



Guía Didáctica Para La Creación De Un Libro Ilustrado

Historia, creación personajes,
dibujo e ilustración y diseño editorial

Allan Cepeda Céspedes



AILON

AIDAN



**Guía Didáctica Para
La Creación De Un
Libro Ilustrado**

Historia, creación de personajes,
dibujo e ilustración y diseño editorial.
Allan A. Cepeda Céspedes.

Autor: Allan Alexander Cepeda Céspedes.

Fecha de publicación: 2021

Título del libro: Guía Didáctica pa La Creación de Un Libro Ilustrado.

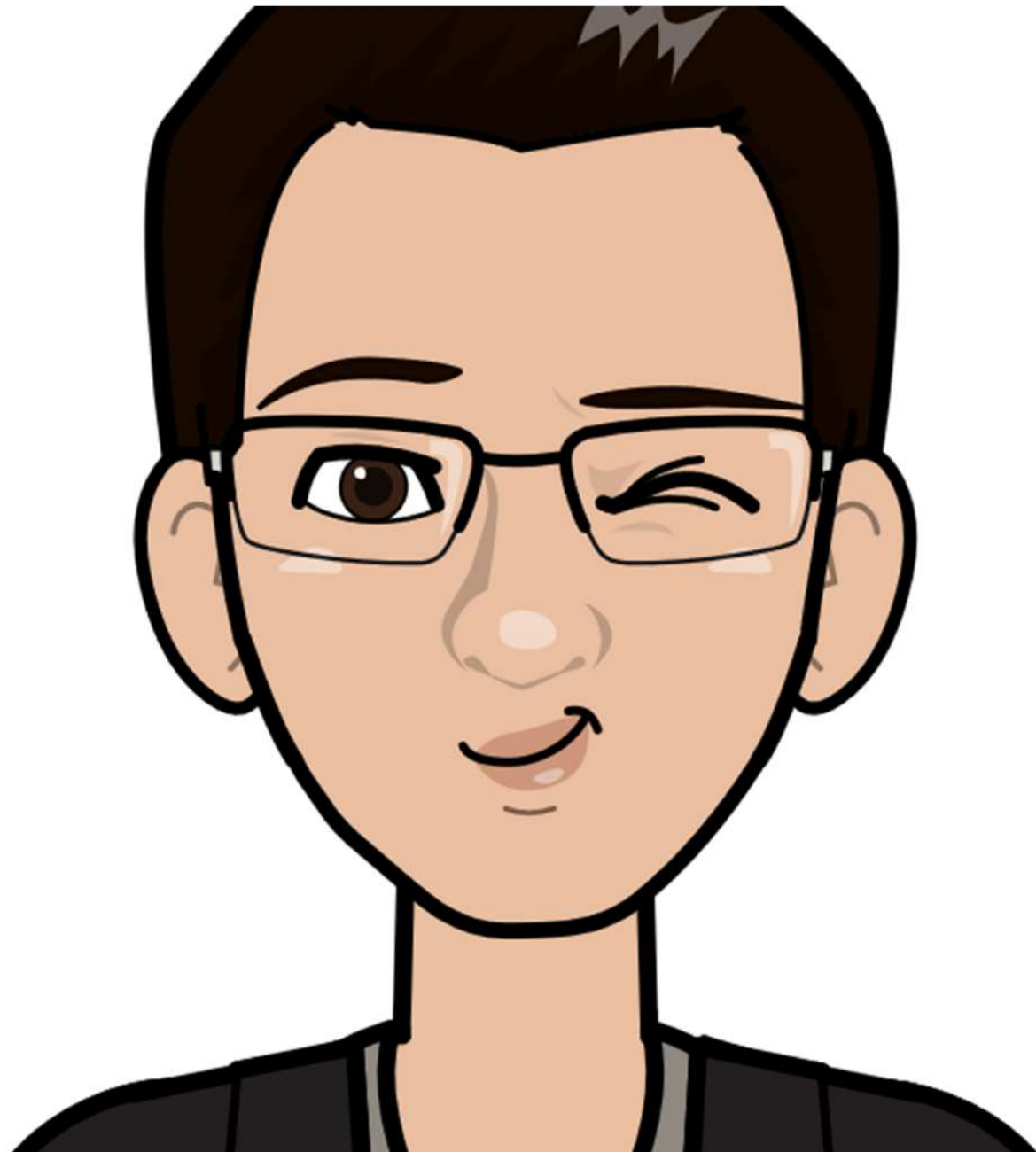
Edición: I

Auto publicación

San José, Costa Rica.

Dedicatoria

Para mi madre que ha sido el mejor ejemplo de lucha y tenacidad a lo largo de mi vida.
Para mi esposa por todo su apoyo en estos últimos años.



Introducción

Este libro se crea como producto del trabajo final de graduación para licenciatura de la carrera de Enseñanza Arte y Comunicación Visual de la Universidad Nacional, Costa Rica, a partir de la sistematización de la investigación de los aprendizajes resultantes de este requisito de graduación.

Esta guía está orientada para las y los estudiantes de colegio (secundaria), quienes cursen el énfasis técnico de diseño gráfico o publicitario en la educación pública de Costa Rica, en donde estos contenidos pueden complementarse con el uso de herramientas tecnológicas como por ejemplo el uso de diferentes softwares para la edición de fotográfica, diseño vectorial y diseño editorial, aplicando aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje colaborativo o para el trabajo individual con cada estudiante.

Cuando hablamos de guía didáctica, nos referimos a un libro que funciona para que el o la estudiante complemente el aprendizaje en casa que recibe por medio de la mediación docente en cualquiera de estos temas o mejor aún en su conjunto a como está concebida esta guía.

Para este trabajo, se entiende como libro ilustrado, un libro con ilustraciones, las cuales grafican una parte del relato, la parte más importante de este ayudando a entender mejor algún detalle o destacando una escena emotiva, de acción o cualquiera otra que el autor o autores consideren pertinentes.

Este libro trata de enseñar apartados importantes a tomar en cuenta para crear un libro ilustrado en donde alore la fantasía del autor. Para ello toca algunos contenidos útiles para su creación abarcando diferentes etapas como lo es la creación de la historia y personajes, el dibujo y la ilustración y por último el diseño editorial. No es un libro que contiene la fórmula perfecta, pero contiene consejos que le podrían ayudar a crear su relato.

Nota

Todas la ilustraciones que no corresponden a los trabajo realizados por los estudiantes, fueron realizas por mí mismo o son propias.

HISTORIA

¿Cómo empezar una historia?

- 1. La adaptación
- 2. La lluvia de ideas
- 3. Una historia ocurrente
- 4. Creación colectiva

Enmarcando la historia mediante la estructura del "Viaje del héroe"

Etapas del "Viaje del héroe"

Introducción

- 1. Vida cotidiana del futuro héroe
- 2. El llamado a la aventura
- 3. Rechazo al llamado
- 4. Encuentro con el maestro
- 5. Aceptación al llamado

Desarrollo

- 6. Los primeros pasos en su misión
- 7. Pruebas, aliados y enemigos
- 8. La tentación

Conclusión

- 9. La prueba final
- 10. Rescate al héroe
- 11. La recompensa
- 12. Final, el héroe como guerrero, tirano o redentor del mundo

Métodos para terminar de planear la historia

- 1. Mapas mentales
- 2. Círculos concéntricos de relación
- 3. Verosimilitud

TEORÍA

Este apartado está dedicado a tratar conceptos importantes que ayudarán al estudiante a la creación de su historia. Las diferentes categorías en las que se subdivide este apartado son: adaptación, la lluvia de ideas, los círculos concéntricos de relación, creación colectiva, “el viaje del héroe”, arco narrativo, verosimilitud.

Adaptación

Este recurso es muy utilizado no solo por la escritura, sino en el cine y serie de televisión. (Gibbons & Pilcher, 2018) hablando sobre este recurso en su libro comentan lo siguiente:

Examina una novela, película u obra que te guste mucho, elige una escena que te atraiga y después adaptala... Esto te ayudará a practicar el arte de narrar una historia en palabras e imágenes sin tener que inventar una trama. Considera cuáles son los elementos más importantes de las escenas, ¿las acciones del personaje, el escenario o tal vez el discurso? (p. 182)

Esta puede ser una fuente creativa para el o la estudiante que se propone realizar una historia original pues la adaptación no implica copia, sino tomar elementos claves sobre los que se realizará elementos nuevos propuestos por el estudiante. La adaptación

puede tomar como referencia varias fuentes haciendo del nuevo relato un mosaico cargado de significado, historia, y de ideas de otros autores.



Lluvia de ideas

Este es probablemente el recurso con el que estemos más familiarizados y familiarizadas, pero aún así es igualmente válido. Básicamente consiste en apuntar todas las ideas tan pronto como se piensen y posteriormente darles un sentido coherente en la historia que pensamos realizar. (Harvard Business School, 2017), lo explica de la si-

guiente forma:

Aunque el concepto "lluvia de ideas" ahora es usado como un término genérico para hacer que los equipos desarrollan ideas, comenzó como el nombre de una técnica específica, propuesta por el ejecutivo publicitario Alex Osborn, en la década de 1950. Él codificó las reglas básicas que muchos de nosotros seguimos cuando reunimos a las personas para generar ideas: lanzar tantas ideas como sea posible. No preocuparse si son demasiado disparatadas. Construir a partir de las ideas que generen las personas. No criticar inicialmente.

Otra variante de este ejercicio y que contempla una forma de trabajo en equipo, a la vez que implica cierto aire de azar es la siguiente explicada por (Harvard Business School, 2017):

Muchas técnicas usan esta estructura. Por ejemplo, en el método 6-3-5: seis personas se sientan alrededor de una mesa y escriben tres ideas. Le pasan su bloque de ideas a la persona sentada a la derecha, que las desarrolla. Esta transferencia se hace cinco veces, hasta que todos han tenido la oportunidad de desarrollar cada una de las ideas. A continuación, el grupo puede reunirse para evaluar las ideas generadas.

Con la actividad de lluvia de ideas o "brainstorming", (lluvia de cerebros en inglés), pretende ayudarnos a no quedar estancados en razonamientos que en ocasiones pueden contribuir al proceso creativo y en otras ocasiones limitarlo un poco, en esos momentos de fatiga mental o de poca "inspiración".



Una historia ocurrente

Para crear esta historia ocurrente nos basaremos en la última hoja de esta sección para crear un título ocurrente, y a su vez también se definirán algunos o algunas de sus personajes.

