



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



ESCUELA DE
DISEÑO GRÁFICO
FACULTAD DE ARQUITECTURA

//////
DISEÑO DE HISTORIETAS
CON ÉNFASIS FILOSÓFICO
PARA EL PROGRAMA RETEJOVEN
DE UNESCO GUATEMALA,
DIRIGIDA A JÓVENES ESTUDIANTES
DEL NIVEL BÁSICO DE LA CIUDAD CAPITAL
//////



Proyecto de Graduación presentado por
DIANA SOFÍA PEREN BARRIOS

No. de carné 200821630 previo a optar el título de Licenciada en Diseño Gráfico con Énfasis Editorial
Educativo egresada de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos

Guatemala Julio 2013

////////////////////////////////////
DISEÑO DE HISTORIETAS
CON ÉNFASIS FILOSÓFICO
PARA EL PROGRAMA RETEJOVEN
DE UNESCO GUATEMALA,
DIRIGIDA A JÓVENES ESTUDIANTES
DEL NIVEL BÁSICO DE LA CIUDAD CAPITAL
////////////////////////////////////

Proyecto de investigación y comunicación realizado en la
Ciudad de Guatemala, en el período de
marzo a noviembre del año 2012

NÓMINA DE AUTORIDADES

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

DECANO

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea

VOCAL I

Arq. Edgar Armando López Pazos

VOCAL II

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

VOCAL III

Br. Carlos Alberto Mendoza Rodríguez

VOCAL IV

Br. José Antonio Valdés Mazariegos

Vocal V

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

SECRETARIO

TRIBUNAL EXAMINADOR

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

DECANO

Lic. Marco Antonio Morales

Asesor Metodológico

Licda. Isabel Meléndez

Asesora Gráfica

Licda. Ada Mildred Alegría

Tercera Asesora

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Secretario

TABLA DE CONTENIDO

Agradecimientos	7	▶ CAPÍTULO 5: MARCO CONCEPTUAL	
Presentación	8	5.1 Dimensión Social	36
▶ CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN		5.2 Dimensión funcional	37
1.1 Antecedentes	12	5.3 Dimensión Estética	38
1.2 Problema	13	5.4 Dimensión ética:	39
1.3 Justificación	14	▶ CAPÍTULO 6: PRODUCCIÓN GRÁFICA	
1.4 Objetivos de Diseño	15	6.1 Previsualización	42
▶ CAPÍTULO 2: PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN Y DEL GRUPO OBJETIVO		6.2 Primer Nivel de Visualización	45
2.1 Perfil de la organización y el servicio que brinda	16	6.3 Segundo Nivel de Visualización	47
2.2 Grupo objetivo	18	6.4 Tercer Nivel de Visualización	54
▶ CAPÍTULO 3: DEFINICIÓN CREATIVA		6.5 Propuesta Gráfica Final Fundamentada	59
3.1 Análisis de piezas y selección de piezas a diseñar	20	▶ CAPÍTULO 7: LECCIONES APRENDIDAS	
3.2 Concepto Creativo	22	Conclusiones	75
3.3 Brief del Proyecto	26	Recomendaciones	76
▶ CAPÍTULO 4: PLANEACIÓN OPERATIVA		Fuentes consultadas	77
4.1 Flujograma de operaciones	30	Glosario	78
		Anexos	80

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por la oportunidad de culminar la carrera profesional.

A mis padres, Eliseo y Aurorita por su esfuerzo y dedicación.

A mis hermanas, Claudia y Priscila

A la Universidad San Carlos de Guatemala

A la Escuela de Diseño Gráfico, y a mis catedráticos

A la Oficina de Representación de UNESCO en Guatemala

Al Equipo de Retejoven, Carolina, Amaia y Pablo por la oportunidad de trabajar en el proyecto.

A mis Asesores de Proyecto, Isabel y Marco por guiarnos en el proceso de EPS y Proyecto de Graduación.

PRESENTACIÓN

Guatemala fue nombrada en el 2012 como Capital Mundial de la Filosofía y encargada de organizar las celebraciones del Día Mundial de la Filosofía por mandato de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO, la finalidad de estas acciones era lograr la participación de jóvenes en debates críticos e invitar a la reflexión y al pensamiento.

La oficina de representación de UNESCO en Guatemala junto con el apoyo de la Cooperación Italiana al Desarrollo y la Municipalidad de Guatemala decidieron lanzar el proyecto *Retejoven* con el objetivo de trabajar directamente con jóvenes e involucrarlos en actividades que promoviesen el pensamiento crítico y el interés por la filosofía. Durante el año 2012 se llevaron a cabo distintas actividades con diferentes grupos de jóvenes e instituciones educativas, dentro de la cuales se trabajaron talleres sobre plan de vida desde la metodología lúdica con los jóvenes del *Sistema Nacional de Orquestas de Guatemala, (PEISOG)* con el propósito de mostrar que la filosofía es una ciencia práctica.

Dentro de la planificación estaba contemplada la elaboración de un manual para maestros, que incluyese las actividades trabajadas en los talleres y pudiera ser divulgado en centros educativos de la ciudad capital, para capacitar a los educadores del nivel básico para la enseñanza de temas filosóficos en formas lúdicas entre otras y lograr así el interés de los jóvenes en el aprendizaje de esta disciplina.

Finalmente se propuso elaborar una serie de historietas que sintetizara de forma gráfica lo trabajado con los estudiantes del *PEISOG*, pues sería un material directamente creado para los estudiantes de tal forma que se creara interés en la temática.



1

CAPÍTULO UNO

INTRODUCCIÓN

1.1 ANTECEDENTES

En los primeros enunciados de la UNESCO se expone la necesidad de garantizar paz y un bienestar sostenible para el mundo privilegiando de algunos sectores de la población, entre estos, a la juventud, las mujeres y los pueblos originarios. Además se reconoce que el futuro de las sociedades se sustenta en las personas jóvenes, por lo que se debe prestar especial atención a su educación, su comprensión de los valores culturales y su incorporación al proceso de desarrollo científico y tecnológico. *(Figueroa, 2010)*

En el año 2010 se dio inicio a la plataforma ReteJoven por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, en donde fue acordado realizar un proyecto que incluyera comunicación, radiotécnicas teatrales, expresión, arte y la creación de un observatorio juvenil que ayudará a definir políticas para los jóvenes, estos fueron los ejes de trabajo durante ese año.

Este año 2012 Guatemala fue seleccionada Capital de la Filosofía en el Mundo por lo que el programa direcciona la temática a las áreas de Filosofía, Medio ambiente y la formación de jóvenes con alto pensamiento crítico capaces de desarrollar herramientas para su futuro, por lo que se inician una serie de talleres en conjunto con la Municipalidad de Guatemala en distintos centros educativos de la ciudad.

La base de los talleres es la praxis filosófica; estas actividades en su mayoría se han centrado en el colegio situado en el Centro Cultural Metropolitano con estudiantes del nivel básico, con ellos se trabajan actividades lúdicas así como conferencias en la misma línea de los talleres.

En la oficina UNESCO Guatemala hay un área de comunicación, la cual se encarga de las relaciones públicas y generar materiales gráficos, pero el problema es que no hay personal especializado en diseño, lo cual afecta el resultado final de los productos.

La cultura visual contemporánea, en general, del ciudadano guatemalteco es bastante pobre, lo cual se ve reflejado en el poco interés mostrado en la mejora de todo lo referente a la comunicación visual profesional.

A pesar de que el programa es de gran magnitud y que de lograr los objetivos, los efectos que éste tendría en la sociedad guatemalteca serían de alto impacto, si no se toma en cuenta la importancia de la correcta elaboración de material visual podría no generar el interés necesario en los jóvenes.

1.2 PROBLEMA

Pensar es tarea fatigosa. Difícil labor es la de pensar, y más aún definir qué es pensar o «a qué llama». La filosofía es uno de los más sinuosos ámbitos del pensar. El hecho de ser sede mundial para la celebración del día mundial de la Filosofía nos estimula a saber quiénes somos y qué hemos hecho, la falta de una consistente comunidad de filósofos en el país, y con ello la ausencia del diálogo de ideas y de saber filosóficos hace casi imposible la labor del saber unos de otros. (Blanco, 2010)

El proyecto Retejoven de Unesco Guatemala, tiene como objetivo abordar, mediante talleres y conferencias, distintas temáticas con énfasis filosófico para hacer reflexionar al estudiante sobre sí mismo, su relación con los otros y su papel en la sociedad. Para lo cual se trabajaron tres módulos: Filosofía del Yo, Filosofía del Yo y del Otro y Filosofía del Yo Social.

De acuerdo al plan de trabajo del proyecto se tenía planteada la elaboración de un Manual para Maestros, con la idea de capacitar al educador y que todas las actividades trabajadas este año con los jóvenes del Sistema Nacional de Orquestas puedan ser extendidas el próximo año a un mayor grupo de estudiantes alrededor de la ciudad.

El desafío principal del proyecto era lograr que la juventud guatemalteca pueda acercarse a la filosofía e interesarse en su práctica, específicamente en tres temas:

- Filosofía del yo
- Filosofía del Yo y del otro
- Filosofía del Yo social

Se encontró la necesidad de crear un material ilustrado en forma de historietas que sirva como complemento al Manual del Maestro, capaz de retratar la realidad de los jóvenes para crear un vínculo de cercanía e identificación con el material.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Este proyecto va dirigido a estudiantes del nivel básico de la ciudad capital, de acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística INE, hasta el año 2010 Guatemala contaba con una población aproximada de 14, 361,666 personas. De ese total 1, 510,147 corresponde a las edades de 15 a 19 años; equivalente al 10.51% de la población. Otro dato importante es que más del 20% de adolescentes que acceden a educación básica, se encuentran en los municipios del departamento de Guatemala. (UNICEF, 2011)

El proyecto se basa en temáticas desde el punto de vista de los jóvenes, la formación de pensamiento crítico respecto a la situación de la juventud en el contexto nacional, para la elaboración de planes de vida. La idea final de los talleres es que los estudiantes logren reconocer su rol como constructores de su sociedad para el presente y para el futuro, con esta misma finalidad se presenta el manual para maestros.

Como futuros profesionales podemos afirmar que la intervención correcta del diseño gráfico en cualquier temática es clave para el cumplimiento de sus objetivos; la creatividad de un proyecto no sólo radica en la parte gráfica, sino en la capacidad de proponer soluciones diferentes pero sobre todo basadas en las necesidades del cliente. El proyecto del diseño de material gráfico para Retejoven, es bastante complejo debido a la fusión de la temática y la cultura visual del grupo objetivo.

El diseño de una serie de historietas que reflejen la cultura gráfica urbana, con temas que hagan una reflexión crítica a la conducta de los jóvenes tendría un alto impacto en nuestra sociedad en un futuro inmediato, puesto que el trabajo ilustrativo se convierte en una clave facilitadora para la comprensión de temas filosóficos.

La importancia que tiene la creación de historietas adecuadas para los jóvenes, está en lograr el acercamiento a temas que regularmente no llaman la atención de los estudiantes. Se tiene el prejuicio que la filosofía es un tema concerniente a los adultos y se pasa por alto la importancia que tiene en la vida diaria y, en cómo están relacionados el pensamiento, la acción humana y los efectos de estos en la sociedad.

Según información de UNICEF el centrarse en los adolescentes tiene el potencial de acelerar rápidamente los progresos para reducir la pobreza y la falta de equidad en las próximas décadas. Un desarrollo equitativo y sostenible depende de la creación de un entorno en el que los adolescentes puedan ejercer sus derechos y fomentar sus capacidades.

1.4 OBJETIVOS DE DISEÑO

Para el desarrollo de cualquier proyecto es necesario formular lineamientos que sirvan de guía durante el proceso y luego de haber definido el problema se plantean los siguientes objetivos:

OBJETIVO GENERAL

Diseñar una serie de historietas contextualizadas a la realidad nacional que contribuyan a la formación filosófica de los jóvenes del nivel básico de la ciudad capital.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Diseñar tres historietas basadas en la Filosofía del Yo, Filosofía del Yo y el Otro y Filosofía del Yo Social.

Desarrollar una línea gráfica para las ilustraciones capaz de reflejar la cultura visual de los jóvenes.

Estos lineamientos deben regir la producción gráfica y verificar su cumplimiento al finalizar la etapas claves del desarrollo del proyecto.



2

CAPÍTULO DOS

*PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN QUE DEMANDA EL
SERVICIO Y PÚBLICO DESTINATARIO*

2.1 PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN Y EL SERVICIO QUE BRINDA

NOMBRE: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO)

DIRECCIÓN: 4a. Calle 1-57, zona 10. Guatemala, Guatemala

SITIO WEB: www.unescoguatemala.org

PBX (502)2247-0303

FAX (502) 2331-1524

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura -UNESCO- cumple 60 años de trabajar en Guatemala, sus actividades promueven la construcción de un país plural, diverso y en paz que garantice una educación de calidad para todos en una sociedad de no violencia que reconozca, proteja y promocióne su patrimonio cultural tangible e intangible.

► EJES DE TRABAJO -UNESCO- EN GUATEMALA

Educación de calidad para todos con enfoque de género para:

- Reducción de riesgos de desastres, Diversidad cultural y lingüística, Paz y vida plena
- Prevención de la violencia y gestión del conflicto.
- Protección de bienes culturales en situación pos desastres y promoción de la diversidad cultural.
- Ciencias de la vida para el desarrollo sostenible.
- Comunicación para sociedades del conocimiento con enfoque de juventud.

Uno de los programas que tiene la UNESCO es Retejoven, el cual se enmarcó en el plan de acción para el Decenio Internacional por una Cultura de Paz y de No Violencia (2001-2010), este proyecto nace como una iniciativa novedosa a favor de los jóvenes, y fue ejecutado por UNESCO con fondos de la Cooperación Italiana. El primer proyecto fue Realizado en el periodo comprendido del año 2008 hasta el año 2010; las actividades se realizaron a nivel de determinados municipios del departamento de Izabal.

El 17 de Noviembre de 2011, Guatemala fue designada oficialmente por la UNESCO capital mundial de la Filosofía, lo cual hace que se plantee un relanzamiento del programa *Retejoven* para enfocarse en el sector con más carencias, pero con más posibilidades de desarrollo: los Jóvenes.

► ACTIVIDADES DE COMUNICACIÓN

Se planifica que durante el año 2012, se realizarán diferentes actividades y talleres con jóvenes del nivel básico, colegios y escuelas en donde se trabaje principalmente el desarrollo de pensamiento crítico, y un plan de vida basado en valores sociales y ambientales.

Al finalizar el año se tiene como objetivo la creación de una sistematización del cúmulo de experiencias obtenidas de forma que pueda servir como apoyo a los maestros de educación básica para que puedan trabajar con sus alumnos estas temáticas.

Reciclaje

Se trabaja en conjunto con la Municipalidad de Guatemala y el objetivo es invitar a la creación de obras de arte o manualidades, utilizando materiales reciclables e inspirarse en monumentos de la ciudad o plazas como Obelisco, La Loba, entre otros.

Seminarios-Talleres

Sobre plan de vida, autoestima, valores humanos y separación de desechos sólidos, la idea es comprometerse con adquirir una responsabilidad para cuidar el medio ambiente mediante un pensamiento crítico, estos se llevan a cabo en el Colegio de Arte de la Municipalidad

2.2 GRUPO OBJETIVO

Este proyecto va dirigido un grupo bastante amplio de jóvenes estudiantes del nivel básico, debido a que UNESCO es un organismo que trabaja proyectos a gran escala, pero se toma como muestra el grupo de estudiantes del Colegio del Centro Cultural Metropolitano, con quienes se están trabajando los talleres actualmente.

► PERFIL DEMOGRÁFICO

Rango de edad: 13-16 años

Sexo: femenino y masculino

Nivel Socioeconómico: medio-bajo

Ubicación geográfica: Ciudad de Guatemala

► PERFIL PSICOGRÁFICO

Hábitos de Conductuales:

Estos jóvenes se mueven por sus emociones, regularmente siguen al líder del grupo, tratan de llamar la atención, son poco participativos y muestran cierto rechazo a las actividades lúdicas al inicio, pero al final le gusta el movimiento y relacionarse con sus compañeros.

Como es bien sabido, los adolescentes tiene una tendencia natural de buscar la aceptación de sus compañeros, imitando lo que hacen los demás en cuanto a hábitos de vestir, hablar e incluso pensar.

Muestran poco interés al inicio de los talleres, pero con el paso de las horas se van integrando y participan expresando sus experiencias personales

Formas de Socialización:

Se mueven en el entorno del centro educativo, algunos asisten a actividades religiosas, todo su desarrollo social es de carácter urbano, están acostumbrados a la comunicación rápida por medio de redes sociales, mensajería instantánea, etc. Además están interesados en actividades deportivas.

Formas de Entretenimiento:

Pasan una buena parte del día en Páginas destinadas a la relaciones interpersonales como Facebook, Messenger, Skype

Ven poca televisión, pues se interesan más por relacionarse directamente con las personas, por lo que prefieren ir al cine por ejemplo. Pero les gustan programas con los que se sienten identificados, telenovelas, series, etc. No les gusta leer por lo general, a menos que sean temas de su interés, como moda, deportes, relaciones sentimentales, etc.

Formas de Obtener Información

Medios Impresos: Usan medios como Nuestro Diario o en algunos casos Prensa Libre

Medios Audiovisuales: Están expuestos a anuncios televisivos o usan páginas como Youtube.

Medios Electrónicos: En esta área es en donde hay variables, pues sienten cierto gusto por la tecnología, Celulares, Mensajería Instantánea, correo electrónico, Facebook, etc.



