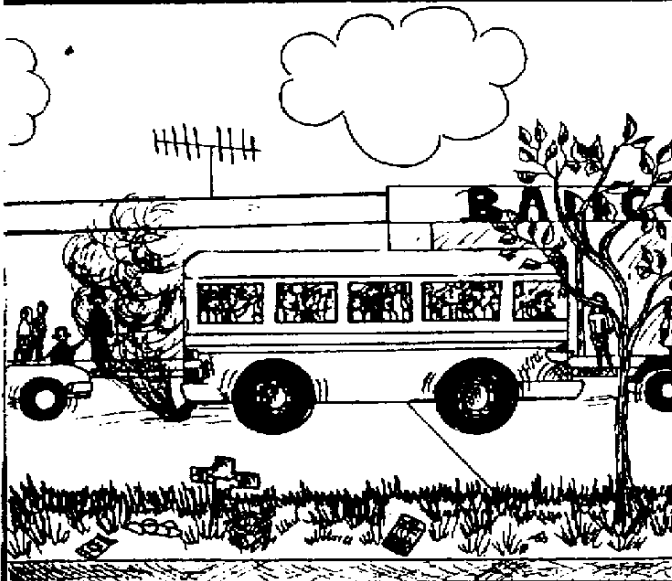
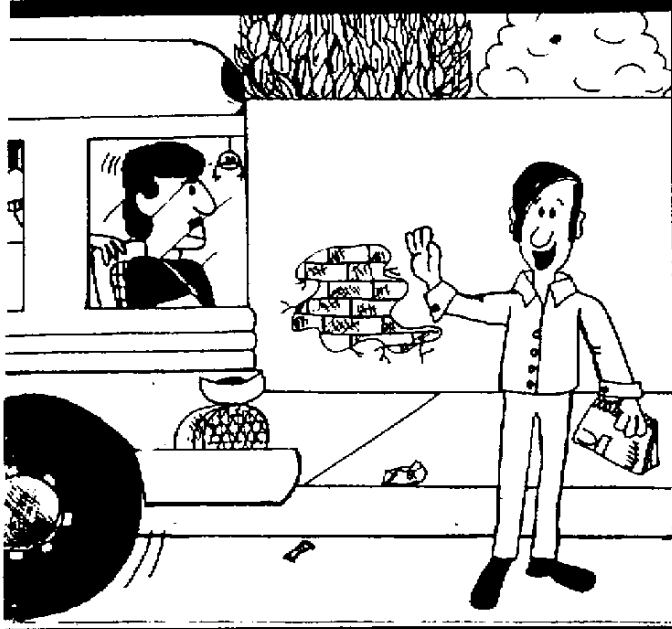


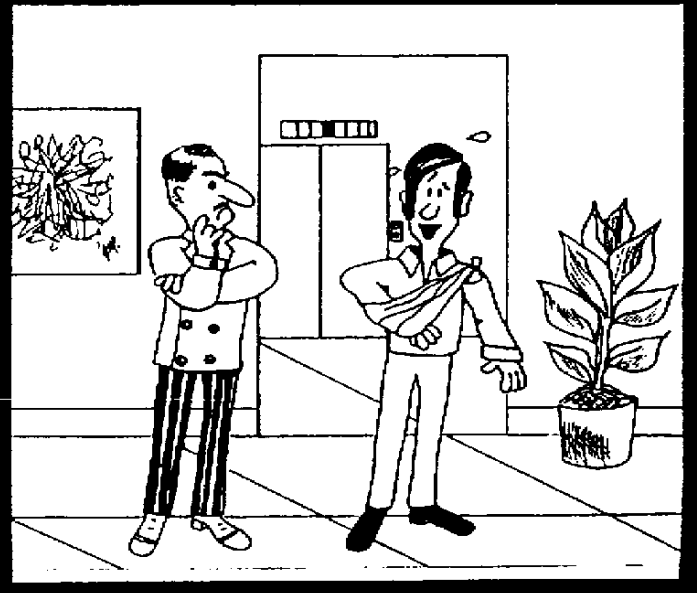
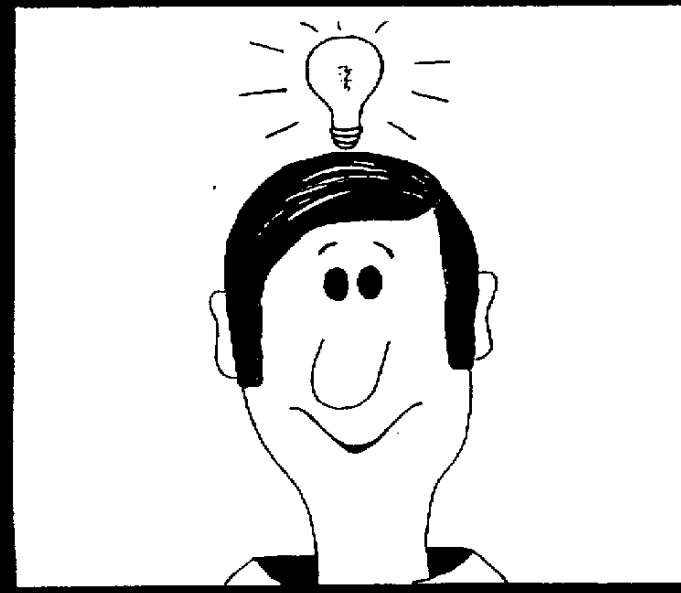
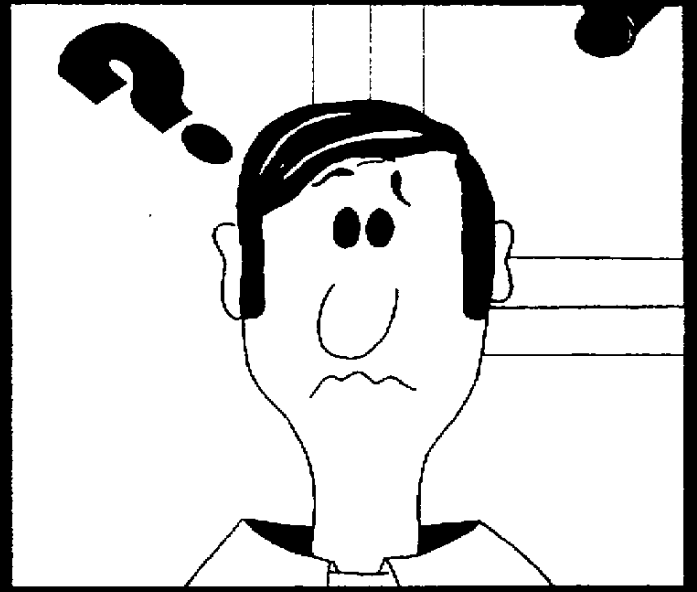
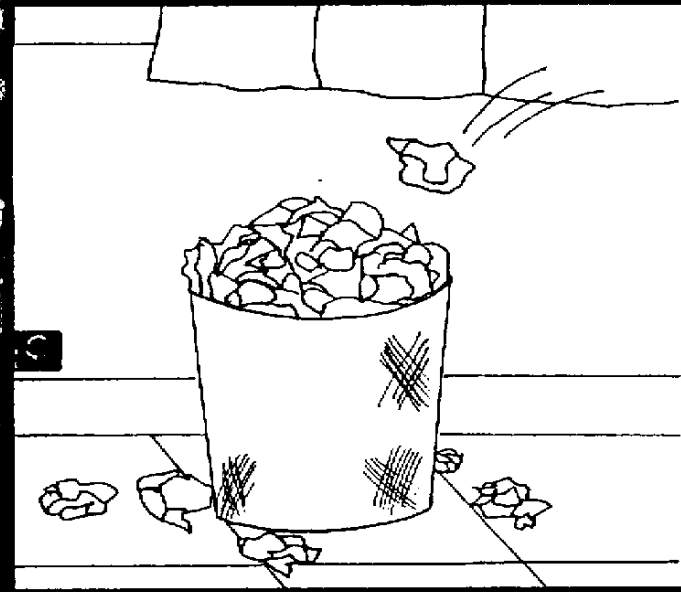
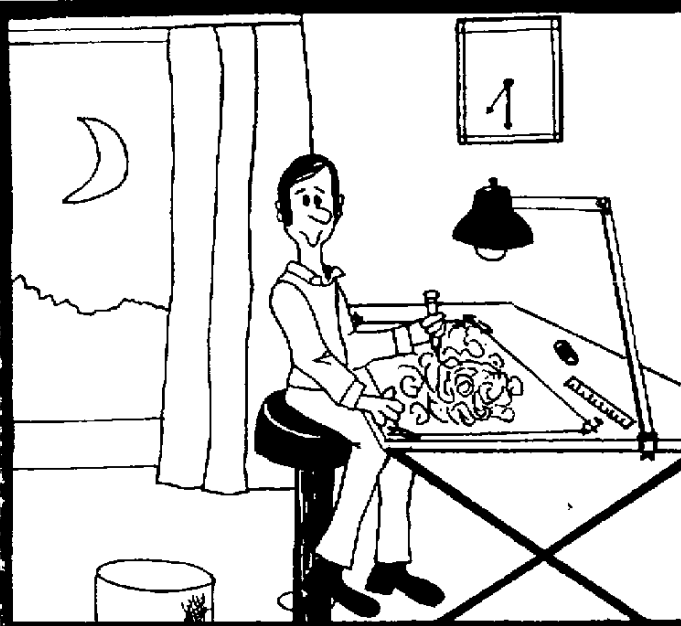
5. El jueves por la tarde, Ricardo estaba en un pasillo de la facultad de Arquitectura, se dirigía a su clase de pintura, cuando cuando sus ojos se clavaron en una chica de hermoso cuerpo, con un largo cabello ondulado color rubio como los rayos del sol, Ricardo quedo impresionado por tal figura de espaldas que empezó a imaginarse cuan hermoso rostro tenía aquella desconocida, se la imaginaba con grandes e iluminados ojos como los luceros del cielo y con una agraciada boquita de carmesí, en fin, se imaginaba razgos muy finos y bonitos. Ricardo empezó a caminar ilusionado hacia ella, cuando se disponía a hablarle, ella se volvió hacia el, con gran entusiasmo, y cual sería su sorpresa de aquel muchacho alto y guapo, que su hermosa doncella, tenía un rostro espantoso, muy desagradable, tenía los ojos juntos una larga nariz con verrugas, y una boca llena de dientes faltantes.