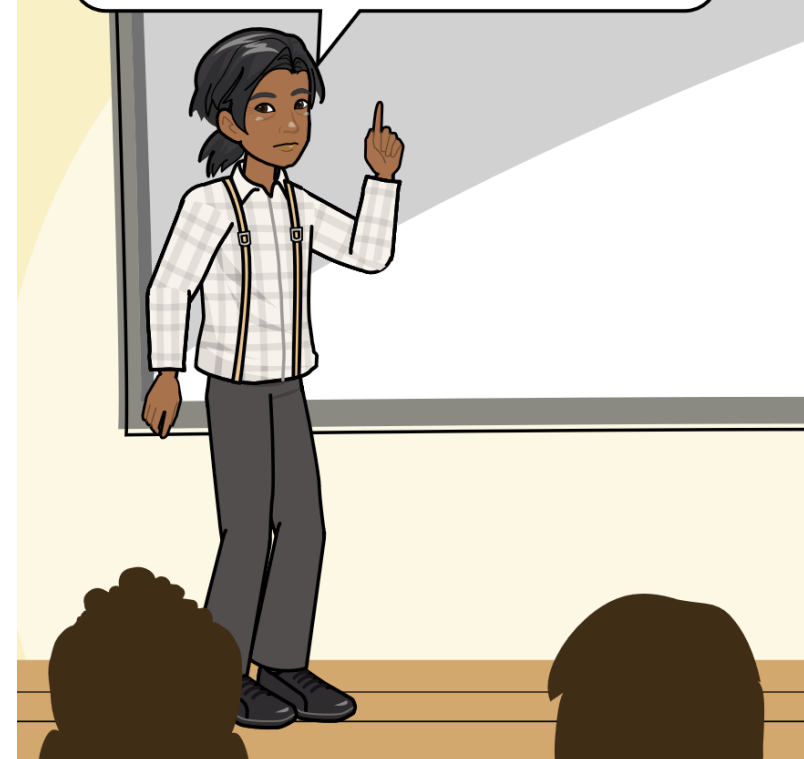
Para esto, simplemente tomaremos de cada sección de la hoja una o algunas palabras aleatorias y comenzaremos a imaginar la historia detrás de ese título.

Creación Colectiva

Este término viene del teatro en donde en ocasiones se utiliza de forma lúdica para crear o ensamblar puestas en escena con la colaboración de todos los y las participantes.

Para para crear la historia que sirva como base se realizará una dinámica con todo el grupo o con un subgrupo en donde el profesor o profesora o uno de los o las estudiantes empezará una historia y al poco tiempo de relatarla otro u otra estudiante la continuará y después se pasará a otro estudiante y así sucesivamente. Al finalizar, se pondrá un título que resuma la historia y sobre esa base el grupo de estudiantes o un subgrupo empezará a escribir la historia o su variante.

Y en medio de la noche el búho mutante decidió ponerse una prótesis biónica. Helena, usted continúa la historia.



UNA HISTORIA **OCURRENTE...**

Las o Los 2, 3, 4, 5

Músicos, duendes, colegiales, **militares**, **niñas**, **guerreros**, **hadas**, **princesas**, **boxeadores**, súper héroes, **prostitutas**, **soldados**, **bomberos**, **brujas**, leñadores, **astronautas**, ladrones, espadachines, **mendigos**, **iluminatis**, bailarines, **actores**, artistas, **chatas**, **metaleros**, **momias**, **monjes**, **cazadores**, **genios**, **parientes**, **bohemios**, **piratas**, **mutantes**, duendes, **enanos**, **reyes**, **constructores**, borrachos y **policías**.

Ancianos, medievales, **marcianos**, zombis, **circenses**, incaico, caricatura, de la oscuridad, diabólicos, **oscuros**, elementales, fantasmales, flacuchos (as), **vampiros**, milenials, de los noventas, lunáticos, **de las cavernas**, locos, biónicos, **faránduleros**, **con esteroides**, youtubers, orientales, universitarios, vagabundos, infantiles, **payasos**, ricachones (as), **violentos**, **iracundos**, farsantes, pobres, autoritarios, inteligentes, **brillantes**, formaloides, estafadores, **absurdos**, de fiesta, **asesinos seriales**, folklóricos, **científicos**, **filósofos**, errantes, **auxiliares**, budistas, galácticos, **gladiadores**, románicos, góticos, **hippies**, **skaters**, skinhead, **nazis**, de fantasía, **explotadores**, **insurgentes**, radicales, fenomenoides, angelicales, **bloggers**, narcotraficantes, flamantes, **inconstantes**, lunares, sicodélicos, **chamanes**, del medio oriente, bikers, **motociclistas** y amazónicos.

En el bosque, de vacaciones, en la noche más fría, en un mundo de fantasía, **en un planeta lejano**, en el desierto, **en un oasis**, en tierra de hadas, en el bosque de demonios, en el desierto azul, en otoño, con la aurora boreal, en un barco pirata, en tierra de osos, en mi imaginación, **de mano de la locura**.

PARA ORDENAR IDEAS

El héroe de las mil caras” o “El monomito” son los nombres con los que se conoce el libro escrito por Joseph Campbell (el primero el más popular), pero cuyo título es el “Viaje del héroe”; el cual denota un desplazamiento de un punto A a un punto B, (viaje) en el que el “héroe” pasa por diferentes etapas desde su inicio hasta la culminación de ese recorrido. La obra de Campbell, plantea una serie de semejanzas entre muchos relatos de “héroes” a lo largo de la historia y de diferentes culturas. El encuentro con la diosa. Sin embargo, para el planteamiento de este trabajo, se ha elaborado la siguiente estructura tomando como base el trabajo realizado por Campbell

Introducción

- La Vida cotidiana del futuro héroe
- El llamado a la aventura
- Rechazo al llamado
- Encuentro con el maestro
- La aceptación al llamado

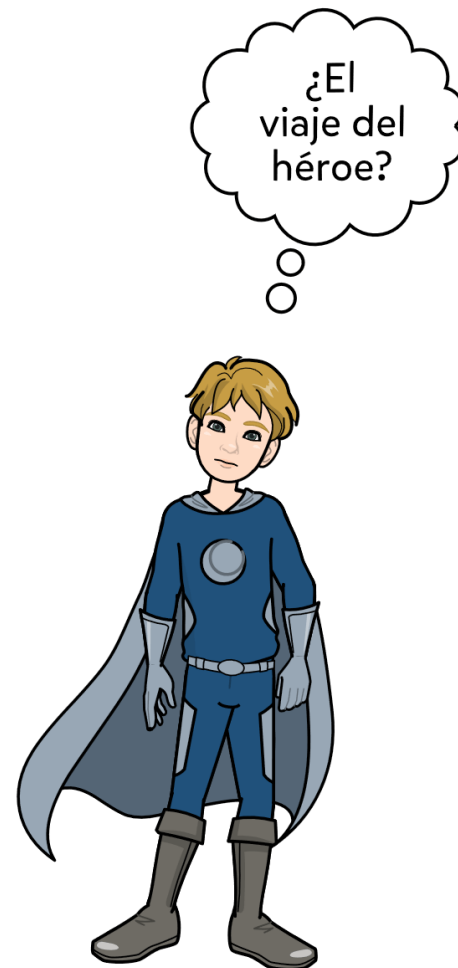
Desarrollo

- Los primeros pasos en su misión
- Pruebas, aliados y enemigos
- La tentación

Conclusión

La prueba final
 Rescate al héroe
 La recompensa
 Final, el héroe como guerrero, tirano o redentor del mundo

El detalle de cada apartado, se aclara en el anexo 10. La mayor prueba de que este recurso funciona son la gran cantidad de películas, libros y otros que han utilizado la estructura de Campbell en sus obras con gran aceptación del público en general.



El arco narrativo

Los arcos narrativos son cambios que se pueden apreciar cada personaje debido a las diferentes acciones o acontecimientos a lo largo del relato. Según (Chi Hang, Patmore, & Scott-Baron, 2008) el arco narrativo se podría definir de la siguiente manera:

...muestra la evolución del personaje o una situación de un estado a otro a fin de producir el cambio e impedir que la historia se quede estancada. Es aquí donde interviene la fórmula “de la riqueza a la pobreza”, una persona timorata supera la adversidad hasta convertirse en un héroe, o una situación contraria, un personaje pierde un ser querido y se hunde en las profundidades de la locura. (p. 32)



Es importante destacar que los arcos narrativos no son exclusivos para cada personaje principal; sino que, también se pueden dar en personajes secundarios y también en el mismo o misma antagonista. Cuando es de esta forma, se suele hacer a modo de explicación o justificación de su crueldad.

Verosímil

El proceso creativo para realizar una historia puede ver ser muy rico y generar ideas buenas; sin embargo, para amarrar esas ideas y darles una secuencia lógica sobre todo con la estructura del Vh antes descrita, hace falta de la verosimilitud. La (R.A.E., 2018), lo define lo verosímil de la siguiente manera: “Que tiene apariencia de verdadero.” o bien que es “Creíble por no ofrecer carácter alguno de falsedad.”.

Es decir, el mundo de ficción creado y sus personajes deben estar integrados, deben seguir una línea creíble y lógica dentro de esa ficción planteada, cuidadosamente entrelazada con los elementos de fantasía.

Consejos para el desarrollo de la historia

Tome en cuenta que

1. La historia podríamos resumir en tres partes

- Introducción= Salida
- Desarrollo= Iniciación
- Conclusión= Regreso

2. Consejo para empezar a escribir la historia

Primero se recomienda hacer unos ejercicios de enunciar todas las cosas que no le gustan de una película y porqué. También argumentar cómo las cambiaría. Esto al menos con unas dos películas.

3. Empezar la sinopsis con

- Érase una vez...
- Todos los días...
- Pero de repente un día...
- Y por lo tanto nuestro personaje...
- Y entonces...
- Hasta que finalmente...

Preguntas importantes que deben ser respondidas en el capítulo I o Salida.

- ¿Qué, Cómo?
- ¿Cuándo, Dónde?
- ¿Quiénes, Por qué?
- ¿Para qué?

4. Consejos para la historia en general El final y principio deben ser impactante

- Lo primero que se define es el final
- El final debe dejar un mensaje claro
- Hay una problemática que es el eje del que se mueve la historia
- Existe un evento traumático que cambia el giro de la trama
- Existe una problemática que es en la que gira la trama principal. Siempre hay algo importante en juego.

5. Consejos sobre el protagonista y antagonista

- El o la protagonista y el villano, deben estar bien definidos
- El o la antagonista debe ser fuerte y representar una verdadera amenaza para el o la protagonista y alejarlo de su objetivo
- Cada personajes sufren una transformación en el proceso
- Las casualidades deben utilizarse para



que el o la protagonista entre en aprietos, no para salvarlo o para que le salgan las cosas bien

- Cada personaje debe ser puesto en situaciones difíciles
- El o la protagonista debe sobresalir por su esfuerzo, no por su mérito
- Cada personaje debe de contar con virtudes (cosas buenas), vicios (cosas malas), cosas que le gustan y que no le gustan. Se debe describir físicamente, su forma de vestir y a nivel psicológico, aquellas características que sobresalen en su personalidad y le definen.

Consejos finales generales

- Se debe enfocar y utilizar solo lo necesario.
- No hay historias perfectas, solo sé creativo para unir las ideas.
- La primera idea es la que no sirve. Piénsalo de nuevo.
- Cuando haya terminado de escribir. Reescribe.



Guía de trabajo 01

Sinopsis

Érase una vez...

Todos los días...

Pero de repente un día...

Y por lo tanto nuestro personaje...

Y entonces...

Hasta que finalmente...

Planeamiento del inicio y final

Recuerde que el inicio y el final deben de ser impactantes

Principio:

Final:

Jerarquización de personajes

Nombre de los personajes principales:

Nombre de los personajes secundarios:

Nombre de los personajes terciarios:

Cadena de acontecimientos



La recompensa



Tu historia

Al final del reto decisivo, el protagonista es recompensado. Su recompensa puede ser, haber salvado a su pueblo, a su verdadero amor, a toda una civilización o inclusive algo inmaterial como haber ganado un amigo, sentirse más fuerte o tener una nueva habilidad.