3

CAPÍTULO TRES

DEFINICIÓN CREATIVA

3.1 ANÁLISIS DE PIEZAS Y SELECCIÓN DE PIEZAS A DISEÑAR

Luego de haber definido el problema y basándose en los objetivos planteados, se decidió elaborar un cuadro comparativo con las piezas que mejor respondían a las necesidades del proyecto, las opciones que se contemplaron son: Libro ilustrado, historias y experiencia ilustradas en formato digital y un cuadernillo de historietas impresas. Estos son los resultados:

LIBRO ILUSTRADO

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Mayor contenido	Alto costo de reproducción
Permite variar la diagramación	Los jóvenes no leen, si el contenido es extenso, puede que no les interese.
	No es muy accesible ni factible, según los objetivos del programa Retejoven.

HISTORIAS Y EXPERIENCIAS ILUSTRADAS EN FORMATO DIGITAL

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Permite trabajar con animaciones y sonidos	La interacción puede llegar a ser monótona y predecible, por lo tanto aburrida.
El costo de reproducción y embalaje es bajo	Es más complicado asegurarse de que los jóvenes vean la pieza desde la computadora en casa.
Es accesible al grupo objetivo	Todos deben tener acceso a una computadora con Flash Player
Se refuerza el aprendizaje por medio de la interacción con los estudiantes.	Se pierde el enfoque, ya que no sería un material específico para tratar el tema

CUADERNILLO DE HISTORIETAS IMPRESAS

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Es una forma innovadora de tratar el tema en Guatemala	Se debe tener cuidado con el contenido, debe ser mediado de forma creativa, para no ser aburrido, pero que cumpla con la función de informar.
Tiene la capacidad de llegar directamente al grupo objetivo	Deben tenerse conocimientos previos de elaboración de guiones, planos, storyboard, etc.
La capacidad de difusión es alta, ya que puede estar en lugares que son frecuentados por los y las jóvenes	Las ilustraciones deben ser diseñadas de forma que llamen la atención del grupo objetivo, con cuidado de no caer en cosas muy infantiles.
Capta rápidamente la atención de los jóvenes	
Cumple el objetivo del proyecto satisfactoriamente	
Se puede llevar el tema a públicos más amplios que al tradicional academista.	

Luego de analizar las ventajas y desventajas de las tres opciones en las cuales existe cierta similitud, se encontró más pertinente la tercera opción, de realizar un cuadernillo que contenga la información tratada en los talleres filosóficos en forma de historietas ilustradas, igualmente se hará una versión digital, con cierta interacción para ser subida a la web oficial de UNESCO Guatemala, para que sirva como material de referencia, pero el producto principal es la versión impresa.

3.2 CONCEPTO CREATIVO

El concepto creativo tiene como objeto determinar el carácter gráfico de un diseño. Para determinar el concepto de diseño de las historietas se utilizó la técnica de los seis sombreros, creada por el doctor *Edward De Bono*, a pesar de haber sido creada para resolver problemas de administración de negocios, es muy útil para obtener soluciones creativas a los problemas de diseño; esta herramienta, nos permite acercarnos al proceso de pensamiento y resolución de problemas, visualizando desde una variedad de ángulos.

1. SOMBRERO BLANCO DATOS DISPONIBLES

- Estudiantes del nivel básico y diversificado del Colegio del Sistema Nacional de Orquestas de Guatemala. (PEISOG)
- Están comprendidos de 13 a 17 años de edad
- Tienen formación artística y musical
- El colegio está ubicado dentro del Centro Cultural Metropolitano, antiguo edificio de correos, zona 1
- Estudiantes de un nivel económico medio-bajo
- El objetivo del programa de filosofía es formar jóvenes con pensamiento crítico, que estén conscientes de su papel en la sociedad y que vean el campo filosófico como accesible y práctico.

- Talleres a los alumnos del Colegio Municipal de arte sobre pensamiento crítico, para proveer herramientas teóricas y metodológicas que sirvan a la juventud para expresarse y desarrollar sus planes de vida.
- Talleres de socialización sobre filosofía y la importancia de la práctica de la misma para la juventud.
- Los módulos principales desarrollados durante el año, abordan distintas temáticas con énfasis filosófico para hacer reflexionar al estudiante sobre sí mismo, su relación con los otros y su papel en la sociedad.

Las historietas estarán basadas en los módulos trabajados: **Filosofía del yo ¿Quién Soy?:** Que los estudiantes aborden la pregunta ¿Quién soy yo?, haciendo énfasis en su persona, virtudes y características para que, a través del análisis personal, identifiquen sus cualidades y defectos

Filosofía del yo y otro, Yo y los demás como otros-yo: Que los estudiantes reconozcan en las demás personas a otros yo, alguien semejante a mí mismo, con virtudes y características parecidas, aprendiendo la manera cómo convivir con ellos respetando su libertad individual y haciendo respetar la mía.

Filosofía del yo social, Yo y mi papel dentro de una sociedad: Que los estudiantes enfatizen su papel en la sociedad como miembros protagonistas, al mismo tiempo que reconocen su rol como constructores de su sociedad para el presente y para el futuro.

2. SOMBRERO ROJO EMOCIÓN Y SENTIMIENTOS:

Idealmente las historietas deberían:

- Buscar respuestas a preguntas claves sobre el ser humano y su entorno.
- Ser una herramienta para el autodescubrimiento y razonamiento sobre si mismo.
- Lograr que los estudiantes se identifiquen, *insigth* con los temas y su desarrollo gráfico.
- Representar escenas urbanas de la sociedad.
- Representar la cultura visual de los jóvenes, mediante el uso de elementos claves, con los que ellos se relacionen e identifiquen.

En cuanto a la línea gráfica:

- Moderna, no tan estructurada como usualmente es el comic.
- Colorida, usar el color como una herramienta clave de comunicación
- Limpia, poner en práctica la teoría de menos es más, limitarme a colocar solo lo esencial en las piezas.
- Los personajes deben representar a los jóvenes en la forma de vestir, peinar, actuar y hablar, en una forma no tan seria pero tampoco tan caricaturesca.

3. SOMBRERO NEGRO ASPECTOS NEGATIVOS:

Al hacer la unión de las historietas, podría ser monótono y por ende aburrido, lo cual haría perder la atención del lector.

- Personajes trillados y poco originales, utilización de una línea anticuada.
- Mala aplicación del color. Los jovenes están expuestos a mucho color y movimiento, lo cual, puede ser un elemento que juegue en contra.
- Saturación en la diagramación, podría ser demasiado pesado visualmente, lo cual conlleva a un desinterés en el contenido.
- Ilustraciones desactualizadas. Usar elementos que ya no están al nivel de los jóvenes.

- Tipografía anticuada y con poco movimiento

4. SOMBRERO AMARILLO ASPECTOS POSITIVOS:

Con los cómics se vio la posibilidad de unir dos vivencias que suelen estar desasociadas en la mayoría de los jóvenes: el pensamiento filosófico y un lenguaje visual no serio.

- Al mismo tiempo, la utilización de historietas como un recurso educativo confiere al colegio un tipo de lectura habitualmente excluido.
- Usar una línea gráfica más libre, permite llegar al grupo objetivo de forma mas directa.

5. SOBRERO VERDE CREATIVIDAD:

Se usó la lluvia de ideas para el desarrollo de esta parte de la técnica. A continuación se colocan las más relevantes:

Buscar y encontrar respuestas

Perseguir un ideal

Investigación profunda

Radiografía

Mapa, cartografía, coordenadas, topografía, orientación

Localización y ubicación

La localización es la determinación del lugar en el cual se halla una persona o una cosa.

Ciudad, urbanidad, área metropolitana, carreteras, señales de tránsito, sistemas de transporte, nomenclaturas, metrópolis, calles y direcciones

Con base en lo anterior, se definen los siguientes conceptos:

Un encuentro con tu interior.

Si no sabes quién eres, no sabrás a dónde ir

¿Cómo llegar a conocer la sociedad?

¿Qué ruta tomar para conocer el interior de la sociedad?

¿Cómo ubicar el centro de la sociedad?

Sé quién soy, conozco mi futuro.

Sé quién soy, preparo mi futuro.

Sé quién soy, me proyecto al futuro.

Sé quién soy, planifico mi futuro.

Sabiendo quién soy enfrento mi futuro.

Se quién soy, sé a dónde voy

6. SOMBRERO AZUL CONTROL:

Definición del concepto a desarrollar, el más adecuado y original, que permita el desarrollo de una línea de diseño atractiva al Grupo Objetivo.

Ejemplos de historietas Investigació sobre como hacer una historieta

¿Qué elementos debe llevar una historieta?

Definir Línea gráfica: Colores, tipografía, *lay out*, tipo de ilustración, soporte, embalaje.

Finalmente se decidió usar el concepto “*Sé quién soy, sé a dónde voy*”, pues se plantea desarrollar un cómic con base en la idea de buscar una dirección en la vida, mediante el conocimiento de nosotros mismos llegamos a conocer la sociedad, lo cual se asocia perfectamente con buscar orientación en la ciudad por medio de mapas, nomenclaturas y el sistema de señalización de la ciudad.

CÓDIGOS DE DISEÑO CÓDIGO CROMÁTICO

Tomando en cuenta lo anterior para el desarrollo de la línea gráfica, se investigaron los colores básicos para los tipos de señalización en Guatemala:

Reglamentarias: Rojo, blanco y negro

Preventivas: Amarillo y negro

Informativas: Azul y blanco

Esto es clave para el desarrollo de la historieta, como se comprobó, los colores que se usan son pocos y planos, lo que tienen en común los tres tipos de señales son el blanco y negro, por lo que la línea gráfica de los personajes, será en blanco y negro tipo boceto y se destinó un color básico para cada módulo:

Filosofía del yo: Amarillo
Filosofía del Yo y Otro: Azul
Filosofía del Yo Social: Rojo

Además de otros colores complementarios:

Blanco Puro y Negro Puro

CÓDIGO TIPOGRÁFICO

Comúnmente en las historietas el texto no es necesario, pero suele estar presente, ya sea en forma de globos o bacadillos, textos sueltos y onomatopeyas. Todos los textos suelen estar escritos en mayúsculas y las diferencias tipográficas, de tamaño y grosor sirven para destacar una palabra o frase, y matizar intensidades de voz. Se establece a este respecto un esquema con siete contrastes:

1. Diálogo - "Off"
2. Lenguaje interior - lenguaje articulado
3. Lenguaje normal - lenguaje excepcional
4. Cerca - lejos
5. Globo - Extra-globo.
6. Línea recta - línea sinuosa
(o en zig-zag, o estrellada, etc.)
7. Tipografía normal - tipografía excepcional

Tomando en cuenta lo anterior se propone el uso de tres tipografías, una para los cuerpos de texto de la voz en "off" que sea de la familia de los *serif*, para facilitar su lectura, pues será mayor cantidad de texto. Y para los diálogos se propone una familia miscelánea que sea muy libre, tanto que parezca hecha a mano. Por último se propone el uso de un tercer tipo para el lenguaje excepcional, para remarcar ciertos textos, como onomatopeyas, para esta se usará en tipo *extra bold* y con *serif*.

CÓDIGO ICÓNICO VISUAL

Toda historieta es una narración gráfica, es decir, desarrollada mediante una enlace de dibujos, de tal forma que cada cuadro o viñeta debe estar relacionado de algún modo con el siguiente, Scott McCloud autor, ensayista y teórico de cómics distingue cinco tipos de transiciones entre viñetas:

1. Momento a momento.
2. Acción a acción.
3. Tema a tema.
4. Escena a escena.
5. Sin secuencia.

Cuanto mayor sea el formato y el número de signos icónicos y verbales, más tiempo y atención deberemos prestar a una determinada viñeta. La historieta usa variaciones del ángulo visual, encuadre y planos, términos estos que ha tomado del cine, para dinamizar la narración. Por lo que en cuanto a la diagramación se concluyó que lo mejor era hacer algo más libre al cómic estructurado que todos conocen, se plantea el uso del lenguaje del cómic en un formato sin una retícula marcada, las viñetas serán libres y sin recuadros, sin embargo se preservarán los encuadres, onomatopeyas, y todo el lenguaje narrativo que es típico en el diseño de historietas.

Además se usarán escenarios con los cuales los jóvenes se sienten identificados, lugares aledaños al colegio, todo con un índole urbano, sin perder la importancia de reforzar el concepto en todo momento

3.3 BRIEF DEL PROYECTO

Para tener una visión amplia sobre el proyecto a realizar, se realizó un Brief en donde se condensa la información básica que se tiene sobre elementos claves para el desarrollo de las piezas, como los datos generales de la organización y el proyecto Retejuven, así como la síntesis del producto, de tal forma que se tuvieran toda la información necesaria para tener más posibilidades de acertar con la propuesta.

DATOS DE LA ORGANIZACIÓN

Nombre: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura- UNESCO - Guatemala

Dirección: 4a. Calle 1-57, zona 10.
Guatemala, Guatemala

Sitio Web: www.unescoguatemala.org

PBX: (502)2247-0303 / FAX(502) 2331-1524

DATOS DEL PROYECTO RETEJOVEN FILOSOFÍA

¿Cuáles son los ejes de trabajo?

Formación en pensamiento crítico respecto a la situación de la juventud, en el contexto nacional para la elaboración de planes de vida.

Sub actividades

Talleres a los alumnos de la Escuela Municipal de arte sobre pensamiento crítico, para proveer herramientas teóricas y metodológicas que sirvan a la juventud para expresarse y desarrollar sus planes de vida.

Talleres de socialización en centros educativos sobre filosofía y la importancia de la práctica de la misma para la juventud.

Aprovechar la designación de Guatemala como Capital Mundial de la Filosofía, para promocionar la participación juvenil

¿Cuáles son los objetivos del Proyecto?

El plan de trabajo está dividido en cuatro módulos principales, los cuales abordarán distintas temáticas con énfasis filosófico, para hacer reflexionar al estudiante sobre sí mismo, su relación con los otros y su papel en la sociedad.

DATOS PRODUCTO FINAL

¿Cuál es el producto final de diseño?

Cuadernillo de historietas impresas

¿Cuál es su objetivo?

El objetivo principal del proyecto es lograr que la juventud guatemalteca pueda acercarse a la filosofía, e interesarse en su práctica, además de retratar la realidad de los jóvenes logrando que se identifiquen con el material.

¿Qué trata de comunicar el cliente y por qué?

Lo que quiere lograrse es acercar a los jóvenes a la filosofía, crearles el interés en su práctica, y de esa manera generar pensadores que analicen, propongan y sean líderes positivos para la sociedad.

¿Qué es lo que se quiere hacer con el producto final, vender, distribuir, etc.?

La idea principal es poder distribuirlo de forma impresa a los estudiantes de básico y diversificado del Colegio del Sistema de Orquestas de Guatemala (PEISOG), como idea secundaria se propone su distribución de forma digital a través del portal web de la UNESCO, para que pueda ser usado como material de consulta y apoyo a instituciones educativas.

¿Ya existe material parecido, que haya sido publicado con anterioridad?

En Guatemala no hay precedentes de un trabajo de Historietas con temas de filosofía, lo cual hace interesante este proyecto, según una investigación en varias editoriales internacionales han empezado a publicar ensayos y textos de filósofos antiguos como Nietzsche, Descartes, etc, y han tenido bastante aceptación, ya que las propuestas logran llevar la filosofía y el pensamiento al lenguaje del comic.

¿Cuál es el mercado meta, sus datos demográficos, socioeconómicos, edad, genero, gustos, actitudes, estilos de vida, salario, etc.?

Este proyecto se trabajó con estudiantes del Colegio del Sistema de Orquestas de Guatemala (PEISOG), con quienes se realizaron los talleres lúdicos.

PERFIL DEMOGRÁFICO

Rango de edad: 13-16 años

Sexo: femenino y masculino

Nivel Socioeconómico: medio-bajo

Escolaridad: Nivel básico

Ubicación geográfica: Ciudad de Guatemala

PERFIL PSICOGRÁFICO FORMAS DE SOCIALIZACIÓN

Se mueven en el entorno del centro educativo, algunos asisten a actividades religiosas, todo su desarrollo social es de carácter urbano, están acostumbrados a la comunicación rápida por medio de redes sociales, mensajería instantánea, etc. Además están interesados en actividades deportivas.

FORMAS DE ENTRETENIMIENTO

Pasan una buena parte del día en Páginas destinadas a la relaciones interpersonales como Facebook, Messenger, Skype

Ven poca televisión, pues se interesan más por relacionarse directamente con las personas, por lo que prefieren ir al cine por ejemplo. Pero les gustan programas con los que se sienten identificados, telenovelas, series, etc.

Generalmente no les gusta leer a menos que sean temas de su interés, como moda, deportes, relaciones sentimentales, etc.

FORMAS DE OBTENER INFORMACIÓN

Medios Impresos: Usan medios como Nuestro Diario o en algunos casos Prensa Libre

Medios Audiovisuales: Están expuestos a anuncios televisivos o usan páginas como Youtube.

Medios Electrónicos: Tienen gusto por la tecnología, Celulares, Mensajería Instantánea, correo electrónico, Facebook, etc.

Finalmente, se concluye que se usará ilustración para todo el contenido, además de crear un guión que me permita crear personajes interesantes que vayan de acuerdo al grupo objetivo y al concepto creativo.