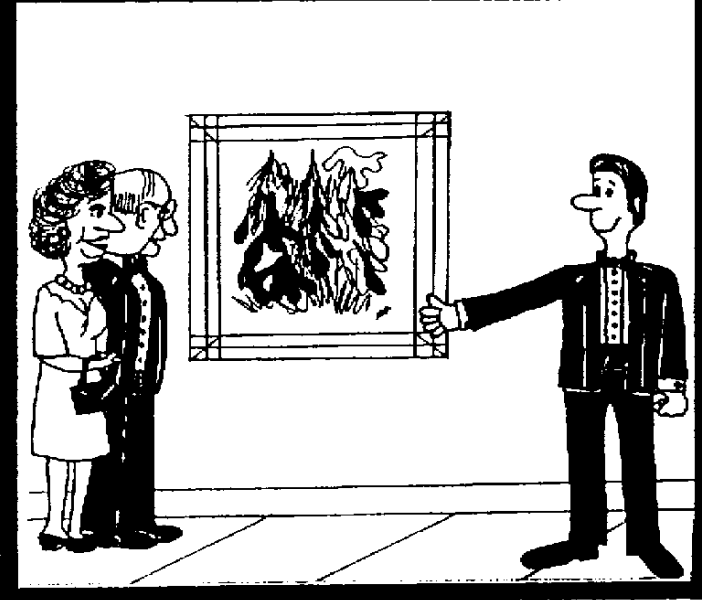
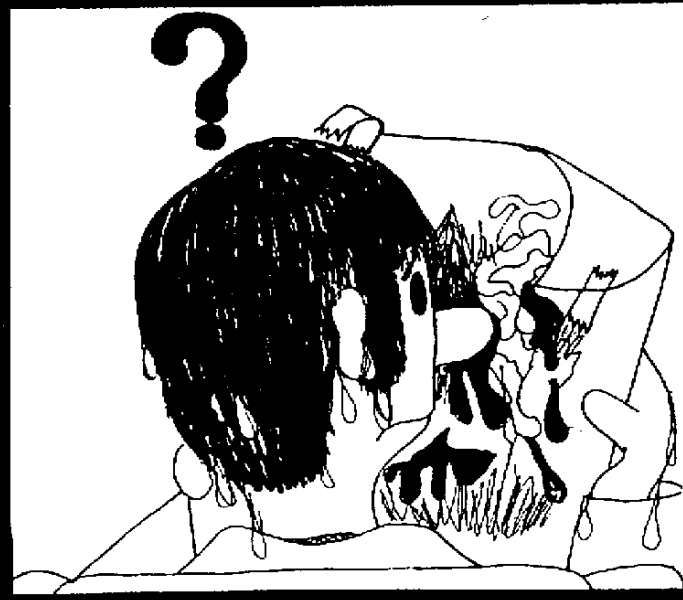
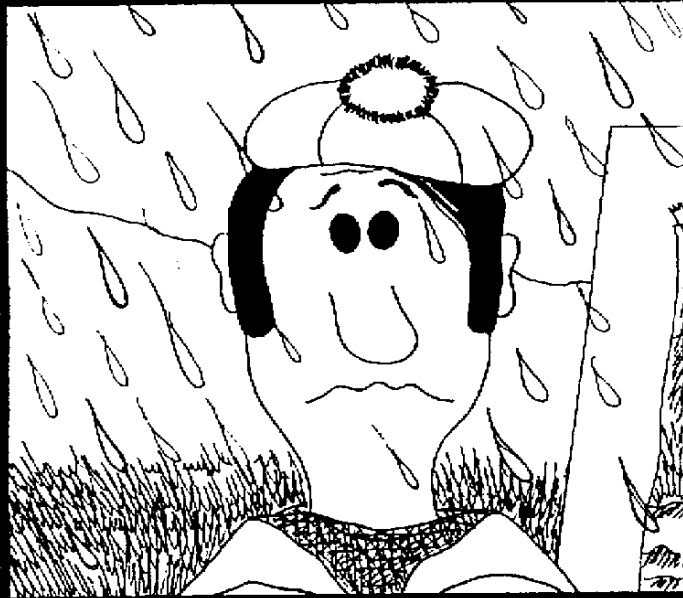
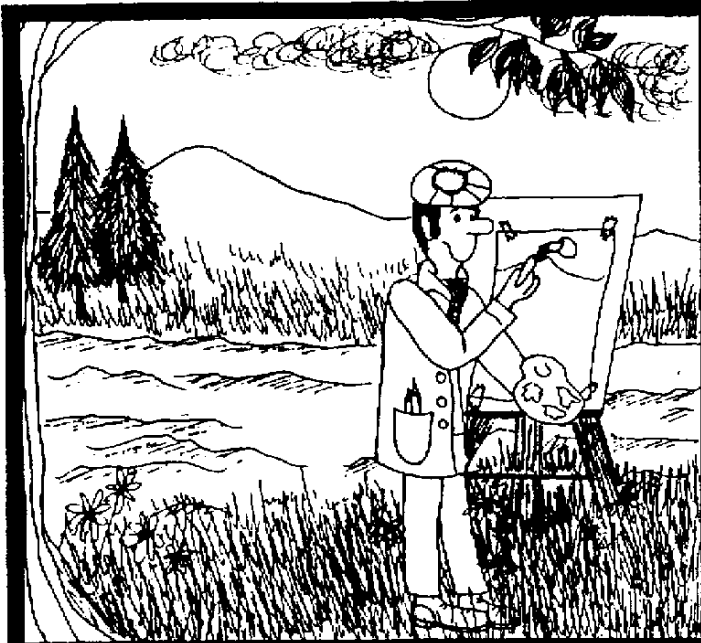