Guerrero, tirano o redentor

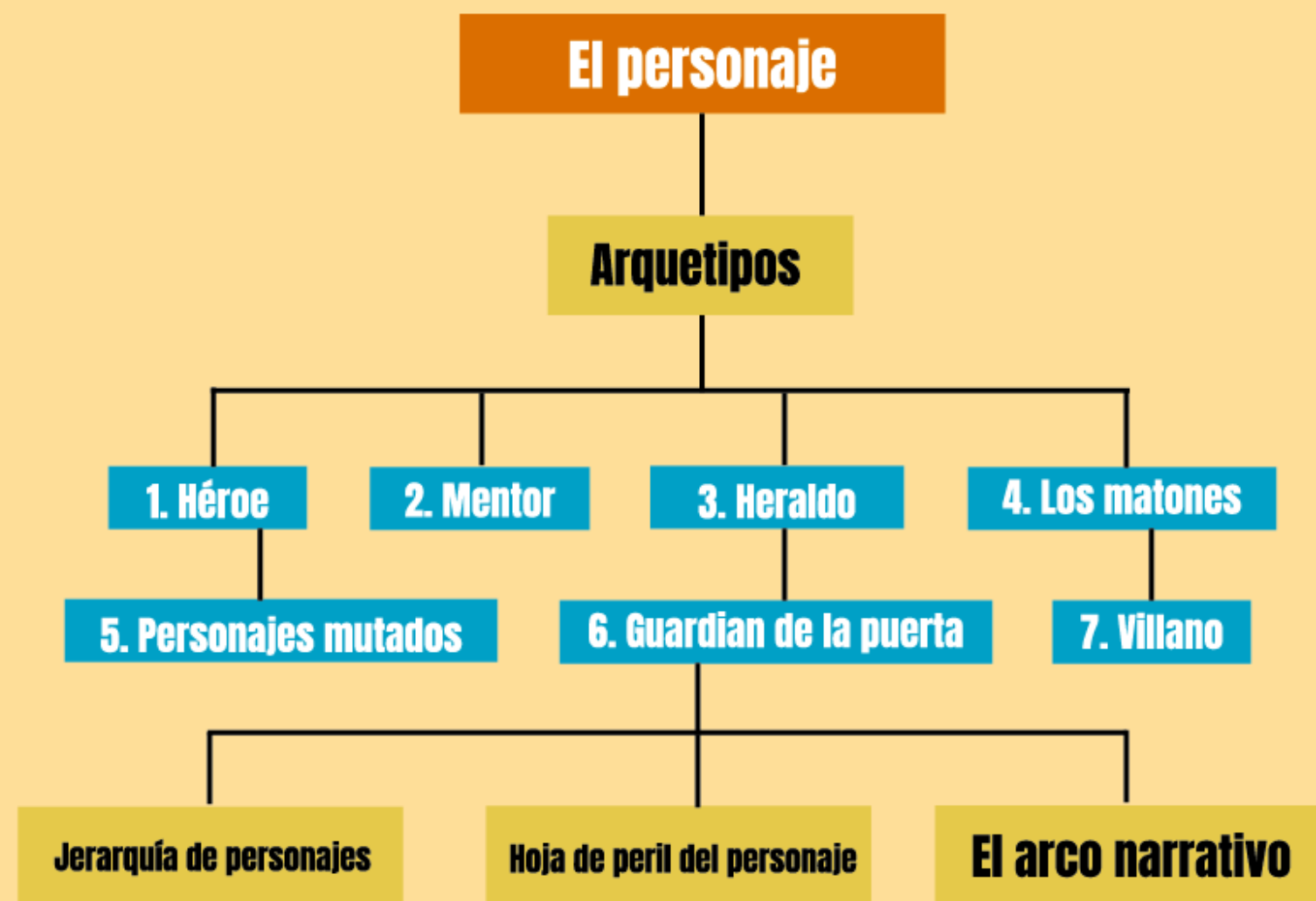


Tu historia

Después de la prueba final y de haber recibido una recompensa o no, el héroe o la heroína finalmente se convierte en un redentor (a), salvador (a) del mundo o por el contrario, la trama da un giro oscuro y éste se convierte en aquello que tanto odiaba o combatía.



CREACIÓN DE PERSONAJES



TEORÍA

Personaje

Según (R.A.E., 2018), define al personaje de la siguiente manera:

“Cada uno de los seres reales o imaginarios que figuran en una obra literaria, teatral o cinematográfica.” En este caso será cada uno de los seres creados por los estudiantes para llevar a cabo su historia del Vh. Algo importante a destacar de estos personajes se construyen desde su personalidad hasta su apariencia física, la cual en muchos casos son consecuentes.

Además, sobre la creación de personajes a la hora de ilustrarlos (Gibbons & Pilcher, 2018) recomiendan lo siguiente:

El truco para un buen diseño de personaje no está en el detalle, sino en las formas generales. Así que toma cualquier imagen de una cabeza o figura entera que hayas creado y rellénalas de negro para crear una silueta. La forma negra de cada personaje debería ser fácilmente reconocible identificable y distinta de todas las otras; si no es así, intenta rediseñarla. Esto te ayudará a ver contornos y siluetas más claramente... (p. 183)

De la misma forma en la que es importante que cada personaje se distinga a simple vista, es igualmente valioso que cada personajes se distinga en su personalidad, forma de hablar, y toma de decisiones en determinados momentos. Sobre esto (Giordano, 2010) agrega lo siguiente:

Diseña personajes solo una vez sepas algo sobre sus personalidades y lo que hacen... Como dibujante debes también prever en qué tipo de situaciones participarán tus personajes, de modo que puedas diseñar un personaje que será reconocible desde cualquier ángulo o cualquier circunstancia. (p. 21)



Aquí se demuestra cómo primero se debe de establecer el aspecto psicológico del personaje y posteriormente su aspecto físico para que vaya en él cierta correspo

Arquetipo

Para definir este concepto, primeramente citaremos a "La Comedia del Arte", el cual fue un tipo de teatro popular, que surgió en Italia en el 1668-1622 (en el Renacimiento). Esta forma de teatro, utilizaba la improvisación en sus personajes, de modo que el evento siempre era distinto; sin embargo, los actores siempre se presentaban con la misma máscara, forma de vestir o una similar, además que mostraban rasgos recurrentes en su personalidad que los hacía que el público los reconociera como personajes, a la vez que tendían a relacionarlos o asociarlos con grupo de personas del pueblo. Algunos de estos personajes fueron: Arlequín, doctore, pantalone entre otros. (Rudlin & Crick, 2001)

Se toma como ejemplo, que el arquetipo es un personaje con características

particulares y recurrentes en varias obras con una función similar dentro del relato. Muchas veces, este tipo de personajes presenta cierta correspondencia aunque sean personajes de obras muy diferentes. Estas correspondencias van muchas veces desde la caracterización visual y el aspecto psicológico. A continuación, se describen algunos tipos de arquetipos de personajes que son comunes:

- El héroe
- El mentor
- El heraldo
- Los matones
- Los personajes mutados
- El guardián de la puerta
- El villano



Héroe o heroína

El héroe es el protagonista de la historia y este tiende a evolucionar o a cumplir un arco narrativo dentro de esta, al rededor de él gira la trama principal. Como dice (Giordano, 2010) "En la vida real, los héroes tienen muchos aspectos y tamaños. Sin embargo, en el lenguaje taquigráfico de los cómics requiere habitualmente que sus héroes sean reconocibles al instante como tales" (p. 22). El héroe según esta premisa debe destacar visualmente y ser atractivo para el público tanto a nivel visual como psicológico. Asimismo (Giordano, 2010) agrega que "Hay héroes de muchos tipos: Con atuendos o sin ellos; súper poderosos o sin poderes; esbeltos o corpulentos; expertos en armas o hábiles con los puños; o cualquier combinación con los anteriores." (p. 56) El héroe puede construirse con cualquiera de las combinaciones anteriores, pero lo más importante debe ser su carisma, que cautiva al lector y que en el mejor de los casos este se vea reflejado en él.

El mentor

Según (Chi Hang, Patmore, & Scott-Baron, 2008) "Es la persona sabia que guía

al héroe" (p. 40), puede ser un mago, hechicero, un viejo sabio, (por hablar de los estereotipos habituales que cumple este papel) o cualquier otro personaje que sirva para ese fin. Además de guiar al héroe, este podría enseñarle habilidades que le sirvan en combate contra sus enemigos.

El heraldo (a)

Por lo general es un personaje fugaz dentro de la trama, sin mucho desarrollo que básicamente sirve según (Chi Hang, Patmore, & Scott-Baron, 2008) para "Ayudar y anunciar al héroe" (p. 40), acerca del peligro o cambios que se avecinan.

Matones

Este arquetipo podríamos decir que son los ayudantes del villano, en algunas ocasiones buscan mermar las fuerzas del héroe y de sus aliados antes de la batalla final. (Giordano, 2010) los menciona diciendo: "Desde los primeros comics books hasta nuestros días, hemos visto cómo los villanos contratan matones, guardaespaldas y gánster para ayudarles a realizar sus actividades ilegales." (p. 60), además agrega (Giordano, 2010) "Los matones aportan el

músculo, las armas, la violencia despiadada y otros servicios especiales para “El jefe.” (p. 26).

Personajes mutados

Estos personajes cambian su forma y con ello desarrollan por lo general poderes y habilidades que antes no poseían. Esto hace al personaje más llamativo (a) o peligroso (a). Por lo general van desde sutiles cambios en la apariencia física hasta vistosas transformaciones, pero estas siempre vienen con poderes o una habilidad o habilidades especiales (Giordano, 2010) menciona lo siguiente: “Los cómics (y la ciencia ficción clásica) son terreno fértil para personajes que, en determinadas circunstancias, se transforman de un ser en otro. Cómo el increíble Hulk. Al dibujar estos personajes, piensa en qué es lo que desencadena sus transformaciones” (p. 63).

El guardián (a) de la puerta

Por lo general es un personaje que se muestra como antagonista en un principio y que frena el avance del héroe o heroína por algún momento pero posterior a un en-

frentamiento con este se convierte en su aliado. Una de las razones de ser de este personajes es la de (Chi Hang, Patmore, & Scott-Baron, 2008) “...probar la determinación del héroe” (p. 40).

El villano (a)

(Giordano, 2010) resume este arquetipo de la siguiente manera:

La mayor parte del tiempo, los villanos deberán tener aspectos de malos. Sí, es un tópico, pero es bueno que el lector pueda diferenciar claramente a los malos de los buenos. Incluso cuando un personaje del que nos sospechabamos revelado como el villano, ¡de repente tiene pinta de malo! (p.23)

El aspecto del villano (a) debe ser tan cautivador como el del propio héroe, pero nos debe transmitir un mensaje visual muy diferente y contrario al de nuestro protagonista. Un buen villano (a) debe ser fuerte, hábil incluso más que el propio héroe o heroína. El villano (a) es el gran obstáculo del héroe, una verdadera amenaza.