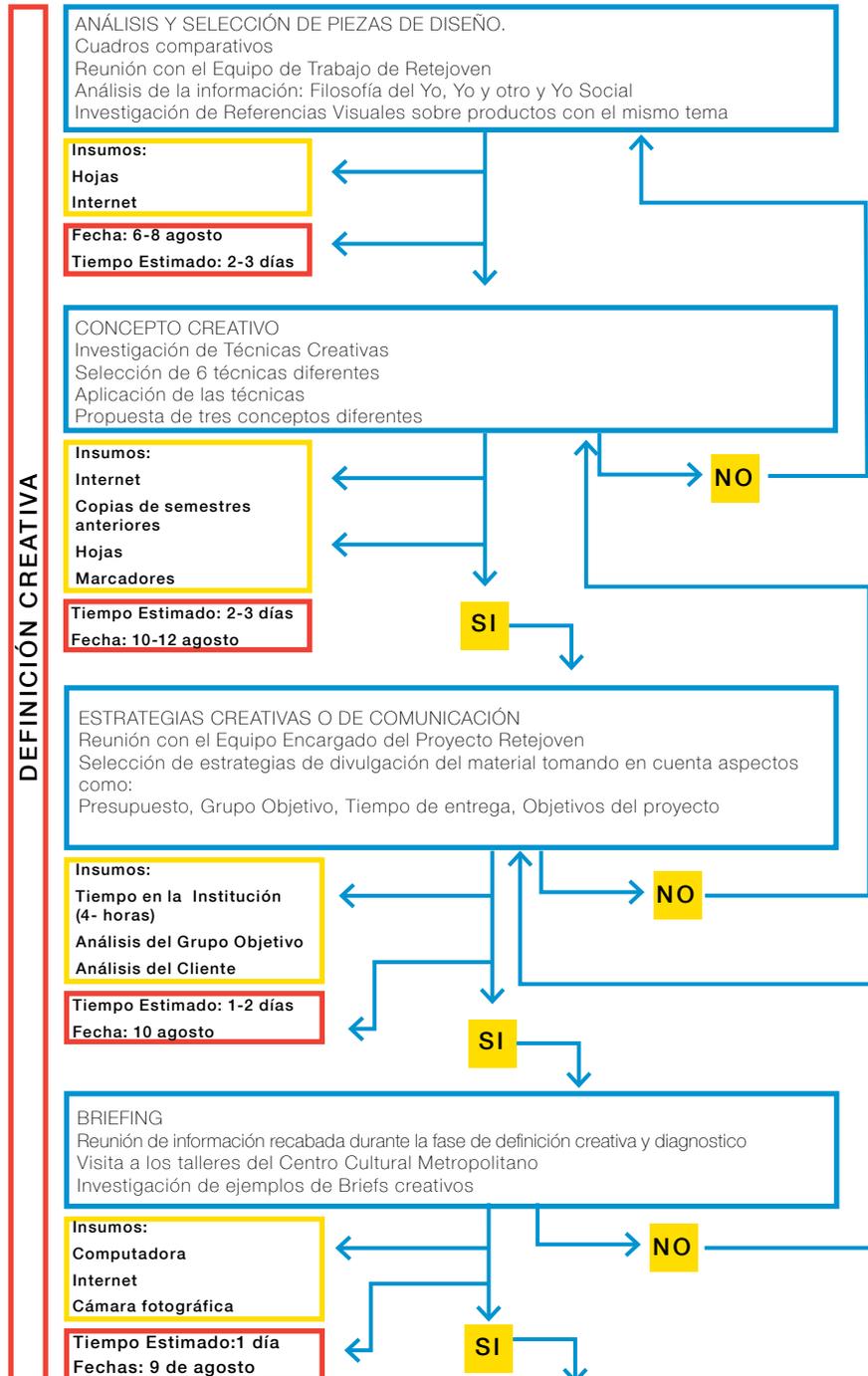
4

CAPÍTULO CUATRO

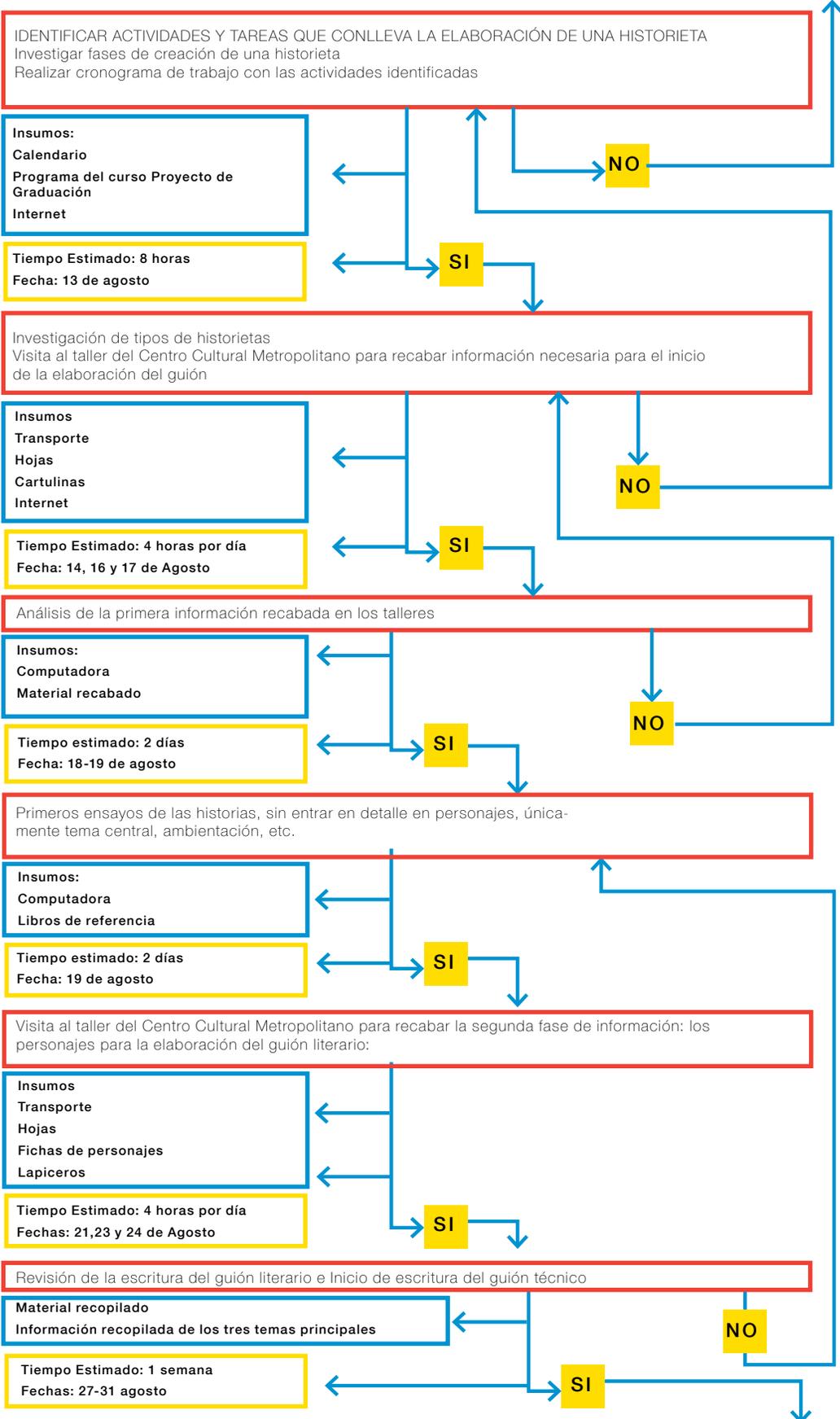
PLANEACIÓN OPERATIVA

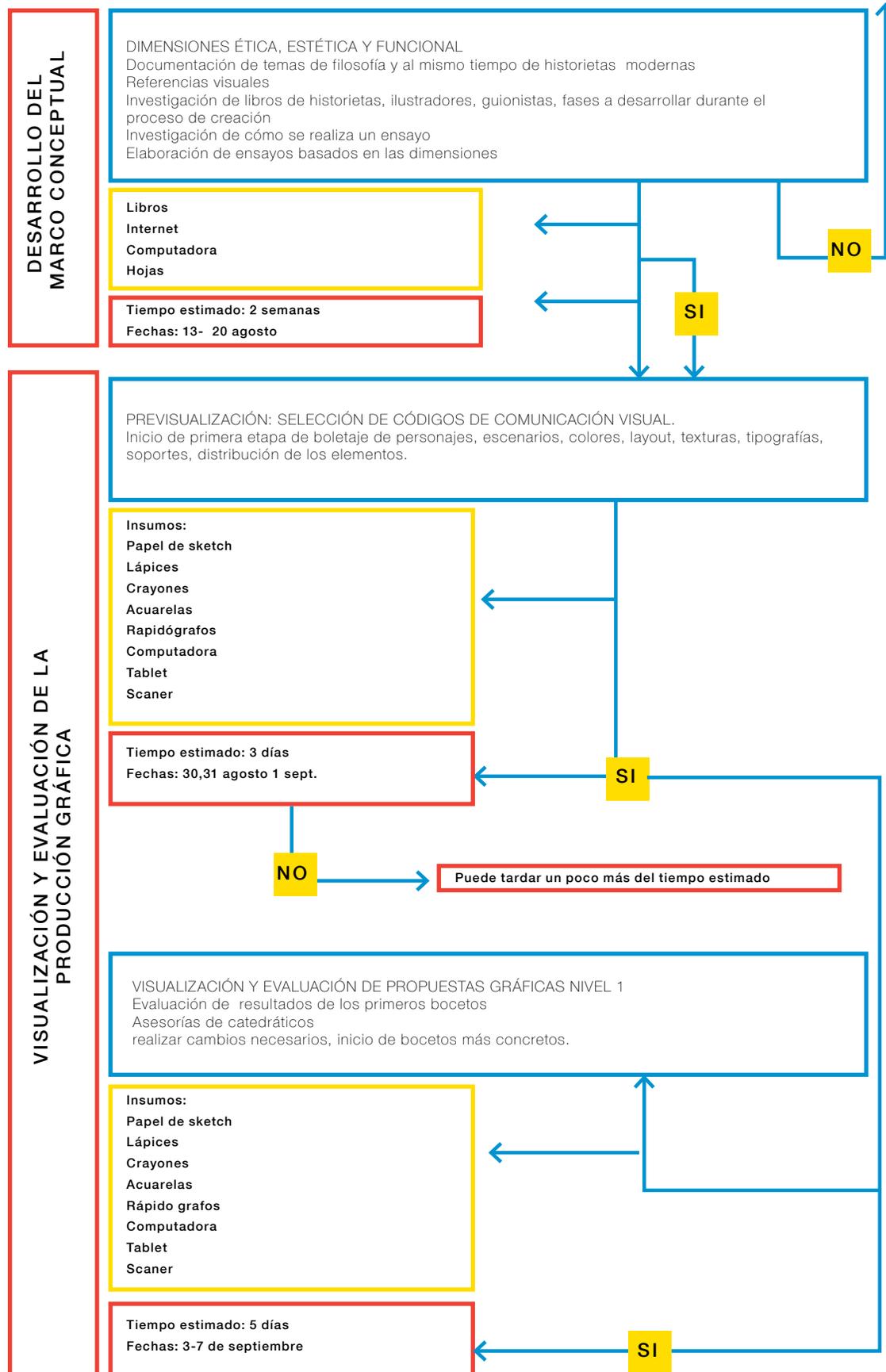
4.1 FLUJOGRAMA DE OPERACIONES

Para desarrollar este proyecto se necesitaron tres meses a partir de la definición creativa, para tener un mejor control sobre los procesos e insumos necesarios se realizó un flujograma que contiene en esencia todo el proyecto, en el que se incluye un cronograma de trabajo, todo esto con el objetivo de tener una estrategia para cada fase del proyecto y lograr la eficiencia del tiempo e insumos, por la naturaleza del proyecto resultó de mucha ayuda.



PLANEACIÓN OPERATIVA





VISUALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PRODUCCIÓN GRÁFICA

VISUALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DE PROPUESTAS GRÁFICAS NIVEL 2
 Evaluación de resultados de los primeros bocetos
 Asesorías de catedráticos
 realizar cambios significativos, debe ir mejorando la calidad del producto
 trabajar las tres historietas al mismo tiempo

Insumos:
 Computadora
 Tablet
 Scanner
 bocetos anteriores
 asesorías previas

Tiempo estimado: 5 días
Fechas: 10-14 de septiembre

SI

NO

Podría llevar más trabajo, hay aprox. tres días más

Visualización y evaluación de propuestas gráficas nivel tres.
 Evaluación de resultados de los primeros bocetos
 Asesorías de catedráticos
 realizar cambios significativos, casi finales
 Deben estar terminadas las tres historietas al mismo tiempo.

Insumos:
 Computadora
 Tablet
 Scanner
 bocetos anteriores
 asesorías previas

Tiempo estimado: 5 días
Fechas: 10-14 de septiembre

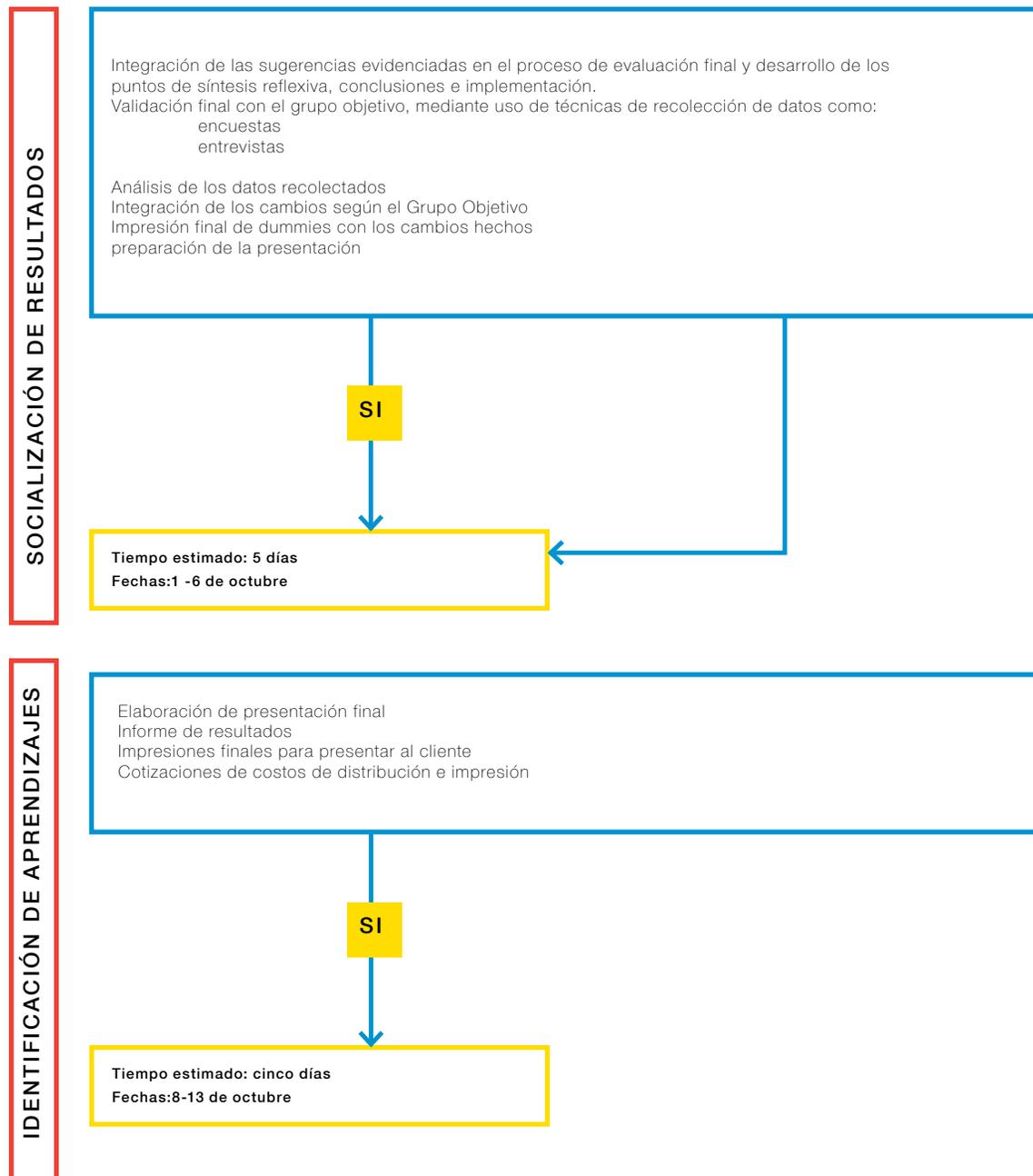
SI

Evaluación final de la propuesta de diseño y desarrollo de piezas finales.
 Cambios mínimos en las piezas según asesores
 Piezas listas para la validación
 Dummies impresos a escala

Insumos:
 Computadora
 Tablet
 Scanner
 propuestas anteriores

Tiempo estimado: cinco días
Fechas: 20 -30 de septiembre

SI



El desarrollo de esta propuesta necesita al menos tres meses para llevarla a cabo; la eficiencia fue un aspecto sumamente necesario, ya que se disponía de poco tiempo para realizar a cabalidad cada etapa del proceso, fue de mucha ayuda tener un plan antes de iniciar el desarrollo del proyecto, pues el flujograma funcionó como una especie de mapa sobre qué rutas tomar y hacia dónde se quería llegar.



5

CAPÍTULO CINCO

MARCO CONCEPTUAL

5.1 DIMENSIÓN SOCIAL

El propósito de los talleres era lograr que la filosofía fuera algo cercano a los jóvenes, a sus experiencias y a sus expectativas personales, tradicionalmente a los jóvenes nos resultan distantes los temas filosóficos, por eso la importancia de desarrollar un material ameno que inquiete al lector a la reflexión y a la práctica.

La filosofía nos ayuda a cuestionar todo lo que nos rodea; en una sociedad como la nuestra es necesario que se formen en los jóvenes un pensamiento crítico, ya que esto permite la sensibilidad hacia nuestra realidad, además crea consciencia sobre quiénes somos, y quiénes son los demás, también nos permite tener una visión más clara sobre nuestro futuro, lo cual es beneficioso para el país. Si logramos conocernos bien, estaremos con un enfoque definido y por consiguiente seremos más productivos, pues estaremos en un búsqueda constante de nuestro objetivo.