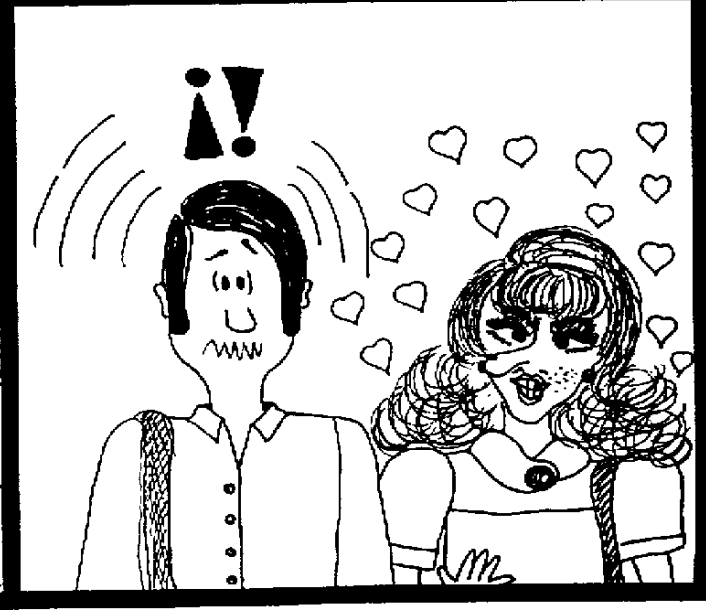
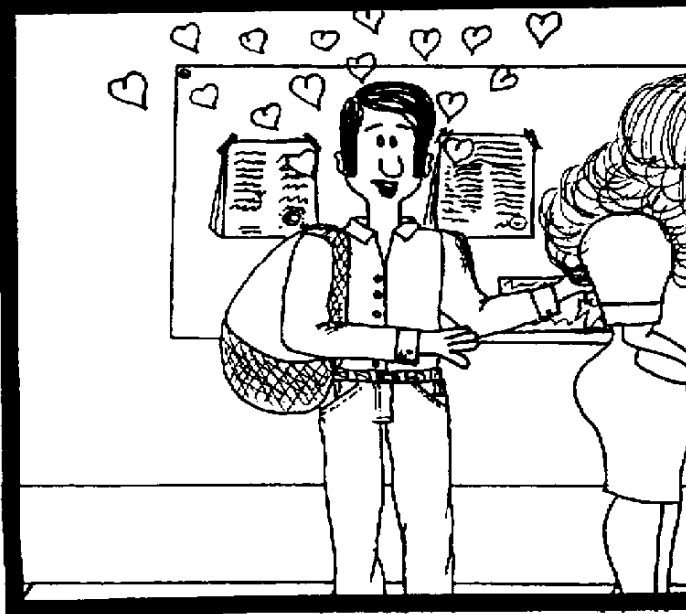
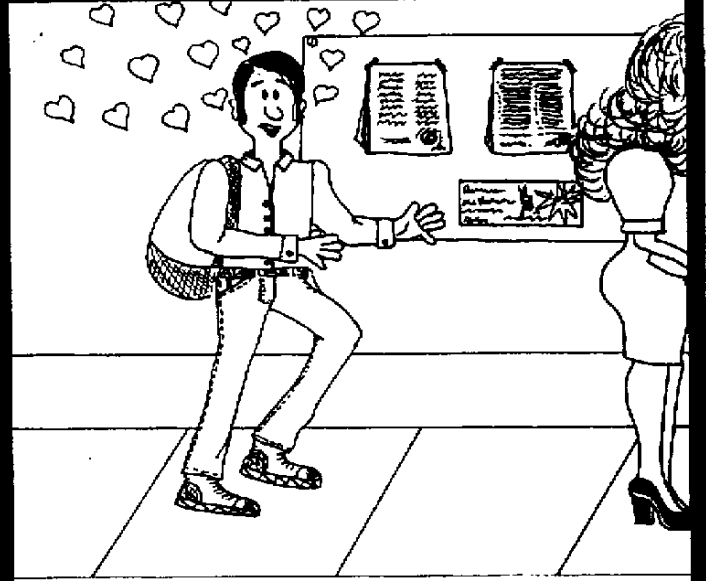
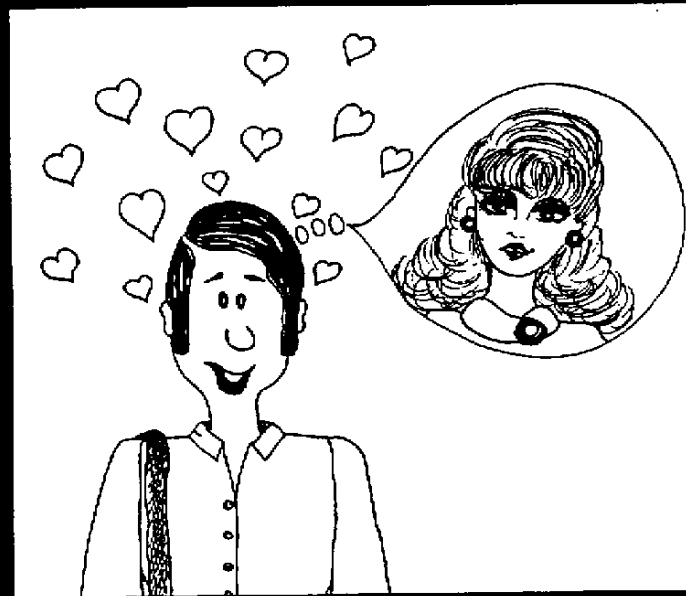
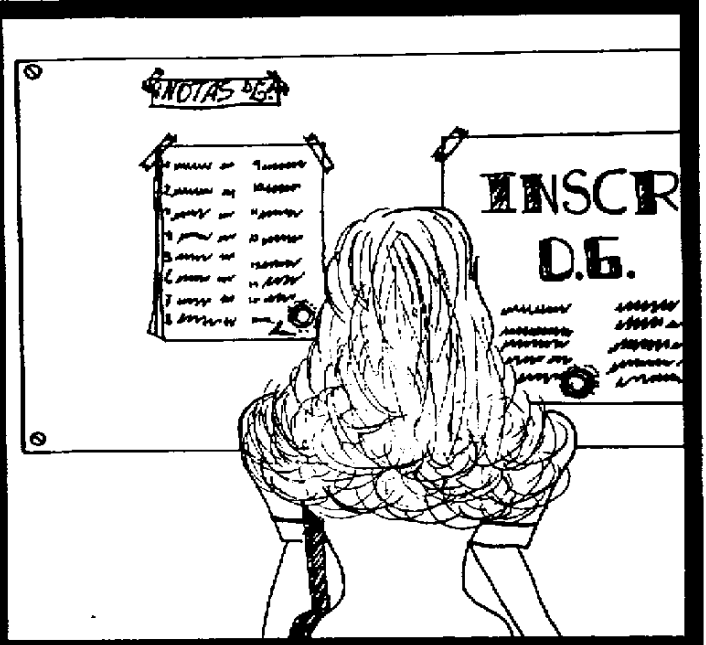
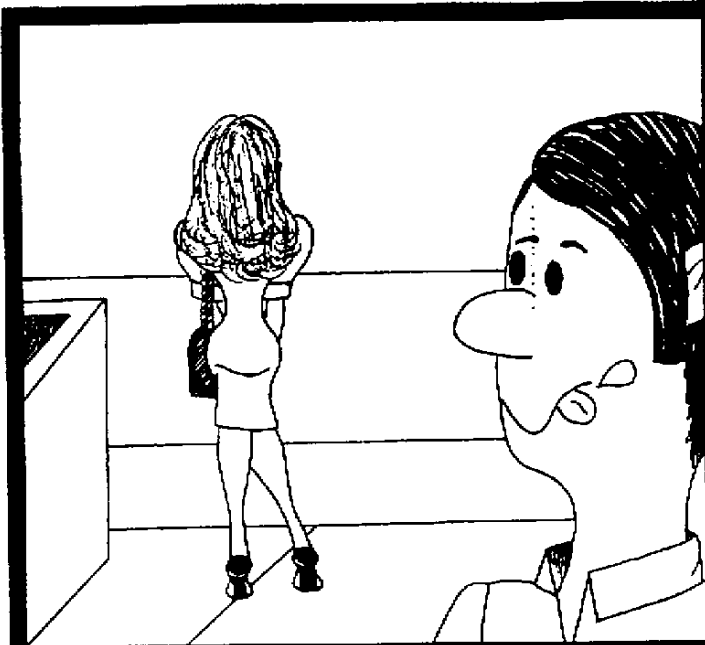
**Tamaño original
del boceto final**

