



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

UNA HISTORIA

Contada cuadro
a CUADRO

Documentación de la creación del primer fotocómic en Guatemala

Tesis presentada a la Honorable Junta Directiva
de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, por:

Larisa Caridad Mendóza Alvarado

al conferírsele el título de:

Licenciada en Diseño Gráfico

Sweet DALILA
UNA MUJER O NEOLIBERAL

Guatemala, mayo de 2006

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

Decano de la Facultad de Arquitectura:
Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Vocal I:
Arq. Jorge Arturo González Peñate

Vocal II:
Arq. Raúl Estuardo Monterroso Juárez

Vocal III:
Arq. Jorge Escobar Ortiz

Vocal IV:
Br. José Manuel Barrios Recinos

Vocal V:
Br. Herberth Manuel Santizo Rodas

Secretario:
Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Tribunal Examinador

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Licda. Ana Regina López de la Vega

Lic. Gustavo Ortiz

Lic. Alberto José Paguaga González

Asesores

Licda. Ana Regina López de la Vega

Lic. Gustavo Ortiz

Lic. Alberto José Paguaga González



dedicatoria

A mi buen Dios, por mi vida y la conciencia de vivirla a plenitud.

A mi amada madre, por su infinito amor y apoyo, porque su gran ejemplo de mujer y madre ha sido mi fortaleza y consuelo, por la herencia de su fe inquebrantable, de amor por la vida y el compromiso de ser siempre mejor, de seguir caminando. Por enseñarme a ser la ineludible mujer que soy, por la constante de vida que me hizo seguir paso a paso. Como un pequeñísimo tributo a su entrega de vida y amor por nosotros, sus hijos. Este título es para tí, por aquel que se te quedó en los sueños y al que convertíste en tu amorosa e invaluable presencia cada día, junto a nosotros.

A mi amado padre, también por su infinito amor y apoyo, por el ejemplo de profesionalismo intachable que me ha hecho vivir día a día a su lado, por la seguridad que siempre me ha infundido, por estar siempre junto a mí con su mano presta para apoyarme. Gracias por enseñarme a caminar por la senda del amor a mi familia, al trabajo perfectamente realizado y a la superación.

A César, por el amor incondicional, por la habilidad, el talento, la nobleza de espíritu y paciencia, por estar siempre a mi lado en este camino de vida que nos hemos forjado juntos.

A César Daniel, mi inspiración de vida, mi amoroso espíritu joven que llena mi mundo de energía y una profunda convicción de juventud.

A Lucía Larisa, mi inagotable fuente de ternura y dulzura que llena mi vida de luz.

A Mendel Samayoa, por la creatividad fecunda y el compromiso de llevar los sueños a magníficas realidades, muestras de su talento profesional.



presentación

El diseño editorial regularmente está concebido como la especialidad que se dedica casi exclusivamente a la diagramación de libros, revistas, folletos y material educativo, sin embargo su campo en la comunicación visual va mucho más allá. Es por ello que, con la motivación de encontrar y crear nuevos campos de ingerencia del diseño editorial, se plantea la presente tesis que consiste en la documentación de la creación del primer fotocómic en Guatemala, género que a la fecha no se había implementado en el país. Basado en una serie de cortometrajes que se publican en Internet, el fotocómic utiliza las capturas de imágenes del video, para crear una versión impresa del mismo. Las capturas de imágenes se convierten en fotos y los diálogos en los globos de texto del cómic, de ahí el nombre "fotocómic".

El objetivo principal de este proyecto fue dejar un registro de la creación del primer fotocómic en Guatemala que pueda ser consultado por profesionales, estudiantes y personas interesadas en el tema y que pueda ser encontrado en forma impresa y electrónica; ya que será publicado en el sitio de Internet del proyecto Sweet Dalila. Los resultados obtenidos fueron altamente satisfactorios ya que los profesionales en el tema y los diseñadores gráficos que validaron la propuesta gráfica, manifestaron su interés en conocer acerca de este género y su implementación en el país.




índice

Capítulo I

1.1 Antecedentes	1
1.2 Problema	2
1.3 Justificación	3
1.4 Objetivos de diseño	4

Capítulo II

2.1 Perfil del cliente	5
2.2 Grupo objetivo	7

Capítulo III

3.1 Conceptos fundamentales	9
3.2 Conceptos de diseño	19



Capítulo IV

4.1 Concepto creativo	22
4.2 Proceso de bocetaje	24

Capítulo V

5.1 Comprobación de la eficacia de la propuesta gráfica	30
5.2 Propuesta gráfica final	37
5.3 Fundamentación	46

Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta	49
---	----

Conclusiones	51
--------------------	----

Recomendaciones	52
-----------------------	----

Bibliografía	53
--------------------	----

Glosario	54
----------------	----

Anexos	55
--------------	----

capítulo I

1.1 antecedentes

Desde hace aproximadamente cinco años la industria cinematográfica guatemalteca ha empezado a desarrollarse a pasos agigantados, con muestras como Donde Acaban los Caminos, basada en la novela de Mario Monteforte y producida por Mendel Samayoa, El Silencio de Neto de Luis Argueta, la Casa de Enfrente de Elías Jiménez y La Muerte de Diógenes de Mario Rosales, el nombre de Guatemala ha tenido representatividad en algunos de los principales concursos de cine independiente internacional, habiendo ganado ya sus primeros galardones.

Estas primeras muestras de producciones guatemaltecas han suscitado el surgimiento de nuevas ideas y propuestas de comunicación visual donde se empieza a valorar, en el país, el arte de la cinematografía con todo el profesionalismo que representa y ha empezado a abrir las puertas a una industria con un vasto campo de talento y elemento humano capaz de realizar producciones que dejen huella y abran brecha a las nuevas generaciones.

Siempre dentro del ámbito de la comunicación visual, la creación de nuevos campos de diseño debe ser una actividad constante para quienes se dedican de lleno a la profesión del diseño gráfico. Tener una mentalidad abierta y receptiva siempre, para detectar necesidades y plantear propuestas innovadoras que verdaderamente enriquezcan y sirvan de pauta para quienes empiezan a desarrollarse en el campo de la comunicación gráfica, efectiva, propositiva y generadora de cambios, es el rasgo que más distingue a los profesionales del diseño gráfico.

Al tomar como premisa el anterior planteamiento y como es notorio el creciente auge que empieza a tener la industria cinematográfica en Guatemala, El Angel de la Luna Llena, empresa dedicada a dicha

industria, concibe y empieza a producir un nuevo género de cortometrajes denominados Videocómics que actualmente son transmitidos en Internet. Dicha producción, que viene a convertirse en la primera muestra guatemalteca que se difunde a través de este medio, es una serie de capítulos cortos que cuentan las aventuras de una personaje llamada Sweet Dalila. Paralelamente, la empresa concibe la idea de publicar dichos capítulos en un formato imprimible con algunas características del género del cómic y la fotonovela, creándose así, el primer Fotocómic que se publica en Guatemala y que es, igualmente, difundido por Internet a un público que ya no se circunscribe a las fronteras del territorio guatemalteco sino que las traspasa y es capaz de llegar a muchas personas alrededor del mundo.

Surgen entonces dos géneros nuevos en la historia de la comunicación visual en Guatemala, El Videocómic y el Fotocómic. Como el Fotocómic es un género alternativo de diseño editorial, se torna casi imperativo no dejar pasar la oportunidad de dar a conocer cómo ha sido su proceso de creación.

Para saber cuánto se conocía acerca del tema, se procedió a hacer una encuesta a los estudiantes de diseño gráfico de la USAC acerca del nuevo género llamado Fotocómic.

Los resultados obtenidos fueron que un 90% por ciento de la muestra encuestada (estudiantes de diseño gráfico) no conocían de qué se trataba un Fotocómic. Toda la muestra indicó que sería interesante conocer acerca de ello, de igual forma manifestaron su interés por tener acceso a la información acerca de su creación.

1.2 problema

El Angel de la Luna Llena, como entidad de producción cinematográfica precursora en el lanzamiento de dos nuevos géneros de la comunicación visual en Guatemala -el Videocómic y el Fotocómic-, es un ente de carácter independiente e innovador, cuyo aporte a las artes visuales es de suma importancia. Esta entidad no cuenta con un material a través del cual pueda dejar documentado el proceso de creación del primer Fotocómic en Guatemala, documentación que se considera de suma importancia.

Surge entonces la necesidad de crear un material gráfico que dé a conocer dicho proceso, que sea de fácil acceso y consulta a los profesionales y estudiantes que se interesen en el género y, principalmente, que registre en la historia gráfica de nuestro país, cómo puede el diseño editorial, a través del diseño de un Fotocómic basado en una serie de cortometrajes, incursionar en un campo totalmente nuevo y

propositivo, que rompe los paradigmas acerca de su aplicación enfocada casi exclusivamente al campo didáctico y a la creación de publicaciones convencionales como libros, revistas y periódicos. El proceso de documentación del material se llevó a cabo durante los meses de agosto, septiembre y octubre de 2005 y será publicado en forma impresa y en el sitio de Internet donde se están transmitiendo actualmente los Videocómics.

1.3 justificación

El material gráfico donde se documente la creación del primer Fotocómic en Guatemala estará a la disposición de un amplio grupo objetivo, diseñadores, estudiantes de diseño y personas interesadas en el tema, tanto de Guatemala como del mundo de habla hispana, ya que estará disponible en Internet a través de un documento electrónico en el sitio del Videocómic; aparecerá como género de comunicación visual en los principales motores de búsqueda de la misma y se espera que sea publicado en su versión impresa. La trascendencia histórica que le imprime el hecho de ser el primer Fotocómic creado en Guatemala es bastante significativa, ya que se está hablando de crear una publicación que sirva de referencia para seguir implementando el género y a la vez de dejar registro de un proceso gráfico propositivo que incurSIONA en un campo poco común y explotado en el medio, para evitar que, como sucede muchas veces, el registro de nuevas propuestas visuales/gráficas pasen desapercibidas y poco conocidas en un medio donde la comunicación gráfica está creciendo a un ritmo acelerado y ya es una parte imprescindible en una sociedad altamente influenciada por sus alcances. Será un material gráfico que demuestre cómo el diseño editorial puede apoyar a una institución cuyo quéhacer es más que nada la cinematografía, ampliando la concepción de que el campo de acción de un diseñador gráfico especializado en diseño editorial se limita a publicaciones impresas, didácticas o educativas.

Se cuenta con todo el apoyo de la institución y la capacidad organizacional de la misma, para poner el proyecto a disposición del público objetivo en un documento impreso y electrónico que puede ser fácilmente accesado a través de Internet para su consulta y difusión y, por ende, su impresión doméstica o pública.

1.4 objetivos

1.4.1 general

Documentar la creación del primer Fotocómic guatemalteco para que exista una referencia de consulta para todas las personas de habla hispana que se interesen en el género propuesto como un campo alternativo de diseño editorial en Guatemala.

1.4.2 específicos

- Investigar las referencias existentes acerca del género del cómic, la fotonovela y los diferentes elementos que los conforman, para sustentar el capítulo de los conceptos fundamentales.
- Diseñar un documento acerca de la creación del primer Fotocómic en Guatemala que pueda ser publicado en versión impresa y electrónica (e-book).
- Que el documento diseñado sea de fácil acceso y consulta para todas las personas que hablen español y estén interesadas en el tema, a través de su publicación en el sitio de Internet del videocómic.

capítulo II

2.1 perfil del cliente



FULL MOON
ANGEL
Cine Independiente
Guatemala

El Angel de la Luna Llena
cine independiente
EL ANGEL PRODUCCIONES, S.A.
Representante legal:
Mendel Samayoa
Dirección actual:
Doña Marina No. 8, Fraijanes, Guatemala
Teléfonos:
Of: 6685 4034 cel: 5555 4452
angelprod@tutopia.com
Guatemala, Ciudad. C.A.

una historia contada cuadro a cuadro...

El Angel Producciones es la empresa que ha lanzado el primer Fotocómic en Guatemala. A continuación presentamos un pequeño brief proporcionado por la misma, en donde da a conocer su misión, visión, filosofía y estructura.

2.1.1 misión

El Angel Producciones es una empresa dedicada a las artes visuales, y pretende fomentar la creación de materiales originales que permitan ir formando en el país una imagen que arraigue en nuestra cultura, nuestras costumbres, nuestra nación, de tal manera que, a través de estas imágenes, un país que casi carece de registros de sí mismo, pueda iniciar un reconocimiento constante que profundice el sentido de nación y enaltezca valores perdidos como la autoestima y el nacionalismo, entendido éste como el amor y el respeto hacia los seres humanos de una misma nación y no sólo a sus símbolos.

2.1.2 visión

Las artes visuales y sobre todo las audiovisuales tienen un impacto en el ser humano tan profundo que permite mostrar muchas veces el lado más íntimo de los personajes que habitan en las historias. Abrazados a este paradigma, El Angel Producciones persigue motivar la creación y divulgación de nuestras historias de la manera más universal posible, para mostrarnos a un mundo intensamente comunicado y que éste lance una mirada sobre nuestros más profundos signos como parte de la humanidad y escuche la voz que trova y cuenta acerca de nuestra pertenencia a este espacio del globo.

2.1.3 filosofía y estructura

Un ser humano con alas es la representación del sueño por cumplir del soñador que imagina más allá de lo posible. Un fondo redondo y etéreo que puede ser un mundo desconocido al que llamamos la luna, representa el soporte de plata y fantasía de este soñador sobre el celuloide o la pantalla en que se refleja; así nace la simple estrategia de darse permiso a soñar sin límites y que estos sueños puedan ser vistos en el espejo de la luna llena, que es la pantalla de cualquier tecnología actual. Una estrategia simple y una premisa soñadora son la mezcla mágica que mueve mundos y artistas a construir sueños reales. Hace cinco años no era más que una idea y hoy lo sigue siendo, pero enriquecida

por el corazón y los sentimientos de todos aquellos que han pasado por esta sencilla pero poderosa organización de personas. Aglutinante de montones de cerebros itinerantes y almas talentosas que sin pensarlo y a veces sólo sintiéndolo, mueven solamente hacia adelante los procesos necesarios para proyectar éstos y todos sus sueños a los demás.

Basados en premisas y estructuras de empresas cinematográficas más europeas que americanas, el cuerpo de El Angel Producciones es más parecido al fuego que a la tierra, en el sentido que crece inmensamente o espera dentro de las brasas hasta que las buenas ideas dan motivo a los grandes sentimientos que hacen transportar lo soñado a lo filmado, una telaraña de especialistas que se abrazan o se alejan por instantes para crear una fortaleza flexible que no permita el resquebrajamiento de su forma, que, como el fuego, más que la tierra, es ilusoriamente inexistente para el que sólo sabe ver con los ojos y no con la emoción de los que vivimos del calor que emana la energía del corazón.

Como empresa que produce material audiovisual, actualmente se encuentra interesada en producir un material que recopile el proceso de creación de un Fotocómic, el primer Fotocómic en Guatemala, como parte del aporte que se desea hacer a las artes visuales del país.