Además (Giordano, 2010) se refiere al aspecto psicológico, agrega que: “Los villa-

nos son: Crueles y desagradables, arteros, implacables, capaces de infligir dolor y presentes en cualquier historia con un héroe.” (p. 23). Por último, menciona lo siguiente: “El drama requiere que haya conflicto. Debe haber villanos para que los héroes luchan. Villanos hay de muchos tipos. Algunos usan máscaras y disfraces; otros ropas de calle deportivas. Algunos tienen súper poderes, mientras que otros utilizan matones a sueldo y armas. Todos están decididos a hacer de la misión del héroe una causa perdida” (p. 57)

La hoja de perfil del personaje

(Chi Hang, Patmore, & Scott-Baron, 2008)

“Estas hojas proporcionan todos los detalles necesarios para crear un personaje realista... la información que incluye la hoja es lo que el artista utilizará para crear la apariencia de personajes” (p. 41)

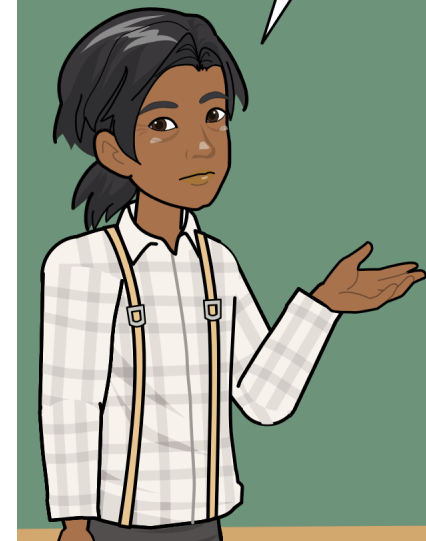
Cabe destacar que la información escrita en la hoja no debe ser adrede, pues además de utilizarla para crear el personaje visualmente, otros elementos como los

gustos y aversiones serán importantes de destacar a lo largo de la trama.

La hoja del perfil del personaje para este trabajo contiene la siguiente información:

Nombre, arquetipo, apodo, género, estatura, peso, color de ojos, de cabello, de piel, ropa, ocupación, fortalezas, poderes, debilidades, armas, gustos, aversiones, arco argumental y rasgos de la personalidad.

Entre más detallada y precisa sea la hoja del personaje podríamos conceptualizar mejor un personaje.



Hoja de perfil del personaje

Nombre del personaje: _____

Arquetipo: _____

Forma de ser:

Virtudes:

Defectos:

Cosas que le gustan:

Cosas que detesta:

Canción con la que identifica al personaje:



Guía de trabajo 01

DIBUJO E ILUSTRACIÓN

TEORÍA



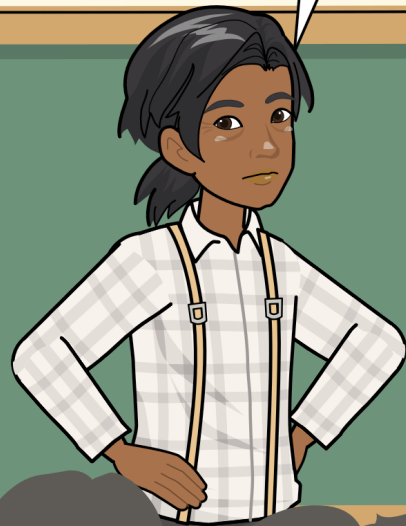
ALAN

Comunicación Visual

(Acaso, 2006), lo define como el "Sistema de transmisión de señales cuyo código es el lenguaje visual"... (p.24)

Según la misma autora, este sistema tiene la particularidad de captar la información por medio de la vista, de esta forma se diferencia de la comunicación verbal, pero a su vez se asemeja mucho a la comunicación escrita, en donde intervienen diferentes elementos para depurar o esclarecer el mensaje. Un equivalente de la comunicación visual podría ser cuando se usa los diferentes signos de puntuación dentro del lenguaje escrito.

El lenguaje visual como otro lenguaje, se enseña y se aprende y tiene su propia gramática y puntuación a enseñar para comunicar el mensaje.



Lenguaje Visual

Estos se agrupan en elementos conceptuales: el punto, la línea, el plano, el volumen y las figuras.

Los elementos visuales: la configuración, el tamaño, el color, la textura, la luz y la sombra.

Los elementos: estructurales: la dirección, la posición, el espacio, el peso la gravedad, la yuxtaposición sobre tonalidad y perspectiva (perspectiva atmosférica y perspectiva lineal)

A través de estos elementos son los que se unen el pensamiento y la expresión y en conjunto depuran o esclarecen el mensaje en la comunicación visual, forman parte de lo que llamaremos lenguaje visual. Que vendría a ser los diferentes signos de puntuación en el lenguaje escrito.

(Acaso, 2006), lo define de esta forma:

"Es un código específico de la comunicación visual; es un sistema con el que podemos enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista." (p.25)



Este lenguaje está sujeto a ciertas normas como el lenguaje escrito; Sin embargo, en un nivel muy básico, este lenguaje mínimo que debes dibujar. Una vista desde el lado opuesto, y una vista de tres cuartos también resultan útiles. (p. 45)

Para resumir, las Hojas "turnaround", no es más dibujar el personajes de diferentes vistas sobre su eje vertical. Esto se recomienda para tener una mejor comprensión visual de nuestro personaje.

El canon

Esto es mantener y desarrollar la proporción del cuerpo de un personaje tomando como base la cabeza de esta. Esta proporción puede ser variada e ir desde ocho, cinco, tres y dos usualmente.

(Vinciana Editora , 2017)

El canon... respeta la división renacentista de la figura en ocho partes, cada una de las cuales es igual a la altura de la cabeza desde la barbilla hasta el ápice del cráneo. No olvidemos pues, que la cabe-



Hojas "turnaround"

Según Chi Hang, Patmore, & Scott-Baron, (2008)

El turnaround es una parte esencial del proceso del diseño de los personajes... Las pautas ayudan a asegurar que las proporciones sean transferidas con precisión de un ángulo al siguiente. Si el personaje tiene varios cambios de ropa, los turnaround deben hacerse para todos ellos.

Tres vistas es lo mínimo que debes dibujar. Una vista desde el lado opuesto, y una vista de tres cuartos también resultan útiles. (p. 45)

Para resumir, las Hojas "turnaround", nos más dibujar el personajes de diferentes vistas sobre su eje vertical. Esto se recomienda para tener una mejor comprensión visual de nuestro personaje.

Hoja de modelo

Chi Hang, Patmore, & Scott-Baron, (2008) son:

Hojas de referencia para que... se aseguren de que un personaje tiene una apariencia consistente... Se trata de una serie de dibujos que muestra cómo aparece un personaje en relación con otros personajes y objetos, con detalles sobre cómo aparece desde diferentes ángulos y con diferentes expresiones. (p.123)

En esta hoja hay que tomar en cuenta las expresiones básicas y más funcionales que son: cara neutra, feliz, sorpresa, felicidad, enojo, tristeza, aburrimiento y cansancio. Además de cómo se menciona anteriormente, se dibuja este personaje con relación a otros personajes y objetos para mantener una proporción precisa de nuestro personaje.

La anatomía simplificada

Es llevar canon del personaje, su musculatura, sistema óseo y demás proporciones físicas a formas más esquemáticas o simples sin perder mucho la precisión de estos. (Hart, 2007) lo propone explica de esta forma:

En vez de enfocarse en una definición muscular cada vez mayor, este estilo aerodinámico utiliza la simplicidad del diseño para darle su ventaja. Porque este estilo se presta a una interpretación más simple de los grupos musculares» hace que sea mucho más fácil para el aspirante a artista, así como para el más experimentado, conceptualizar las complejidades de la anatomía ... El cuerpo humano tiene solamente setecientos músculos en el mismo. Usted se podría volver loco si usted trata de memorizar cada uno de ellos, y si usted lo hizo, no lo convertiría en un mejor artista. Por simplificar la anatomía, omitimos grupos musculares muy pequeños y profundos que aparecen en la mayoría de los libros de anatomía pero que nunca aparecen en la superficie de la piel. (p. 8)

(En el dibujo tradicional del cómic) Los dibujos tradicionales están llenos de líneas pequeñas y cortadas, mientras los dibujos simplificados están creados con líneas fluidas: Toda extraña forma se omite... únicamente lo importante es la calidad de la línea simplificada que tiende a curvarse en lugar de romperse en ángulos agudos La línea se dobla sin cambios bruscos de dirección (ángulos rectos agudos, por ejemplo). Y los personajes simplificados están altamente estilizados.

Gramática visual

Chi Hang, Patmore, & Scott-Baron, (2008): "La hiperestilización se refiere al embellecimiento excesivo de las expresiones y acciones de un personaje... Esta herramienta visual fundamental no sólo resulta imprescindible para establecer las personalidades de los personajes y generar situaciones humorísticas" ... (p.92)

Algunos elementos que se pueden utilizar para la hiperestilización son: gotas de transpiración o de llanto, ojos brillantes, la risa y otros.

Algunas de las emociones que más se utilizan para esto son: el miedo, el asombro, el llorar, la furia, el dolor intenso, la fatiga y la resignación.

Líneas de velocidad y de expresión

La línea es uno de los elementos más básicos y fundamentales del diseño pero no por ello en muchas veces fácil de aplicar. Para que la línea genere sensaciones y efectos en una imagen debe ser precisa y debe ser dibujada con sutileza para transmitir diferentes efectos y sensaciones. Sobre esto Chi Hang, Patmore, & Scott-Baron, (2008) lo explica de la siguiente manera:

...para describir una sensación de movimiento se encuentran toda clase de ilustraciones de dibujos animados basados en la línea, independiente de su origen o género. Este truco visual es frecuente en las creaciones manga y sus artistas han perfeccionado el uso de las líneas de velocidad para transmitir toda una gama de movimientos...Las líneas de velocidad se utilizan también con frecuencia para significar impacto... como el punto en el que convergen las líneas de velocidad representan el punto de impacto.



Este método crea una sensación de impacto mucho más potente y resulta útil en las secuencias de combate. Recuerda que este efecto sólo debe utilizarse para momentos críticos, como un golpe definitivo, porque un uso excesivo reducirá su impacto... (p.90)



El sombreado por capas

Esta técnica de sombreado cuenta con tres colores. Primero el color base, luego el color del punto de luz y después un color oscuro de sombra.