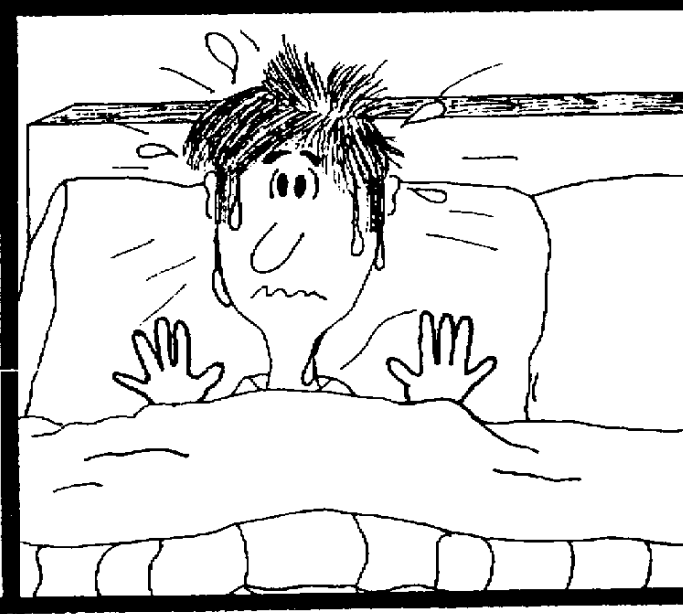
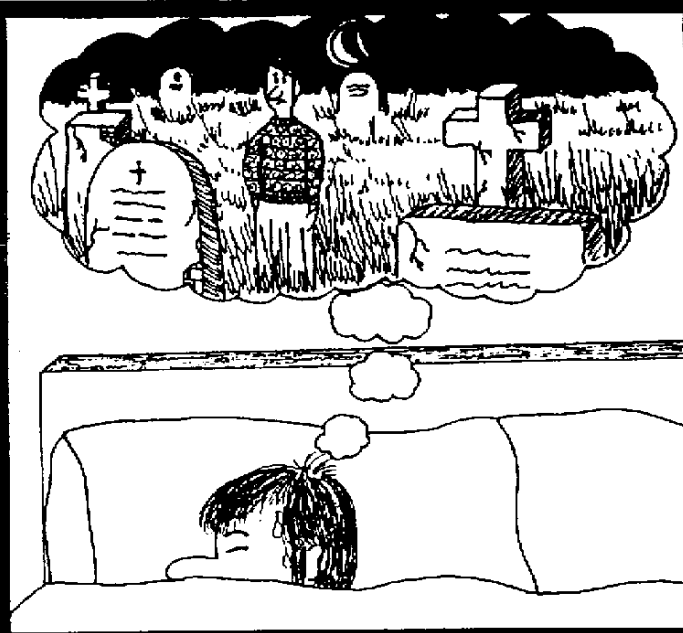
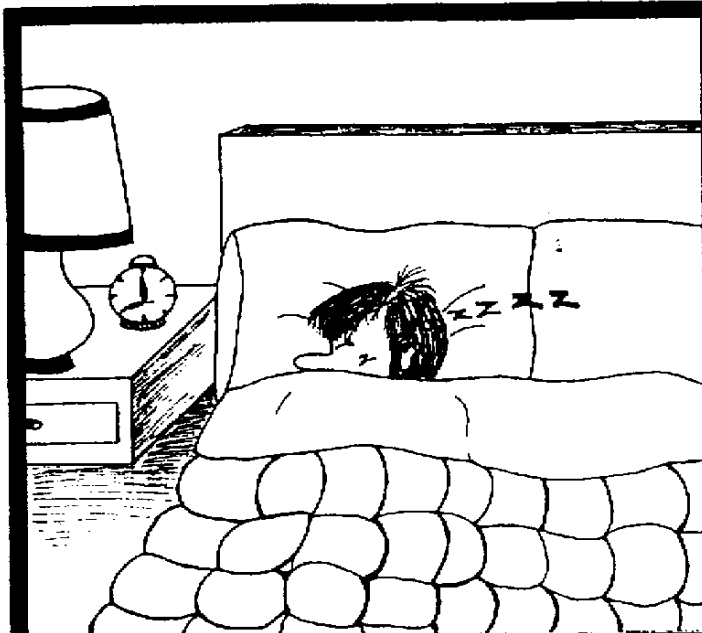