2.2 grupo objetivo

El grupo objetivo que se pretende abarcar con la publicación del documento, es bastante amplio, ya que, por ser un trabajo que se difundirá en principio a través de Internet, estará a la disposición de muchas personas alrededor del mundo, incluso personas que no manejen el mismo idioma, por los alcances que tienen los motores de búsqueda más importantes del medio. Sin embargo, se plantea, en principio, que dicho grupo objetivo llene la mayoría de los rasgos distintivos que se describen a continuación:

Hombres y mujeres de habla hispana, diseñadores gráficos, estudiantes de diseño gráfico involucrados en la actividad intelectual, técnica y creativa que no se limita a la producción de imágenes sino que conjugan el análisis, la organización y los métodos de presentación de soluciones visuales a los problemas de comunicación en el marco del intercambio cultural, económico y/o social. Artistas,

profesionales, personas interesadas en el tema, observadoras de su entorno, mayores de 18 años, con un alto interés y gusto por las nuevas tendencias de comunicación visual y productos innovadores de diseño.

Dichas personas deben ser de un nivel socioeconómico medio y alto que les permite o ha permitido desarrollarse en alguna carrera universitaria afín a la creatividad y producciones gráficas o audiovisuales, altamente relacionados con la utilización de tecnología para realizar su trabajo, con acceso a conexión a Internet, por lo menos, vía telefónica y de preferencia deben contar con una conexión de alta velocidad.

De una amplia cultura, producto de sus estudios, de su alto nivel investigativo, de su afán de autoformación y de su hábito de una lectura constante. Dichas personas son propositivas, críticas, creativas, con alto sentido estético, meticulosas, dinámicas, entusiastas, analíticas, con un alto sentido de organización para el trabajo y además, participativas.

Se hace énfasis en que, por el tipo de medio en el que estará disponible en principio, el grupo objetivo es muy amplio y variado.

capítulo III

3.1 conceptos fundamentales

De acuerdo al tema del proyecto, algunos de los principales conceptos que se deben conocer previamente son los que se mencionan a continuación.

3.1.1 géneros en los que se basa el fotocómico

Según la información encontrada en <http://www.gestialba.com/public/artistico/artiscasc01.htm> (2005) se definen los siguientes conceptos:

3.1.1.1 cómic

También se le ha denominado historieta. Es una historia desarrollada en un conjunto de viñetas que narra determinadas aventuras, escenificándolas con un lenguaje próximo al cinematográfico, suele publicarse en la prensa en forma de tiras seriadas o como revistas, en España también se le conoce como tebeo. Nació en Estados Unidos a finales del siglo XIX.

Además, Brenda Penados (2002:52) indica que el humor no es un elemento definitorio en estas publicaciones pues el medio se ocupa de asuntos tan variados como pueda hacerlo la literatura o el cine... y sigue diciendo... "las secuencias de un cómic varían desde una sola hilera, habitualmente horizontal, de un diario, la tira cómica, a las composiciones más complejas de viñetas de muchas páginas en lo que a veces se conoce por novelas gráficas."

Siguiendo con las definiciones encontradas en <http://www.gestialba.com/public/artistico/artiscasc01.htm>, encontramos

3.1.1.2 cómix

Es un tipo de cómic producido con planteamientos y lenguaje contraculturales o underground. Se le relaciona íntimamente con el movimiento rock y el cine independiente. Sus características básicas son una gran libertad, un claro gusto por todo lo prohibido por el sistema: política, sexo, etc. Una gran violencia de lenguaje formal y de contenido.

3.1.1.3 fotonovela

Tipo de historia que se desarrolla a través de un conjunto de fotografías secuenciales donde se narran las acciones de los personajes, al igual que el cómic, el lenguaje con el que escenifican es muy cercano al lenguaje cinematográfico. Se publican como revistas cuyo formato y número de páginas varía de acuerdo al gusto y capacidad de reproducción de las casas editoriales.

3.1.2 principales elementos de los cómics y fotonovelas

Kurt Busiek (1988) menciona que los siguientes son algunos de los elementos distintivos de los cómics:

3.1.2.1 globos

Los globos son el recurso que se utiliza tanto en el cómic como en la fotonovela para indicar el diálogo entre los personajes, lo que en prosa se escribiría "ella dice" o "él dice" se consigue en estas publicaciones con las pequeñas flechas que apuntan hacia el personaje que habla. Existen algunas variantes de globos, así:

globos de pensamiento: en lugar de flecha que apunta al personaje se utiliza regularmente una serie de círculos pequeños.

gritos o globos explotados: globos con líneas quebradas en lugar de un óvalo de línea continua indica un grito intenso, también son llamados "globos explotados".

susurros: son como los globos normales, excepto que el globo está marcado con línea punteada en lugar de continua. Indican que quien habla está susurrando.

transmisión electrónica: globos que provienen de teléfonos, radios, televisiones, grabadoras o cualquier cosa por el estilo tienen un globo con una flecha con líneas quebradas. Permite que el lector sepa que no es habla normal sino transmitida o reproducida electrónicamente.

3.1.2.2 cuadros de texto

Los cuadros son las cajas rectangulares con palabras dentro. Se usan para narrar de modo similar al de la narración en prosa y sirven para establecer información no visual. Indican que hay una especie de "voz en off" desde fuera del diálogo entre los personajes.

Kurt Busiek (1988) también hace mención de rasgos distintivos de la tipografía cuando se utiliza para Fotocómics, así:

3.1.2.3 tipografía utilizada

El tipo de letra estándar en los cómics y fotonovelas es la mayúscula, regularmente la que se conoce con el nombre Comic Sans.

Negrilla o bold: en casi todos los cómics hay algunas palabras en negrilla. Ésta se usa normalmente para indicar ritmos al hablar; qué palabras se acentúan en el habla o narración. No hay reglas estrictas para su uso.

Cursiva: la cursiva se utiliza en lugares donde la negrilla no sería apropiada. Las palabras y frases en lenguaje extranjero normalmente se rotulan en cursiva.

Letra pequeña: se utiliza cuando algo es dicho en voz baja o débil.

Letra grande: se utiliza para enfatizar cuando alguien está gritando.

3.1.3 colores

El primer fotocómico guatemalteco ha sido propuesto en blanco y negro; debido a dicha peculiaridad se anotan algunos detalles de la semiótica del color de dichos colores.

En el sitio de Internet <http://www.fotonostra.com/grafico/psicologiacolor.htm>, se encuentra la siguiente descripción de la connotación de los colores utilizados en el tema del proyecto:

Color Blanco: Es el que mayor sensibilidad posee frente a la luz. Es la suma o síntesis de todos los colores, y el símbolo de lo absoluto, de la unidad y de la inocencia, significa paz o rendición. Mezclado con cualquier color reduce su croma y cambia sus potencias psíquicas; la del blanco es siempre positiva y afirmativa. Los cuerpos blancos nos dan la idea de pureza y modestia. El blanco crea una impresión luminosa de vacío positivo, infinito.

Color Negro: Símbolo del error, del mal, el misterio y en ocasiones simboliza algo impuro y maligno. Es la muerte, es la ausencia del color. También transmite nobleza y elegancia.

Color gris: Es el centro de todo ya que se encuentra entre la transición entre el blanco y el negro, y es el producto de la mezcla de ambos. Simboliza neutralidad, indecisión y ausencia de energía. Muchas veces también expresa tristeza, duda y melancolía. El color gris es una fusión de alegrías y penas, del bien y del mal. Da la impresión de frialdad metálica, pero también da sensación de brillantez, lujo y elegancia.

Y continúa mencionándose en dicha página,

"...en distintos ámbitos de lo visual contemporáneo la expresión en blanco y negro se ha reactualizado. La fotografía artística, lo mismo que la publicidad, se aferra persistentemente al blanco y negro y el cine introduce con frecuencia la misma técnica en específicas secuencias fílmicas, particularmente en aquellas que tienen que ver con el pasado narrativo, con las situaciones humanas límites, cercanas a la muerte. Finalmente, en el proceso de reactualización del blanco y negro, en medio del avasallante mundo del color, es importante determinar los nuevos sentidos que esa estructura cromática tiene, a fin de comprender mejor no sólo los significados, sino también los procesos de significación de la cultura contemporánea."

3.1.4 caricatura en Guatemala

Brenda Penados (2002:54) hace mención acerca de los orígenes de la caricatura en Guatemala, diciendo que:

"dichos orígenes documentados como tal, aparecen hasta mediados del siglo XIX en las publicaciones periódicas que se produjeron en la época del General Manuel Lisandro Barillas, para seguir con los personajes de Francisco Lainfiesta y José María Reyna Barrios.

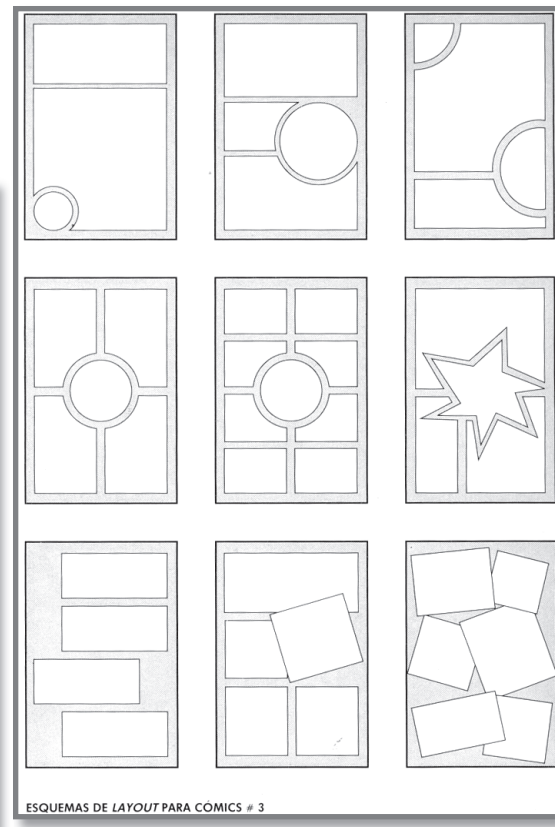
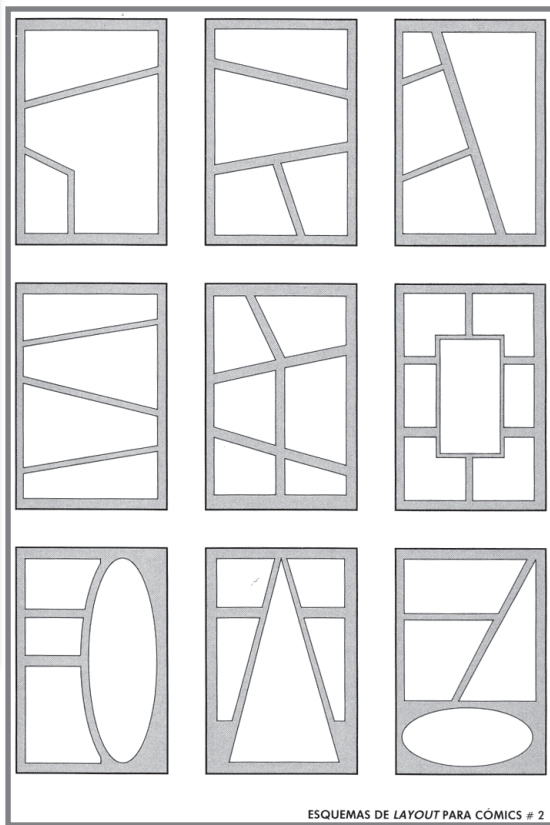
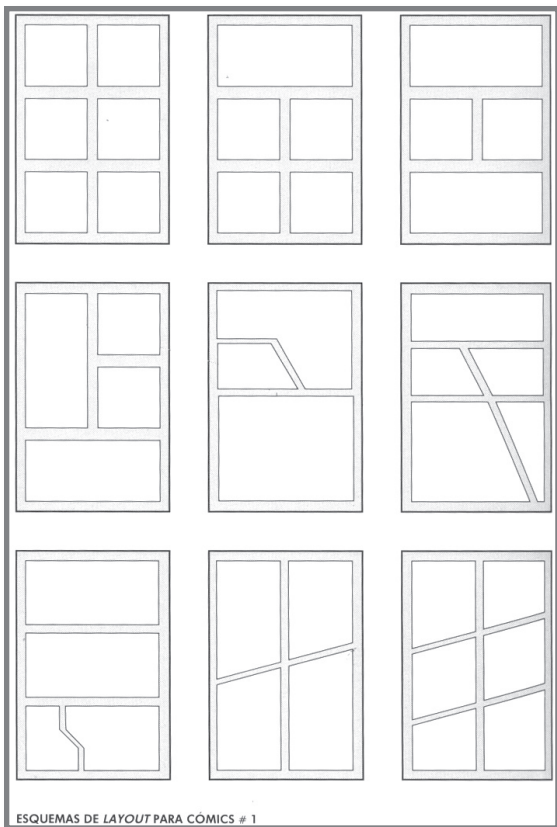
Se torna preciso anotar que la caricatura en Guatemala surgió en el ámbito político como una crítica que rayaba en la burla e irreverencia hacia los personajes de la época, así encontramos desde la clásica viñeta del Muñequito Del Imparcial hasta la ya conocida viñeta de Fo publicada en la actualidad en Prensa Libre.:

3.1.5 referencias de layouts de cómics y globos de texto

Leonard Koren y R. Wippo Meckler (1997:48-53) proponen algunos esquemas de layouts para cómics y globos de texto, los cuales han sido utilizados para la creación del primer Fotocómic guatemalteco.