En nuestro país la comunidad filosófica es muy escasa, poca gente cree importante esta rama de estudio, la pregunta es ¿por qué? Probablemente en las instituciones educativas, se crea el prejuicio de ser una rama poco necesaria y útil para la vida, pero la filosofía es algo muy práctico, todos lo hacemos sin estar conscientes de ello, desde el simple hecho de generar interrogantes hasta la búsqueda constante de felicidad y satisfacción personal, nos lleva a filosofar.

Nuevamente resalta el hecho de que no existe un material gráfico de tendencia filosófica

que sea cercano a los jóvenes, y que cree en ellos el interés por dedicar tiempo a esta actividad. La idea es orientar al pensamiento y a la reflexión de los jóvenes a partir de sus experiencias y vivencias cotidianas; por ello se pensó en hacer un cuadernillo de historietas, de tal forma que se genere un diálogo que ayude a preguntar, indagar y encontrar explicaciones y plantear nuevas inquietudes.

Lo importante del proyecto es que los jóvenes reflexionen sobre el ser humano y en un modo de vida más honesto, siendo conscientes de la realidad que los rodea, fomentando así, el pensamiento crítico.

En síntesis, lo que se pretende con el cuadernillo de historietas es mostrar la importancia de la filosofía en la vida de todo ser humano y cómo esta puede influir en la mejora de la sociedad. Todo esto, utilizando el lenguaje del cómic, y otros elementos gráficos.

5.2 DIMENSIÓN FUNCIONAL

Es sabido que el aprendizaje es un proceso continuo que se da tanto en el contexto formal de las instituciones de enseñanza como en el hogar, la calle y el círculo de amigos. Las historietas consiguen transmitir conocimiento y valores en un contexto lúdico y no solamente agradable sino también satisfactorio y atractivo.

Con las historietas se vio la posibilidad de unir dos vivencias que suelen estar disociadas en la mayoría de las personas: el conocimiento filosófico y elementos gráficos atractivos. En la historieta se pretende unir un tipo de lectura diferente y entretenida con un área temática, de la cual se tiene idea de aburrida y poca importancia.

Las historietas pueden ser puestas al servicio de la educación siempre que:

- Presenten personajes con los cuales los lectores se puedan identificar positivamente;
- Mantengan adecuado equilibrio entre realidad y fantasía;
- Consigan entretener a través de la acción y del humor; y
- Utilicen dibujos de buena calidad, manejando adecuadamente los colores

Lo anteriormente descrito, es muy válido para el contexto y propósito del material, pues el cuadernillo está dirigido a jóvenes del nivel básico y diversificado; siendo su objetivo principal la atracción inmediata al tema.

Por esa razón se pensó hacer un documento que fuera en su mayoría ilustrado, de tal forma, que se llegue al grupo objetivo de una forma más directa.

Las historietas se han usado a través de la historia como un método de enseñanza práctico, en este caso, con un enfoque filosófico, en Guatemala no existen precedentes de un proyecto parecido, lo cual es innovador en el país, pero se tiene conocimiento de editoriales españolas y argentinas que han publicado series de historietas sobre la vida de grandes filósofos como Nietzsche, Marx, y sus relatos históricos.

La historieta por su naturaleza permite tratar infinidad de temas que pueden ser dirigidos a los jóvenes, ya que es un medio que les permite identificarse con los personajes, historias y relatos, pero lo más importante es que logran transmitir de una forma indirecta, nuevos conceptos e ideas.

El cuadernillo será distribuido no solo a los estudiantes del Sistema de Orquestas (PEISOG) sino también a otros grupos juveniles con los que trabaja la Municipalidad de Guatemala.

El material está diseñado para ser guía en discusiones en los salones de clase, por lo que se pensó en hacer viñetas grandes y en un formato cuadrado para ser fácil de manipular, transportar y almacenar.

5.3 DIMENSIÓN ESTÉTICA

¿Cómo empezar con la construcción de una historieta? Hay una serie de procesos a considerar previos a la producción gráfica, como el contenido: lo ideal es que esté revisado y completo antes de su inicio, para tener una idea global y concreta sobre lo que se quiere y cómo se quiere lograr. Teóricamente hay una estructura para la elaboración de una historieta, en este caso particular, se trabajó en orden los procesos, empezando con el guión literario, y luego siguió el guión técnico y finalmente la elaboración de personajes preliminares, dejando los detalles al final. También es importante el flujo de la información; el cual debe tener una secuencia lógica y presentarse de una forma creativa.

La definición del tipo de ilustración es otro proceso igual de complejo; requiere de muchas pruebas. Este trabajo se guió por un estilo propio del autor, pero tomando en cuenta las características del grupo objetivo, está, quizá, es una de las tareas a la que hay que dar más énfasis, pues la ilustración debe ser el punto que conecte la información con el lector, y siendo un material puramente gráfico, es lo que causa mayor impacto.

En todo momento del proceso de construcción gráfica se debe tomar en cuenta el concepto creativo de la piezas, “*Sé quien soy, Sé a donde voy*”, se mencionó que la estética del producto debe tener relación con la búsqueda de un camino, una calle, en un contexto ciudadano, por lo que se tomó en cuenta el uso del color de la forma que se estableció en la conceptualización, basado en la señalética de tránsito, además se toma en cuenta que el color evoca y estimula un sentimiento, varios artistas de cómics concuerdan que el color

se debe usar sólo en historias donde amerite usarse. En otras palabras, el uso del color va ligado al tipo de historia que se cuenta. En algunas historietas se usa el color de forma sutil, solo en algunos elementos, lo cual da un efecto un efecto particular y le otorga un protagonismo al color utilizado.

Se llego a la conclusión de que es necesario dominar el uso del blanco y negro, usando recursos tan sencillos como las rayas y las líneas para crear el efecto de las luces y las sombras. El uso del color no garantiza nada, pero sí podría no aportar nada y lo importante es hacer que realcen las partes importantes.

Como elemento secundario está la tipografía. Se tiene planteado el uso de tres fuentes de familias diferentes, pero que tengan algo en común. La selección de una tipografía también es un proceso complejo, hay que tomar en cuenta el tamaño, los soportes de reproducción y que concuerde con el concepto de diseño. Regularmente las historietas se caracterizan por el uso de rotulación manual, en este caso por lo extenso del texto, se usaron tipografías digitales.

Finalmente el resto de los elementos de diseño a tomar en cuenta destaca principalmente la retícula, ya que es la base de cualquier diseño editorial, se usó una retícula libre, pues permite jugar con la distribución del espacio, además es la que se acopla mejor al formato cuadrado.

5.4 DIMENSIÓN ÉTICA:

La historieta a crear tiene un alto valor pedagógico para la sociedad, pues se tocan temas sumamente importantes en los jóvenes además es una guía que promueve el pensamiento crítico desde la filosofía. El objetivo es que sea un material gráfico cercano a los estudiantes y que de alguna forma se sientan identificados con los personajes, situaciones, escenarios. Por lo que a continuación se plantean ciertos aspectos importantes a tomar en cuenta:

Los personajes en la historieta deben estar basados en el joven común de la ciudad, los rasgos físicos y psicológicos, para lo cual se ha recolectado en el Centro Cultural Metropolitano una serie de fichas hechas por los estudiantes para basarse en sus propias ideas y preconcepciones sobre sí mismos, y ello para que los personajes sean afines a la realidad de los jóvenes en Guatemala.

Estas historias estarán basadas en la realidad del país, a pesar de que Guatemala es un lugar pequeño, existen muchas etnias, aunque éstas se encuentren, en su mayoría, en el interior, hay cierta concentración en el área urbana. El reto de la historieta es lograr retratar ese ambiente intercultural y diverso, que hace único nuestro país, además enfatizar en que todos construimos nuestra sociedad, que todos somos iguales y tenemos los mismos derechos, sin importar de dónde provenimos, en estos valores sociales radica la importancia ética de este proyecto.

Lamentablemente en la ciudad se vive un ambiente de racismo y división entre grupos étnicos, el objetivo es que los jóvenes comprendan y acepten la diversidad de la ciudad y mostrar que todos pueden convivir en un mismo lugar, de esta forma se fomenta la cultura de paz, incidiendo en la conducta presente y futura de nuestra sociedad. Todo esto mediante el uso de imágenes que muestren la igualdad y equidad y sobre todo tolerancia a las diferencias.

Además, a través del diseño gráfico y en este caso de la ilustración, se puede hacer posible una realidad ideal a través de las imágenes, lo cual es muy efectivo para reflexionar sobre cómo debería ser la sociedad guatemalteca y de qué forma podemos trabajar en ello.



6

CAPÍTULO SEIS

*PROCESO DE PRODUCCIÓN GRÁFICA
Y VALIDACIÓN*

6.1 PREVISUALIZACIÓN

En esta fase se seleccionaron los elementos visuales más importantes para el desarrollo posterior del bocetaje con el objetivo de ahorrar tiempo y esfuerzo, de tal forma que no se pierda el enfoque:

► TIPOGRAFÍA

Como se mencionó anteriormente, se requiere del uso de varias fuentes tipográficas, hemos de definir por lo menos dos, que serán claves en el desarrollo de las piezas.

SENTINEL:

Esta tipografía es de la familia de los serif, se tomaron tres estilos para jugar con ellos dentro de la publicación:

Light

Bold

Bold Italic

Se usó un tipo con remates, pues el material será impreso y este tipo facilita la lectura, visualmente es agradable y no cansa la vista. Será usado para los cuerpos de texto generales, como primera instancia se tomará el uso del bold italic.

MY GRANDPA'S FARM:

Se buscó una tipografía que tuviera características manuales, como es usual en las historietas los tipos son rotulados en mayúsculas, por lo que se usará en los globos de texto en mayúscula

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx
Yy Zz

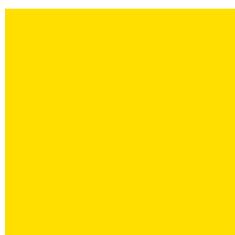
**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx
Yy Zz**

***Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp
Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx
Yy Zz***

A B C D E F G H I J
K L M N Ñ O P Q R
S T U V W X Y Z

► PALETA DE COLORES

Luego de desarrollar el concepto creativo, se llegó a la conclusión de usar tres colores, basados en la señalética de tránsito de las ciudades. Así como el uso selectivo del color en las piezas tal como es común en el diseño de historietas.



Filosofía del Yo

Amarillo

Pantone 109

C=0 M=10 Y=100 K=0

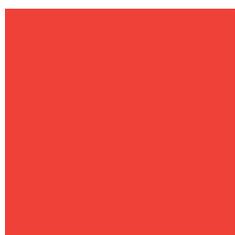


Filosofía del yo y la otra persona

Azul

Pantone Process Blue

C=100 M=10 Y=0 K=0



Filosofía del Yo y la Sociedad

Rojo

Pantone Red 032

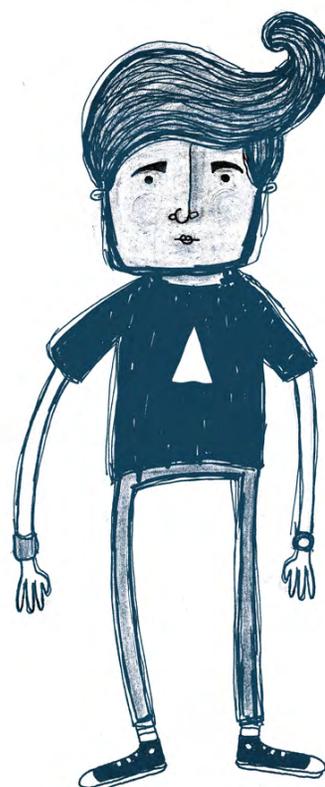
C=0 M=90 Y=86 K=0

Los colores fueron seleccionados en Pantone para identificar y controlar de mejor forma el color en la imprenta, de igual forma se pone el valor en CMYK.

Para el desarrollo de las ilustraciones se propone el uso de blanco y negro puro en diferentes valores.

► LÍNEA GRÁFICA DE ILUSTRACIONES

Hay diferentes estilos para ilustrar una historieta pero por el grupo al que va dirigido el cuadernillo, se propuso una línea de diseño artesanal, una mezcla de rasgos de caricatura y realidad, tomando en cuenta aspectos como el cabello, los zapatos, y accesorios, que fueran lo más semejante al grupo objetivo.



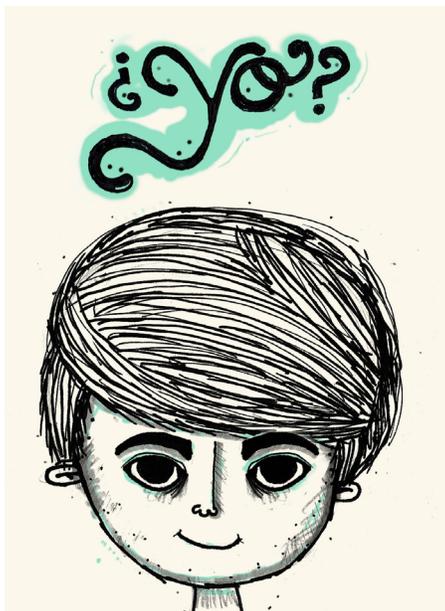
Este es el resultado de los prebocetos de personajes.

a) Caracterización de Personaje: Con este estilo de ilustración se busca darle un sentido más realista y juvenil, se toman en cuenta elementos claves como, el cabello, los zapatos, la indumentaria, expresión facial. Se empieza a definir un estilo para regir la producción gráfica.

b) Uso del color: En estos prebocetos no se define un color específico,

c) Pertinencia: El personaje no representa al típico estudiante del colegio del Sistema de Orquestas de Guatemala, no hay conexión directa con el grupo objetivo.

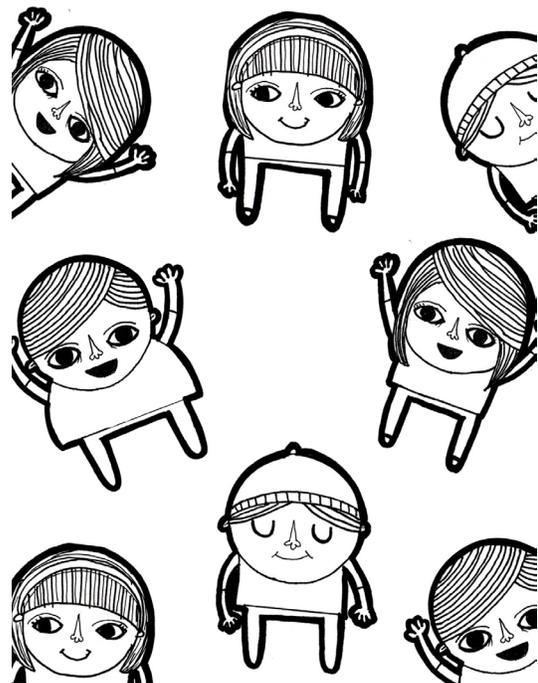
La idea principal era hacer propuestas que tuvieran una estética basada en el arte naif, con una línea gráfica muy libre y con poco detalle, por lo que se trabajan símbolos que representan conceptos claves.



a) Caracterización de Personaje: Basado en la experiencia anterior de los bocetos, se sigue buscando un estilo de ilustración realista, pero no demasiado, se mejoran ciertos rasgos y elementos como el cabello, forma del rostro, etc.

b) Uso del color: Se presenta una propuesta en blanco y negro con un toque de color, para mantener la idea original.

c) Pertinencia: El personaje poco a poco va tomando la forma deseada, no se trabajó de cuerpo completo, pues la idea es ir afinando detalles de la estética general.



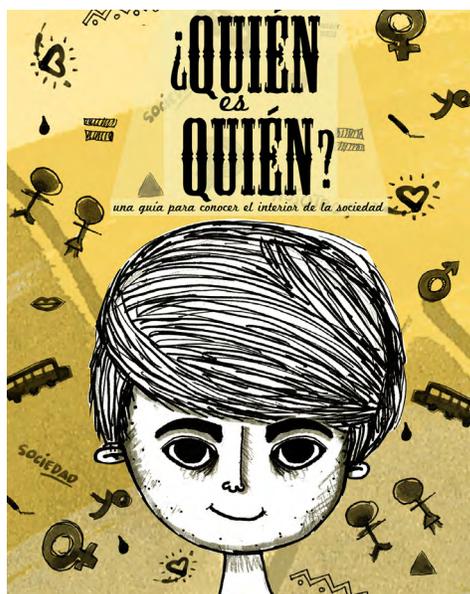
En las muestras anteriores se puede observar el inicio de la construcción de la línea gráfica, se trabajaron dos estilos diferentes, uno un poco más realista y otro más cómico, de tal forma que pudiera haber una comparación constructiva entre ambas líneas de diseño.

Se creó un esbozo del nombre con la intención de crear una imagen previa al desarrollo de la primera fase de bocetaje

6.2 PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

Con base en el proceso de bocetos rough, se crearon dos opciones de portadas, que incluyen la mayor cantidad de información visual sobre la estética general del producto.

La ilustración es más realista, la idea es que se vea como un dibujo hecho por alguno de los estudiantes. Se propone un estilo narrativo, pues se dice más con imágenes y símbolos que con palabras, además se usa una paleta vibrante, ya que la utilización correcta del color es útil para una percepción inmediata.



► PORTADA:

- Para la portada se tomaron en consideración iconos que representasen diferentes temas sociales como equidad de género, diversidad cultural, y otros iconos urbanos, como el transporte público y personas.
- Se usó una tipografía miscelánea para el título; siempre con remates para hacer conexión con la tipografía del interior.
- El color que se utilizó fue un tono de amarillo más oscuro para hacer un fuerte contraste.

► PORTADA DE CAPÍTULO

Se tomaron los colores que representarán cada tema y se hizo una composición para cada portada de capítulo, se propone colocar una viñeta en la parte superior, seguidamente el título del capítulo y para finalizar una pequeña introducción al tema. La tipografía que se propone para los títulos es la misma, para semejar un rotulado manual.