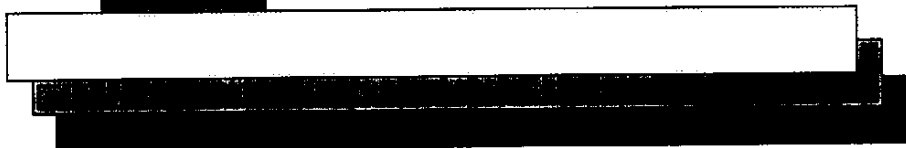


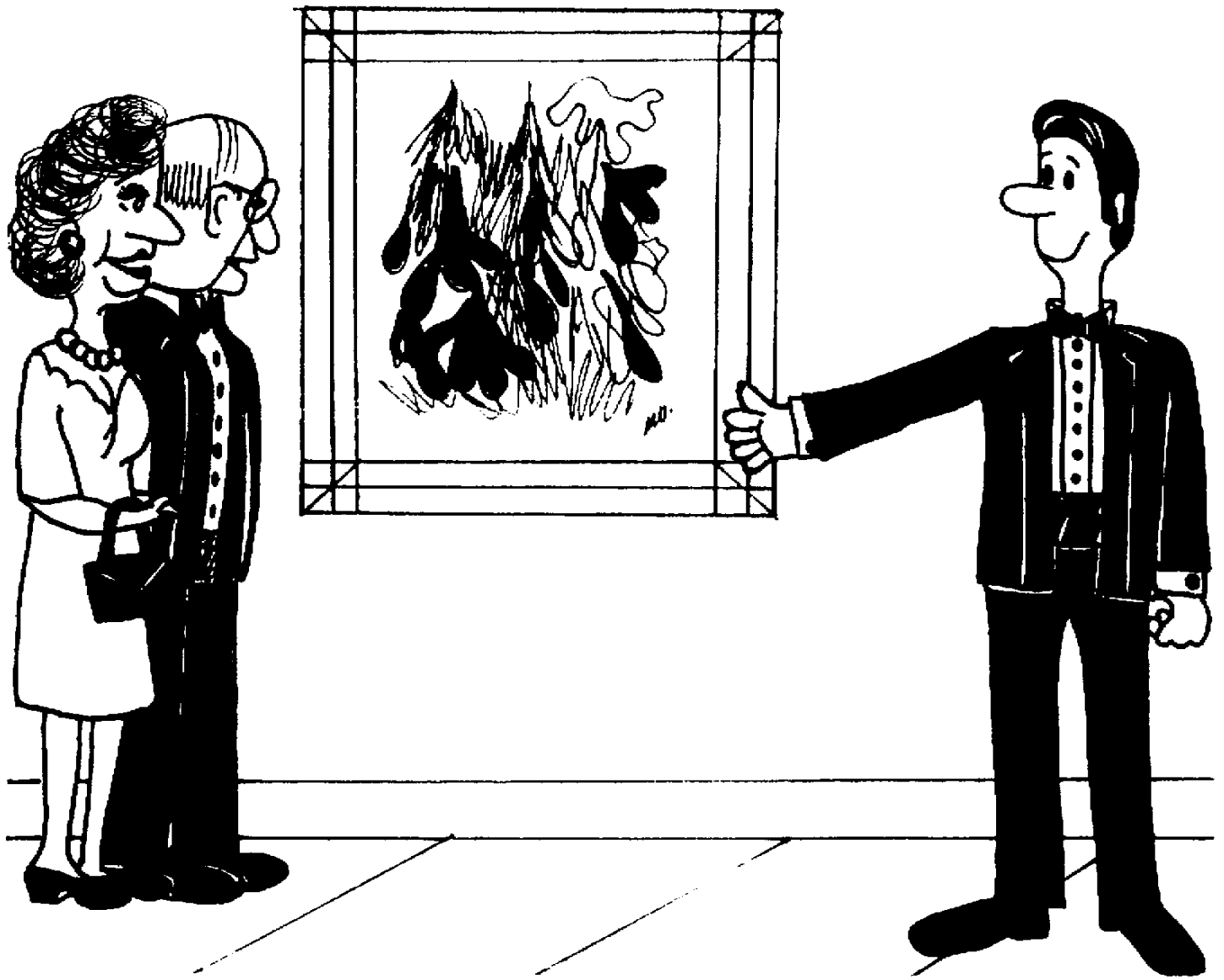






Vañetas para
reproducir
en acetatos







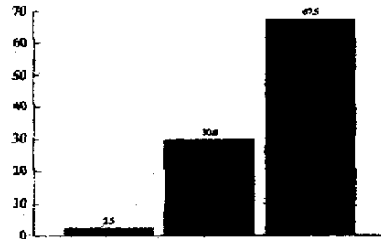
Gráficas Estadísticas del Marco Contextual



GRAFICAS ESTADISTICAS

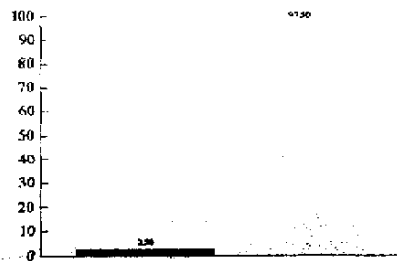
1) Edades de estudiantes de 1er. año de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura U.S.A.C.

- De 18 años 2.5%
- De 18 a 20 años 30%
- Más de 20 años 67.5%



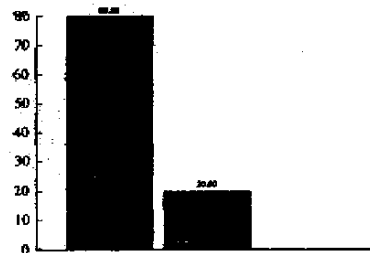
2) Grupo étnico de los de estudiantes de Diseño Gráfico de 1er. año

- Indígenas 2.5%
- Ladinos 97.5%



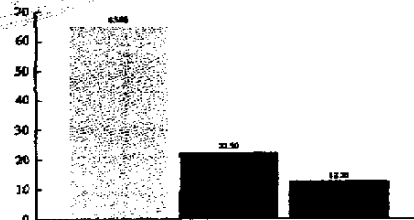
3) Lugares de nacimiento de los estudiantes de Diseño Gráfico.

- Depto. Guatemala 80%
- Depto. Interior de la República... 20%
- En otro país 0%



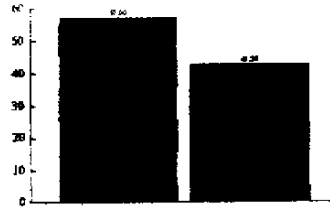
4) Lugares precisos de nacimiento de estudiantes de Diseño Gráfico.

- Cabecera Departamental 65%
- Cabecera Municipal 22.5%
- en blanco (sin contestar) 12.5%



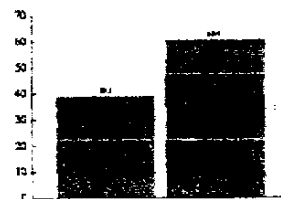
5) Estudiantes de Diseño Gráfico que trabajan.

- Trabajan 57%
- No trabajan 42.5%



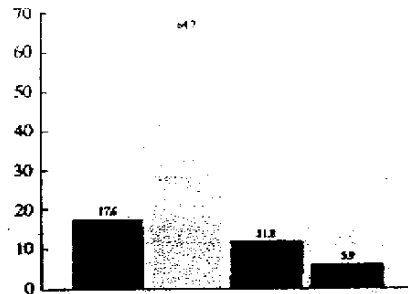
6) Sueldos devengados por estudiantes que trabajan

- 501-1000 39.1%
- 1001-3000 60.9%



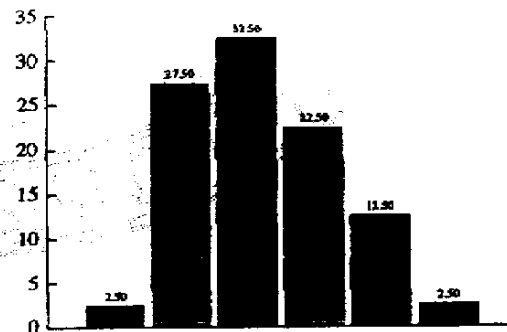
7) De quién depende, estudiantes de Diseño Gráfico que no trabajan.

- De su padre 17.6%
- De sus padres 64.7%
- Otro familiar 11.8%
- Obviaron la pregunta 5.9%



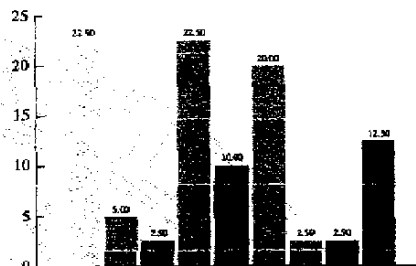
8) Ingreso familiar de los estudiantes de Diseño Gráfico.

- Menos de 1000 2.5%
- 1001-3000 27.5%
- 3001-5000 32.5%
- 5001-7000 22.5%
- 7001-10000 12.5%
- No contestaron 2.5%



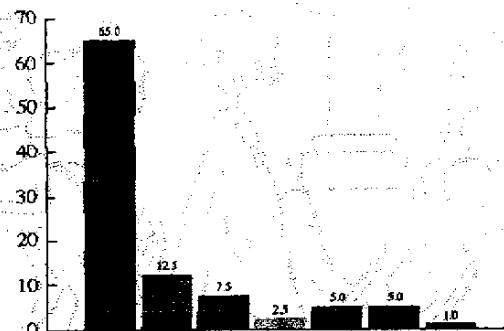
9) Títulos de nivel medio que poseen los estudiantes de Diseño Gráfico.

- Bach. en Ciencia y Letras 22.5%
- Bach. Industrial 5%
- Bach. en Merc. y Publicidad 2.5%
- Otro Bachilletaro 22.5%
- Maestro de Educ. Primaria Urbana 10%
- Maestro de Educ. Parvularia 20%
- Secretaria Ejecutiva 2.5%
- Secretaria Comercial 2.5
- Perito Contador 12.5%



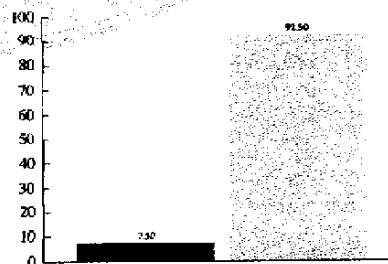
10) Idiomas que hablan, leen y escriben los estudiantes de Diseño Gráfico.

- Castellano 65%
- Inglés 12.5%
- Francés 7.5%
- Alemán 2.5%
- Portugués 5%
- Otro Idioma 5%
- No contestaron 1%



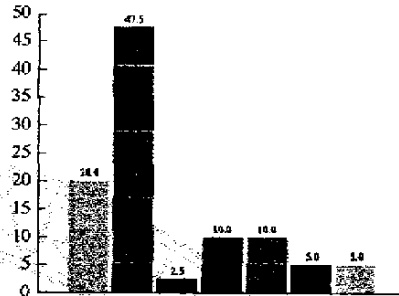
11) Qué idiomas Mayas hablan los estudiantes de Diseño Gráfico.

- Cakchiquel 7.5%
- Ninguno 92.5%



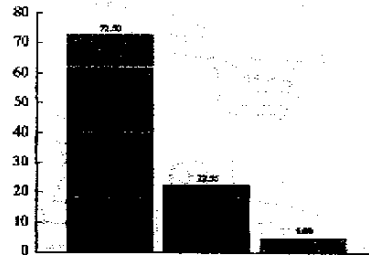
12) Con quién viven, los estudiantes de Diseño Gráfico.