... referencias de layouts de cómics y globos de texto

Leonard Koren y R. Wippo Meckler (1997:48-53)

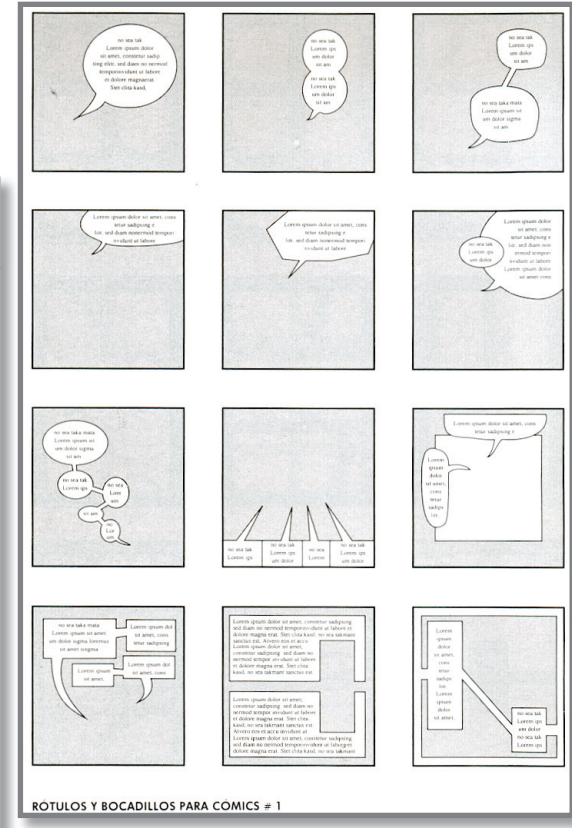
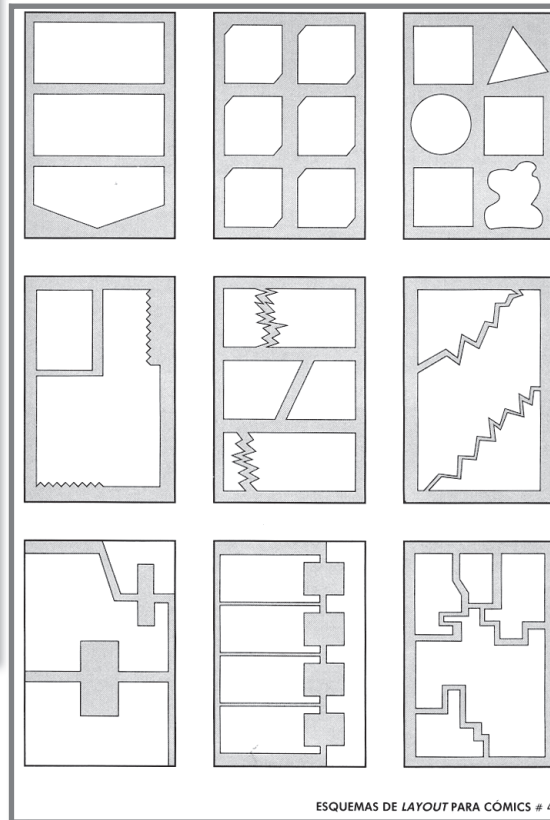
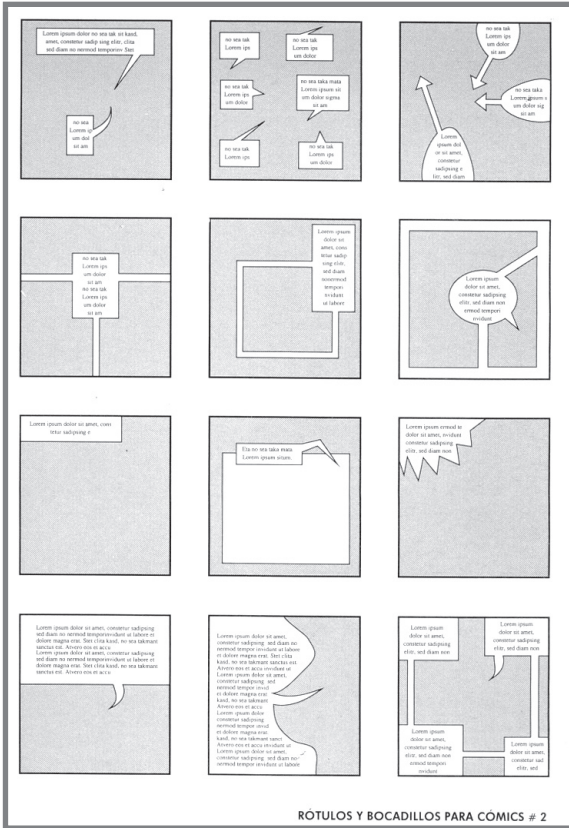


una historia contada cuadro a cuadro...

DALILA VE CON ASCO EL CADAVER
LE VACÍA LA TOLBA Y SALE DE ALLÍ...

... referencias de layouts de cómics y globos de texto

Leonard Koren y R. Wippo Meckler (1997:48-53)



NECESITO TU
DULCE, ESTOY PAS
UNA DEPRES
TERRIBL

EL TIPO SE SONROJA
Y PIDE DISCULPAS CON

TER
D
ER

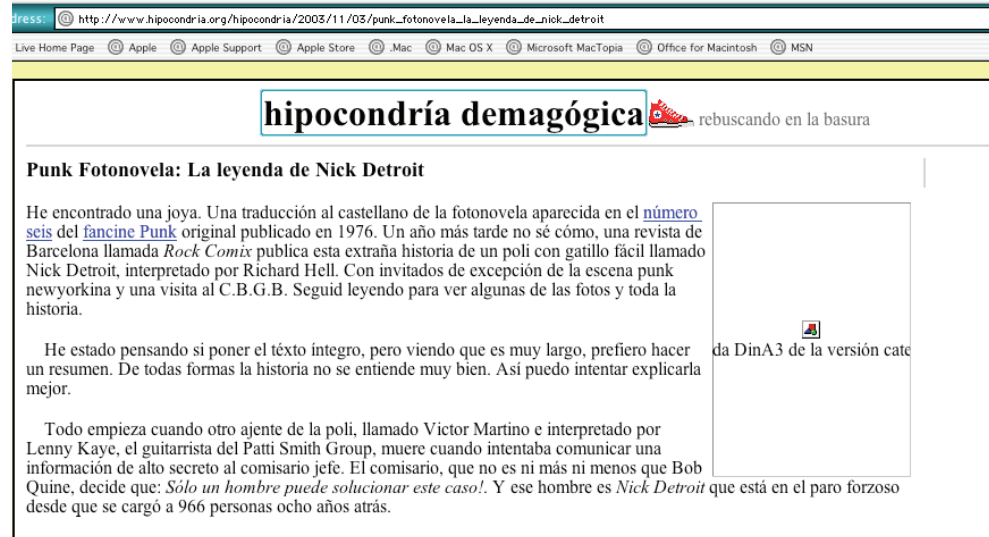
LUZA LOS BR

LO TUYO
ERA ARTE

3.1.6 referencias encontradas en Internet de algunos fotocómics

NECESITO TU
DULCE, ESTOY PAS
UNA DEPRES
TERRIBL

EL TIPO SE SONROJA
Y PIDE DISCULPAS CON



http://www.hipocondria.org/hipocondria/2003/11/03/punk_fotonovela_la_leyenda_de_nick_detroit

Live Home Page Apple Apple Support Apple Store .Mac Mac OS X Microsoft MacTopia Office for Macintosh MSN


hipocondría demagógica rebuscando en la basura

Punk Fotonovela: La leyenda de Nick Detroit

He encontrado una joya. Una traducción al castellano de la fotonovela aparecida en el [número seis](#) del [fancine Punk](#) original publicado en 1976. Un año más tarde no sé cómo, una revista de Barcelona llamada *Rock Comix* publica esta extraña historia de un poli con gatillo fácil llamado Nick Detroit, interpretado por Richard Hell. Con invitados de excepción de la escena punk newyorkina y una visita al C.B.G.B. Seguid leyendo para ver algunas de las fotos y toda la historia.

He estado pensando si poner el texto íntegro, pero viendo que es muy largo, prefiero hacer un resumen. De todas formas la historia no se entiende muy bien. Así puedo intentar explicarla mejor.

Todo empieza cuando otro agente de la poli, llamado Victor Martino e interpretado por Lenny Kaye, el guitarrista del Patti Smith Group, muere cuando intentaba comunicar una información de alto secreto al comisario jefe. El comisario, que no es ni más ni menos que Bob Quine, decide que: *Sólo un hombre puede solucionar este caso!*. Y ese hombre es *Nick Detroit* que está en el paro forzoso desde que se cargó a 966 personas ocho años atrás.



http://www.hipocondria.org/hipocondria/2003/11/03/punk_fotonovela_la_leyenda_de_nick_detroit

Live Home Page Apple Apple Support Apple Store .Mac Mac OS X Microsoft MacTopia Office for Macintosh MSN

Nick Detroit y su inseparable amigo Norris

Nick y su inseparable compañero Norris McJilipollas (buena traducción) quedan con el jefe en un salón recreativo. Éste les cuenta que desde hace un tiempo sus agentes están muriendo sin móviles aparentes. Como ejemplo podemos ver fotos de como Tina Weymouth y Chris Frantz de los Talking Heads se cargan a un poli interpretado por David Byrne en una barbería. Nick se hace cargo del caso después de cobrar 25.000\$ por adelantado.



Nick va al CBGB a buscar a los del M.O.B.

Creyendo que se trata de una banda llamada M.O.B. (en inglés *mob* significa algo así como pandilla), van a un conocido club, que es el famoso CBGB. Sólo que esta vez está lleno de punks intentando parecer gente rica, entre los que está Jimmy Destry de Blondie. A la salida pillan por banda a Marvin *el cebolla* y después de pegarle un rato (con onomatopeyas a lo


una historia contada cuadro a cuadro...

...referencias encontradas en Internet de algunos fotocómics

Address: http://www.orionspace.de/ven/fde/pub/larsens_planet/fotoromane.htm

Live Home Page Apple Apple Support Apple Store Mac Mac OS X Microsoft MacTopia Office for Macintosh MSN

Traumschiff ORION (aus TipTop 63, 1967)



Starlight Info:
 Roman-Bilder: **Robert Eppink**;
 farbiges Super Tip-Top - Cover: **Marco J. Meyer**
 Fix & Foxl 57: **Jürgen Butschkau**

www.orionspace.de, Starlight Casino
 ist eine **nicht-kommerzielle** Privatseite; [Info's hier](#)

Alle Angaben, insbesondere Veranstaltungstermine
 und -Infos, Merchandising-Artikel usw. **ohne Gewähr!**

Nächste Sektoren:
 << zurück vor >>
 Shopping-Planet
 Postkarten <<
 Fotoromane
 ORION-Quartett >>
 << zurück vor >>

Reisetipps erwünscht?
[SiteMap](#) / [Inhalt](#)

Kontakt: [E-Mail](#)
[Forum](#) / [Gästebuch](#)
[FROGs](#) / [Newsletter](#)


una historia contada cuadro a cuadro...

Address: http://www.hipocondria.org/hipocondria/2003/11/03/punk_fotonovela_la_leyenda_de_nick_detroit

Live Home Page Apple Apple Support Apple Store Mac Mac OS X Microsoft MacTopia Office for Macintosh MSN

Batman: Thunk! Bup!), Marvin les consigue una cita con el mafioso jefe Tony la rosa, que es el famoso cantante de los New York Dolls David Johansen, más famoso todavía en los ochenta por crear su alter-ego Buster Pointdexter, pero eso ya es otra historia (que prometo contar en otro momento).

Tony se cabrea y manda a sus matones a acabar con Nick Detroit. Pero Nick se los carga a todos. Mientras tanto un misterioso enmascarado con una cruz gamada en la cabeza acribilla a Tony el mafioso. Nick va a la casa a buscar pistas y encuentra a una chica que manifiesta su alegría por la muerte del mafioso porque: *Odio a los hombres! Son todos malos!*. La policía llega a la casa y se enfada con Nick por matar a tanta gente.




el enmascarado feminista nazi mata al pobre Buster Pointdexter

Por la noche, la chica intenta matar a Nick, pero éste le da un golpe en sueños. Mientras la prensa se ensaña con la brutal justicia de Nick, él está en el laboratorio de la policía donde un científico interpretado por Terry Ork que tocó en los primeros Television, le da la pista de una lavandería japonesa.

En la lavandería, un grupo de chicas llamadas las *nazis sagazes* (creo que está mal traducido, porque el original es nazi dykes, osea lesbianas nazis), según el texto (*fuertemente esclavizadas por el sadomasoquismo*), lo secuestran y le explican sus planes para dominar el mundo. Su líder, el general jorge, la tortillera (general gorge the dike) le explica su proyecto monstruo Godzilla y su intención de tirarle a los tiburones de la bahía.

Address: http://www.hipocondria.org/hipocondria/2003/11/03/punk_fotonovela_la_leyenda_de_nick_detroit

Live Home Page Apple Apple Support Apple Store Mac Mac OS X Microsoft MacTopia Office for Macintosh MSN



las lesbianas tienen muchos planes

El chiquito Norris salva a Nick de un puñetazo directo a la teniente Debbie (sí, es Debbie Harry, no se la ve mucho, jo con lo buena que estaba...). Nick se carga a todas las fascistas feministas y también a la chica que encontró.

Tras recibir la felicitación del jefe de policía, su amigo Norris McJilipollas le dice a Nick: *Oye Nick! Ahora ya tienes 999 personas liquidadas. Que tío! Di, puedes darme la pasta que me toca?*. Pero Nick responde *Aún me falta uno para el millar!*, se carga a su amigo y se va a un bar a tomar un whisky.

DALILA VE CON ASCO EL CADAVER
 LE VACÍA LA TOLBA Y SALE DE ALLÍ...

LO TUYO
 ERA ARTE

...referencias encontradas en Internet de algunos fotocómicos

NECESITO TU
DULCE, ESTOY PAS
UNA DEPRES
TERRIBL

EL TIPO SE SONROJA
Y PIDE DISCULPAS CON

En <http://jesu.de/planetcleaning/> se encontró la siguiente propuesta:



una historia contada cuadro a cuadro...

DALILA VE CON ASCO EL CADAVER
LE VACÍA LA TOLBA Y SALE DE ALLÍ...

NECESITO TU
DULCE, ESTOY PAS
UNA DEPRES
TERRIBL

EL TIPO SE SONROJA
Y PIDE DISCULPAS CON

En la siguiente dirección <http://www.publicasonline.com/rrpp/noticia3811.php> se encuentra una de las pocas referencias que se hace a alguna publicación bajo el nombre "fotocómic":

"Los cómics llegan al celular - ¡gratis!

Enviado el Martes, 08 febrero 2005 a las 17:39:17 por administrador_01 Mediatica informa:

"By Cycle comercializó e implementó el primer "Fotocómic" para celulares de la Argentina lanzado por Personal y producido por Endemol...

Por primera vez en la Argentina, una historia de suspenso, acción y romance se trasmite como un CÓMIC a través MMS en los celulares y los usuarios tienen la posibilidad de interactuar, en determinados puntos de la trama, modificando detalles de la historia, según su preferencia.

Desde el 14 de febrero y por 4 meses, los clientes de Personal que se suscriban (mediante un MMS al número 667), recibirán en forma gratuita, vía MMS, un capítulo diario (de cinco cuadros y un texto explicativo) de la historia denominada DJ Tess, producida por Endemol.

By Cycle es la compañía que comercializó e implementó "FOTOCÓMIC", convirtiéndose en la primer empresa Argentina de Mobiletainment que lanza este tipo de producto, que sólo se transmitió anteriormente en Inglaterra, a través de UK Telecom y en España, a través de Telefónica Móviles.

"Fuimos pioneros en desarrollar acciones que fomenten el uso del SMS en la Argentina y ahora repetimos nuestra misión con el MMS. El objetivo es que los usuarios se familiaricen y disfruten de estas nuevas herramientas que ofrecen los celulares", comentó Alejandro Sas, Director General de By Cycle."

NECESITO TU
DULCE, ESTOY PAS
UNA DEPRES
TERRIBL

EL TIPO SE SONROJA
Y PIDE DISCULPAS CON

3.2 conceptos de diseño

Para la elaboración de la propuesta gráfica donde se documente la creación del primer fotocómic en Guatemala, se han planteado los siguientes conceptos básicos de diseño.

3.2.1 composición

Para Alan Swan (1990:15) "La composición es la disposición de elementos diversos para expresar decorativamente una sensación. Para crear un todo satisfactorio que presente un equilibrio, un peso y una colocación perfecta de los elementos...otros aspectos de la composición que deben tomarse en consideración son el equilibrio de color dentro del área de diseño y la profundidad que puede introducirse para dar al diseño en su conjunto una tridimensionalidad interesante."

3.2.2 color

En el sitio de Internet <http://www.fotonostra.com/grafico/lenguajecolor.htm> se hace una breve descripción de las propiedades denotativas y connotativas del color, así:

El color un elemento expresivo

El color en su campo gráfico, tiene varias aplicaciones clasificándose en: color denotativo y el color connotativo.