► PÁGINAS INTERIORES CON ILUSTRACIONES

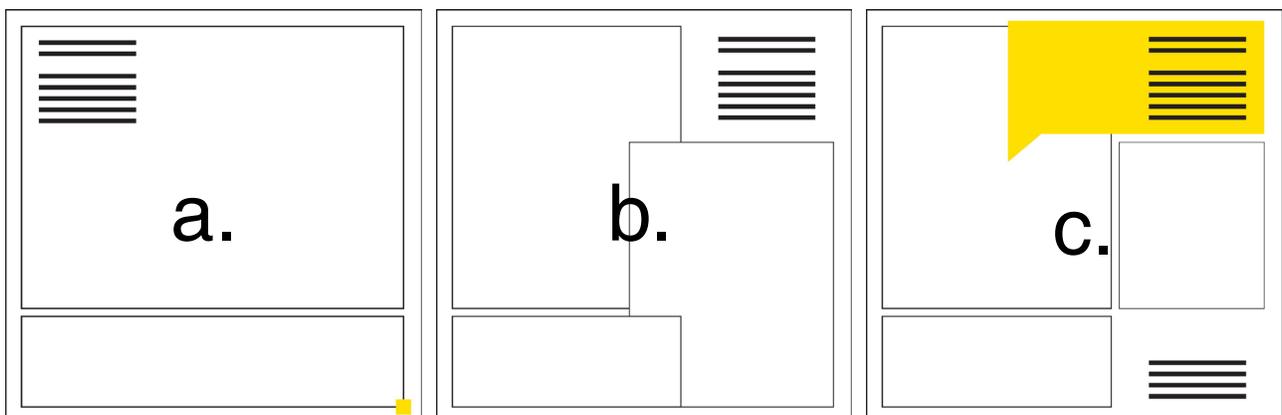
Para cada hoja de viñetas se propone usar en bloque el texto, colocando el fondo del color de cada capítulo y el número de página en un recuadro del color respectivo, en la esquina inferior derecha.



► STORY BOARD/ LAYOUT

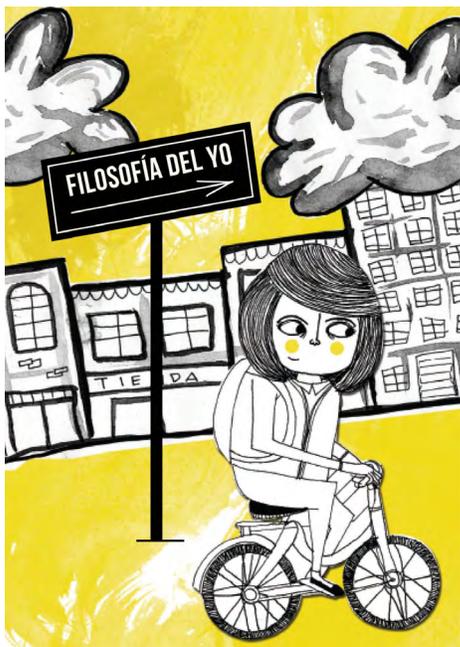
Para este nivel de bocetaje no se define un *story board* real, únicamente planteo una forma de diagramación con viñetas para cada hoja.

- La primera opción propone tres viñetas por hoja aproximadamente yuxtapuestas, y colocar el texto del narrador, como parte de un bloque de texto, en las esquina superior e inferior del lado derecho del formato
- La segunda opción propone tres viñetas máximo por hoja, sin yuxtaposición, el uso de una retícula más simple y con espacios amplios para colocar texto.
- Finalmente, se proponen dos viñetas máximo por hoja, se puede disponer con el tamaño de ambas, igualmente el texto en la esquina superior izquierda y finalizar la lectura con el número de página en la esquina inferior derecha.



6.3 SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN

Luego de una autoevaluación del primer nivel de bocetaje, en donde se tuvieron en cuenta aspectos tanto del estudiante como del asesor, se replantean algunos aspectos claves del comic.



1. PORTADA

Aquí se define de forma más clara el tipo de ilustración, y la técnica para trabajarla, se toma en cuenta algunos cambios, se hacen bocetos tomando en cuenta como base el primer módulo de la filosofía del yo y el color amarillo.

En cuanto a la técnica se propone el uso de la acuarela y retoques digitales para un mejor acabado.



2. PÁGINAS CON ILUSTRACIONES

Se hicieron una serie de bocetos con el personaje en diferentes posiciones, para hacer estudios sobre la anatomía deseada. En esta etapa no se usó el texto, pues se quería tener un mayor control sobre la ilustración y su aplicación dentro de la historieta.

Se hizo una yuxtaposición de elementos con la intención de crear profundidad, usando como técnica alternativa el *collage*.



3. STORYBOARD/LAYOUT

Para esta etapa se tomó en consideración únicamente algunas paginas para muestra de la diagramación interna. Se eligió como base la propuesta del primer nivel de visualización, en donde se propuso el uso de dos viñetas por hoja.



En este boceto, como se puede observar, se agregó texto, para tener una imagen más amplia sobre el resultado final, se usó una tipografía complementaria para simular texto hecho a mano.

Luego de pasar por una breve evaluación con el asesor, se determinaron ciertos cambios en cuanto al formato y al estilo del layout de la publicación, cambios que se realizaron antes de presentar la propuesta con los profesionales del diseño.

4. PORTADA

Se elaboró una serie de bocetos para determinar la portada que se enviaría a los diseñadores, se observa un gran avance en la estética de los dibujos, se prefirió cambiar de técnica al uso del rápidografo y acuarela únicamente para sombras y detalles, dando como resultado un estilo más limpio y profesional.

Se agregó otra tipografía para el título y se colocó un recuadro para mostrar la base de los colores usados. Además se define un escenario característico en el fondo, de una forma muy sutil se puede ver el antiguo edificio de correos, el lugar dónde se encuentra ubicado el Colegio del Sistema Nacional de Orquestas de Guatemala, asimismo se decide usar un tono de gris en el fondo para connotar el espacio urbano. El estilo de ilustración da como resultado líneas muy sueltas y fluidas, lo cual le da el aspecto cómico y típico de las historietas.



5. PORTADAS DE CAPÍTULOS

En cada portada existe la intención de mostrar aspectos urbanos, y señales de ubicación, sobre el fondo del color correspondiente, se ilustra al personaje sobre una bicicleta, para hacer aún más notorio la idea de buscar un camino o una dirección, también se presentan símbolos como una señalética que direcciona hacia el capítulo correspondiente. El color se usa únicamente como elemento complementario con la intención de dar énfasis al personaje y la acción que éste lleva a cabo.

El escenario no es tan literal como el de la portada, debido a que se deseaba mantener la línea un poco más libre y no se prestó mucha importancia a los detalles.



6. PÁGINAS INTERIORES:

Se toma como muestra las primera hojas, para no sobrediseñar, ya que antes de armar la historieta completa se necesita estar muy seguro sobre la diagramación, los personajes, etc, por esa razón se muestra como ejemplo únicamente a los diseñadores, para luego construir algo mucho más elaborado y cercano al producto final.

En esta muestra se cambió la forma de usar únicamente una viñeta por hoja, por que el anterior *layout* daba como resultado algo visualmente pesado.

También se observa el uso de otras tipografías que complementan las que se plantearon al inicio, se crea una línea de diseño muy libre y, con la intención de apegarse a la estética de los cómics y la caricatura, se usa el color para enfatizar en ciertos textos y elementos importantes como las burbujas de texto.



► FASE DE EVALUACIÓN Y VALIDACIÓN DEL SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN

• DESCRIPCIÓN METODOLÓGICA

Para la comprobación de la eficacia de la propuesta se realizó un cuestionario dirigido a profesionales del diseño gráfico. El instrumento de medición utilizado fue la encuesta.

Primeramente se les informó acerca del proyecto, el concepto creativo y se les brindó la mayor información posible para que posteriormente ellos respondieran una encuesta.

• PERFIL DEL INFORMANTE

Deben ser cinco profesionales y catedráticos del diseño gráfico en el área de ilustración con suficiente criterio y preparación académica para emitir juicios válidos acerca del resultado de este proyecto.

• RESULTADOS OBTENIDOS

Las preguntas son de un formato abierto, y, en muchos casos las respuestas son muy amplias por lo que se toman los elementos más relevantes e importantes de cada cuestionario, formando así una respuesta homogénea a cada una.

Pregunta 1. ¿Cómo calificaría la línea grafica de las ilustraciones?

A esta pregunta todos responden que es adecuada y sumamente acertada, y que cumple con la función educativa.

Pregunta 2. ¿Los personajes, son acertados al grupo objetivo?

Todos están de acuerdo, menos dos, quienes hicieron observaciones en cuanto a indumentaria, accesorios y caracterización, concordaron en que se debe confrontar al personaje con el grupo objetivo.

Pregunta 3. ¿De qué forma cree que se podría mejorar la aplicación del concepto creativo a las ilustraciones?

Los principales cambios que sugieren son: el uso continuo de símbolos locales, como escenarios explícitos que connoten de forma directa a la ciudad.

Pregunta 4. ¿Cómo evalúa la diagramación del material?

Concuerdan en que la diagramación es adecuada y muy acertada para la naturaleza del material.

Pregunta 5. ¿Cómo evalúa el estilo de ilustración?

Consideran que es muy buena, y sumamente adecuada al grupo objetivo.

Pregunta 6. ¿Cómo evaluaría la conexión entre el concepto creativo y el material?

Coinciden en que sí refleja un conocimiento amplio del grupo objetivo.

Pregunta 7. ¿Qué opinión tiene sobre la tipografía usada en las viñetas?

Para esta interrogante, hubo varias sugerencias, las principales es eliminar algunas tipografías, pues en total hay seis diferentes, se sugiere probar con las ya existentes para mejorar la maquetación.

Pregunta 8. Sugerencias y comentarios

En este apartado se recibieron suficientes sugerencias, entre ellas las más importantes son:

- Para los personajes femeninos se recomienda añadir al menos un elemento adicional que le brinde más connotaciones femeninas. Se sugiere añadir pequeños detalles como accesorios más visibles en el cabello, además podría modificarse el cuello de la camisa. También se pueden añadir otras sutilezas femeninas como pestañas un poco más grandes y vistosas.
- Respecto al estilo de ilustración, se recomienda reutilizar en otra parte del material los colores que aparecen en la portada.

Ver Formulario de Encuesta en Anexo

6.4 TERCER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

Luego de tomar en cuenta la opinión de varios profesionales del diseño e ilustración, se hicieron varios cambios para el desarrollo del material que luego se presentó al grupo objetivo. Los cambios abarcaron desde el estilo de ilustración, los personajes y diagramación del contenido. Todo con la intención de presentar en la validación una propuesta completa y una línea gráfica definida para luego desarrollar la historieta completa, tomando en cuenta la opinión de los estudiantes del PEISOG, para esta etapa de visualización se hicieron más detalles en los personajes que caracterizan al joven estudiante de la ciudad capital.

Se observa que el personaje cambió, pues en el anterior hubo confusión en el género del mismo, se efectuaron cambios, sobre todo en el cabello, y se agregaron más detalles y accesorios para definir más su género.



Se usa la tipografía de los cuerpos de texto en *bold italic*, dando la sensación de una narración, y se usa la tipografía alterna para los globos de texto y otra para los textos complementarios, además propone el uso de una tipografía con una estética artesanal con el objetivo de reforzar la línea gráfica de la historieta.



Se colocan los elementos del lenguaje del cómic en el color que representa el capítulo correspondiente, asimismo se observa que no se usan cuadros para delimitar el espacio, se determina el uso de una retícula abierta en dónde interactúen los personajes de una forma más libre, también se trata de usar diferentes vistas de los personajes para que no parezca monótono y predecible, como se puede constatar, las líneas del rapidógrafo permiten reforzar la estética característica de las historietas.



► FASE DE EVALUACIÓN Y VALIDACIÓN DEL SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN

DESCRIPCIÓN METODOLÓGICA

Para la comprobación de la eficacia de la propuesta se realizó un cuestionario dirigido a estudiantes del Colegio del Sistema Nacional de Orquestas (PEISOG) El instrumento de medición utilizado fue la encuesta.

Primeramente se les informó acerca del proyecto y se les presentaron muestras impresas del material

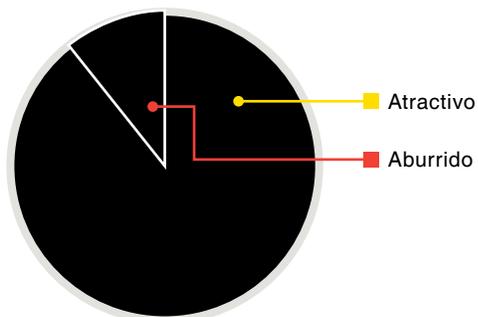
PERFIL DEL INFORMANTE

Se entrevistó a 30 estudiantes de tercero básico del colegio del Sistema Nacional de Orquestas de Guatemala (PEISOG) Hombres y mujeres de 15-17 años de edad, con las mismas características del grupo objetivo.

RESULTADOS OBTENIDOS

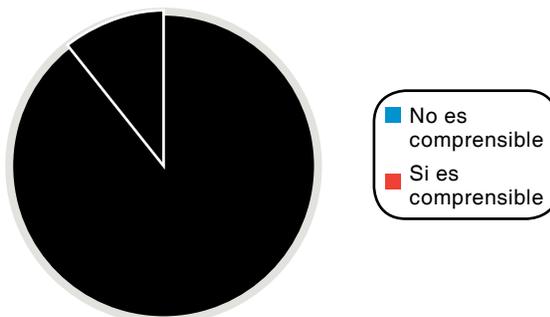
1. ¿Crees que el material es atractivo y llama tu atención para leerlo?

De 30 estudiantes 3 dijeron que les parece no muy atractivo, mientras 27 alumnos les parece muy atractivo.



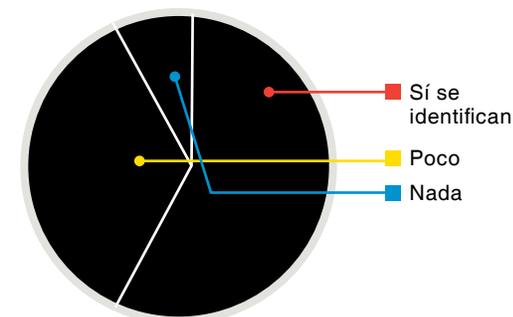
2. ¿La información es comprensible?

De 30 estudiantes 3 dicen que no es muy comprensible, mientras que 27 afirman que sí es comprensible.



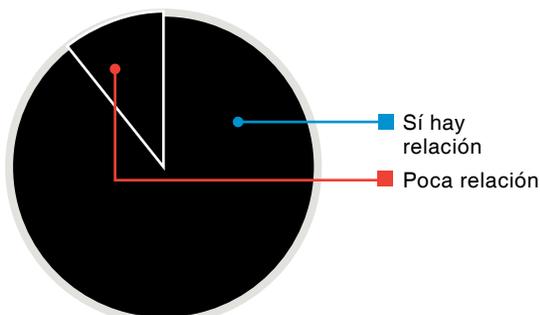
3. ¿Te parece útil la información del material?

27 estudiantes afirman que si es útil la información, mientras que 2 piensan que no es de su interés y uno no sabe o no respondió.



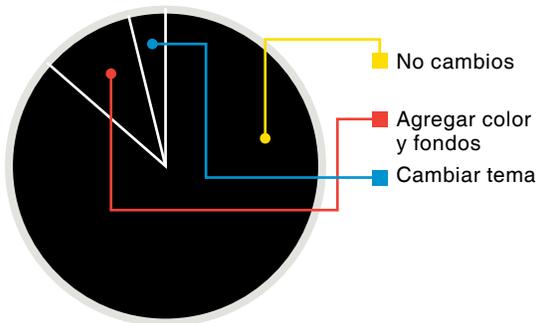
5. Las imágenes ¿tienen relación con el contenido?

27 estudiantes entienden la relación entre el dibujo y el contenido, mientras que 3 piensan que hay poca relación entre el texto y las imágenes.



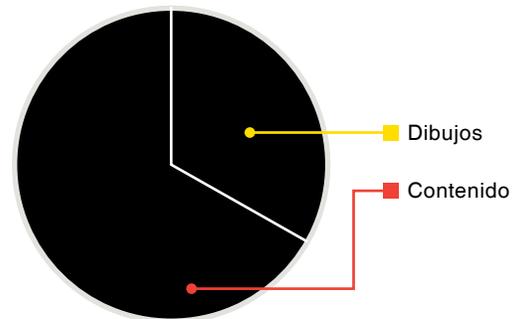
6. ¿Hay algo que te gustaría agregar, eliminar o cambiar?

26 estudiantes están de acuerdo que el material está muy bien y no necesita cambios, otros 3 sugieren usar color y definir un escenario y uno opina cambiar de tema.



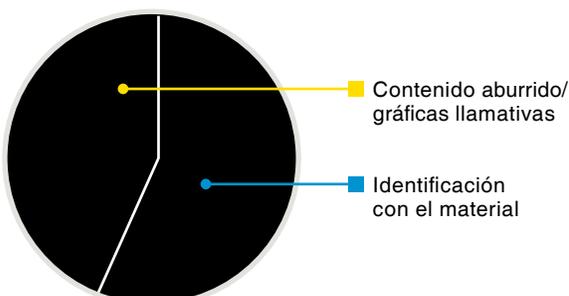
7. ¿Qué es lo que más te gustó?

10 estudiantes afirman que lo que más les gustó fueron los dibujos y 20 estudiantes afirman que el contenido es lo que más les gustó.



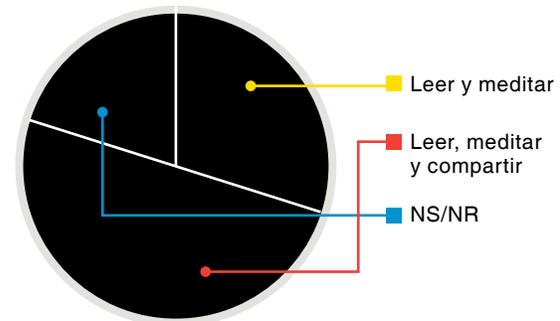
8. ¿Qué fue lo primero que pensaste al ver el material?