- Padres 20%
- Padres y hermanos 47.5%
- Solo padre 2.5%
- Solo madre 10%
- Uno de los padres y hermanos .. 10%
- Conyuge e hijos 5%
- Otro parentesco 5%



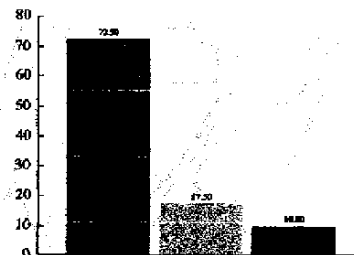
13) Tipo de vivienda que habitan los estudiantes de Diseño Gráfico.

- Casa propia 72.5%
- Casa alquilada 22.55
- Casa de huéspedes 5%



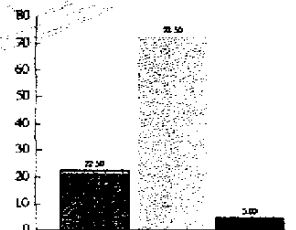
14) Desde dónde asisten en a clases los estudiantes Diseño Gráfico.

- De la Capital 72.5%
- De un municipio del Depto. de Guatemala 17.5%
- Desde otro departamento 10%



15) Medios de transporte de los estudiantes de Diseño Gráfico.

- Automóvil 22.5%
- Transporte urbano 72.5%
- No contestaron 5%

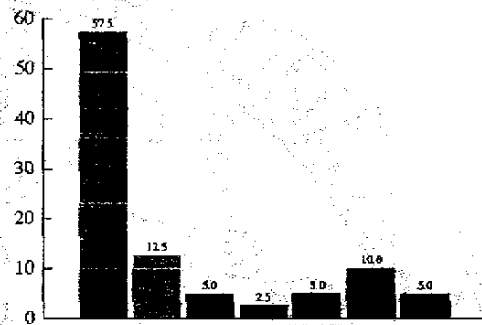


16) Estudiantes de Diseño Gráfico que tienen automóvil propio.

- 0%

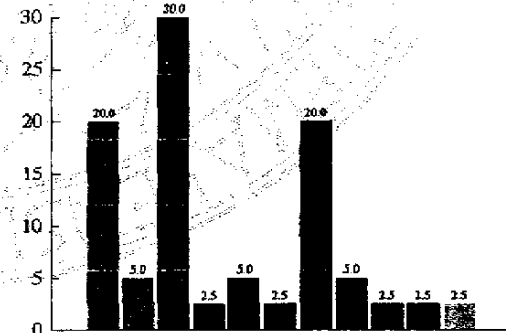
17) Qué medio de comunicación utilizan.

- Radio, Prensa, TV 57.5%
- Radio, TV..... 12.5%
- Radio, Prensa, TV, Internet 5%
- Prensa, TV 2.5%
- Ninguna 5%
- TV 10%
- Radio 5%



18) A qué espectáculos asisten los estudiantes de Diseño Gráfico.

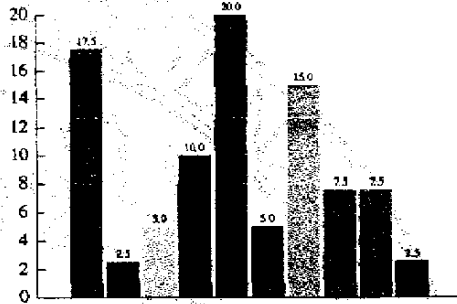
- Cine 20%
- Ninguno 5%
- Cine, conciertos 30%
- Danza, conciertos 2.5%
- Cine, danza, conciertos 5%
- Conciertos 2.5%
- Cine, teatro, conciertos 20%
- Cine, teatro 5%
- Teatro 2.5%
- Cine, circo, conciertos 2.5%
- Cine conciertos, exposiciones
fotográficas 2.5%



19) Qué tipo de lecturas, tienen los estudiantes de Diseño Gráfico.

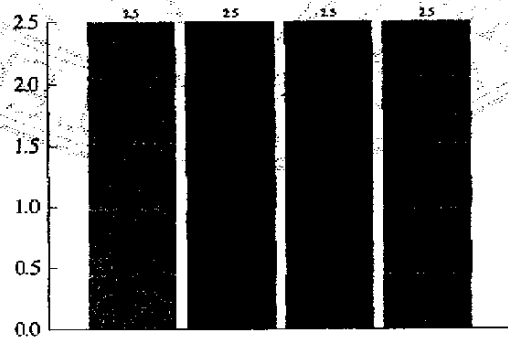
Literatura

- Ninguna 17.5%
- Novela, poesía, teatro 2.5%
- Novela, poesía 5%
- Cuento 10%
- Novela 20%
- Cuento, poesía 5%
- Novela, cuento 15%
- Novela, cuento, poesía 7.5%
- Otros 7.5%
- Novela y otros 2.5%



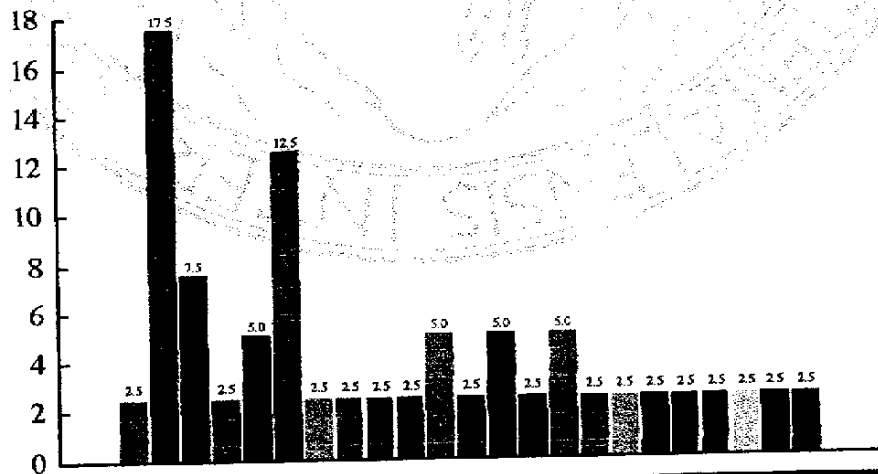
Teatro

- Teatro 2.5%
- Cuento, teatro 2.5%
- Novela, cuento, otros 2.5%
- Novela, teatro 2.5%



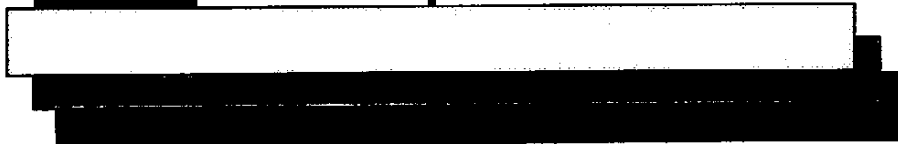
Revistas

- Hogar, mecánica, cine, comic	2.5%
- Ninguna	17.5%
- Hogar	7.5%
- Ciencia, hogar, otros	2.5%
- Hogar, cine, "chistes"	5%
- Ciencia	12.5
- Hogar, "chistes" otros	2.5%
- Hogar, "chistes"	2.5%
- Cine, ciencia	2.5%
- Hogar, cine	2.5%
- Ciencia, cine, "chistes"	5%
- Ciencia, cine, otros	2.5%
- Chistes	5%
- Cine, comic, "chistes"	2.5%
- Cine	5%
- Mecánica, "chistes"	2.5%
- Ciencia, hogar, mecánica, "chistes"	2.5%
- Cine, "chistes"	2.5%
- Ciencia, hogar, cine, "chistes"	2.5%
- Ciencia y otros	2.5%
- Cine, hogar, ciencia, mecánica, "chistes"	2.5%
- Otros	2.5%
- Mecánica y otros	2.5%





Gráficas Estadísticas de la Justificación de la Propuesta Gráfica



Respuestas Historia #1

(El Autobus)

12 Pruebas

Compañero estudiante:

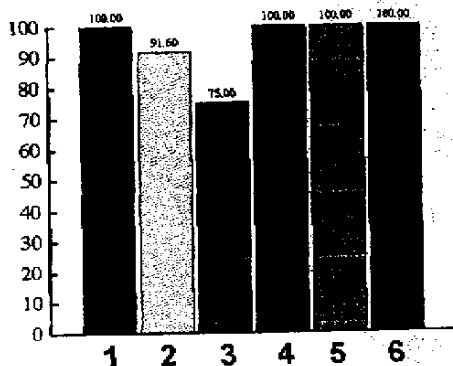
La siguiente encuesta es para validar el uso de las piezas de diseño del proyecto de graduación titulado "Historias e Imágenes como apoyo de la expresión escrita, para la asignatura de Teoría de la Comunicación 2".