El color denotativo

El color es denotativo cuando se utiliza como representación de la figura, u otro elemento, es decir, incorporado a las imágenes reales de la fotografía o la ilustración. Podemos distinguir tres categorías

de color denotativo: Icónico, saturado y fantasioso, aunque siempre reconociendo la iconicidad de la forma que se presenta.

Color icónico: Definimos un color icónico a la expresividad cromática como función de aceleración identificadora: la tierra es marrón, la cereza es roja y el cielo es azul. El color es un elemento fundamental de la imagen realista ya que la forma incolora aporta poca información en el desciframiento inmediato de las imágenes. La adición de un color natural acentúa el efecto de realidad, permitiendo que la identificación del objeto o figura representada sea más rápida. Por lo tanto el color ejerce una función de realismo que se superpone a la forma de las cosas: una manzana será más real si se reproduce o plasma en su color natural.

Color saturado: Es un color alterado o manipulado en su estado natural y real. Más brillante, es un color más denso, más puro y luminoso. El color saturado nace de conseguir una exageración de los colores y captar la atención con éstas. El entorno resulta más atractivo alterando el color; de esta forma, el cine, la fotografía, la ilustración, carteles, etc, obedecen a una representación gráfica cromática exagerada que crea euforia colorista.

Color fantasioso: La fantasía y manipulación, nace como nueva forma expresiva, por ejemplo, las imágenes coloreadas a mano en las que no se altera su forma, pero sí el color. De tal manera se crea un ambigüedad entre la imagen o fotografía representada y el color expresivo que se le aplica, creando así una fantasía, que respeta las formas pero altera el color natural.

El color connotativo

La connotación es la acción de factores no descriptivos, sino psicológicos, simbólicos o estéticos que hacen suscitar un cierto ambiente y corresponden a amplias subjetividades. Es un elemento estético que afecta a las sutilezas perceptivas de la sensibilidad.

El color azul: Simboliza, la profundidad inmaterial y del frío. La sensación de placidez que provoca el azul es distinta al de la calma o el reposo terrestres, propios del verde. Se lo asocia con los introvertidos o personalidades reconcentradas o de vida interior profunda y está vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas. Es el color del infinito, de los sueños y de lo maravilloso, y simboliza la sabiduría, amistad, fidelidad, serenidad, sosiego, verdad eterna e inmortalidad. También significa descanso.

Mezclado con blanco es pureza, fe, y cielo, y mezclado con negro, desesperación, fanatismo e intolerancia. No fatiga los ojos en grandes extensiones.

Contraste

Lee Martínez (1991) menciona que:

"el efecto de contraste entre dos colores se produce cuando se crea una reacción de choque más o menos violenta, pero que nos es agradable y no lastima el ojo humano. El blanco y el negro, uno junto al otro provoca una reacción fuerte y crean un encuentro de oposición, sin embargo, este mismo choque encierra un gran dinamismo, y al mismo tiempo una contradicción que produce un equilibrio, que siempre se mantiene activo. El blanco y el negro en oposición y sin predominio uno del otro, deben estar creando constantemente su equilibrio para que ninguno prodomine sobre el otro. Actividad y dinamismo caracterizan al contraste."

3.2.3 tipografía

Según Alan Swan (1990:35), la tipografía juega un papel fundamental en la presentación de cualquier material escrito, por lo tanto, el estudio de la tipografía debe realizarse con sumo cuidado para que el mensaje que se desea transmitir sea percibido adecuadamente y de forma agradable, "En el momento de elegir los tipos adecuado para un diseño hay que establecer cuidadosamente la imagen que deseamos transmitir a través de los tipos; haciendo una selección adecuada, estamos garantizando que el receptor de nuestro mensaje lo capte apropiadamente y reaccione ante él de la manera que se espera"

3.2.4 publicaciones electrónicas

En el sitio de Internet www.red.es/glosario/glosariop.html se encuentra la siguiente definición: "Método para distribuir cualquier tipo de publicación a través de medios digitales, CD-ROM e Internet fundamentalmente."

También en www.uh.cu/facultades/fcom/portal/interes_glosa_terminos.htm, se encuentra: "publicación de texto, imágenes, sonido, etc., en soporte electrónico"

capítulo IV

4.1

concepto creativo

4.1.2 buscando el concepto creativo

Para llegar al concepto creativo se utilizó la técnica de la Lluvia de Ideas. A continuación se enumeran algunas de las opciones que surgieron:

- Dejar huella de una creación
- Abrir el camino para un nuevo género
- Un nuevo género documentado
- Documentar un nuevo género
- Documentando una nueva propuesta
- Una nueva forma de expresarse
- Documentando un nuevo género
- Un nuevo género por documentar
- La historia de la creación de un nuevo género
- La historia de un nuevo género
- Contando una historia

Contando la historia de una creación

Historia de una creación

Que no se olvide la primera vez

El primero de muchos más...

La historia del primero

La primer historia

La historia del número uno

La historia del comienzo de una serie de muchos

Yo soy el primero

Yo fui el primero, mi historia

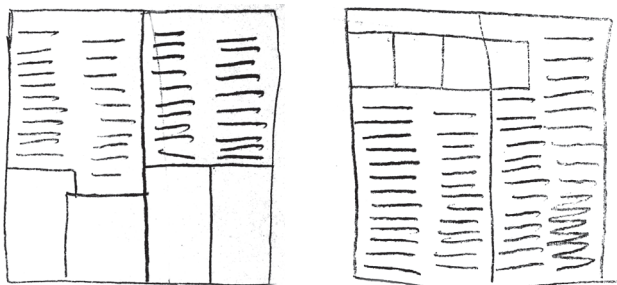
4.1.3 concepto creativo:

Contando la historia del primero

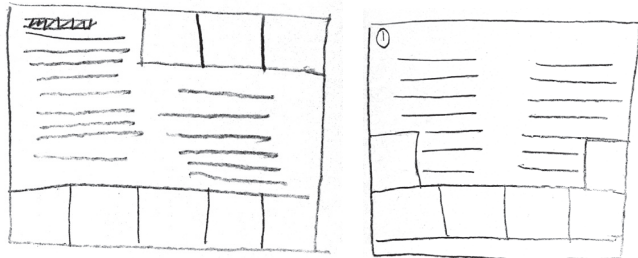
Se considera que es la esencia misma del proyecto, ya que se da a conocer la historia de la creación del primer fotocómic en Guatemala. Las palabras claves que predominaron en toda la lluvia de ideas fueron: historia, primero, contar y creación, sin embargo se omitió "creación" porque estaba tácitamente sugerida en la frase, si es la historia del primero, definitivamente se está refiriendo a algo que no existía antes.

4.1 proceso de bocetaje

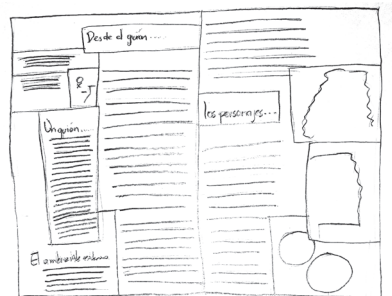
(figura 1)



(figura 2)



(figura 3)



una historia contada cuadro a cuadro...

Se proponen dos formatos para utilizar, uno vertical y otro horizontal, cuyas dimensiones se plantean de 7" x 10" para el vertical (figura 1) y 8.5" x 8.5" para el horizontal (figura 2), en donde se empiezan a hacer los primeros trazos, que representan la distribución de texto, títulos e imágenes. Se empieza a distribuir las columnas de texto: para el formato horizontal se plantea una sola columna, mientras que para el vertical, dos. Se empieza también a establecer la jerarquía entre imágenes y texto, para que ambos elementos tengan un peso visual armonioso y atractivo.

Se elaboran sketches al tamaño para evaluar la manejabilidad de la publicación. Se replantea la distribución de las columnas de texto dejando la opción vertical con una sola (figura 3) y la horizontal con dos (figura 4), también se estudia la distribución de los subtítulos del texto; se empieza a plantear la distribución de las imágenes, el tipo de encuadre y se estudia la posibilidad de jugar con diferentes tamaños y superposición para lograr más dinamismo.

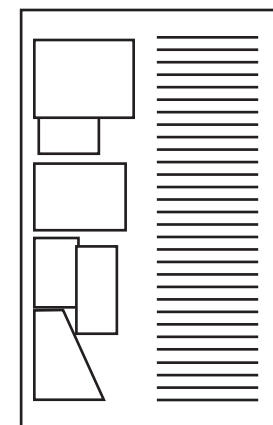
Se determina que se utilizará la opción vertical ya que es más versátil en su manejo y aprovechamiento del espacio (figura 5). Además, por el rendimiento de papel a la hora de su reproducción litográfica, es el que mejor se adapta.

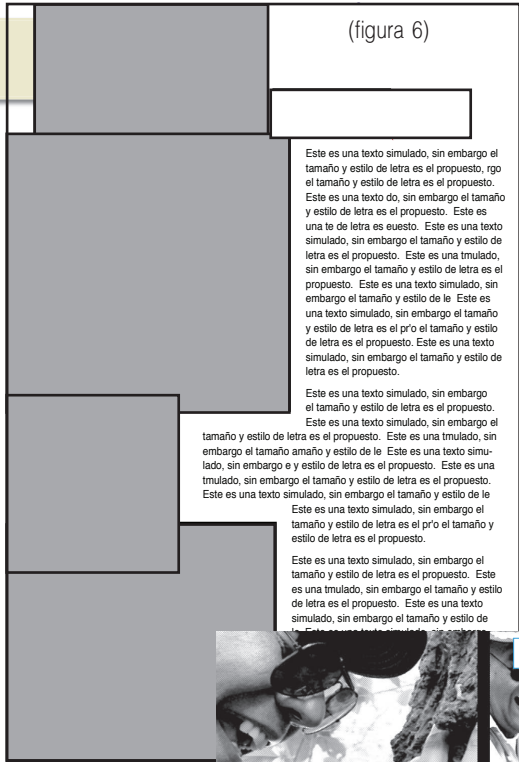
El tamaño del formato es similar al que se utiliza en la publicación de los cómics, es un formato que cerrado es de 6.75" x 9.75" para guardar armonía con el tema. Se utiliza el recurso de colocar las imágenes entre recuadros que simulan la diagramación del fotocómic. La distribución del texto está hacia el lado interior de la publicación y fluye alrededor de los

(figura 4)



(figura 5)



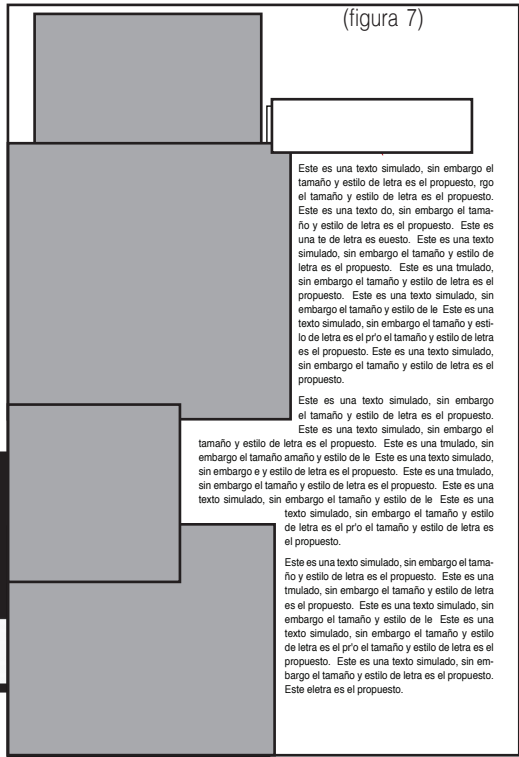


(figura 6)

recuadros de las imágenes respetando un margen de aproximadamente 1/4", ya que es un margen que delimita bien los espacios visuales de imagen y texto. (figura 6)

El texto se diagrama en una sola columna justificada a la izquierda pero fluyendo alrededor de las imágenes, para que su lectura sea dinámica y atractiva; también se evalúa la opción de justificar el texto totalmente. (figura 7)

Se plantea otra opción de color, y se maneja la página entera con fondo negro y diferentes tamaños para las fotos (figura 8). Para la justificación del texto se hace la misma evaluación que en la opción anterior.



(figura 7)

Se evalúa la posibilidad de colocar algunas fotografías al tamaño de la página para lograr más impacto visual y romper la estructura formal de la retícula, que se está generando en las imágenes. (figura 9)



(figura 8)

(figura 9)

una historia contada cuadro a cuadro...

MOON
BEL
pendien
temala
5
FOR
AYOA
ALQUIER
BARCO
MUJER
VAYA...
GUZA LOS BRAZ
BACADA

PROTAGONI
MARIA MERCEDES
JULIO CESAR A

EN ENORME Y PELUDO
ESTÁ ARRINCONADO EN

NECESITO
DULCE, ESTOY
UNA DI
TER

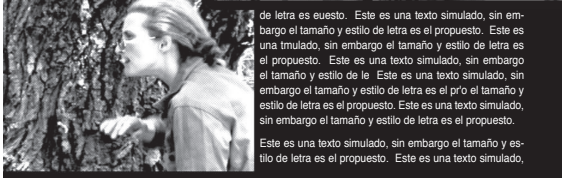
EL TIPO SE SONRO
Y PIDE DISCULPAS



(figura 10)



Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una te



de letra es euesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una tmlado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de le Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el pr'o el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto.

Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado,



una te de letra es euesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una tmlado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de le Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el pr'o el tamaño y estropuesto.

(figura 11)

una historia contada cuadro a cuadro...

Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una te de letra es euesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una tmlado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de le Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el pr'o el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto.

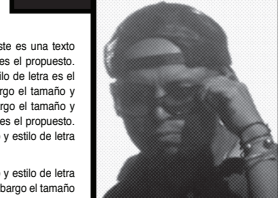
Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una tmlado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de le Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el pr'o el tamaño y estilo de letra es el propuesto.

Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una tmlado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el pr'o el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de le Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el pr'o el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este eiletra es el propuesto.

Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una tmlado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de le Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el pr'o el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de le Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el pr'o el tamaño y este.

una te de letra es euesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una tmlado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de le Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el pr'o el tamaño y estilo de letra es el propuesto.

(figura 12)



una te de letra es euesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una tmlado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de le Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el pr'o el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de le Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el pr'o el tamaño y estilo de letra es el propuesto.

Luego se evalúa la opción de combinar ambas opciones de color, colocando una página con fondo blanco y otra con fondo negro alternándolas selectivamente de acuerdo al balance visual que se tenga de las dos páginas enfrentadas. (figura 10)

La tipografía que se utiliza para el texto es el estilo recto ya que es un estilo dinámico y moderno. Se evalúan tres opciones:

Eras Light, Medium, Demi, Bold, Ultra Futura Itálica, Bold Helvética Narrow Itálica, Bold

Luego se evalúan dos tamaños de letra, 10 y 11.5 puntos para determinar cuál es el más adecuado. Se optó por condensarla un 85% para que sus rasgos se estilizaran más y le dieran más carácter a la tipografía. (figuras 11, 12 y 13)

una te de letra es euesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una tmlado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de le Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el pr'o el tamaño y estilo de letra es el propuesto.