17 jóvenes pensaron que el contenido es aburrido, pero gráficas llamativas y 13 pensaron en el tema y su relación con ellos mismos.



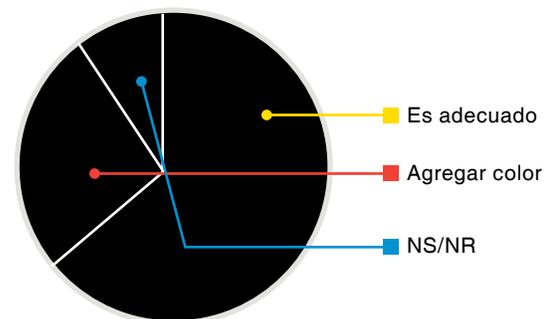
9. ¿Qué harías con el material después de leerlo?

9 estudiantes responden que meditarán en el contenido y lo guardarán, otros 15 estudiantes afirman que lo leerían y luego compartirían con amigos el material, y otros 6 no responden.



10. En general, ¿Qué te pareció? ¿te parece adecuado para ser un comic o hay algo que crees puede mejorar?

19 piensan que es adecuado para una historieta y 8 resaltan la importancia de agregar color y 3 no responden.

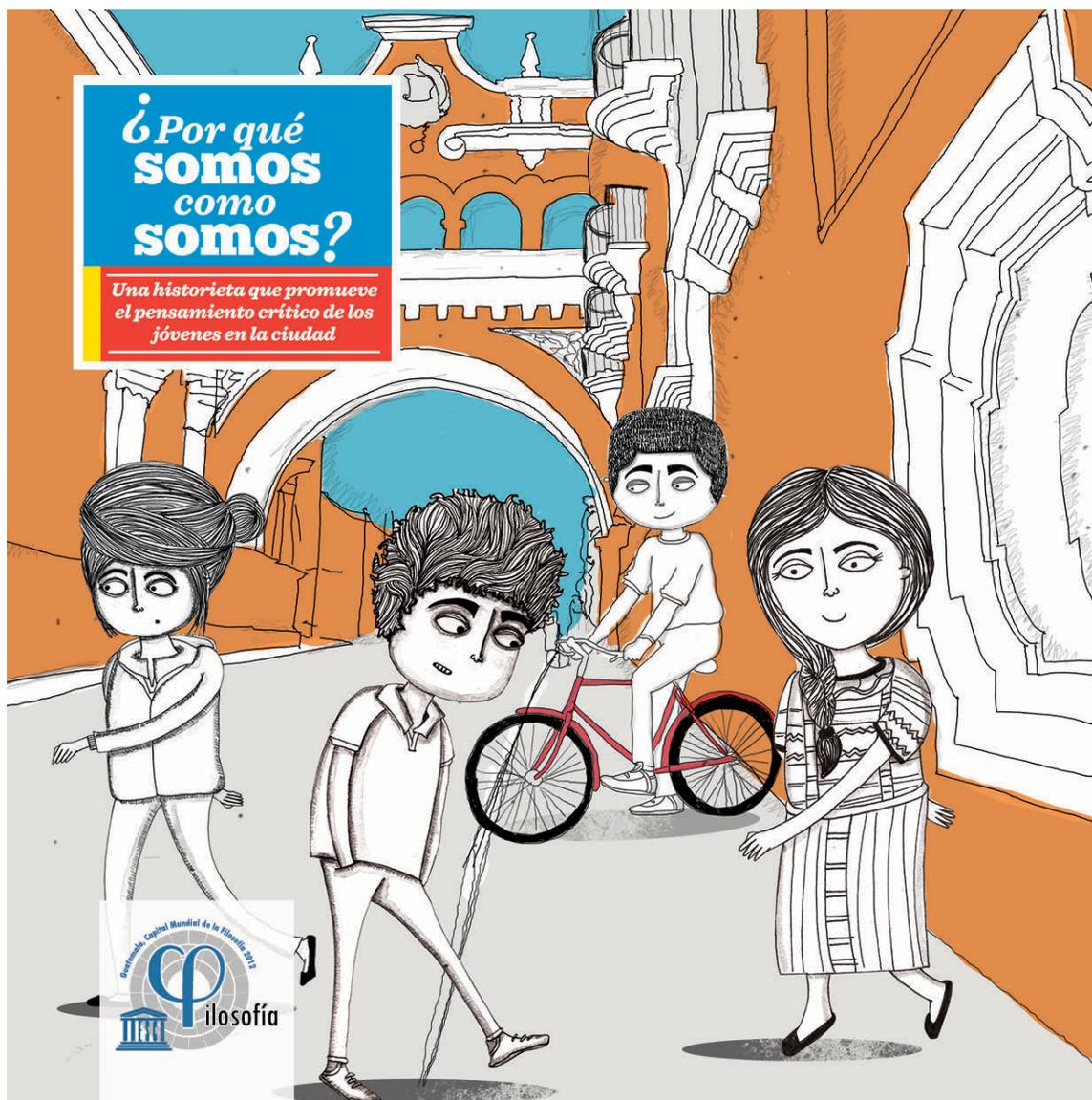


Como podemos observar se hicieron sugerencias muy válidas con el objetivo de mejorar el cuadernillo, en general podemos concluir con base a las reacciones de los jóvenes y sus respuestas, que es de su agrado y cumple con los objetivos de captar la atención del lector e interesarlo en el tema, hay ciertos aspectos que mejorar, pero a partir de esta etapa se tiene un panorama mucho más amplio de lo que se quiere lograr, basados en criterios de los mismos jóvenes, lo cual en una buena parte asegura el éxito del material.

6.5 PROPUESTA GRÁFICA FINAL FUNDAMENTADA

Estas piezas fueron las que se mostraron al grupo objetivo, de acuerdo con lo que ellos analizaron, se termina la pieza basada en lo evaluado con los jóvenes, con los profesionales y directivos del proyecto Retejoven; se hacen cambios notorios, como la aplicación de la tipografía. Se utiliza *Sentinel ligh* para los cuerpos de textos, pues cuando se usa en *bold italic* recarga mucho y es pesado en cuanto a la lectura.

Se colocan fondos para cada viñeta, ya que anteriormente lucía blanco y sin mucho contraste, así que se decide poner fondos dibujados a línea que representen los lugares conocidos por los estudiantes.



1. PORTADA

Se colocan los demás personajes, se agrega color en el fondo para llamar la atención del lector, pero de una forma sutil, el objetivo es que el escenario no sea tan literal, con poco detalle, pero lo suficiente para comprenderlo.

2. PORTADILLAS

Para introducir cada historia se utiliza una ilustración con escenarios diferentes de la zona una capitalina, además se colocan a los personajes principales de cada capítulo en situaciones cotidianas, como usando bicicleta, platicando, etc.

3. PÁGINAS INTERIORES

El *layout* de cada hoja es diferente pero mantiene cierta unidad, se emplean los mismos elementos en todos los capítulos: recuadros según el color correspondiente, y los textos narrados se colocan sobre un recuadro blanco para facilitar su lectura y ubicación.

En el retiro de la portada y contraportada se colocan una líneas del color de cada módulo, como símbolo de caminos que se cruzan entre sí.

Se coloca una portadilla con los créditos, y el título, sobre un fondo gris, que será repetitivo dentro del material, connotando la ciudad y su elemento principal : el concreto.

Para cada título de capítulo se utiliza la tipografía **chunk** como complemento a la utilizada en los cuerpos de texto, ya que de igual forma tiene remates en la los bordes, además en cada inicio de capítulo se emplea la tipografía **Sentinel bold italic** para subtítulos y para la descripción respectiva.

Chunk Five Bold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff
Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww
Xx Yy Zz

Sentinel Bold Italic

Aa Bb Cc Dd Ee Ff
Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww
Xx Yy Zz





Acompañemos a Ixchel en este viaje de autodescubrimiento...



difícil
interesante
profunda
y rara

Fue lo que Ixchel pensó de la pregunta *¿Quién soy?* Hasta el momento ha sido la pregunta más compleja que se ha hecho en toda su vida.

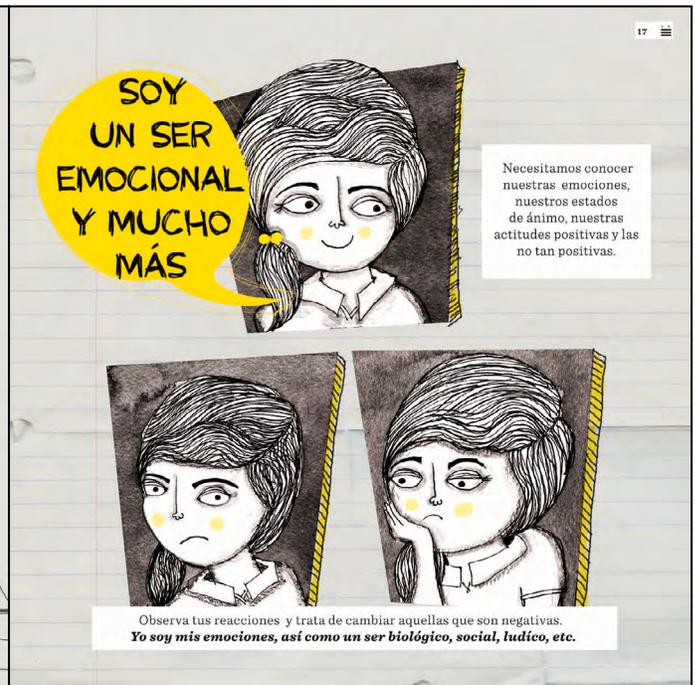
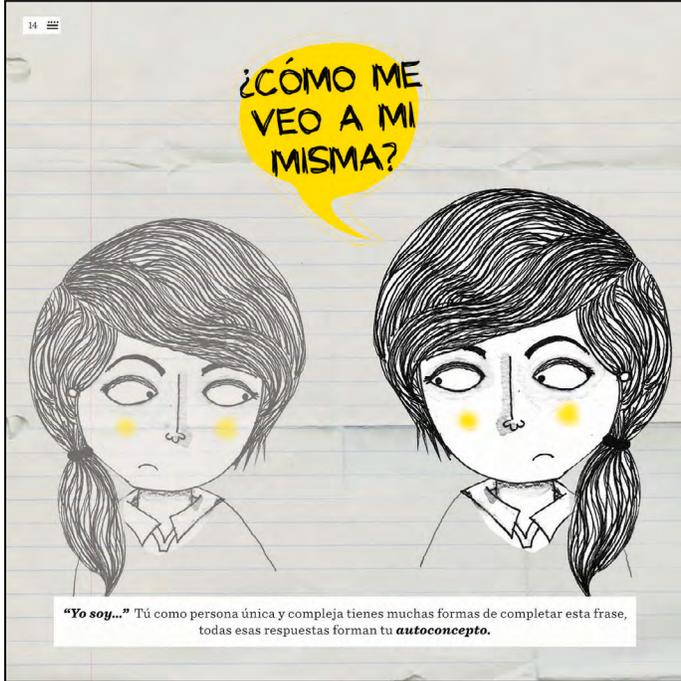


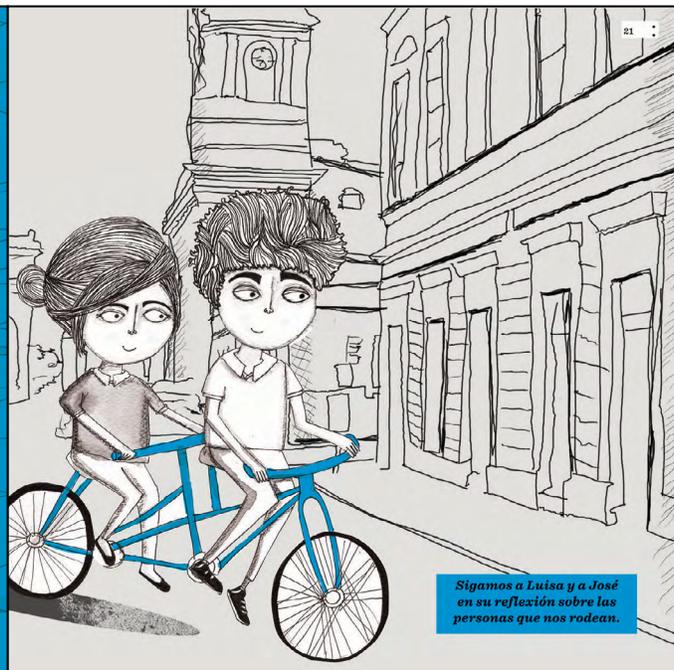
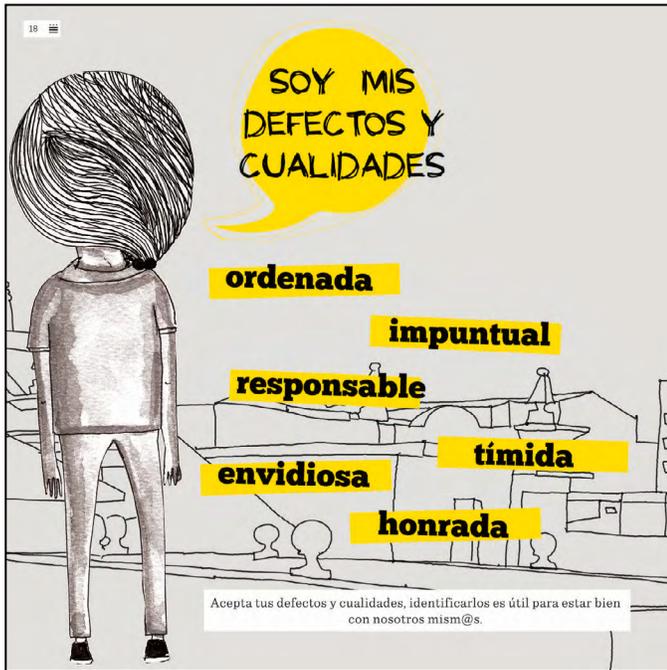
A pesar de tener muchas respuestas, siempre termina insatisfecha, es una pregunta simple, sin embargo le ha dejado confundida...