Chi Hang, Patmore, & Scott-Baron, (2008)

El empleo del sombreado por capas... contribuye a crear una mayor ilusión de volumen que los colores planos. Esta técnica realza el movimiento de los personajes y su presencia dentro de un determinado ambiente... el uso de la iluminación es un elemento habitual a través del uso y colocación de las luces. (p.18)

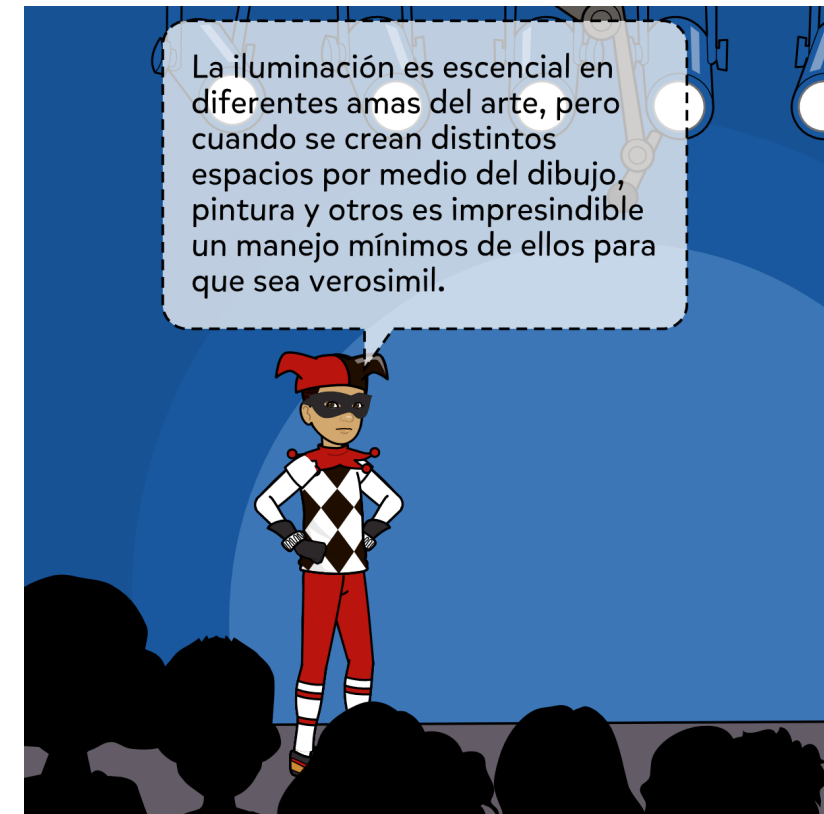
Efectos de iluminación

La luz es uno de los elementos de comunicación visual más potente, el cual transmite emociones, estados de ánimo, distintos tipos de ambientes y mensajes al espectador. Además que puede cargar de significado o dar un efecto dramático a la escena necesario para captar la atención y pasar de una escena buena a una memorable. Sobre esto Chi Hang, Patmore, & Scott-Baron, (2008) dice lo siguiente:

Utiliza efectos de luz para crear la atmósfera que deseas. En este ejemplo, los mismos personajes son colocados en tres lugares diferentes, cada uno de ellos con sus propios efectos de luz específicos del ambiente tratado. (p.77)

Además agrega que para potenciar el efecto del color, la escena debe ser bien planificada y coherente con el significado que se quiera transmitir.

La creación de efectos de luz coherentes y llamativos... requiere una planificación previa, junto con un buen conocimiento de las fuentes de luz y la proyección de las sombras. Para empezar, es fundamental que entiendas las posiciones básicas de las fuentes de luz. El uso adecuado de la luz no solo aumenta el atractivo visual de tu producción, sino que también resulta muy eficaz en la creación de atmósferas. La iluminación no tiene la necesidad de ser totalmente realista en todos los escenarios. El uso abstracto, expresivo o emotivo de la luz puede ayudar a transmitir con eficacia el ambiente de cada escena. (p.76)



Consejos para ejercicios de calentamiento y dibujo

Ejercicios de calentamiento 01

Consejos para realizar los ejercicios de calentamiento y los dibujos en general.

1. Utilice el lápiz en la siguiente posición.
2. Utilice un lápiz largo, el cual pueda tomarlo sin ningún problema.
3. El lápiz sea de color o de dibujo, debe tener buena punta. No muy larga para que se quiebre, pero sí, una punta fina.
4. No utilice borrador.
5. Todos los trazos deben ser primeramente suaves, sutiles y luego la línea deberá ser más firme.

Método de dibujo

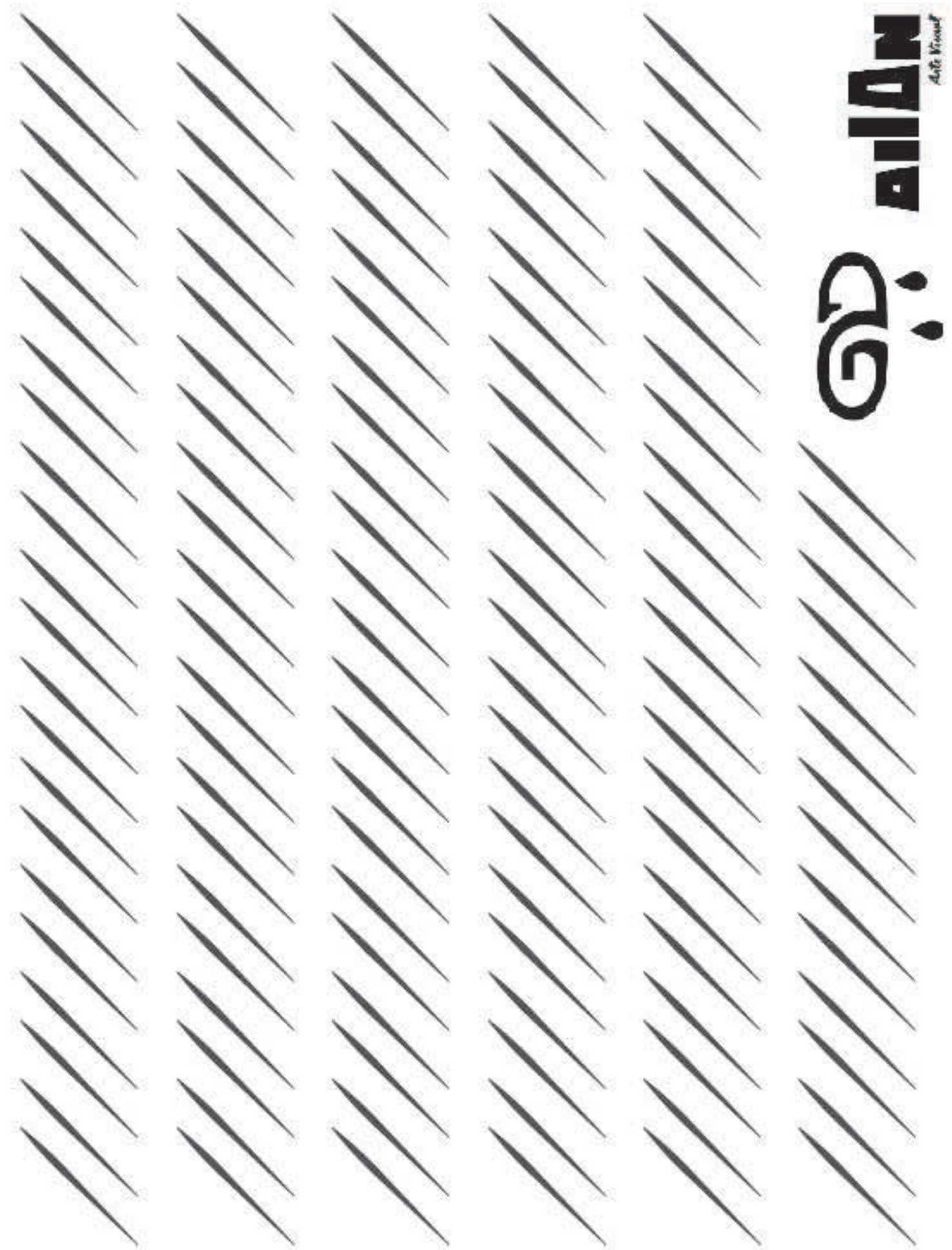
Pasos a seguir



- 1) Dibujo gestual (por aparte).
- 2) Realizar la cruz que divide al personaje en cuatro sectores.
- 3) Realizar las verticales, horizontales y diagonales.
- 4) Reducir primeramente al dibujo en 3 o 4 formas básicas, y posteriormente hacer todas las formas básicas que sean necesarias para realizar el dibujo.
- 5) Cuidar los espacios negativos.
- 6) Realizar el contorno del dibujo.
- 7) Cuidar el alto contraste.

Atención

Las siguientes páginas corresponden a ejercicios de dibujo, los cuales por recomendación al ser de calentamiento no se recomienda que se dura más de 2 a 2 minutos y medio por ejercicio. Es necesarios que sea lo más preciso posible con los trazos, es decir, que si se está dibujando líneas rectas, que están sean lo más rectas posibles, y si se está dibujando círculos, que estos también sea lo más redondos posibles. De igual forma, cuando se dibujan espirales trate que estas tengan la misma distancia entre línea y línea. Al ser un ejercicios no de calentamiento la perfección no es una meta, pero si es necesario que durante este se busque hacerlo de la mejor forma y cada vez mejor.