(figura 13)

una te de letra es euesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una tmlado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de le Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el pr'o el tamaño y estilo de letra es el propuesto.

MOON BEL...
 tendien...
 5
 POR MAYO
 Talleco
 ALQUIER...
 CARCO...
 MUJER
 VAYA...
 MUZA LOS BRAZ...
 ESCADA

lo primero:
el argumento

Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto, rgo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto do, sin embargo el tamaño y estilo de letra



(figura 14)

En ambas opciones de diagramación, los títulos de los capítulos se colocan entre recuadros que simulan los recuadros de los textos explicativos de las fotonovelas y los cómics, para lograr que la diagramación tenga un tratamiento de cómic y se perciba así desde el inicio de la lectura del documento. Para que destaquen se utiliza un borde rojo en la parte inferior derecha de cada recuadro con lo cual se logra una anomalía cromática que diferencia el inicio de cada capítulo.

PROTAGONISTA
MARIA MERCEDES
JULIO CESAR A



lo primero:
el argumento

Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto, rgo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto do, sin embargo el tama-

(figura 15)

Se estudia la distribución de las imágenes dentro de las páginas con varias alternativas de ubicación, siempre, como se dijo anteriormente, siguiendo el formato del cómic y se estudian diferentes posiciones para que la publicación no se torne monótona y con una distribución simétrica igual en todas las páginas; para ello se colocan algunas imágenes giradas con diferentes tamaños y encuadros para lograr una jerarquía visual armoniosa y dinámica (figuras 10 y 16); también se empieza a evaluar la posibilidad

UN ENORME PELUDO
ESTÁ ARRINCONADO EN

NECESITO
DULCE, ESTOY
UNA D
TER

EL TIPO SE SONR
Y PIDIE DISCULPAS



lo primero:
el argumento

Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto do, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto.



Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto.



Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto. Este es una texto simulado, sin embargo el tamaño y estilo de letra es el propuesto.



(figura 16)

una historia contada cuadro a cuadro...

MOON
BEL
pendient
canada
5

FOR
MAYOA

Locales
Palleco

ALQUIER
BARCO
MUJER

MAYA...

LUZA LOS BRAZ
CASCADA

PROTAGONISTA
MARIA MERCEDES
JULIO CESAR A

UN ENORME Y PELUDO
ESTÁ ARRINCONADO EN

NECESITO
DULCE, ESTOY
UNA D
TER

EL TIPO SE SONRÍE
Y PIDE DISCULPAS

MOON
BEL
tendient
mada
5

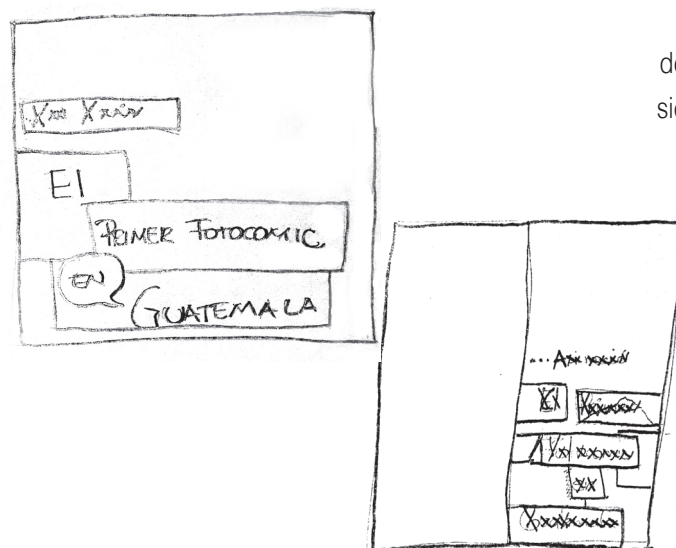
FOR
MAYOA

Loco de
Palleco

ALQUIER
BARCO
MUJER

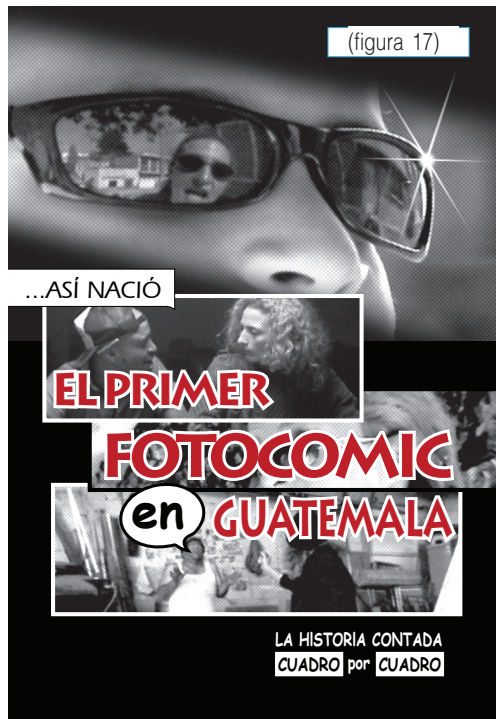
MAYA...

LUZA LOS BRAZ
CASCADA



de insertar globos de texto que hagan más amena la lectura del documento y a la vez el lector se sienta involucrado con los personajes.

Para la portada se boceta en roof una posible distribución de elementos e imágenes y para ello se escogieron fotografías que son muy representativas del fotocómico. Para la primera opción (figura 17) se distribuyen las palabras del titular entre recuadros irregulares que simulan los recuadros de distribución de imágenes de un cómic, el estilo de la tipografía es un estilo recto, sin serifes o remates ya que es un estilo más dinámico y moderno y se plantea todo el texto en mayúsculas que es la característica de la tipografía de los globos de texto del diálogo de los cómics, sin embargo, se evalúa detenidamente la posibilidad de escribir en mayúsculas y minúsculas alguna de las palabras para jugar con la jerarquía y así imprimirle más dinamismo y evitar que visualmente se perciban sólo bloques. Para romper dicha estructura formal se plantea que una de las palabras cortas, en este caso la palabra "en" se coloque dentro de un círculo o globo de texto para lograr un efecto de anomalía de forma.



(figura 17)



(figura 18)

En la segunda opción (figura 18) se utiliza solamente una fotografía principal y una secundaria; a la tipografía del titular se le da un tratamiento de distorsión de tamaño y dirección para hacerlo más dinámico y dentro de un globo de texto se coloca la frase "así se hizo" que liga la portada con el concepto de diseño, para terminar de hacer la relación con un bloque de texto colocado en la esquina inferior izquierda que dice "la historia contada cuadro por cuadro".

La tipografía utilizada para el titular es Lithos Black; se evalúa también si es la que mejor se adapta.

una historia contada cuadro a cuadro...



Debido a que el fotocómic se publica en blanco y negro, se mantiene dicha gama de colores como la predominante, para guardar armonía cromática con el tema. Sin embargo, se estudia la posibilidad de agregarle uno o dos colores extras para hacerlo más impactante a nivel visual. Las opciones de color son azul, rojo (en sus tonalidades normales y un tanto más oscuras) y amarillo. En la segunda opción de la portada se utilizó un color rojo rubí como complemento del blanco y negro de las fotografías; se evalúa si verdaderamente refuerza el concepto de diseño.

En la opción 3 de diseño de portada (figura 19) se omite decir en el titular que es la historia del primer fotocómic en Guatemala, para transmitir el concepto de diseño de mejor manera. Se omite la franja roja sobre la cual caía el titular en la opción anterior y se cambia el tipo de letra por uno cuyos rasgos son más rectos y pesados; además la frase "cuadro por cuadro" se cambia por "cuadro a cuadro" ya que en términos cinematográficos las imágenes se toman "cuadro a cuadro" y no de la manera como se había escrito anteriormente. Después de cambiarla se utiliza como subtítulo para reforzar el concepto de diseño y para que ocupe su posición como parte del primer mensaje del diseño en general.

La tipografía se coloca con un efecto curvo con una distorsión vertical hacia el lado derecho para reforzar el primer mensaje de la portada.

capítulo V

5.1 comprobación de eficacia

Para validar la propuesta gráfica final se procedió a realizar dos encuestas. Se escogieron dos segmentos del grupo objetivo hacia el cual va dirigida la propuesta gráfica. Una de las muestras es la de profesionales en el tema de la comunicación y producción cinematográfica; para ello se escogieron un director de una agencia de relaciones públicas, al director del Centro Cultural Universitario, a un director de una productora de cine, a un productor cinematográfico y a una directora de un medio de comunicación especializado en diseño gráfico. El objetivo de obtener sus comentarios y respuestas fue para conocer la trascendencia que la información contenida en el documento pueda tener en el medio de la comunicación y si la manera en que está presentada los invita a conocer el tema del que se está hablando.

La otra muestra de grupo objetivo estuvo conformada por un grupo de diseñadores gráficos, algunos ya graduados y otros con p^énsum cerrado que actualmente trabajan en estudios independientes y en empresas privadas como directores creativos y visualizadores. Esta muestra del grupo objetivo nos informó si la propuesta gráfica respondía al concepto creativo y si el diseño del documento era funcional y atractivo.

Las características del perfil de los profesionales encuestados son las siguientes:

Profesionales en el área de la comunicación y la producción cinematográfica, hombres y mujeres de entre 30 y 50 años de edad, residentes en la ciudad capital, cuyos ingresos mínimos son de aproximadamente diez mil quetzales mensuales y que ocupan mandos altos en empresas dedicadas al ramo.

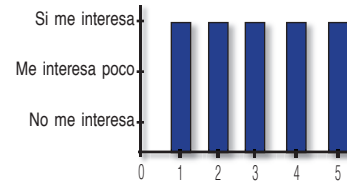
El tipo de instrumento utilizado fue la encuesta de respuesta mixta ya que se utilizaron preguntas cerradas con la opción de hacer un comentario personal. Las primeras tres preguntas de la encuesta, en este caso, fueron de respuesta cerrada, que se complementaron con preguntas de respuesta abierta para enriquecer más la opinión. Las siguientes dos preguntas son de respuesta abierta.

Los resultados se presentan en gráficas de barras y las opiniones se colocan textuales.

A continuación se presentan los resultados con su interpretación:

5.1.1 validación con profesionales

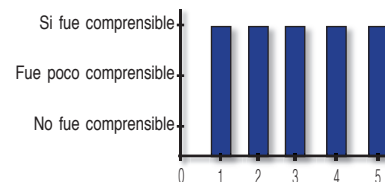
1. La información encontrada en el material le resulta interesante?



¿Por qué?

- Porque es atractiva y con contenidos diferentes e irreverentemente innovadores
- Porque es un concepto nuevo en el gremio gráfico-audiovisual. Utiliza un excelente desarrollo de página de Internet también.
- Porque presenta información novedosa
- Me interesan las alternativas de comunicación gráfica
- Porque es un campo muy novedoso

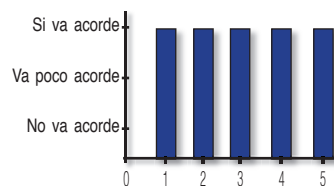
2. ¿Le fue comprensible?



Qué comentario le merece?

- La comprensión de un proyecto tan nuevo y sin antecedentes específicos resulta siempre una aventura enriquecedora. Mas no por eso confusa, está mas bien la propuesta inicial que invita a conocer más sobre el tema planteado. Aunque la diagramación deja muy pocas vías de falsa interpretación. Es muy llamativo.
- La secuencia del documento es lógica, porque posee una trama corta de la mejor forma. Logró atrapar mi atención durante su lectura
- Es sencillo y claro.
- El estilo directo es efectivo para una fácil comprensión, sin importar el contexto.
- La estructura de la información es bastante lógica y el toque ameno que le dan los diálogos de algunos personajes la torna aún más interesante.

3. Considera que el manejo del blanco y negro con algunos detalles rojos en la publicación van acordes el concepto del tema del fotocómic?



¿Por qué?

- El blanco y negro aporta un elemento nostálgico y de recordación inmediata con respecto a los antecedentes y antecesores de este proyecto; es un acierto que conjugado con el rojo lo hace sigloveintiunero y de vanguardia.
- En definitiva, genera un ambiente turbio y misterioso, el cual es fundamental para el concepto del fotocómic. La herramienta de blancos y negros nos transmite frialdad o una realidad que se presenta en el proyecto.

- Da la imagen del fotocómic tradicional pero llama la atención con el rojo en puntos de interés.
- Los temas que se presentan en el videocómic y el fotocómic, así como su contexto, se entienden mejor con esas imágenes oscuras.
- La utilización del blanco y negro en el documento le confieren cierto dramatismo, los detalles rojos atraen la vista y hacen resaltar la jerarquía de los subtítulos sobre el resto de la información.

4. Cree que la información que encuentra en el material viene a enriquecer la historia de la producción gráfica en nuestro medio?

- Por supuesto. Rara vez las ideas estructuradamente innovadoras no aportan al medio en que se realizan. Es casi excluyente.
- Sí, es importante saber y conocer la transmisión de conceptos, herramientas y tecnología que se ha utilizado en el fotocómic. Enriquece más el proyecto en definitiva.
- Sí
- Sí, cualquier propuesta gráfica que intente expresar una crítica a nuestro sistema es bien recibida y si es perdurable en algún medio, mejor aún.
- Claro que sí, creo que Guatemala ha aportado mucho material innovador, desafortunadamente no se tiene registro de ello. Por ello ¡Enhorabuena! por la idea de hacer el fotocómic de esta manera, muy profesional por cierto.

5. Considera que la diagramación e integración de imágenes sitúan al lector en el entorno del tema del fotocómic?

- Cae de su peso, es parte del lenguaje y no podría ser de otra manera.
- Sin duda. La diagramación en conjunto con la fotografía hacen del documento una obra de arte con mucho valor.
- Sí.

- La diagramación le otorga dinamismo a la historia, la hace que viva, que el lector la viva.
- Definitivamente. Hacen un "match" casi instantáneo y los globos con comentarios sarcásticos son un recurso muy bien utilizado.

5.1.2 Interpretación

De acuerdo con los resultados de la validación la propuesta sí cumple con los objetivos formulados para su creación, ya que el documento transmite la información en una manera clara, comprensible, estructurada, lógica y capta la atención durante su lectura, con un estilo efectivo para su comprensión y el toque ameno de los diálogos con los que los personajes intervienen hacen que el lector "viva" la historia. Se considera un documento con información valiosa e innovadora acerca de alternativas de comunicación gráfica.

La información está presentada de manera que cumple con el concepto de diseño y el concepto de la serie que da origen a los fotocómics, lo cual se evidencia en la utilización del blanco y negro logrando hacerla más atractiva con algunos detalles en rojo.

Además, los profesionales consultados opinaron que las ideas innovadoras aportan mucho al medio en que se realizan y que el documento es una buena muestra de la creación de un fotocómic.

5.1.3 validación con diseñadores

Las características del perfil de los diseñadores encuestados son las siguientes:

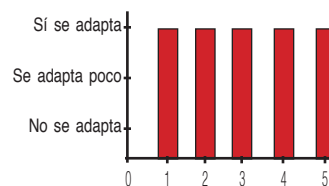
Diseñadores gráficos que se dedican a su profesión, algunos en sus propias empresas y otros en departamentos de diseño, residentes en la ciudad capital cuyos ingresos mínimos son de aproximadamente cuatro mil quetzales mensuales y que son propietarios de estudios de diseño gráfico o bien ocupan mandos medios en empresas dedicadas al ramo.