Instrucciones:

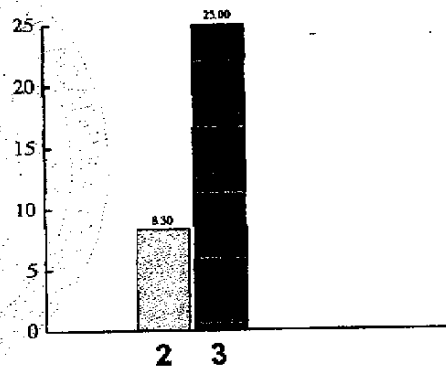
Observe la historia en imágenes y marque, con una "X", el paréntesis de su respuesta.

- ¿Le parecen claras las imágenes? Sí (12) No (0)
- ¿Le resulta agradable el tipo de dibujo? Sí (11) No (1)
- ¿Le parece lógica la secuencia de las viñetas? Sí (9) No (3)
- ¿Son claras las actitudes de los personajes, como para redactar una historia? Sí (12) No (0)
- ¿Cómo lee las gráficas?
De izquierda a derecha (12)
De derecha a izquierda (0)
- ¿Le parece interesante el argumento de la historia? Sí (12) No (0)

Gráfica respuesta (SI)



Gráfica respuesta (NO)



Respuestas Historia #2

(Dibujante)

11 Pruebas

Compañero estudiante:

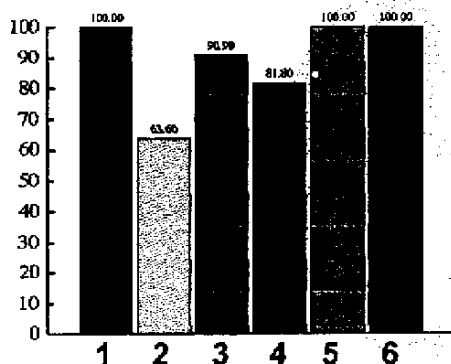
La siguiente encuesta es para validar el uso de las piezas de diseño del proyecto de graduación titulado "Historias e Imágenes como apoyo de la expresión escrita, para la asignatura de Teoría de la Comunicación 2".

Instrucciones:

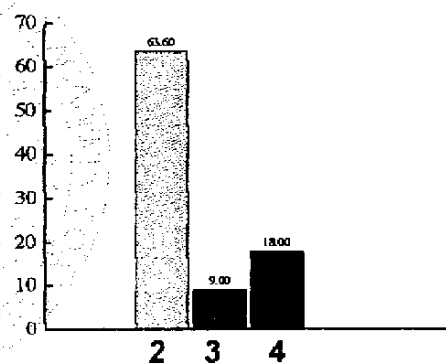
Observe la historia en imágenes y marque, con una "X", el paréntesis de su respuesta.

- | | | |
|--|-----------------------------|----------------------------|
| 1. ¿Le parecen claras las imágenes? | Sí (11) | No (0) |
| 2. ¿Le resulta agradable el tipo de dibujo? | Sí (7) | No (4) |
| 3. ¿Le parece lógica la secuencia de las viñetas? | Sí (10) | No (1) |
| 4. ¿Son claras las actitudes de los personajes, como para redactar una historia? | Sí (9) | No (2) |
| 5. ¿Cómo lee las gráficas? | De izquierda a derecha (11) | De derecha a izquierda (0) |
| 6. ¿Le parece interesante el argumento de la historia? | Sí (11) | No (0) |

Gráfica respuesta (SI)



Gráfica respuesta (NO)



Respuestas Historia #3

(Pintor)

13 Pruebas

Compañero estudiante:

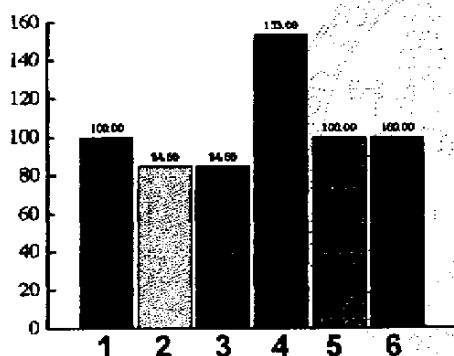
La siguiente encuesta es para validar el uso de las piezas de diseño del proyecto de graduación titulado "Historias e Imágenes como apoyo de la expresión escrita, para la asignatura de Teoría de la Comunicación 2".

Instrucciones:

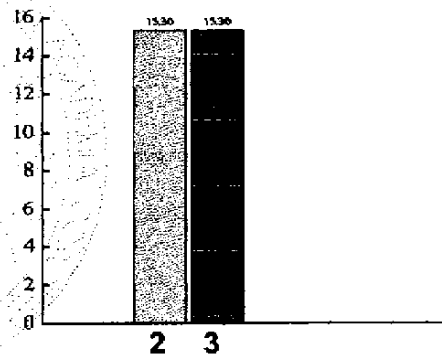
Observe la historia en imágenes y marque, con una "X", el paréntesis de su respuesta.

- ¿Le parecen claras las imágenes? Sí (13) No (0)
- ¿Le resulta agradable el tipo de dibujo? Sí (11) No (2)
- ¿Le parece lógica la secuencia de las viñetas? Sí (11) No (2)
- ¿Son claras las actitudes de los personajes, como para redactar una historia? Sí (13) No (0)
- ¿Cómo lee las gráficas?
De izquierda a derecha (13)
De derecha a izquierda (0)
- ¿Le parece interesante el argumento de la historia? Sí (13) No (0)

Gráfica respuesta (SI)



Gráfica respuesta (NO)



Respuestas Historia #4

(Estudiante Enamorado)

13 Pruebas

Compañero estudiante:

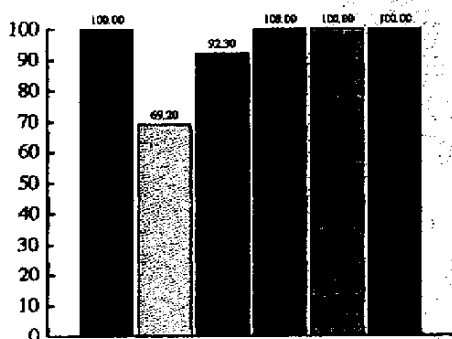
La siguiente encuesta es para validar el uso de las piezas de diseño del proyecto de graduación titulado "Historias e Imágenes como apoyo de la expresión escrita, para la asignatura de Teoría de la Comunicación 2".

Instrucciones:

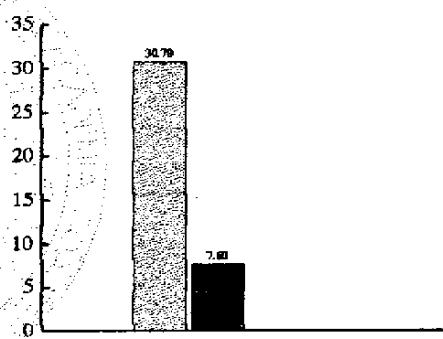
Observe la historia en imágenes y marque, con una "X", el paréntesis de su respuesta.