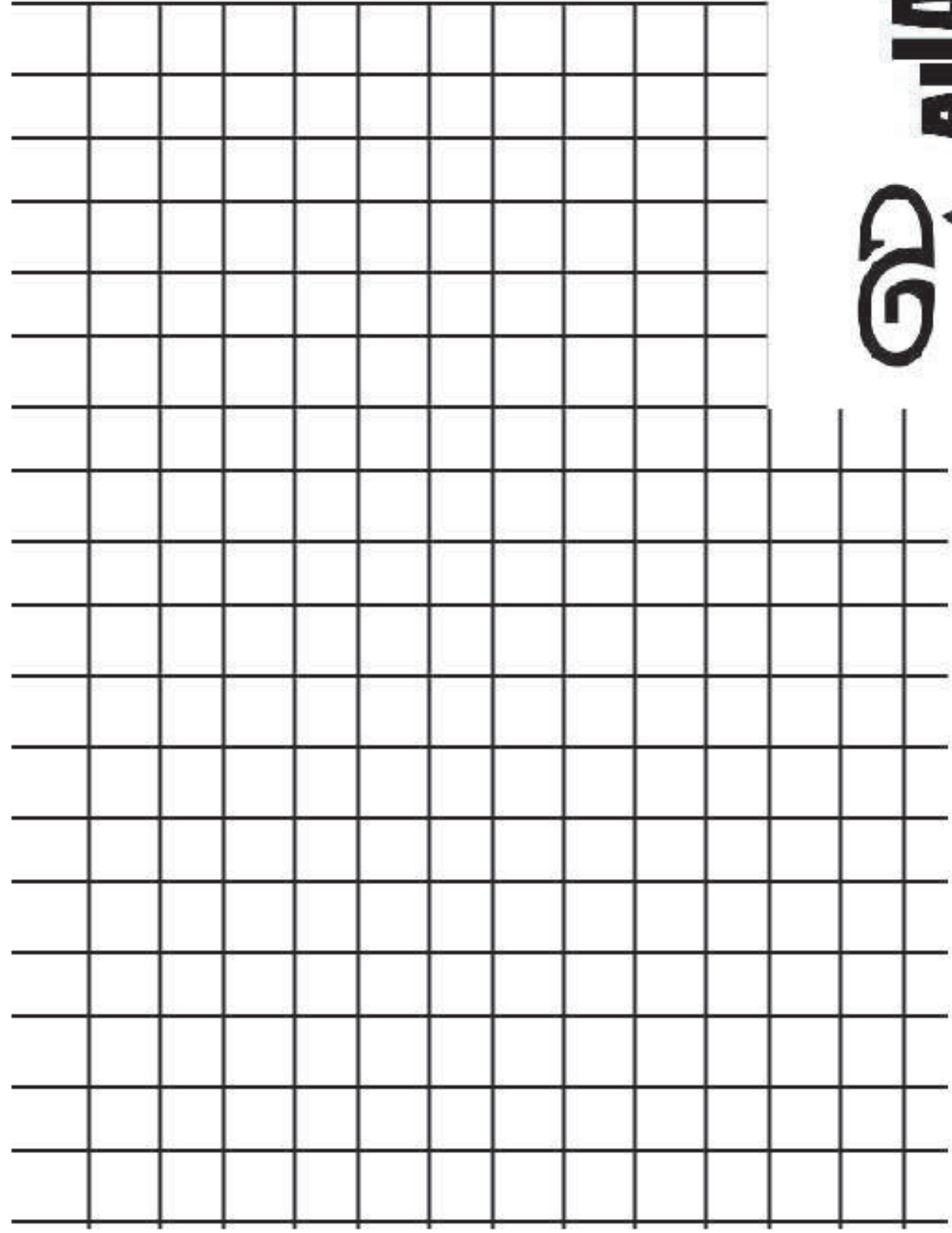


ਗੁਰੂ

ਗਿਆਨ
Art & Craft

ਗੁਰੂ

ਗਿਆਨ
Art & Craft



ג'ד

אילן Art Kross

eeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeee
eeeeeeeeeeee

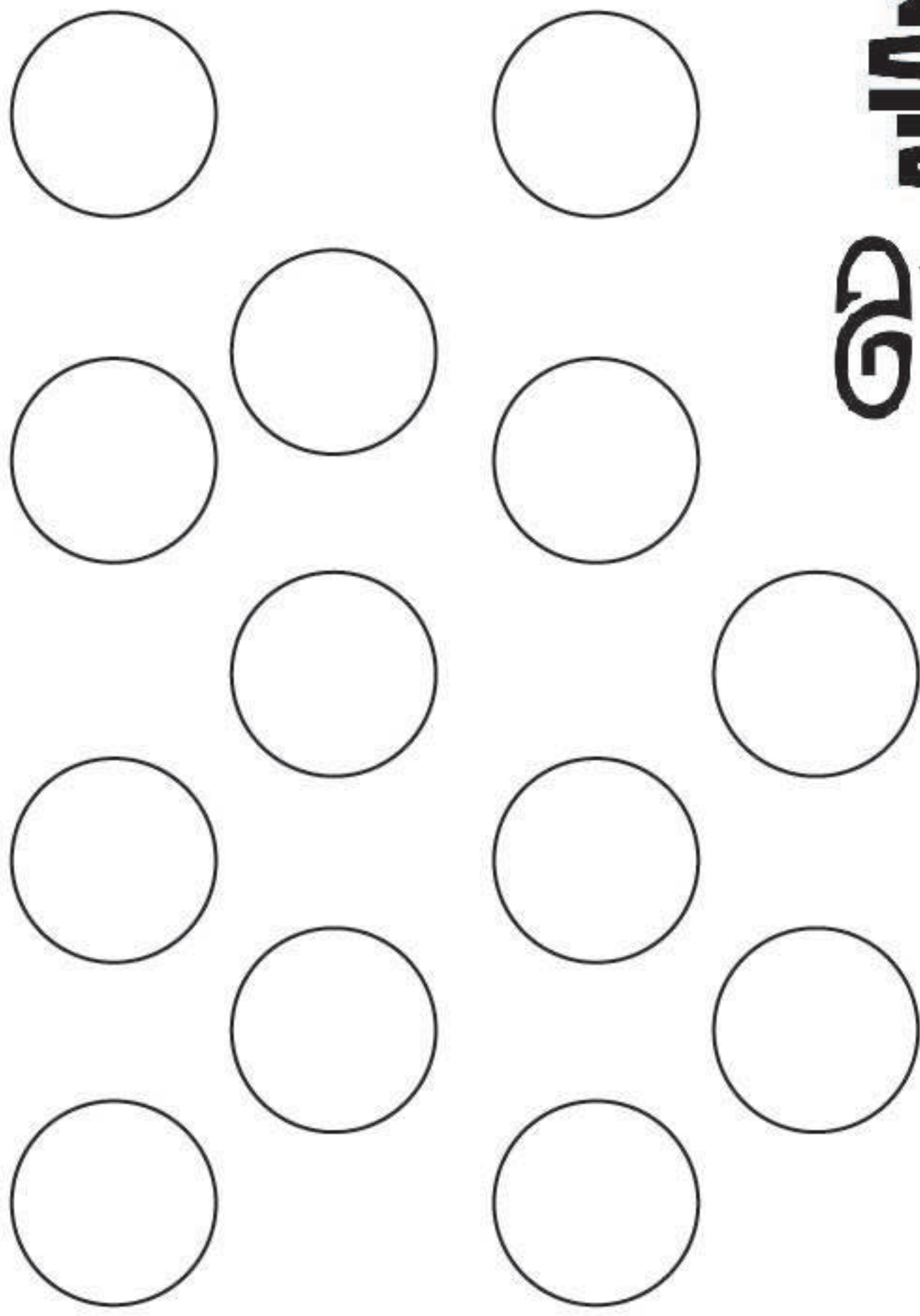
ג'ד

אילן Art Kross

mmmmmmmmmm
mmmmmmmmmm
mmmmmmmmmm
mmmmmmmmmm
mmmmmmmmmm
mmmmmmmmmm
mmmmmmmmmm

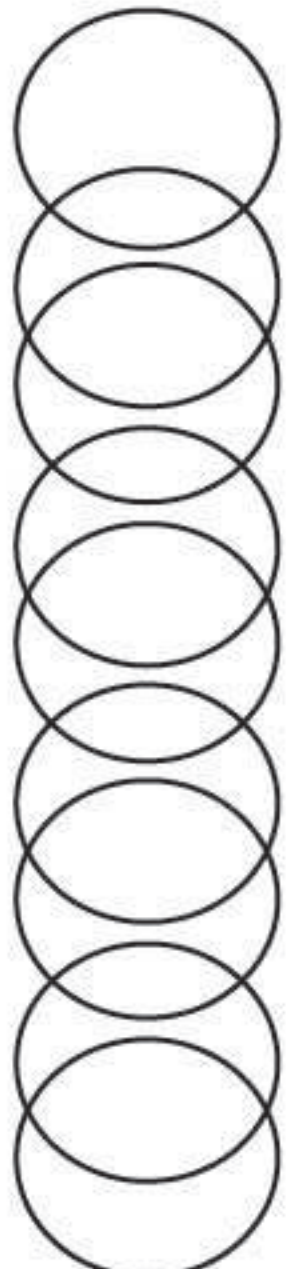
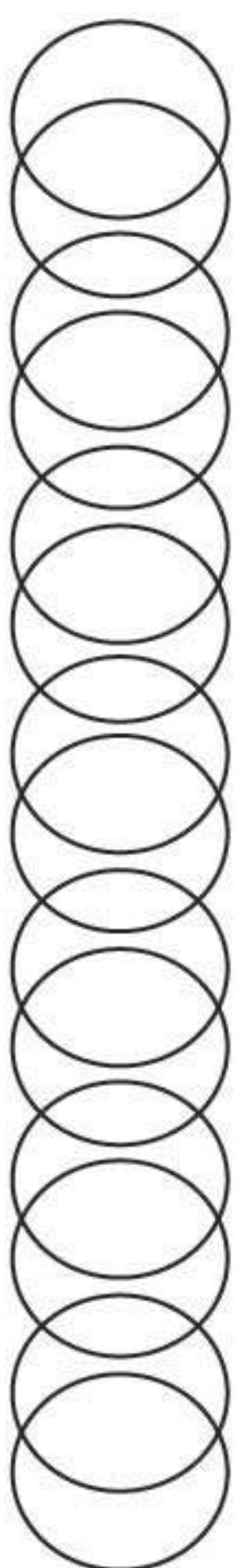
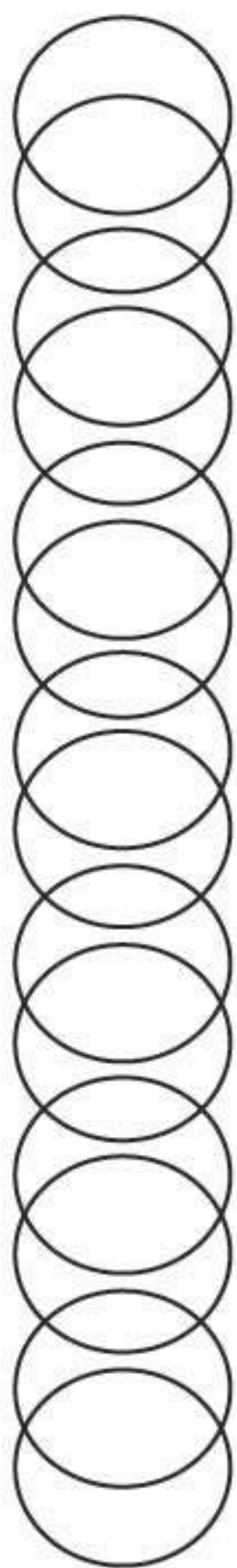
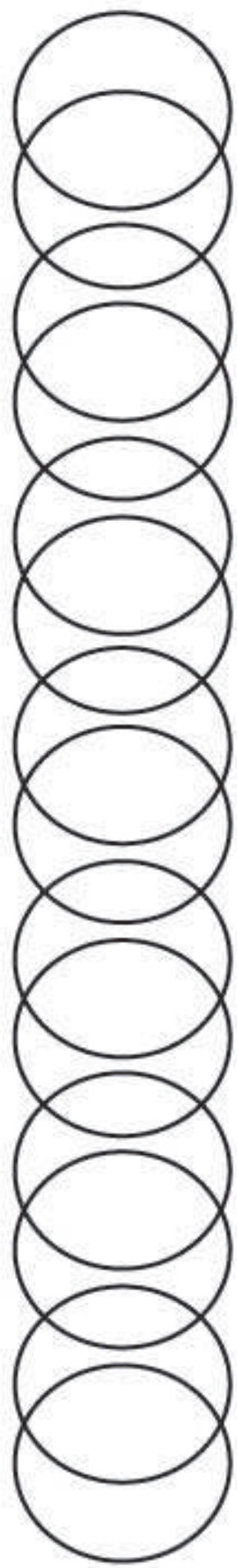
גד!