Las preguntas de la encuesta fueron de respuesta cerrada cuyos resultados se presentan en gráficas de barras.

Estos son los resultados con su interpretación:

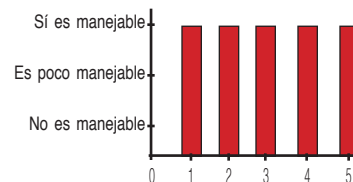
1. Considera que la portada de la publicación se adapta al concepto creativo?

- a Sí se adapta
- b Se adapta poco
- c No se adapta



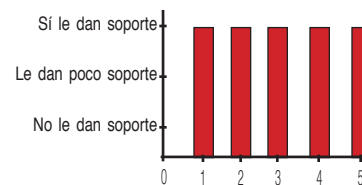
2. El formato de la publicación impresa le es manejable?

- a Sí es manejable
- b Es poco manejable
- c No es manejable



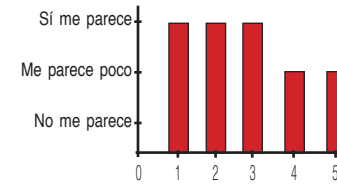
3. Considera que las fotografías le dan soporte gráfico a la información?

- a Sí le dan soporte
- b Le dan poco soporte
- c No le dan soporte



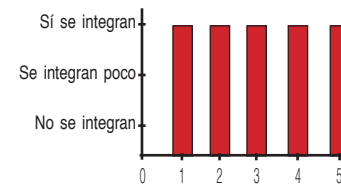
4. La diagramación del material le parece de un estilo moderno?

- a Sí me parece
- b Me parece poco
- c No me parece



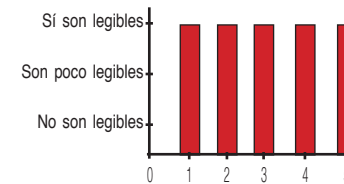
5. Considera que el texto y las imágenes están bien integrados?

- a Sí se integran
- b Se integran poco
- c No se integran



6. El estilo y tamaño de letra son legibles?

- a Sí son legibles
- b Son poco legibles
- c No son legibles



5.1.4 Interpretación

El 100% de la muestra coincidió en que la propuesta gráfica de la portada sí se adapta al concepto creativo, que su formato es manejable y que las fotografías le dan soporte gráfico a la información. También coinciden todos en que la diagramación está bien integrada con las imágenes y que el estilo y tamaño de letra es legible. Un 40% de la muestra indicó que aunque la diagramación le pareció poco moderna era la que mejor se adaptaba a la propuesta, por lo que no se le realizó ningún cambio a la propuesta gráfica final.

5.2 propuesta gráfica final



una historia contada cuadro a cuadro...

PROTAGONISTA
MARIA MERCEDES
JULIO CESAR A

UN ENORME Y PELUDO
ESTÁ ARRINCONADO EN

NECESITO
DULCE, ESTOY
UNA DI
TER

EL TIPO SE SONRO
Y PIDE DISCULPAS



Sweet DALILA
UNA MUJER Ó NEOLIBERAL

una historia contada cuadro a cuadro...

PROTAGONISTA
MARIA MERCEDES
JULIO CESAR A

UN ENORME Y PELUDO
ESTÁ ARRINCONADO EN

NECESITO
DULCE, ESTOY
UNA D
TER

EL TIPO SE SONRO
Y PIDE DISCULPAS



"Sweet Dalila es una parodia de un arquetipo que nos sirve para ridiculizar y denunciar el medio de violencia que se vive en el país en donde pareciera que se están los platos servidos para que sea mas fácil hacer el mal que el bien..."
Mendel Samayoa



ASI QUE
ESA ES LA MISIÓN
QUE EL JEFE ME ENCOMENDÓ,
EN FIN... EN ESTE NEGOCIO SE
APRENDE A AGUANTAR
DE TODO...

Bueno y... ¿Qué es Sweet Dalila? es una película? una novela? o un cómic?

Es un poquito de cada cosa... Es un videocómic.

Es una propuesta de un nuevo género de una serie de cortometrajes, creada por Mendel Samayoa, -el Jefe-, a quien se le ocurrió llamarla videocómic porque utiliza la estructura del cómic para contar en un video de 3 a 5 minutos, un episodio de la protagonista de la serie, Sweet Dalila.

El Jefe nos explica "Sweet Dalila es un videocómic, y a diferencia de los que creen que esto es una especie de filmación de los cuadros del cómic, la simbiosis va más allá; en mi caso, baso el género primordialmente en el guión del cómic. Esa manera que tienen los grandes especialistas de hacerte entrar en la historia de inmediato, sin mayor establecimiento, luego una metátesis -detonante dramático- cambio de situación o un punto de giro casi encima y finalmente una frase o una acción inesperada o esperablemente contundente que cierra en tres tiempos cortos un episodio de un personaje arquetípico."

Tenemos ya una idea acerca de qué trata un videocómic, en palabras de su creador. Ahora les contaremos

una historia contada cuadro a cuadro...



que junto con la idea de producir el videocómic, al Jefe se le ocurrió producir un "fotocómic" que es la versión gráfica de la producción audiovisual.

El fotocómic, es un nombre que surgió de la mezcla de dos palabras, es un cómic



COMO FUE
QUE DIJO EL JEFE?,
A VER SI ME ACUERDO: "...la
comedia también me gusta, siempre y
cuando sea una comedia negra, a mí no
me gustan los chistecitos así como para sólo
reirse, a mí me gusta, más que hacer reír,
hacer pensar y sonreír."
Mendel Samayoa
SONREIR? BAAH...
CON QUE PIENSEN
ME CONFORMO

que utiliza fotos en lugar de ilustraciones y se diferencia de la fotonovela porque la distribución y manejo de los cuadros se hace con base en las tendencias que se utilizan en los cómics, diferentes planos que se manejan por jerarquía de tamaño, formatos asimétricos de encuadre, figuras recortadas y sobreimpuestas sobre cuadros que muestran una escena completa, por mencionar algunas características.

PROTAGONISTA
MARIA MERCEDES
JULIO CESAR A

UN ENORME Y PELUDO
ESTÁ ARRINCONADO EN

NECESITO
DULCE, ESTOY
UNA DI
TER

EL TIPO SE SONRO
Y PIDE DISCULPAS



PARA
MILLONES DE FANÁTICOS
ALREDEDOR DEL MUNDO...
...ESTE ES EL
"MAKING OF"...

...del primer fotocómic creado, produ-
cido y publicado por primera vez en
Guatemala por El Angel de la Luna
Llena -la empresa del Jefe-, basado
en el videocómic "Sweet Dalila"...



Contaremos la historia del desarrollo del proceso que se ha
seguido para trasladar cada episodio del videocómic a imá-
genes "cuadro a cuadro": las imágenes del fotocómic.

Como soporte gráfico de la narración y para contextualizar
al lector con el "ambiente" de la serie, se utilizan algunas de
las fotografías de los diferentes episodios y algunos de los
protagonistas intervienen con comentarios "*pertinentes*" que
apoyan la narración.



una historia contada cuadro a cuadro...

lo primero: el argumento

El argumento es contar la historia, narrarla con un lengua-
je coloquial y ameno. Como si se estuviera contando una
película que se ha visto. Y esta parte del proceso surgió
enteramente de la mente de su creador: Mendel Samayoa,
quien ideó las historias cortas de cada capítulo y luego las
convirtió en el guión.

...y el guión

El guión es desglosar la historia en escenas y en los diálogos de los persona-
jes. Para el fotocómic se utiliza la siguiente estructura de guión:

Sweet Dalila X

EL GUARDABOSQUES

EXT, DIA, BOSQUE

Dalila camina en un bosque fumando su puro, acompañada por un
corpulento guardabosques.

Guardabosques:

- Mira Dalila , un pequeño insecto en el árbol...sabes qué es?

Dalila:

- Un maldito gusano.

El guardabosques se acerca tiernamente al gusano que camina
sobre la corteza de un árbol.

Guardabosques:

- No bebé, es una oruga

Dalila escupe una hebra de tabaco y echa abundante humo.

Guardabosques:

- Una oruga que pronto se convertirá en crisálida, cof, cof...
ehhjm

- Sabes lo que es una crisálida?

Dalila se busca restos de comida con la lengua.

Dalila:

- Es un asqueroso nido de babas secas.



PROTAGONISTA
MARIA MERCEDES
JULIO CESAR A...

UN ENORME Y PELUDO
ESTÁ ARRINCONADO EN

NECESITO
DULCE, ESTOY
UNA DI
TER

EL TIPO SE SONRO
Y PIDE DISCULPAS



El guardabosques como emocionándola por su respuesta le incita a decir la siguiente:

Guardabosques:

- Bueno sí, pero sabemos entonces que pronto... muy pronto se convertirá en...

Dalila:

- En otro maldito insecto y qué?

Como presentador de televisión, señala con ambas manos al gusano que sigue en el árbol.

Guardabosques:

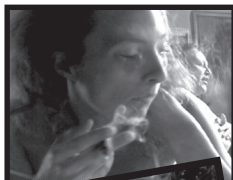
- en una mariposa muñequita... de enormes alas y podrá volar en lugar de arrastrarse.

...

El guión del videocómic es la estructura que sirve de base, en el fotocómic, para los diálogos de los personajes y los cuadros de texto explicativo que contextualizan la historia. Cuando es necesario, se le hacen algunas modificaciones, principalmente, a las partes descriptivas que son las que se convierten en los cuadros de texto del fotocómic; estas modificaciones son básicamente de redacción ya que es necesario describir más detalladamente lo que el lector no ve. Se eliminan también partes que solamente sirven a los actores como indicativos de actuación. Por ejemplo, cuando en el guión que utilizamos de ejemplo anteriormente dice:

"Como presentador de televisión, señala con ambas manos al gusano que sigue en el árbol".

esto es un indicativo de la actitud que debe tener quien interpreta al guardabosques, para efectos del fotocómic esta parte del guión no se incluye porque sería redundar con lo que dice



el texto y lo que nos muestra la imagen, en este caso la imagen es la que lo dice todo.

Un ejemplo de lo que sí se debe colocar es cuando el texto nos describe la escena en donde se está desarrollando la acción; siguiendo con el ejemplo del Guardabosques, el texto explicativo del primer cuadro dice:

"Dalila camina en un bosque fumando su puro, acompañada por un corpulento guardabosques"

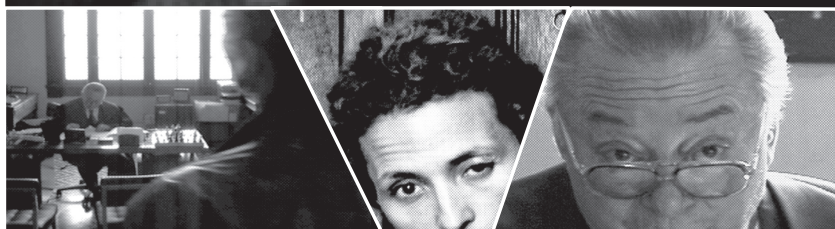
este texto explicativo es importante porque sitúa a Dalila caminando en un bosque, no un parque o una calle con árboles, junto al guardabosques, no junto a un policía o algún otro tipo de vigilante. Con este primer cuadro de texto se sitúa sin mayor preámbulo la escena donde se lleva a cabo la historia del capítulo.

El criterio que se utiliza es escoger qué textos explicativos son necesarios para situar al lector en la escena y cuáles son redundantes con la imagen y que por lo tanto no se utilizan.

**seguidamente:
vamos por las imágenes**

Las imágenes que se utilizan en el fotocómic, se extraen del video con la edición final de cada capítulo. Una vez que se tiene el video ya editado, se procede a hacer la selección de imágenes para el fotocómic. Dicha selección se realiza escogiendo cuáles imágenes cuentan mejor la historia, ya que si se toma en cuenta que un segundo de video es igual a 30 frames o imágenes, se está hablando de alrededor de 7,200 frames en un video de 3 a 5 minutos, por lo tanto el criterio de selección es fundamental para la efectividad de las mismas. Las imágenes

EM POCAS
BALABRAS: DESCIR SOLO
LO QU' SE NECESITA
PA' QUE LA GENTE
SIUBIQUE...



una historia contada cuadro a cuadro...

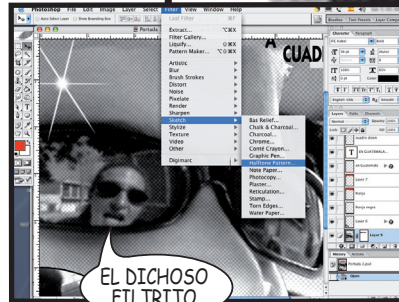


EL JEFE
 QUIERE QUE LES DIGA QUE:
 "ESTE ES UN PROYECTO NUEVO,
 CON CARACTERÍSTICAS NUEVAS,
 Y QUE TODAVÍA NO HA
 ENCONTRADO ANTECEDENTES
 SIMILARES."

hacer un tiraje en reproducción litográfica cuando se tenga un total de 10 capítulos de la serie. También se encuentra en formato electrónico en el sitio de Internet donde se publica el videocómic para que los usuarios que lo visiten puedan descargarlo y guardarlo en su computadora o imprimirlo a nivel doméstico.

se obtienen a través de la opción que cualquier programa de edición de video del mercado nos ofrece para extraer frames (imágenes), la persona encargada de extraerlas lo hace con la opción de desentrelazar las imágenes para lograr una mejor calidad. No hace falta que el diseñador maneje a cabalidad dicho software pero sí es importante que tenga un conocimiento básico del entorno de dichos programas.

Luego de tener las imágenes hay que retocarlas en un programa de edición y retoque fotográfico, Adobe PhotoShop o alguno similar, ya que se necesita lograr un buen balance y contraste de blancos, negros y grises para que las imágenes no pierdan calidad y visibilidad. Además por requerimiento del Jefe, a las imágenes del fotocómic se les aplica el filtro "Halftone Pattern" el cual se encuentra en la paleta de filtros "Sketch"; dicho filtro les da a las imágenes el efecto de los puntos de la impresión litográfica.

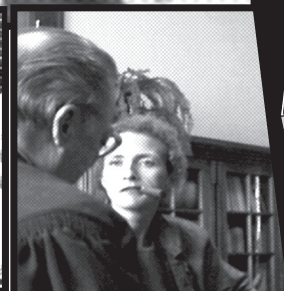
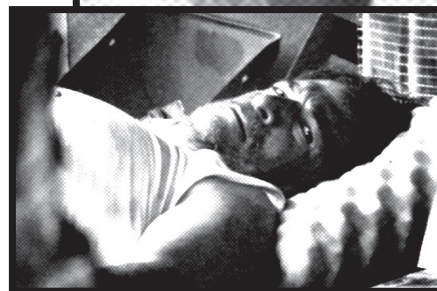


EL DICHOSO FILTRITO

**y ahora:
 el formato**

El formato en el que se publica es de 10" x 12.5", el cual se eligió porque se planifica hacer la reproducción a nivel litográfico, en una máquina de impresión rotativa por su bajo costo de impresión en volúmenes grandes de ejemplares.