- | | | |
|--|-----------------------------|----------------------------|
| 1. ¿Le parecen claras las imágenes? | Sí (12) | No (0) |
| 2. ¿Le resulta agradable el tipo de dibujo? | Sí (9) | No (4) |
| 3. ¿Le parece lógica la secuencia de las viñetas? | Sí (9) | No (3) |
| 4. ¿Son claras las actitudes de los personajes, como para redactar una historia? | Sí (12) | No (1) |
| 5. ¿Cómo lee las gráficas? | De izquierda a derecha (13) | De derecha a izquierda (0) |
| 6. ¿Le parece interesante el argumento de la historia? | Sí (12) | No (0) |

Gráfica respuesta (SI)



Gráfica respuesta (NO)



Respuestas Historia #5

(Fantasma)

9 Pruebas

Compañero estudiante:

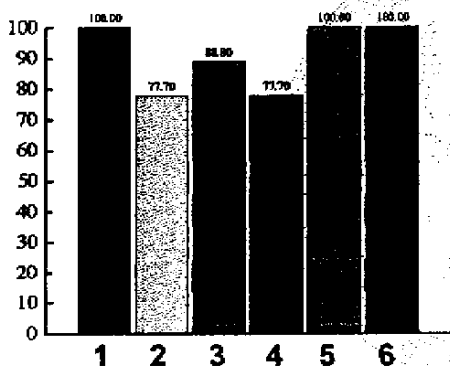
La siguiente encuesta es para validar el uso de las piezas de diseño del proyecto de graduación titulado "Historias e Imágenes como apoyo de la expresión escrita, para la asignatura de Teoría de la Comunicación 2".

Instrucciones:

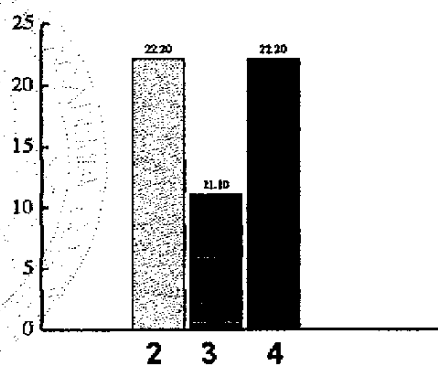
Observe la historia en imágenes y marque, con una "X", el paréntesis de su respuesta.

- ¿Le parecen claras las imágenes? Sí (9) No (0)
- ¿Le resulta agradable el tipo de dibujo? Sí (7) No (2)
- ¿Le parece lógica la secuencia de las viñetas? Sí (8) No (1)
- ¿Son claras las actitudes de los personajes, como para redactar una historia? Sí (7) No (2)
- ¿Cómo lee las gráficas?
De izquierda a derecha (9)
De derecha a izquierda (0)
- ¿Le parece interesante el argumento de la historia? Sí (12) No (0)

Gráfica respuesta (SI)

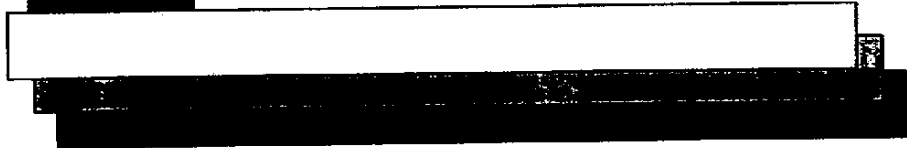


Gráfica respuesta (NO)





Modelo de Encuestas



Compañero estudiante, el uso de esta encuesta es para la recaudación de datos a fin de realizar proyectos de graduación de Técnico Universitario en Diseño Gráfico.

Siendo el principal objetivo, establecer el marco Contextual.

La encuesta es anónima. Le rogamos que sea realista para que obtengamos datos exactos.

INSTRUCCIONES:

Marque con una "X" el cuadrado de su respuesta.

- 0.- Sexo: Masculino Femenino
- 1.- ¿Qué edad tiene?
Menos de 18 años De 18 a 20 años
Más de 20 años
- 2.- ¿A qué grupo pertenece?
Indígena Ladino
- 3.- ¿Dónde nació?
En el departamento de Guatemala
En un departamento del interior de la república
En otro país
- 4.- ¿Cuál es el lugar preciso de su nacimiento?
Cabecera departamental
Cabecera municipal
Aldea
Caserío
Otro _____ Especifique _____

5.- ¿Trabaja? Si No

6.- Si trabaja ¿a cuánto asciende su sueldo?

Menos de Q.500.00 De Q.501.00 a Q.1000.00

De Q.1001 a Q.3000.00 De Q.3001.00 a Q.5000.00

Más de Q.5000.00

7.- Si no trabaja ¿de quién depende?

Padre Madre Ambos padres

Otro familiar Especifique _____

8.- ¿A cuánto asciende el ingreso familiar?

Menos de Q.1000.00 De Q.1001.00 a Q.3000.00

De Q.3001.00 a Q.5000.00 De Q.5001.00 a Q.7000.00

De Q.7001.00 a Q.10,000.00 Más de Q.10,000.00

9.- ¿Qué título de nivel medio posee?

Bachiller en ciencias y letras

Bachiller Industrial

Bachiller en Mercadotecnia y Publicidad

Otro bachillerato Especifique _____

Maestro de Educación Primaria Urbana Rural

Maestro de Educación Parvularia Otro magisterio

Especifique _____

Secretaria Ejecutiva Secretaria Comercial

Secretaria Bilingüe

Perito Contador

10.- ¿Qué idiomas habla, lee y escribe?

Castellano Inglés Francés Alemán

Portugués Otro Especifique _____

11.- ¿Qué idiomas mayenses habla, lee y escribe?

Quiché Cakchiquel Tzutuhil

Quekchí Mam Pocomam

Otro Especifique _____

12.- ¿Con quién vive?

Padres Padres y hermanos Sólo padre

Sólo madre Uno de los padres y hermanos

Cónyuge e hijos Otro parentesco

13.- ¿En qué tipo de vivienda habita?

Casa propia Casa alquilada Casa de huéspedes

Otra Especifique _____

14.- ¿Desde dónde asiste a la universidad?

De la capital De un municipio del departamento de Guatemala

Desde otro departamento

15.- ¿Cuál es su medio de transporte?

Automóvil Transporte urbano Motocicleta Bicicleta

A pie

16.- ¿Tiene automóvil propio? Sí No

17.- ¿Qué medios de comunicación utiliza?

Radio Prensa TV Internet

18.- ¿A qué espectáculos asiste?

Cine Teatro Danza Circo Conciertos

Especifique _____

19.- ¿Qué tipo de lecturas frecuente?

Literatura: Novela Cuento Poesía Teatro Otros

Revistas: Ciencia Hogar Mecánica Cine Comic o

Chistes Otros Especifique _____

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Programa de Diseño Gráfico

Compañero estudiante:

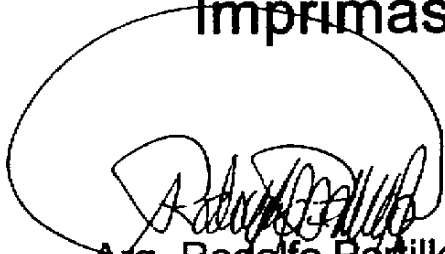
La siguiente encuesta es para validar el uso de las piezas de diseño del proyecto de graduación titulado "Historias en imágenes como apoyo de la expresión escrita, para la asignatura de Teoría de la Comunicación 2".

INSTRUCCIONES:

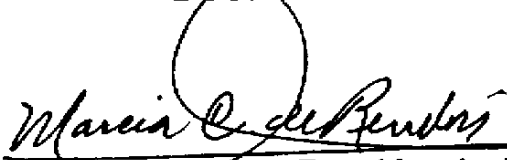
Observe la historia en imágenes y marque, con una "X", el paréntesis de su respuesta.

1. Le parecen claras las imágenes? Sí() No ()
2. Le resulta agradable el tipo de dibujo? Sí() No ()
3. Le parece lógica la secuencia de viñetas? Sí() No ()
4. Son claras las actitudes de los personajes, como para redactar una historia? Sí() No ()
5. Cómo lee las gráficas? De izquierda a derecha ()
De derecha a izquierda ()
6. Le parece interesante el argumento de la historia? Sí() No ()

Imprímase



Arq. Rodolfo Portillo Arriola
Decano



Licda. Marcia Claudina Dardón de Rendón
Asesora



D.G. Carmen Julieta Molina Lanuza
Asesora



José María Juárez de León
Sustentante