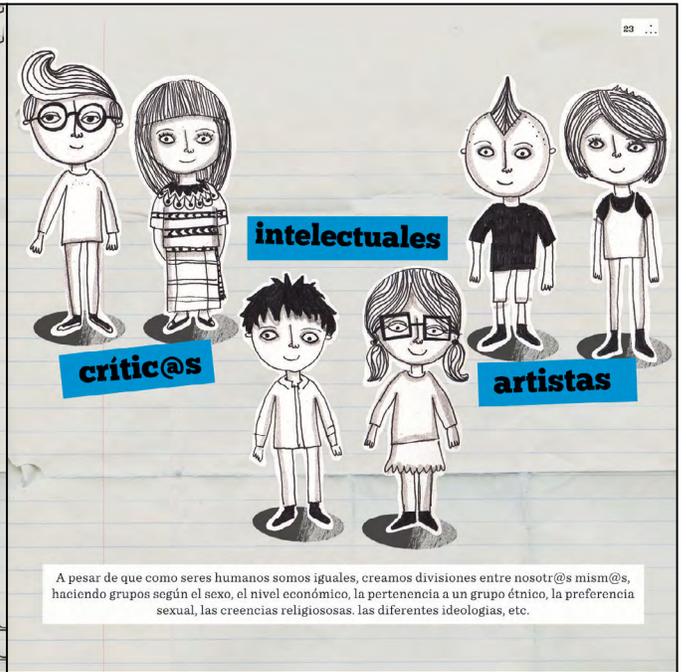


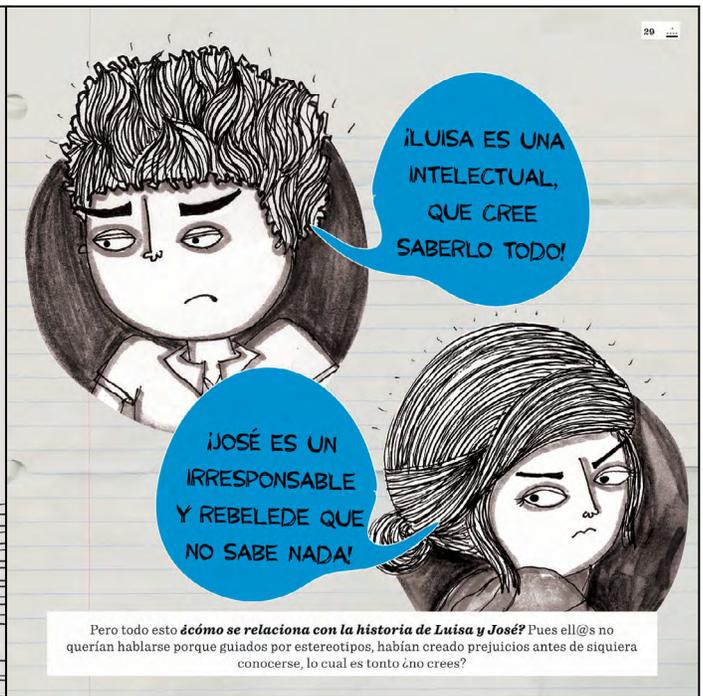
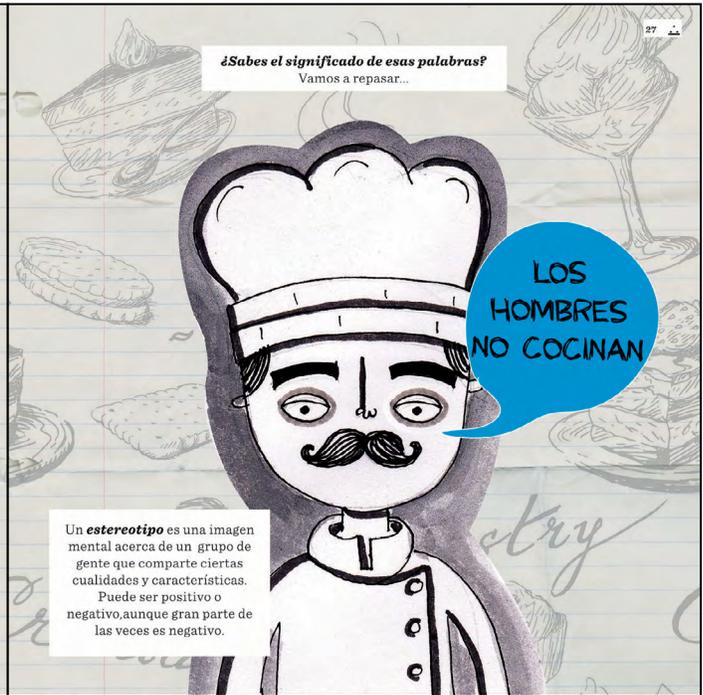
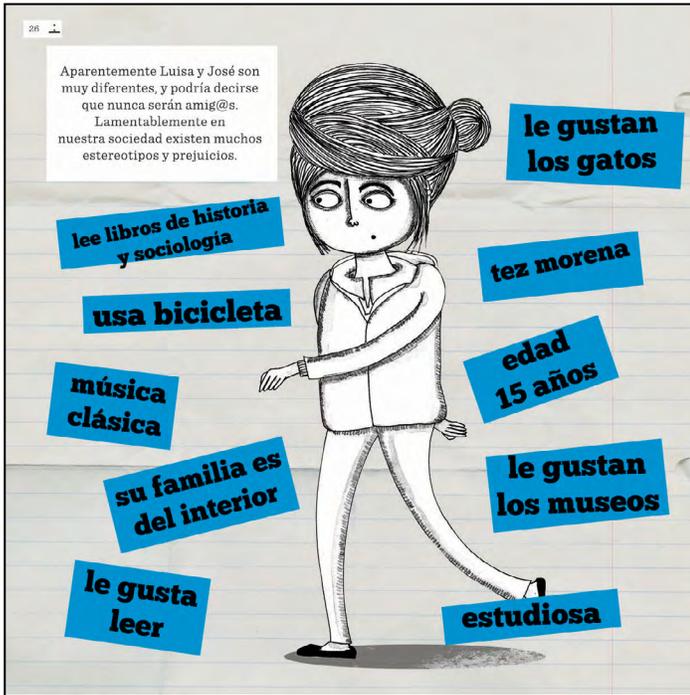
Seguramente es la pregunta más difícil que se ha hecho porque tiene miles y miles de respuestas. Es una pregunta tan básica que le molesta no tener una respuesta clara y directa.

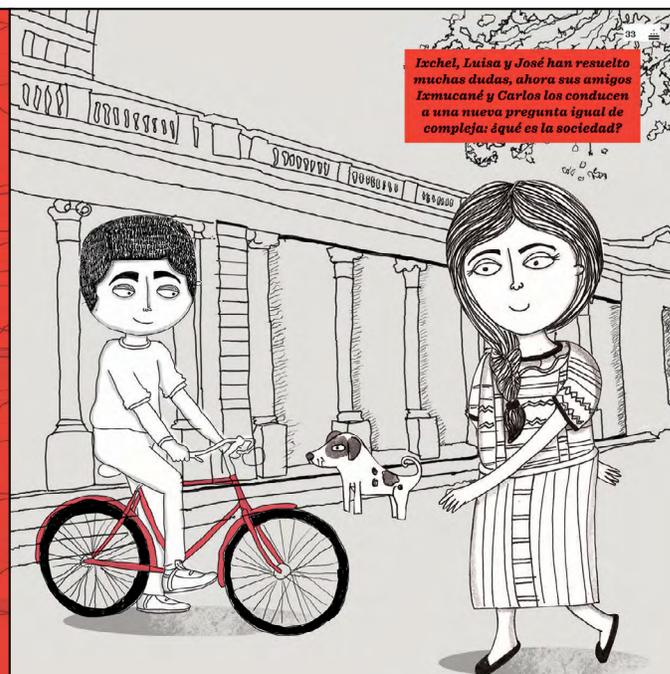
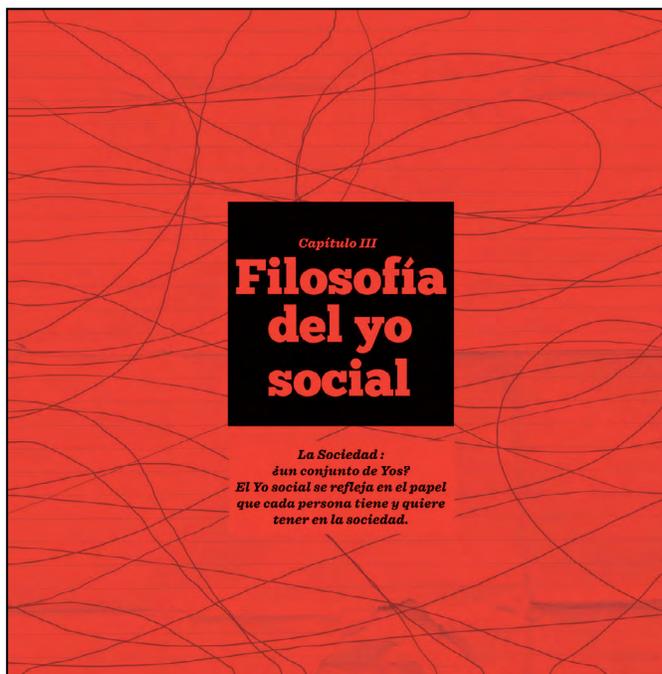


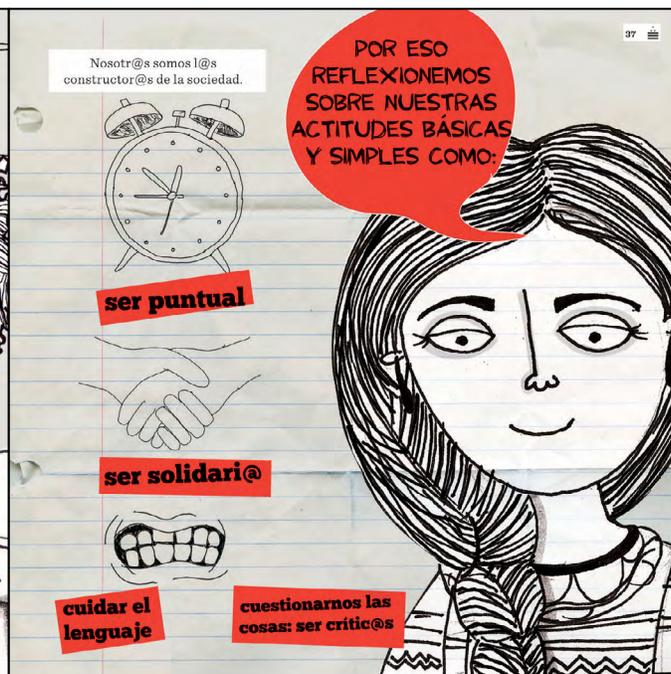


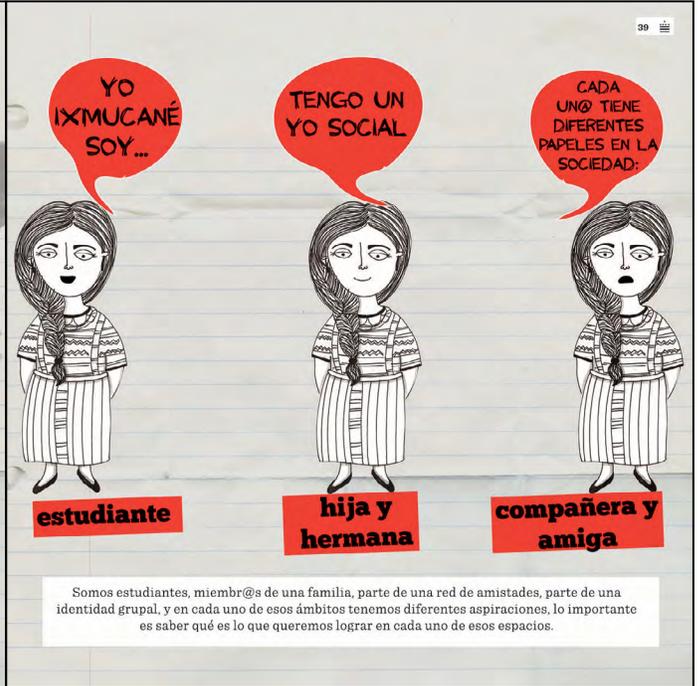


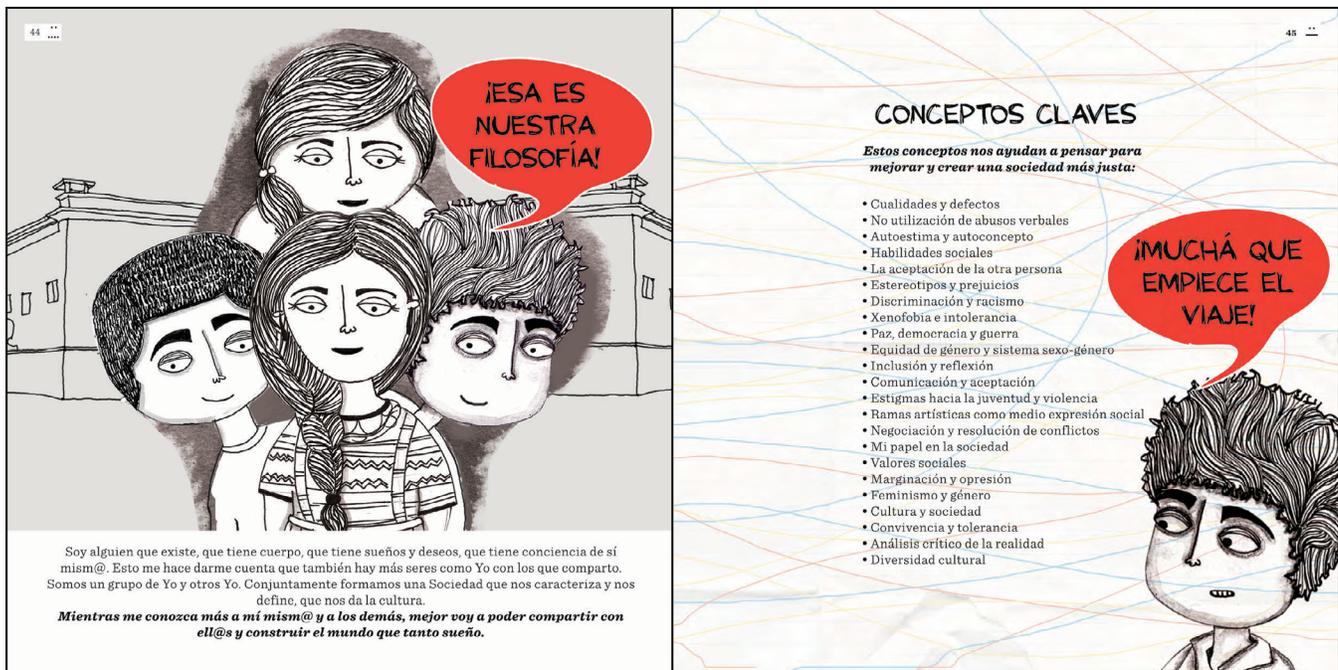












Como se observa al finalizar el proceso de producción gráfica se afirma el cumplimiento de los objetivos planteados al inicio del proyecto, gracias a la validación se puede constatar que el material es útil debido a que cumple con los elementos básicos y necesarios que hace eficaz el proyecto, dentro de los cuales destacan:

- ▶ **Comprensión:** es claro que los estudiantes comprendieron el mensaje, y se mostraron interesados en el contenido de las piezas y gran parte de ellos deseaban completar la lectura.
- ▶ **Atracción:** debido a la línea gráfica escogida y a la estética de los personajes, los jóvenes se sintieron atraídos por el material desde su primer contacto con él. Las imágenes y colores son de su agrado y muestran interés en profundizar la lectura.
- ▶ **Aceptabilidad:** el material gráfico presentado fue bien recibido por el grupo objetivo, ya que muestra escenas cotidianas.
- ▶ **Involucramiento:** Gracias a la estética de los personajes, su indumentaria, y la caracterización de cada uno, se logró crear cierta identificación de los jóvenes hacia las ilustraciones y de la misma forma que existe una conexión con el tema, la vinculación es inmediata.
- ▶ **Persuasión:** El grupo objetivo se identificó con las escenas y discusiones, así como con los personajes, también mostraron serio interés en el tema y los conceptos tratados dentro del material.



7

CAPÍTULO SIETE

LECCIONES APRENDIDAS

► ASPECTOS QUE DIFICULTARON EL PROCESO Y CÓMO SE SUPERARON

Durante el desarrollo de este proyecto se encontraron varios obstáculos, en primera instancia, los conocimientos sobre planificación y gestión no son sólidos en la carrera de diseño gráfico, pero con los pocos recursos dados en el curso de desarrollo de proyectos, se obtuvo el aprendizaje necesario.

Un aspecto que dificultó el desarrollo fue la poca fluidez del contenido por parte de la institución, esto atrasó el proceso de producción gráfica, pero se tomó la iniciativa de iniciar con el desarrollo del guión por lo que en cierta forma se forzó el inicio, y a partir de allí fue fluyendo la información de mejor forma.

Otra situación que dificultó fue la escasa literatura sobre la elaboración de historietas, disponibles para estudiantes de diseño. En cierta forma el Internet es una ventaja, pero no hay suficiente información sobre temas específicos en cuanto al desarrollo de historietas. Fue así como se decidió trabajar de una forma autodidacta y confiando en los criterios estéticos y teóricos recibidos en los cursos de historietas e ilustración en semestres anteriores.

► LECCIONES APRENDIDAS

AL INICIAR EL PROCESO

La planificación es una etapa sumamente importante, no debe pasarse por alto, y debe dedicársele tiempo para su realización y tomar en cuenta el cronograma para hacerlo lo más apegado a la realidad.

Debe plantearse un proyecto de acuerdo con la programación preconcebida para su desarrollo, debe ser realista y objetivo.

DURANTE LAS ETAPAS DE VISUALIZACIÓN, EVALUACIÓN Y VALIDACIÓN

Es sumamente necesario conocer a fondo al grupo objetivo, para este tipo de proyectos que tratan de ilustrar la realidad, conocer cómo interactúan entre sí, cómo se comunican, de qué forma se desenvuelven en su entorno.

La previsualización es una fase muy importante. Debemos asegurarnos de tener lo más claro posible con qué elementos se cuenta y cómo se van a utilizar, de esa forma nos aseguramos de un proceso de bocetaje constructivo y útil.

La etapa de visualización es claramente la más importante, pues en esta se debían aplicar los conocimientos adquiridos en ilustración de personajes, movimientos de cámara, y caracterización según al sector a dónde estén dirigidos.

Durante la etapa de validación es necesario ser muy objetivo en las preguntas, se necesita tener claro qué es lo que necesitamos saber y los aspectos que realmente enriquezcan el producto.

AL FINAL DEL PROCESO

El orden es muy importante para cualquier proyecto, en este caso el orden que se lleve durante cada etapa es fundamental para el desarrollo del informe.

Elaborar los informes en el momento de culminación de cada etapa del proyecto.

Apegarse al flujograma es sumamente necesario, para evitar atrasos en las fechas estipuladas, siempre es necesario contar con otras alternativas y soluciones a los posibles problemas

Es necesario enfrentar al proyecto como este, recolectar información sobre proyectos parecidos o publicaciones anteriores, de tal forma que se tenga una imagen muy amplia de lo que se quiere lograr. Investigar de forma profunda el tipo de proyecto, que fases conlleva, que se necesita para desarrollarlo y otros elementos importantes.

CONCLUSIONES

Las historietas son una buena herramienta para lograr que los jóvenes se interesen en la práctica de la filosofía y en el pensamiento crítico, a través de las imágenes se logra crear interés en los temas, asimismo la propuesta fue bien recibida por la muestra del grupo objetivo.

El cuadernillo de historietas además de generar conocimiento de una forma diferente, muestra que los jóvenes son capaces de resolver problemáticas sociales a través del pensamiento crítico.

El uso adecuado de esta herramienta permitirá que en el año 2013 esta información sean llevada a un grupo mayor de estudiantes de la ciudad capital.

Los miembros del grupo que se estudió se identifican con el diseño, les parece agradable y se logran identificar no sólo visualmente con los personajes, sino también con el contenido.

A través de una buena gestión del diseño gráfico en un proyecto, se logra el cumplimiento de los objetivos, de la misma forma se brindan soluciones alternativas y diferentes para resolver los problemas no sólo de comunicación, sino también de ejecución.

RECOMENDACIONES

A LA INSTITUCIÓN (para puesta en práctica de propuesta)

Se recomienda revisar por última vez el contenido para evitar algún error de redacción.

Promocionar por medio de redes sociales y Prensa, el material elaborado, así como también el proyecto Retejoven y los objetivos del mismo, dando a conocer cómo por medio de esta pieza se cumplen los mismos.

Crear un manual de uso para los docentes, en donde se indique de que forma se puede usar el cuadernillo como herramienta de estudio en clase.