Actualmente se ha reproducido el fotocómic solamente en tirajes cortos, pero se tiene planificado



**luego:
 la diagramación...**

Tal como se dijo al principio, la diagramación del fotocómic se ha realizado con base en la estructura de los cuadros del cómic; sin embargo, se han utilizado las fotografías de una manera dinámica con recortes especiales, que en algunos casos se superponen a las fotografías de escenas completas para acentuar más la intención del guión, y principalmente, en la parte del fotocómic que cuenta el punto más importante de la historia, el tratamiento que se les da a las imágenes es más dramático a través de algún recorte, encuadre o efecto especial que destaque del resto de la historia y se convierta en el centro de atención. El criterio que prevalece es el de utilizar las fotografías de maneras inusuales para que el diseño del fotocómic sea atractivo y

una historia contada cuadro a cuadro...



EHH...
BUEENO... PUES...
HABLANDO DE
RECORTES
ESPECIALES...



PFLAP!

rompa el esquema de la utilización de cuadros exclusivamente para las imágenes.

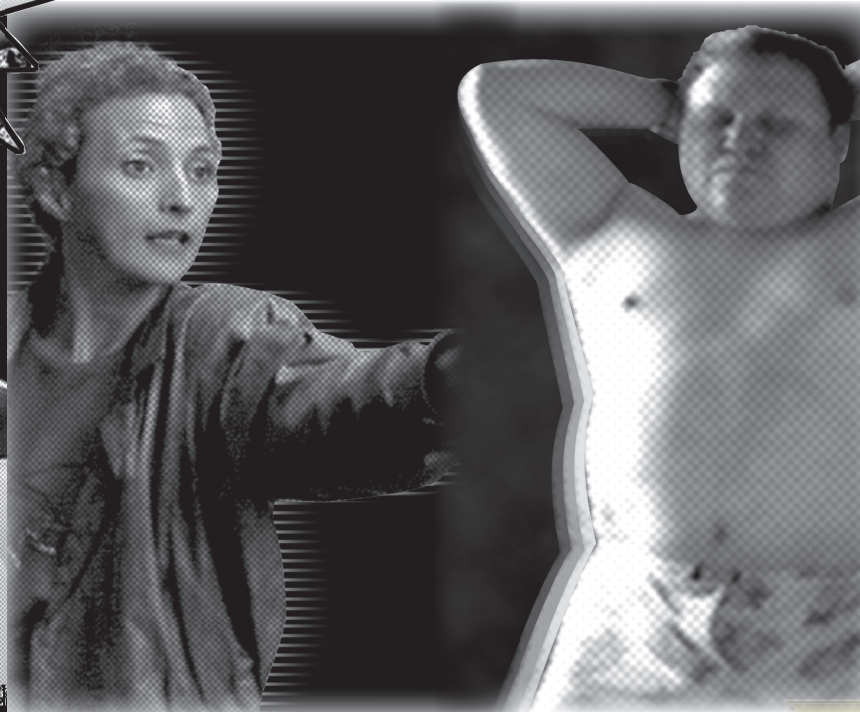
El color de fondo que se utiliza en todos los fotocómics es el negro ya que es el que más dramatismo transmite al combinarse con las imágenes en blanco y negro: además, como dice Mendel Samayoa, Sweet Dalila es una parodia de humor negro que hace "pensar" además de hacer reír, así que se eligió ese color por adaptarse al concepto de la serie: "Dalila es una mujer extremista, no tiene medias tintas, medios tonos, ni colores."

Todos los globos de los diálogos se utilizan en formato elíptico para que rompan la estructura formal y angular del recorte de la mayoría de

las imágenes, logrando con ello un balance adecuado de formas rectas y curvas que transmite una armonía agradable para la lectura del fotocómic.

por último: el tratamiento de los textos

La tipografía utilizada para los globos de texto del fotocómic es Cómico Sans, ya que es la tipografía que se utiliza específicamente para los cómics; se utiliza en su versión sólo mayúsculas para que sea de fácil lectura y porque tiene mayor adaptabilidad a los diferentes tamaños y formas de los globos, como ejemplo se puede observar en los globos que se manejan en la presente publicación. Se utiliza en **bold** cuando la intención del diálogo remarca más esas palabras o se quiere transmitir que se está diciéndolas más fuerte. El estilo *italico* se utiliza cuando se quiere transmitir



PROTAGONISTA
MARIA MERCEDES
JULIO CESAR A

UN ENORME Y PELUDO
ESTÁ ARRINCONADO EN

NECESITO
DULCE, ESTOY
UNA DI
TER

EL TIPO SE SONRO
Y PIDE DISCULPAS

MOON
8EL
endient
madra
5

FOR
MAYOA

Loco de
Palleco

ALQUIER
BARCO
MUJER

VAYA...

LUZA LOS BRAZ
PASCADA

una historia contada cuadro a cuadro...

PROTAGONISTI
MARIA MERCEDES
JULIO CESAR A



una intención más acentuada, por ejemplo un tono de burla y en **bold itálico** cuando lo que se dice es un sarcasmo o una frase altisonante. El tamaño de la letra se utiliza más grande cuando se está hablando más fuerte y más pequeño cuando se habla en voz baja. También se utilizan onomatopeyas para transmitir el sonido que en ciertas partes de la historia es esencial para captar completamente la intención de la historia. El tratamiento tipográfico que se les da depende del sonido que se esté representando, por ejemplo para un ¡PFLAP!, que representa un insecto destripado en un árbol, se ha representado con un tipo de letra de bordes irregulares (Sand) a la que se le ha aplicado un degradado para acentuar más la idea de que se aplastó algo y se refuerza colocando la onomatopeya dentro de un globo reventado (en forma de splash) que realza la idea del sonido que se produjo. Para representar otros sonidos se han utilizado tipos de letra de cuerpo pesado como Helvética Black y Futura Extra Black.

Para los cuadros de texto se ha utilizado el tipo de letra Eras ya que es un tipo que en su versión sólo mayúsculas armoniza bien con el Cómico Sans de los globos.

Para el titular de cada capítulo se evalúa cuál es la tipografía que más se adapta al tema, por ejemplo en el capítulo Oratoria, un episodio que se desarrolla en el despacho de un juez, se utiliza Trajan, que es un estilo de letra muy sobrio y de rasgos antiguos, como los que se utilizan en las frases que se tallan en piedra en los dinteles de las puertas de los palacios de justicia de algunos países.

En otro capítulo llamado Un hombre minúsculo, se hizo un juego entre letras mayúsculas y minúsculas utilizando la fuente llamada Calculus, de manera que las palabras Un Hombre se escribieron todas mayúsculas y la palabra minúsculo en letras minúsculas quedando de la siguiente forma:

UN HOMBRE minúsculo

De esta manera cada capítulo tiene una identidad propia desde el tratamiento de la tipografía utilizada en su respectivo título.

Los créditos de actuación, dirección, fotografía y demás elementos que intervienen en la producción de cada capítulo son colocados en la parte superior e inferior del fotocómic con el tipo de letra llamado Cooperplate Gothic, el mismo que se utiliza en el logotipo. El tamaño es de 8 puntos para que no interfiera con la jerarquía visual de la composición en general.

unas palabras finales

Cabe mencionar que ha sido una experiencia sumamente gratificante realizar a petición del Jefe una primera publicación de este género en el país, en donde las ideas a seguir han sido totalmente innovadoras y hasta cierto punto las que dicta el profundo deseo de elevar la cultura gráfica nacional.

Esta serie de fotocómics son un reflejo de la excentricidad, creatividad y lo ilimitado del espacio que la producción visual puede ocupar en nuestro medio y también para desmitificar un poco la idea de que el campo del diseño editorial se circunscribe a la publicación de libros, revistas, periódicos o folletos, demostrando que tiene un campo de injerencia mucho más amplio.

Es por ello que no queremos dejar cerrado el capítulo. Hay aún muchos cuadros que esperan ser ocupados por nuevas imágenes que cuenten historias de hechos que empezaron siendo una brillante idea y que terminan siendo una innovadora expresión producto de un trabajo arduo y de mucho talento y dedicación, para convertir una ocurrencia en una producción que ya pone el nombre de Guatemala en los escenarios internacionales.

CONTINUARÁ...

ESO DE
SER PIONERA
SIEMPRE ES UN
PESO SOBRE TUS
HOMBROS

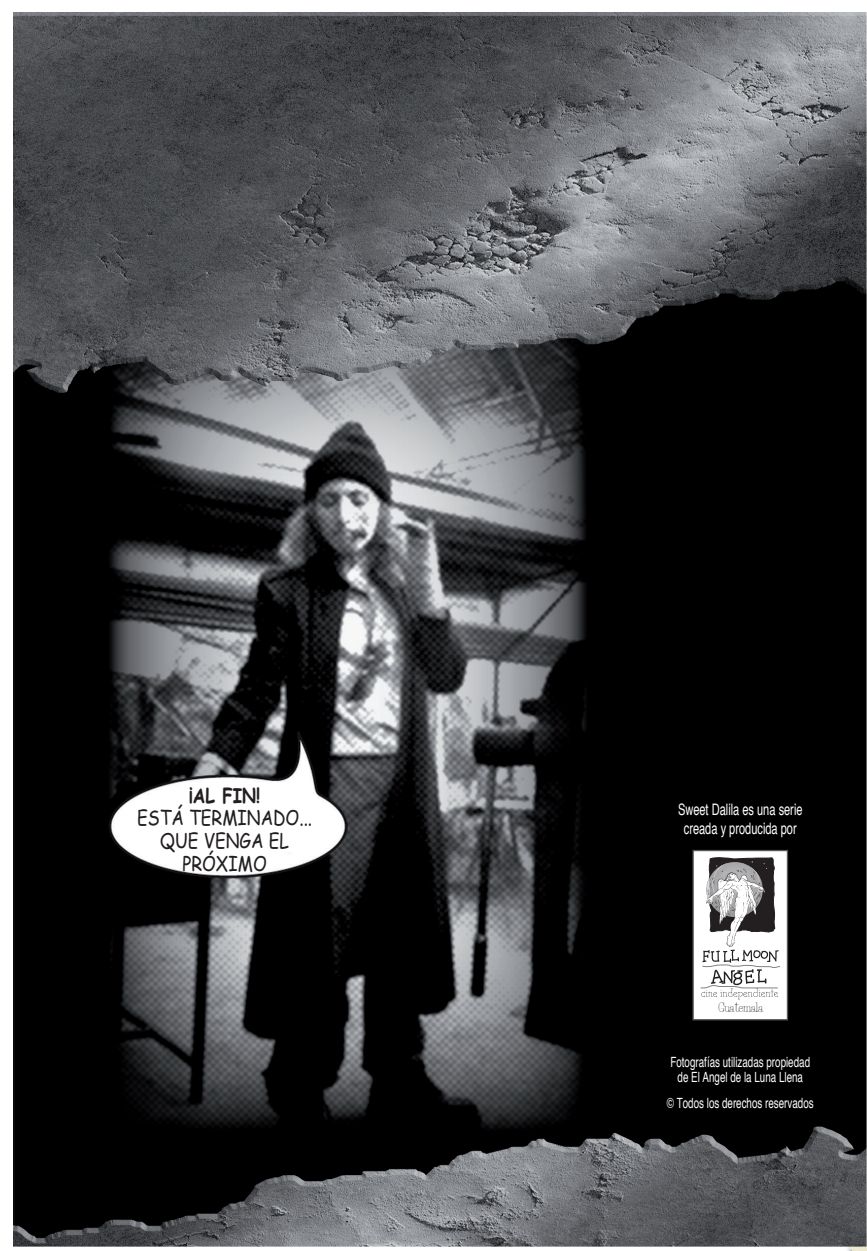
una historia contada cuadro a cuadro...

PROTAGONISTA
MARIA MERCEDES
JULIO CESAR A

UN ENORME Y PELUDO
ESTÁ ARRINCONADO EN

NECESITO
DULCE, ESTOY
UNA DI
TER

EL TIPO SE SONRO
Y PIDE DISCULPAS



¡AL FIN!
ESTÁ TERMINADO...
QUE VENGA EL
PRÓXIMO

Sweet Dailia es una serie
creada y producida por



Fotografías utilizadas propiedad
de El Ángel de la Luna Llena
© Todos los derechos reservados

una historia contada cuadro a cuadro...

5.3 fundamentación

Basado en el concepto creativo: **Contando la historia del primero**, la composición en general de la portada después de evaluar las opciones del proceso de bocetaje, se determinó que es la que mejor responde al concepto, ya que crea expectativa en el lector para averiguar de qué se trata esa historia y de entrada lo ubica en Guatemala, ya que es, precisamente, la documentación de la creación del primer fotocómic en el país la información que encontrará en el documento.

Para la portada se decidió utilizar una textura rugosa que simula una pared de fondo para la parte donde va el titular con una luz transversal iluminando una parte de la misma. Este detalle simula una pared sobre la cual está escrito el titular ya que refuerza mucho el concepto del fotocómic. El tratamiento que se le dio a la tipografía del titular es para que parezca que está escrita a mano sobre la pared y con ello crear una anomalía de forma, que la hace más atractiva e invita al lector a leer el documento.

Para darle soporte a la portada se agregaron dos hojas más: la primera con una foto en grande de la imagen de la protagonista y la segunda con el logotipo de la serie; ambos elementos han sido usados en todos los fotocómics que se han publicado. Dichas páginas tienen la función de situar al lector inmediatamente en el tema del documento ya que al leer la información de la portada "Una historia contada cuadro a cuadro, así se hizo! en Guatemala...Sweet Dalilia (que es lo único que dice literalmente la tercera página).".

Para toda la propuesta se determina utilizar las imágenes del fotocómic como soporte gráfico de la información, para que el lector se sitúe en el tema del mismo. Las imágenes se colocan en diferentes encuadres y algunas se han recortado para darle no sólo más dinamismo sino para que tenga un estilo que armonice con el tratamiento que se les da en el fotocómic y también para que el tema sea captado a primera vista.

El texto se diagrama justificado ya que, el hecho de fluir alrededor de las imágenes, hace que rompa la estructura formal de las columnas de texto totalmente justificadas. El estilo de letra escogido es Helvética Narrow ya que por ser un estilo recto y por el grosor de sus rasgos es el que mejor funciona sobre

fondos tanto oscuros como claros. El tamaño de letra se determinó en 11.5 puntos ya que por experiencia profesional es el tamaño más adecuado para una lectura fluida.

El tratamiento que se le da a la redacción de la información es bastante coloquial ya que algunos de los personajes interactúan con el lector en algún diálogo, lo cual es favorable para mantener el interés y ese tipo de detalles refuerzan el concepto de que se está hablando de un fotocómic.

Se determinó también que se mantendría la gama del blanco y negro para las imágenes y un detalle de color rojo en los cuadros de los subtítulos para destacarlos al crear una anomalía de color, además del tamaño. También el detalle de color rojo le imprime actualidad a la propuesta. Además, se decidió combinar una página con fondo blanco y una con fondo negro para lograr un equilibrio visual entre lo oscuro y lo claro y también para que la lectura no fuera muy pesada al presentarla sólo sobre fondo negro.

Para los globos de texto de los personajes se utilizó C6mic Sans ya que es la que se utiliza en el fotoc6mic y ayuda tambi6n a contextualizar al lector en el ambiente del mismo.