AIDAN
Art & Kraft



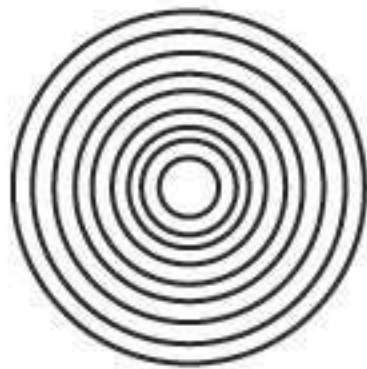
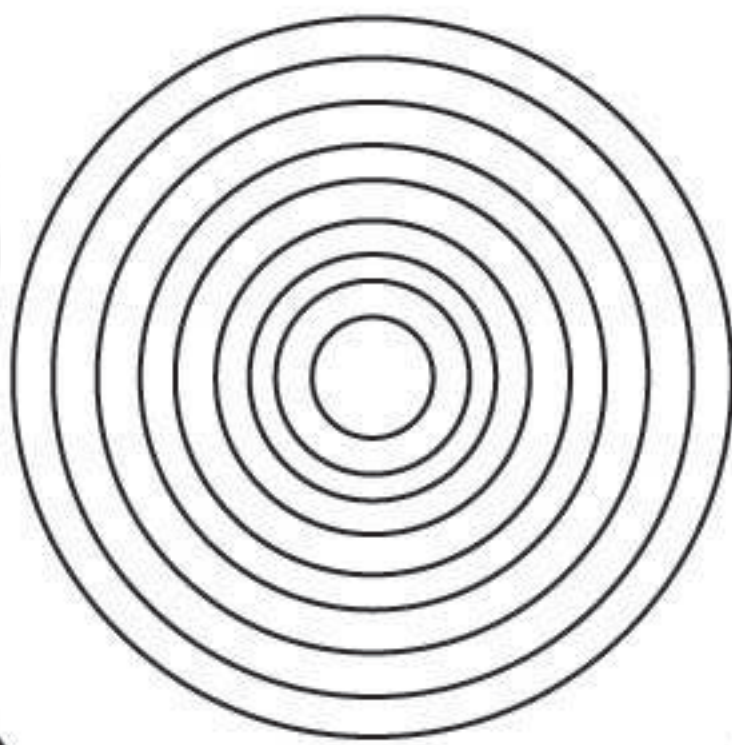
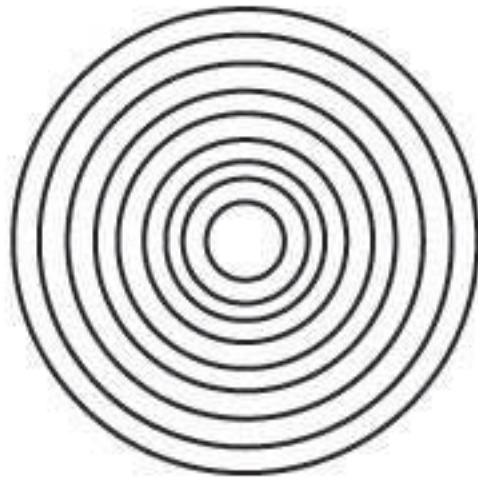
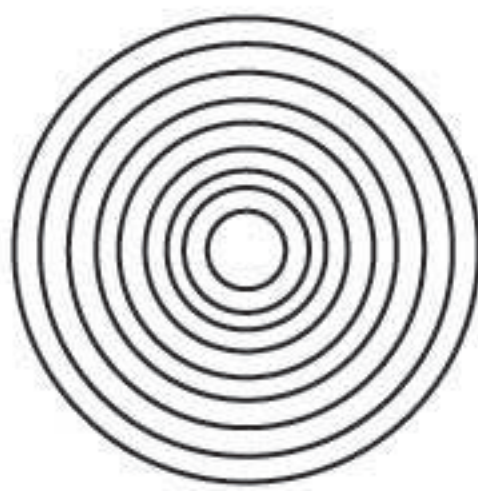
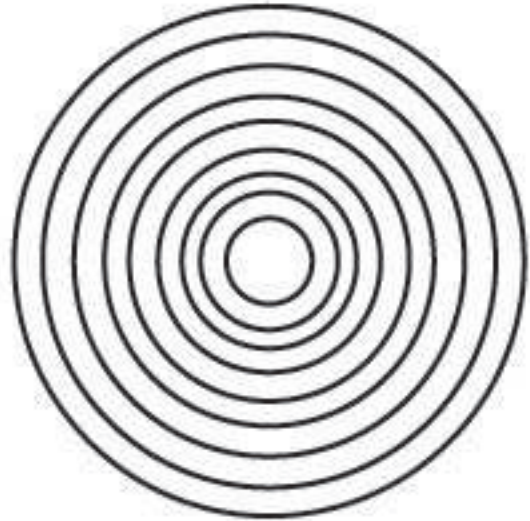
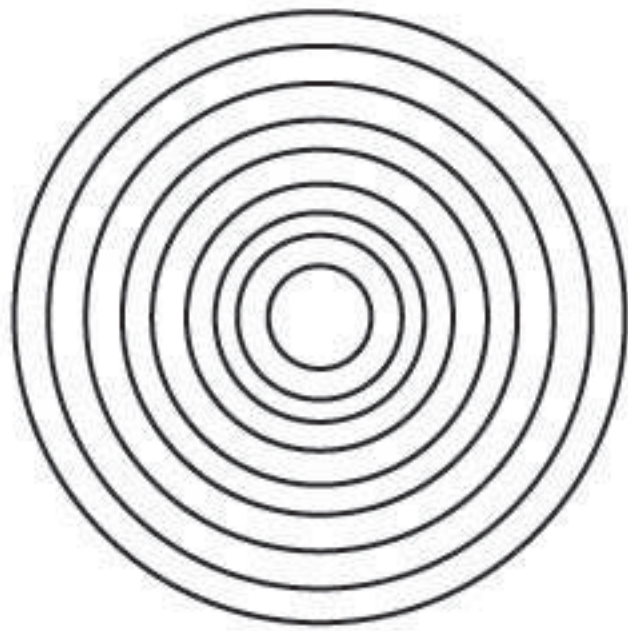
גד!