En cuanto a las especificaciones técnicas de la reproducción del material, deben tomarse en cuenta los siguientes términos:

- Tamaño 8.25 x8.25 pulgadas
- Engrapado
- 4 tintas CMYK
- Portada y contraportada en Texcote 12 con barniz UV , la Impresión del retiro debe ir del lado mate
- Páginas interiores en bond o couche 80
- Se recomienda solicitar pruebas de impresión (sherpas) para corroborar colores e incluso texto

FUENTES CONSULTADAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Blanco, Juan. (2011) *Cartografía del pensamiento filosófico guatemalteco contemporáneo*, 101

Figueroa, Federico (2010) *La UNESCO en Guatemala: una historia de 60 años de cooperación*, 242

UNICEF (2011) *La adolescencia: Datos y Cifras de Guatemala*

Docuementos de Apoyo eleaborados por Lic, Marco Morales

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_2867.pdf

[http://es.wikipedia.org/wiki/Guion_\(g%C3%A9nero_literario\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Guion_(g%C3%A9nero_literario))

<http://www.uji.es/bin/organs/vices/vpusl/labcap/docs/manual/v5.pdf>.

GLOSARIO

Historieta

Se llama historieta o cómic a una «serie de dibujos que constituyen un relato», Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector».Sin embargo, no todos los teóricos están de acuerdo con esta definición, la más popular en la actualidad, dado que permite la inclusión de la fotonovela y, en cambio, ignora el denominado humor gráfico.

Filosofía

Es el estudio de una variedad de problemas fundamentales acerca de cuestiones como la existencia, el conocimiento, la verdad, la moral, la belleza, la mente y el lenguaje. Al abordar estos problemas, la filosofía se distingue del misticismo, la mitología y la religión por su énfasis en los argumentos racionales, y de la ciencia porque generalmente lleva adelante sus investigaciones de una manera no empírica, sea mediante el análisis conceptual, los experimentos mentales, la especulación u otros métodos a priori, aunque sin desconocer la importancia de los datos empíricos.

Ilustración

Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. Un buen punto de partida son los manuscritos medievales. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión.

Personajes tipo:

Es un modelo humano o animado que reúne un conjunto de rasgos físicos, psicológicos y morales prefijados y reconocidos por los lectores o el público espectador como peculiares de una función o papel ya conformado por la tradición. Los personajes tipo son instantáneamente reconocibles por los miembros de una cultura dada, de tal forma que "el espectador de una película o el lector de una historieta, desea, quiere y espera que el "bueno" ponga cara de bueno, y el "malo" tenga cara de malo".

Dependen fuertemente, por lo tanto, de tipos o estereotipos culturales para su personalidad, forma de hablar, y otras características. Debido a ello, un recurso frecuente de comedia y parodia es el exagerar muchísimo los rasgos habituales de los personajes tipo. El tipo enmarca también figuras representativas de grupos sociales reducidos, a los que se caracteriza por un rasgo psicológico o moral, una actividad o un medio social .

Storyboard:

Es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

Guión literario:

El guion de cómic ha sido comparado en muchas ocasiones con el guion técnico de cine, pudiendo diferenciarse "porque en cada plano (viñeta) nuestra cámara permanece inmóvil. Este varía, sin embargo, enormemente según los autores, presiones editoriales, y otros factores. Puede responder a la clásica estructura "Número de viñeta", "Plano", "Descripción de la escena" y "Texto", dividiéndose así en dos partes: Una dedicada al dibujante y otra a los diálogos.

El globo o bocadillo

Es una convención específica de historietas y caricaturas, destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica de la viñeta. Se trata de un indicador fonético con múltiples formas posibles, aunque predomina la de óvalo, y que apunta a un personaje determinado, al cual se atribuye su contenido sonoro.

Viñeta

En la historieta, una viñeta es un recuadro delimitado por líneas que representa un instante de la historia. Se la considera como la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo y constituye la unidad mínima del montaje del cómic. Este espacio acotado y escénico recoge una acción dibujada y en ocasiones un texto por lo que dentro de ella suelen coexistir el lenguaje icónico y el lenguaje verbal. Al espacio que separa las viñetas se le conoce como calle.

ANEXOS

A continuación se detalla la cotización de diseño correspondiente a la elaboración del cuadernillo de historietas.

Portada y contraportada a color	Q.550.00*
45 viñetas complejas: técnica mixta y retoque digital en escala de grises	Q. 11,250.00*
Diagramación interna de 45 páginas	Q. 6,000.00
TOTAL:	Q. 17,800.00*

*Los precios incluyen la creatividad, el proceso de conceptualización y el proceso de bocetaje.

A continuación se detalla la cotización de reproducción correspondiente al cuadernillo de historietas hecha en Corporación Litográfica.

Portada impresa a 4 colores tiro en texcote 12, y barniz UV, 48 páginas interiores

A 4 colores tiro y retiro en couche 80 mate, compaginado con grapa

Tamaño 8 X 8 " cerrado.

2,000	Q. 17,700.00
3,000	Q. 21,390.00
4,000	Q. 25,000.00
5,000	Q. 26,720.00

Tiempo de entrega 5 días, a partir de aprobada la sherpa.

En caso de autorizar esta cotización favor de re-enviarla



Esta es la muestra de la encuesta que se realizó a los estudiantes de básicos del Sistema Nacional de Orquestas de Guatemala

Universidad San Carlos de Guatemala

Facultad de Arquitectura

Escuela de Diseño Gráfico

Proyecto de Graduación UNESCO Guatemala, Filosofía 2012

"Elaboración de historietas con énfasis filosófico para el proyecto Retejoven de UNESCO Guatemala"

Nombre:

Edad:

Grado:

Instrucciones: A continuación se presentan una serie de preguntas, que deberás responder luego de haber visto el material de Filosofía.

¿Crees que el material es atractivo y llama tu atención para leerlo?

¿La información contenida es comprensible?

¿Te parece útil la información contenida en el material?

¿Te puedes identificar con los dibujos?

Las imágenes ¿tienen relación con el contenido?

¿Hay algo que te gustaría agregar, eliminar o cambiar?

¿Qué es lo que más te gustó?

¿Qué fue lo primero que pensaste cuando viste el material?

¿Qué harías con el material, luego de haberlo leído?

En general, ¿Qué te pareció? ¿Te parece adecuado para ser un comic o hay algo que pienses que podría mejorarse?

Gracias por tu tiempo

GUIÓN LITERARIO

Historia uno: ¿Quién soy?

Viñeta uno:

Narrador/a: Hace algún tiempo que Ixchel está en busca de sí misma, su identidad, su esencia y el sentido de su propia vida.

Ixchel: ¿Quién soy? Dubitativa

N: Está pregunta es probablemente la más desconcertante, profunda, difícil, interesante y emocionante que se haya hecho en toda la vida, acompañemos a Ixchel en este viaje de autodescubrimiento....

Viñeta dos:

N: A pesar de tener muchas respuestas, siempre termina insatisfecha, es una pregunta simple, sin embargo la ha dejado desconcertada y confundida.

I: tratando de responder la pregunta, enlista una serie de virtudes: Soy inteligente, estudiante, tengo 15 años, umm pero soy algo más ¿Qué más?

Viñeta tres:

N: Seguramente es la pregunta más difícil que se ha hecho porque tiene miles y miles de respuestas. Es una pregunta tan básica que le molesta no tener una respuesta clara y directa.

I: Molesta e incómoda piensa: ¿Por qué es tan difícil saber quién soy? ¿Por qué?

Viñeta cuatro:

N: Luego de meditar un tiempo está segura de que es una cuestión profunda, pues desde la antigüedad ha sido motivo de la reflexión humana.

I: Angustiada y sorprendida se pregunta ¡¿Qué puede ser más importante que entender quiénes somos?!

Viñeta cinco:

N: Se dio cuenta de lo complejo que es tener una sola respuesta, muchas personas se asustan de la pregunta y la dejan de lado porque “es una preocupación demasiado abstracta” para perder tiempo en ella. O piensan que es un asunto para filósofos, o que no tiene relevancia en la vida cotidiana. ¡Pero cómo puede no ser relevante!

I: convencida de que necesita una respuesta, exclama: necesito saber quién soy, pero ¿cómo puedo empezar?

Viñeta Seis:

N: Bien, para empezar a preguntarnos “¿Quién soy yo?” Debemos hacerlo con honestidad total de esa forma empezamos a descubrir mucho sobre quién somos. ¿De dónde venimos? ¿A dónde vamos? ¿Cómo nos vemos a nosotros mismos? Fue por allí que Ixchel empezó a descubrirse a sí misma...

I: ¿Dé dónde vengo? Padres, familia, ciudad

¿A dónde voy? Pasos, camino a seguir, futuro

¿Cómo me veo a mi misma? Bonita, inteligente, enojada, etc...

Viñeta siete:

I: A medida que profundicé en las respuestas, me di cuenta que no hay límites y que no hay realmente una respuesta clara o simple a la pregunta. Este asunto de “¿Quién soy yo?” es más bien una herramienta para explorar la propia vida interior, y no una pregunta. En fin hay muchas cosas que puedo decir que descubrí en este viaje de autoconocimiento, quiero enseñarte las más relevantes:

Viñeta ocho:

I: Descubrí que soy un cuerpo. ¡Si! Aunque parezca lógico pero nuestro cuerpo tiene una variedad de características: ciertas potencialidades, ciertas debilidades. Necesitamos darnos cuenta de sus diferentes aspectos y aceptarlo tal cual son. Sin embargo también es obvio que somos algo más que nuestro cuerpo porque si se le remueve una parte (por ejemplo, una extremidad), igual seguimos siendo nosotros mismos; todavía queda un “Yo”. Yo soy un cuerpo, pero hay algunas cosas más que descubrí.... (Cuerpo completo, señalización de partes importantes)

Viñeta nueve:

Yo soy una persona que reacciona emocionalmente. Necesitamos conocer nuestras emociones, nuestros estados de ánimo, nuestras actitudes positivas y las no tan positivas. Necesitamos conocer nuestras emociones, observar cómo reaccionamos, y cambiar aquellas que son autodestructivas, en fin Yo también soy mis emociones, pero hay algo más. (Diferentes expresiones, enojo, alegría, euforia, tristeza)

Viñeta diez:

Yo soy el conjunto de mis pensamientos. Sean buenos o malos, también soy el conjunto de mis defectos y cualidades, aprender a identificarlas es útil para estar bien con nosotr@s mism@s. (listado de virtudes y defectos).

Viñeta once:

Finalmente descubrí que soy alguien que aspira a una vida mejor. Todas las personas aspiramos a la felicidad y a hacer un mundo mejor, soy un conjunto de valores que debo practicar empezando a valorarme tal y como soy, aceptarme con todas las cosas buenas y no tan buenas, hay muchas cosas más que descubrí en este viaje, te invito a que hagas este ejercicio, te darás cuenta, como yo, de lo valiosos que somos, y lo más importante, encontrarnos a nosotr@s mism@s es necesario para vivir en paz.

Viñeta doce:

Narrador/a: para terminar repasemos algunos conceptos claves para conocernos a nosotr@s mism@s:

- 1) Virtudes (cualidades) y defectos
- 2) No utilización de abusos verbales
- 3) Autoestima. Percepción que tiene cada persona de sí misma.
- 4) Habilidades sociales
- 5) La aceptación de la otra persona.

Historia dos: ¿Todos somos iguales?

Viñeta uno:

Bien, puede que ahora sea más fácil definirnos a nosotr@s mism@s, pero ¿conocemos bien a quienes nos rodean? Alguna vez has reflexionado que las demás personas son semejantes a ti, poseen virtudes y defectos al igual que tú, sin embargo muchas veces no estamos conscientes de esto y creamos divisiones entre nosotr@s mism@s, veamos de cerca a Ixchel y a su compañero de clase Fer: (se hará una comparación entre ambos señalando virtudes y defectos, así como también características físicas, psicológicas, emocionales, culturales y sociales).

Viñeta dos:

Ambos son seres humanos, aunque es lógico, es necesario reflexionar en que como tal todos estamos todas las personas somos únicas e inconfundibles, que aunque seamos diferentes en ello está la riqueza, que nos podemos entender y abrimos a otras realidades y a otras formas de ser. El hecho de que seamos diferentes no nos da derecho a no tener igualdad de oportunidades. De ahí que “grupos sociales vulnerables” también deben tener igualdad de oportunidades: hombres, mujeres, heterosexuales, homosexuales, bisexuales, indígenas, mestizos; personas que viven con el VIH/SIDA, personas que viven en la ciudad, personas que viven en el medio rural, personas con diferentes ingresos económicos, etc.

Viñeta tres:

Ixchel:

15 años, le gusta la música pop, es desordenada, es sensible, le gustan los animales, le gusta leer, estudiante, capaz de tomar decisiones, su familia viene del interior del país, estudiosa (etc.)

Viñeta cuatro:

Fer:

16 años, le gusta el rock, le gusta ir en bicicleta, es impuntual, no le gusta estudiar, le gustan los videojuegos, su familia es de la ciudad, creativo

(etc.)

Viñeta cinco:

Aparentemente Ixchel y Fer son muy diferentes, y podría decirse que nunca serán amig@s. Lamentablemente en nuestra sociedad existen muchos estereotipos y prejuicios, un momento ¿sabes el significado de esas palabras? Repasemos (en relación a lo escrito con anterioridad):

Viñeta seis:

Un estereotipo, según el diccionario consiste en una imagen estructurada y aceptada por la mayoría de las personas como representativa de un determinado colectivo. ¿Cómo así? Bueno, es como una idea que se hace sobre alguien más o un grupo de personas con características comunes. Por ejemplo: Todos y todas las guatemaltecas son impuntuales.

Viñeta siete:

Y el prejuicio es cuando se juzga previamente las cosas, los hechos y las personas, antes de tiempo y sin tener de ellas el necesario conocimiento. Por ejemplo: Todos l@s jóvenes que tienen tatuajes pertenecen a una mara.

Viñeta ocho:

Regresando a Ixchel y a Fer, a pesar de sus aparentes diferencias, como se dijo antes, ambos son seres humanos, ningún@ vale más que otr@, y un día hablando cuando iban camino a clases, se dieron cuenta que pueden ser amig@s y a pesar de que antes se juzgaban entre sí, entendieron que en una sociedad hay diversidad de personas, pero deben de tener las misma igualdad para ser, sentir y expresar tal y como son y así tener la oportunidad de que la conozcan sin juzgarla antes.

CONCEPTOS CLAVE: Estereotipos y prejuicios, discriminación, racismo, xenofobia, intolerancia, la paz, democracia, guerra, equidad de género, igualdad de género, sistema sexo-género, inclusión, reflexión, comunicación, aceptación.

Historia tres: la sociedad: ¿un conjunto de yos?

Viñeta uno:

Este viaje de autodescubrimiento, llevo a Ixchel y Fer a conocerse a profundidad, y ahora los conduce a una nueva pregunta, igual de compleja: ¿qué es la sociedad?

I: se pregunta...¿Sociedad?¿Quiénes la forman?

Viñeta dos:

Desde la antigüedad era motivo de discusión, Aristóteles manifestó que el hombre era un ser social por naturaleza y necesitaba de la sociedad para perfeccionarse.

I: Eso es cierto, porque es en la sociedad que podemos desarrollar nuestras habilidades y destrezas.

Viñeta tres:

Exacto la sociedad está hecha para la persona; no debemos olvidar que somos nosotr@s quienes la formamos.

F: Para mí la sociedad es el reflejo de lo que es la persona, si la persona es codiciosa, cruel, despiadada, egoísta, etc., así será la sociedad. Por eso pienso que cada uno/a de nosotros/as somos responsables de la realidad del país.

Viñeta cuatro:

Interesante, por eso debemos reflexionar sobre nuestro propio destino, somos nosotr@s los constructor@s de la sociedad, en cosas tan básicas y simples como, respetar a l@s demás, ser puntual, cuidar nuestro lenguaje, etc. hacen una gran diferencia.

Viñeta cinco:

I: Eso tiene sentido, si queremos realmente un cambio , si queremos un país mejor, necesitamos cambiar las actitudes negativas individualmente, cambiar dentro de nosotros mismos. Recordemos que la masa es una suma de individuos. Si cada individuo cambia, la masa cambiará inevitablemente.

Se dan cuenta que existe un Yo social, el cual refleja el papel que cada uno/a juega en la sociedad, ya que cada uno/a puede tener muchos yos. Y..

I: interrumpiendo: ¡Muchos Yos! No entiendo ¿Cómo puede ser posible?

Viñeta ocho:

Si, les explico: cada un@ de nosotr@s tiene diferentes papeles en la sociedad: somos estudiantes, miembr@s de una familia, parte de una red de amistades, parte de una identidad grupal, y en cada uno de esos ámbitos tendemos a ser diferentes en cada aspecto, tenemos diferentes aspiraciones profesionales, emocionales, familiares, motivacionales etc., lo importantes es saber qué es lo que queremos lograr en cada uno de esos ámbitos, de esa forma nos motivamos para que la búsqueda continúe.



"Diseño de historietas con énfasis filosófico para el programa Retejoven de UNESCO Guatemala, dirigida a jóvenes estudiantes del nivel básico de la Ciudad Capital"

IMPRÍMASE

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO

Lic. Marco Morales
ASESOR

Diana Sofía Peren Barrios
SUSTENTANTE

Guatemala, 12 de febrero de 2013

Arquitecto
Carlos Valladares Cerezo
Decano de la Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
Ciudad Universitaria, zona 12
Guatemala, Guatemala.

Sr. Decano:

Por la presente, hago constar que he revisado los aspectos de redacción y ortografía de la tesis:

**DISEÑO DE HISTORIETAS CON ÉNFASIS FILOSÓFICO PARA EL
PROGRAMA RETEJOVEN DE UNESCO GUATEMALA, DIRIGIDA A
JÓVENES ESTUDIANTES DEL NIVEL BÁSICO DE LA CIUDAD CAPITAL**

de la estudiante **Diana Sofía Perén Barrios**, carné 200821630 de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala. En tal sentido, considero que, después de realizadas las correcciones indicadas, la tesis puede imprimirse.

Atentamente,


Dra. Gladys Tobar Aguilar
Colegio Profesional de Humanidades
Colegiada 1450

Gladys Tobar Aguilar
Colegiada 1,450

c.c. interesada