La p6gina final del documento, tiene un tratamiento diferente al resto del mismo, ya que en esta parte se invita a seguir con este tipo de publicaciones que documentan la creaci6n de nuevos productos de dise1o en el pa6s, es por ello que se colocan recuadros vac6os para reforzar lo que se dice en el texto. El cierre en lugar de decir FIN como com6nmente se utiliza en los c6mics, dice CONTINUAR6 para reforzar lo dicho y lo que transmiten las im6genes.

La contraportada sigue el mismo formato de la textura rugosa de la portada para que armonice con el conjunto en general, s6lo que se coloca otra fotograf6a de la protagonista del fotoc6mic con un globo de texto y es en esta parte donde se coloca el logotipo de la instituci6n productora del fotoc6mic, as6 como los cr6ditos de las fotograf6as.

Despu6s de evaluar los resultados de la validaci6n se determin6 que la propuesta gr6fica s6 cumple con los objetivos para los cuales fue creada ya que la informaci6n que presenta es interesante e innovadora, se transmite de manera adecuada y el tratamiento de las im6genes la refuerzan y le dan soporte, ya

que al momento de validarlo con profesionales y diseñadores para comprobar su eficacia, tanto en el contenido del material como en la forma en que está presentada la información, aproximadamente un 95% coincidieron en que era un material interesante e innovador tanto en la información que contiene como en la forma en que está presentado. En lo que se refiere al resultado de la pregunta acerca del estilo de la diagramación, en la validación con diseñadores, se establece que debido a que más del 50% de los encuestados respondieron afirmativamente, no se le realizará ningún cambio.

La versión electrónica de la publicación se realiza al exportar el documento en formato .pdf (*paper digital format*). Luego se procede a indexarlo en Adobe Acrobat Writer de acuerdo a los subtítulos.

Cuando el usuario abra el documento podrá visualizarlo en páginas enfrentadas y también podrá ver la paleta de los bookmarks que le permiten ir directamente a cada uno de los subtítulos. El usuario podrá imprimir el documento o bajarlo a su computadora para guardarlo de manera digital, ya que dichos privilegios están predeterminados.

El tamaño del documento es de 5Mb ya que es el tamaño mínimo para una buena visualización del texto. El tiempo de descarga es de aproximadamente dos minutos con una conexión a Internet de por lo menos 150kps.

El documento estará disponible en la pantalla del sitio de Internet donde están actualmente publicados los fotocómics, bajo un botón específico que lo identifique.

lineamientos para la puesta en prácticca de la propuesta

La naturaleza de El Angel de la Luna Llena, como empresa que ha creado el primer fotocómic en Guatemala, tal como se describe en el brief que se adjunta en el capítulo dos, permite que los medios de difusión y reproducción de los materiales que produce sean más inusuales e innovadores de la mayoría que se conocen.

Con base en este criterio, el primer medio en el cual se difundirá el material es el electrónico, a través del sitio de Internet www.sweetdalila.com. Dicho espacio es el medio más accesible con el que se cuenta actualmente. Montarlo en la página de Internet no conlleva ningún costo ya que toda la plataforma del sitio es un aporte ad honorem de un grupo de profesionales que se interesa en apoyar proyectos innovadores y altamente creativos que den a conocer el talento guatemalteco.

La otra alternativa que se ha planteado es hacer un tiraje corto en offset de aproximadamente 200 ejemplares, los cuales se distribuirán en las bibliotecas de las principales universidades del país, en la Hemeroteca Nacional y en las instituciones culturales que apoyan el proyecto actualmente.

El costo de impresión se desglosa a continuación:

300 pliegos de papel bond de 95 grs.	=	Q250. ⁰⁰
Impresión de 800 tiros a dos colores	=	Q250. ⁰⁰
4 juegos de negativos de 28" x 20"	=	Q800. ⁰⁰
4 juegos de placas	=	Q320. ⁰⁰
TOTAL	=	Q1,620.⁰⁰

Teniendo ya un costo aproximado de la reproducción, se sugiere que se busque una alternativa de patrocinio con alguna institución que se interese en el proyecto, para conseguir un financiamiento que permita la reproducción del material.

El otro medio de reproducción que se sugiere es la reproducción en disco compacto de la propuesta electrónica. Dicha reproducción se puede hacer a nivel doméstico para que sus costos sean más bajos y se pueda elaborar el embalaje de manera artesanal. Dichos costos se desglosan así:

100 discos compactos con superficie imprimible	=	Q135. ⁰⁰
Impresión de los discos a un color y un motivo pequeño Q2. ⁰⁰ c/u	=	Q200. ⁰⁰
Empaque en hojas tamaño carta fotocopiadas con el logo sobre fondo negro (elaboración artesanal) Q0.60 por hoja	=	Q60. ⁰⁰
TOTAL	=	Q395.⁰⁰

Conclusiones

Para la elaboración de un material gráfico impreso que documente la creación de nuevas propuestas de diseño gráfico, es imprescindible hacer una fase previa de investigación acerca de los temas relacionados que permita no sólo contar con los elementos necesarios para que la estructuración de la información sino que también la forma en que se presente sea lógica, atractiva y de fácil comprensión.

El proceso de bocetaje es de suma importancia para la realización de cualquier material gráfico ya que en él se basa fundamentalmente la mediación de la forma y el contenido de la propuesta gráfica, para que cumpla con los objetivos para los cuales ha sido creada.

El proceso de la creación del primer fotocómic en Guatemala ha sido satisfactoriamente documentado en una publicación que cumple con las expectativas de profesionales y diseñadores, con respecto a su contenido y la forma en que está presentado.

La versión electrónica del documento es una publicación que se torna vital para que la información se encuentre accesible a un grupo objetivo mucho más amplio y en el menor tiempo posible, llenando el vacío de información que existe acerca de este innovador género editorial.

recomendaciones

Es de suma importancia fomentar en las universidades del país la documentación de las nuevas propuestas de comunicación visual que surjan en el medio, para que haya un registro de su evolución y aporte a la cultura gráfica y audiovisual.

Es recomendable proporcionar una copia del material impreso a la Hemeroteca Nacional y a las principales bibliotecas del país ya que, actualmente, no existe información sobre las publicaciones de este tipo que ya se producen y publican en Guatemala.

Debe de hacerse conciencia en los estudiantes de la carrera de la Licenciatura en Diseño Gráfico con especialidad en Diseño Editorial, que el campo de aplicación de esta especialización es tan versátil como ellos decidan que puede ser y que sus posibilidades de aplicación son sumamente amplias.

El campo de acción del diseño gráfico con especialización en diseño editorial no debe estar circunscrito a la producción de libros, revistas, periódicos, folletería o material educativo, ya que los alcances de su injerencia son mucho más amplios y se puede llegar a crear géneros innovadores de comunicación gráfica que enriquezcan la cultura visual del entorno en el cual se desarrollan.

referencias bibliográficas

DE LA TORRE Hernández, Francisco J.; De La Torre Zermeño Francisco J. Taller de Análisis de la Comunicación. México. McGraw-Hill. 1995. p. 207-212. Primera Edición.

GONZÁLEZ Ortiz, Angel; Kono, Takahiro y Valdespino Cruz, Lázaro. **Glosario de Terminología Técnica en Televisión**. Diplomado Técnico de Producción Televisiva. Centro Cultural Universitario. USAC. 2005

KOREN, Leonard & MECKLER, R. Wippo . **Recetario de Diseño Gráfico**. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili. 1997. p. 48-63. 3a. edición.

LEE MARTÍNEZ, Larry Hill. **Uso del Contraste en el Logotipo**. Tesis URL 03 T232. Universidad Rafael Landívar. 1991.

PENADOS, Brenda. **La Caricatura en Guatemala, Historia del Arte III**. Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala. 2002. p. 52, 54

SWANN, Alan. **Bases del Diseño Gráfico**. España. Editorial Gustavo Gili, S. A. 1990. p. 15, 16, 35

<http://www.dreamers.com/manuscritos/docs/manuales/manual001.htm>

<http://www.fotonostra.com/grafico/psicologiacolor.htm>

<http://www.gestialba.com/public/artistico/artiscastc01.htm>

<http://www.publicasonline.com/rpp/noticia3811.php>

<http://www.red.es/glosario/glosariop.html>

http://www.uh.cu/facultades/fcom/portal/interes_glosa_terminos.htm

referencias electrónicas

glosario

Cinematógrafo

Aparato óptico con el cual, haciendo pasar rápidamente muchas imágenes fotográficas que representan otros tantos momentos consecutivos de una acción determinada, se consigue reproducir escenas en movimiento.

Acción y efecto de connotar. Sentido o valor secundario de una palabra, frase, discurso, etc., asociado a su significado estricto.

Connotación

Edición

Sistema que permite la elección u omisión de escenas de un filme. Proceso de elaboración de libros, revistas, etc., para su publicación.

Efecto

Truco o artificio para provocar determinadas impresiones

Argumento

También llamado asunto, trama, entramado. El argumento es la idea convertida en historia, la secuencia de los hechos dramáticos.

Asunto del que trata una obra cinematográfica. Consta de tres partes fundamentales: Presentación del conflicto, enredo o nudo y desenlace.

Guión

Es el texto destinado a ser producido por medio de audio y video, para que el mismo sea representado en un medio de comunicación, de este modo lo denominan los medios publicitarios y de comunicación de muchas partes del mundo, dado que tiene

todo lo que el público va a ver y a oír en un orden narrativo lógico. Es también la guía para los que van a intervenir en el proceso de realización de una obra. Tanto los creativos artísticos y los creativos técnicos.

Cinematografía

Arte e industria de hacer películas por medio del cinematógrafo.

Montaje

Secuencia cinematográfica o videográfica. Sobre-exposición de escena. Resalta lo que el director escoge como ejemplar. En una secuencia impresionista, el montaje señala los detalles, cambiándolos o destacándolos.

Escena

Cada una de las partes en que se divide una obra o película y que representa una determinada situación, con los mismos personajes.

Denotación

Designa la relación establecida entre el signo lingüístico y el objeto real que designa. Evocación de carácter objetivo.

Diálogo

Es la conversación o parte hablada, elaborada a partir de un guión, para una película o programa de televisión.

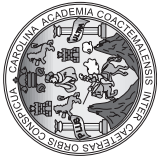
una historia contada cuadro a cuadro...



anexos

Instrumentos utilizados para investigar el tema
y validar la propuesta gráfica.

una historia contada cuadro a cuadro...



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Licenciatura en Diseño Gráfico

Universidad de
San Carlos de Guatemala

Encuesta

Su cooperación y respuestas serán de mucha utilidad para determinar cuánto se conoce en nuestro medio acerca de nuevas tendencias y propuestas de diseño gráfico.

Sexo: M F Edad: _____

Nivel académico: _____

Instrucciones: Marque con una X la respuesta que considere apropiada

1. Considera interesante que nuevas propuestas de publicaciones gráficas sean dadas a conocer en nuestro medio?
Muy interesante Interesante Poco interesante
2. Conoce usted alguna publicación denominada Fotocómic?
Si No
3. Tiene conocimiento de alguna publicación guatemalteca de este tipo?
Si No
4. Consideraría interesante conocer acerca de este género de publicaciones?
Muy interesante Interesante Poco interesante
5. Considera importante que exista una publicación que registre la creación del primer fotocómic en Guatemala?
Muy importante Importante Poco importante
6. Dicha información le sería útil encontrarla impresa
Sí me sería útil Me sería poco útil No me sería útil



Universidad de
San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Licenciatura en Diseño Gráfico

Validación de Material Gráfico

El material impreso que se le muestra contiene información cuyo objetivo es, documentar la creación del primer fotocómic guatemalteco que será una referencia de consulta para todas las personas de habla hispana que se interesen en el género propuesto, como un campo alternativo de diseño editorial en Guatemala. El concepto creativo en el cual se basa el diseño es: Contando la historia del primero.

Agradecemos su cooperación y respuestas

Sexo: M F Edad: _____

Nivel académico: Profesional Graduado Pénsum Cerrado Estudiante

Fecha: _____

Instrucciones: A continuación encontrará una serie de preguntas relacionadas al material arriba descrito. Marque con una X la respuesta que considere apropiada.

1. Considera que la portada de la publicación se adapta al concepto creativo?
 Sí se adapta Se adapta poco No se adapta
2. El formato de la publicación impresa le es manejable?
 Sí es manejable Es poco manejable No es manejable
3. Considera que las fotografías le dan soporte gráfico a la información?
 Sí le dan soporte Le dan poco soporte No le dan soporte
4. La diagramación del material le parece de un estilo moderno?
 Sí me parece Me parece poco No me parece
5. Considera que el texto y las imágenes están bien integrados?
 Sí se integran Se integran poco No se integran
6. El estilo y tamaño de letra son legibles?
 Sí son legibles Son poco legibles No son legibles



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Licenciatura en Diseño Gráfico

Universidad de
San Carlos de Guatemala

Validación de Material Gráfico

El material impreso que se le muestra contiene información cuyo objetivo es, documentar la creación del primer fotocómic guatemalteco que será una referencia de consulta para todas las personas de habla hispana que se interesen en el género propuesto, como un campo alternativo de diseño editorial en Guatemala. El concepto creativo en el cual se basa el diseño es: Contando la historia del primero.

Agradecemos su cooperación y respuestas

Sexo: M F Edad: _____
Nivel académico: Profesional Graduado Pensum Cerrado

Fecha: _____

Instrucciones: A continuación encontrará una serie de preguntas relacionadas con material arriba descrito. Marque con una X la respuesta que considere apropiada.

1. La información encontrada en el material le resulta interesante?
 Sí me interesa Me interesa poco No me interesa No fue comprensible
2. Le fue comprensible?
 Fue comprensible Fue poco comprensible No fue comprensible
Qué comentario le merece?
3. Considera que el manejo del blanco y negro con algunos detalles rojos en la publicación, van acordes el concepto del tema del fotocómic?
 Sí van acorde Van poco acorde No van acorde
4. Cree que la información que encuentra en el material, viene a enriquecer la historia de la producción gráfica en nuestro medio?
5. Considera que la diagramación e integración de imágenes sitúan al lector en el entorno del tema del fotocómic?

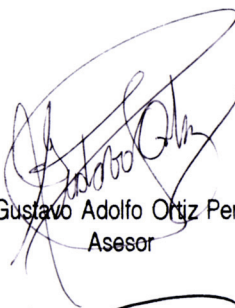
imprímase



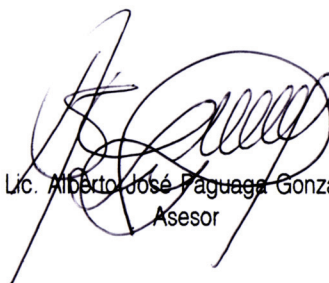
Arq. Carlos Enrique Valladares
Decano



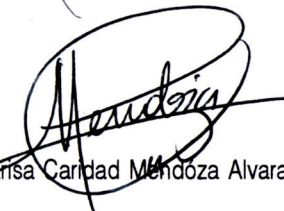
Licda. Ana Regina López de la Vega
Asesora



Lic. Gustavo Adolfo Ortiz Perdomo
Asesor



Lic. Alberto José Faguaga González
Asesor



D.G. Larisa Carridad Mendoza Alvarado