AIDAN
Art & Kraft



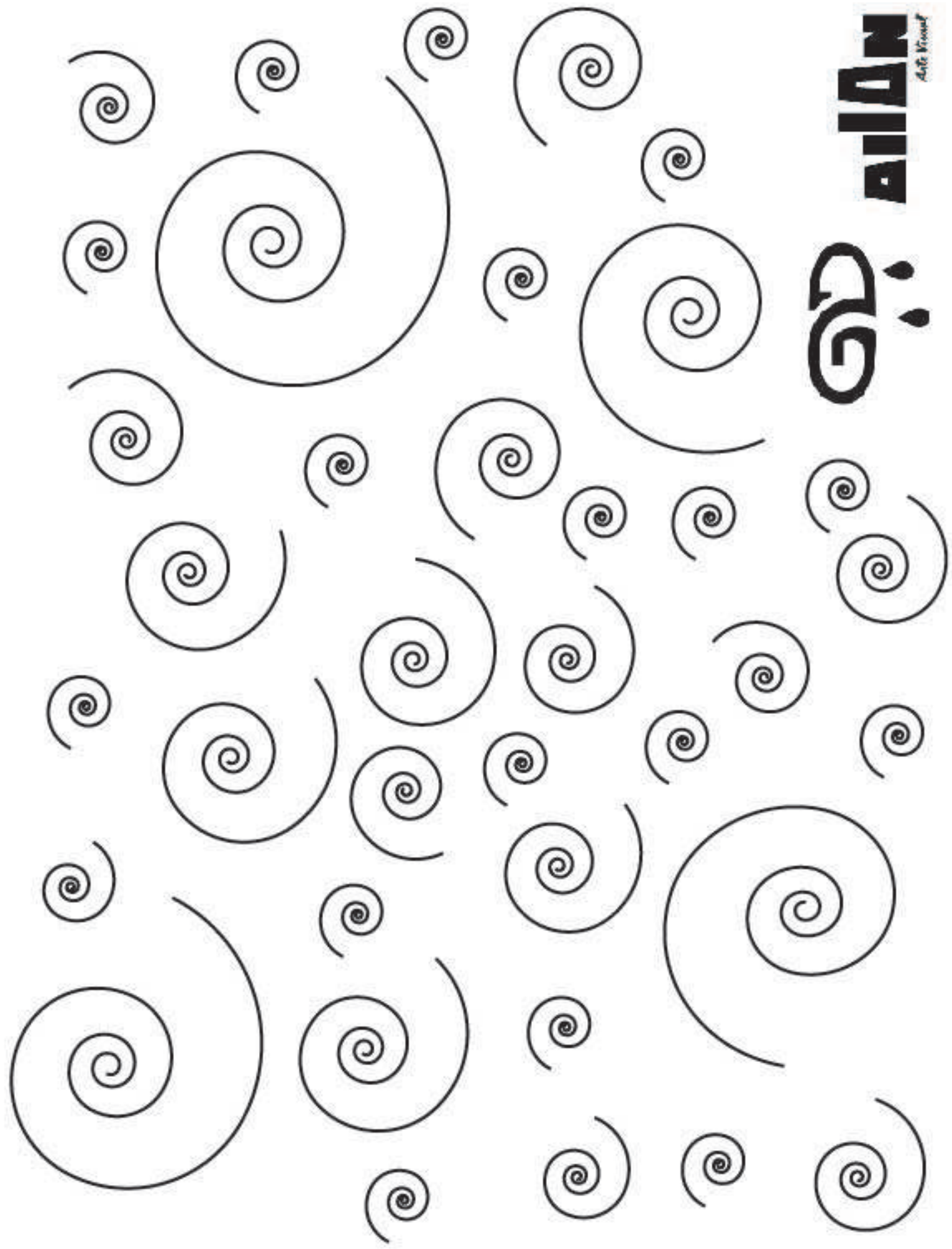
ג'ד' אילן

ג'ד' אילן
Art: Kross



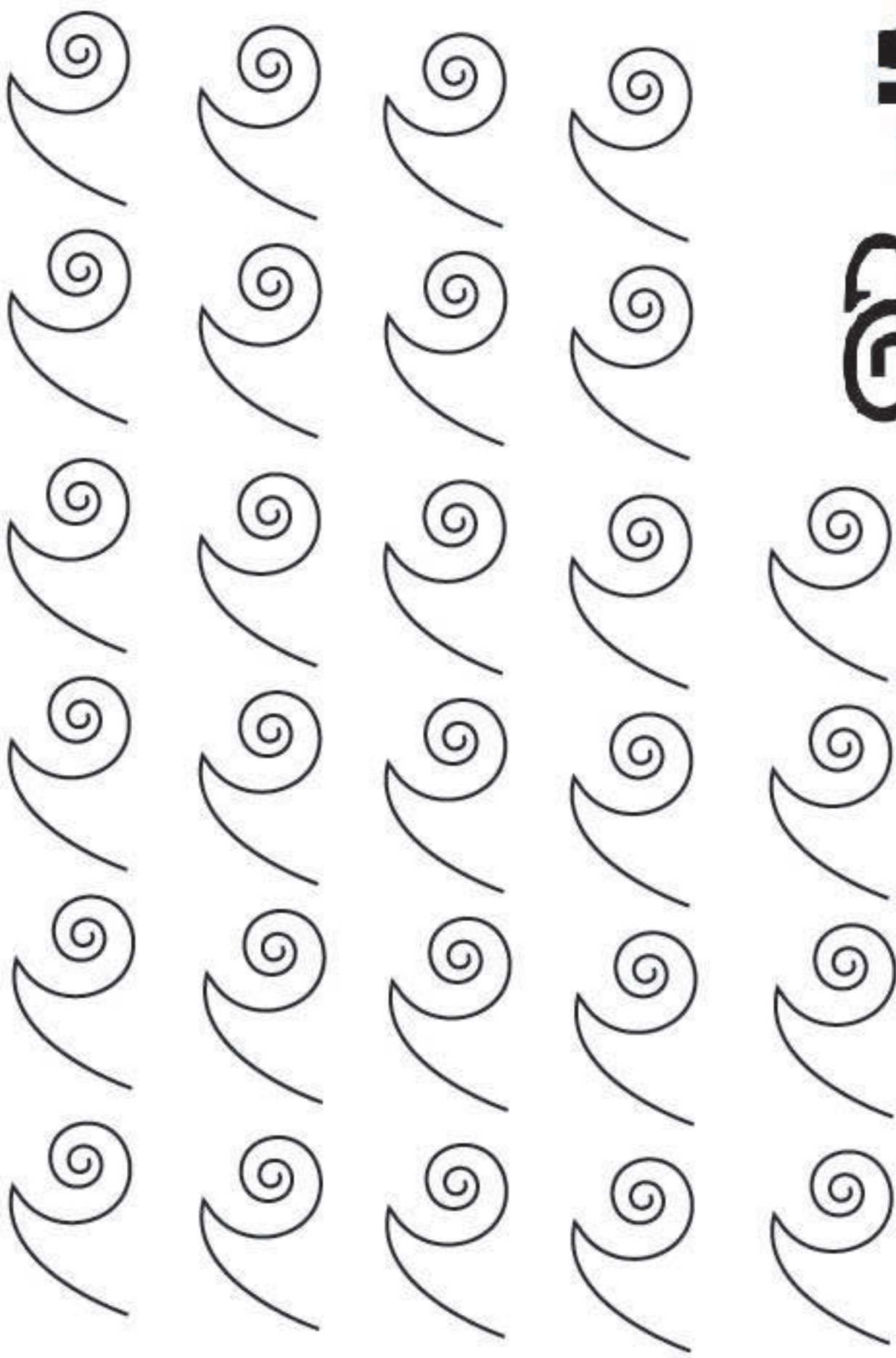
ג'ד' אילן

ג'ד' אילן
Art: Kross



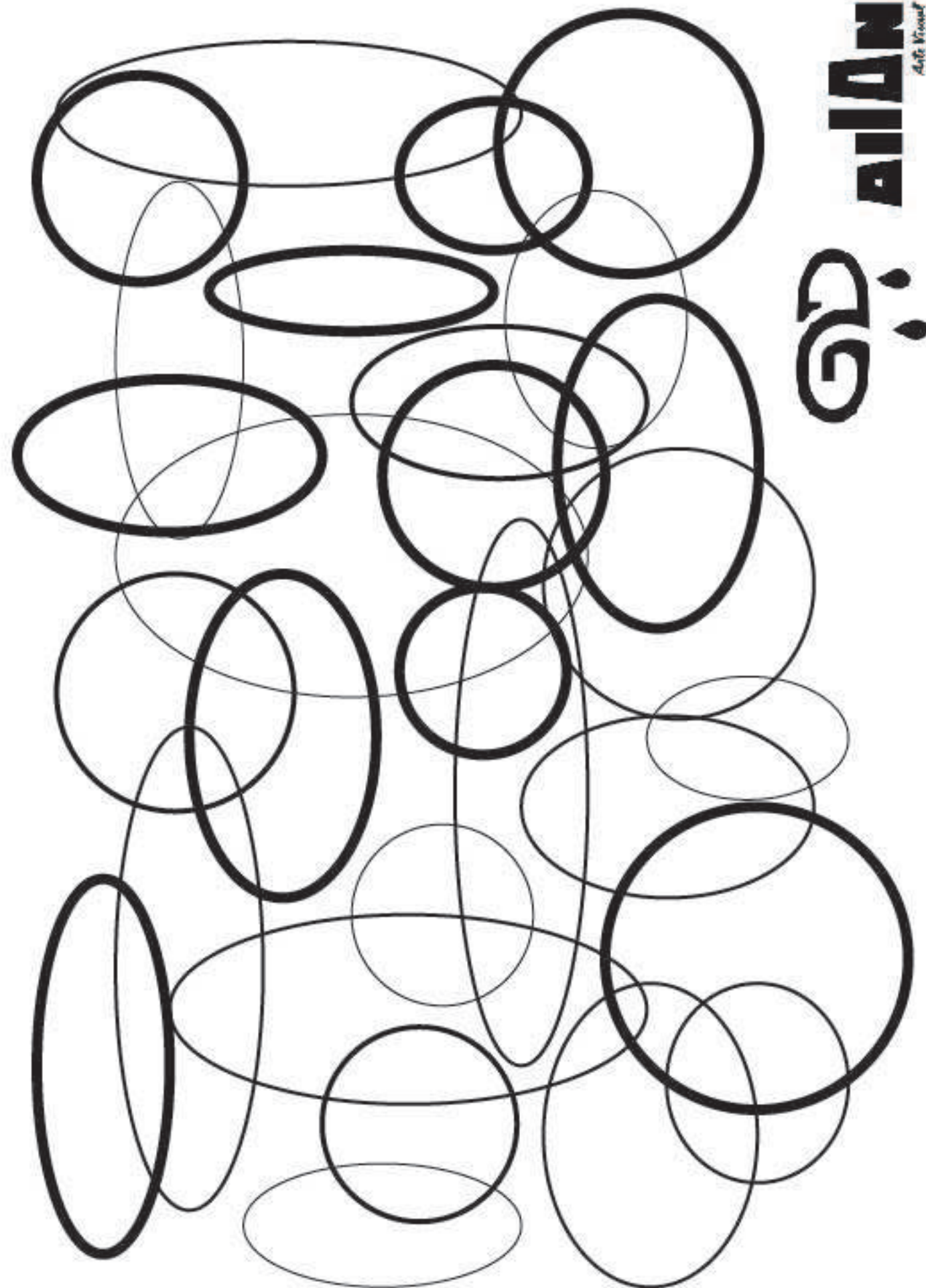
گج

ايلان
Aile Kross



گج

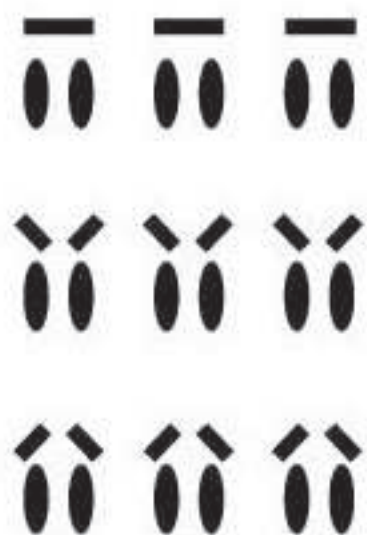
ايلان
Aile Kross



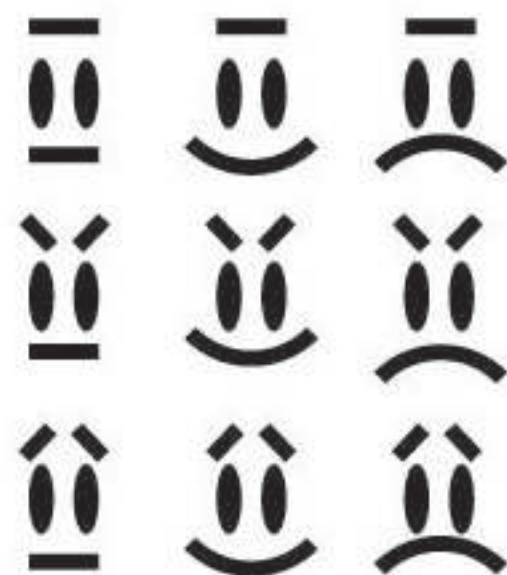
Atención

A continuación se muestra un esquema para dibujar fácilmente distintas expresiones faciales, además de esto, se expone de forma fácil cómo crear un monstruo como primer personaje. La idea es que cada estudiante modifique y personalice cada monstruo como desee para darle ese toque original.

Paso 1



Paso 2



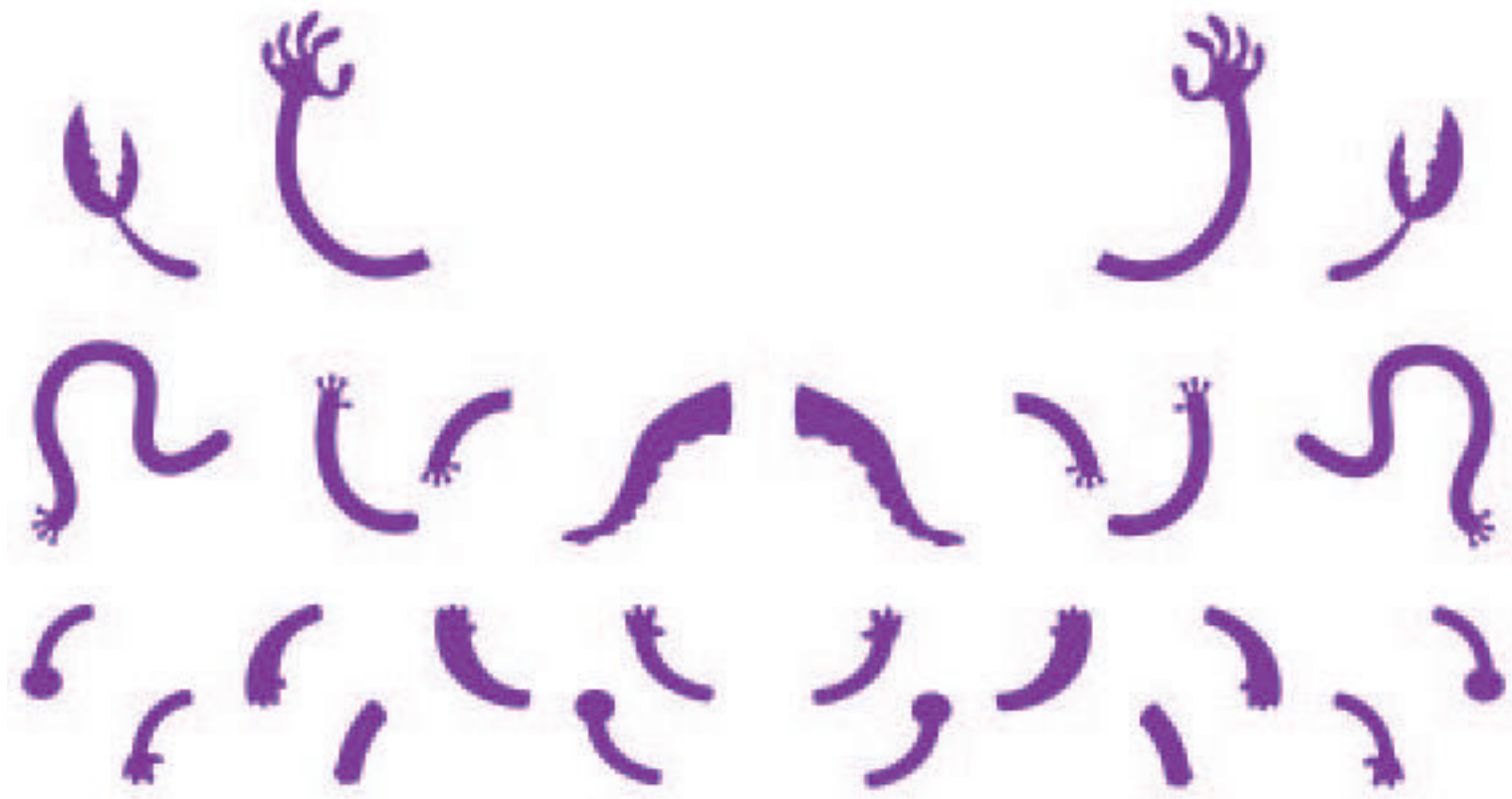
Paso 3



A continuación, experimente creando un solo tipo de ojo, con tres tipos de ojos y bocas y realiza las diferentes combinaciones aprendidas para dar como resultado final 9 rostros que reflejen 9 distintas expresiones.



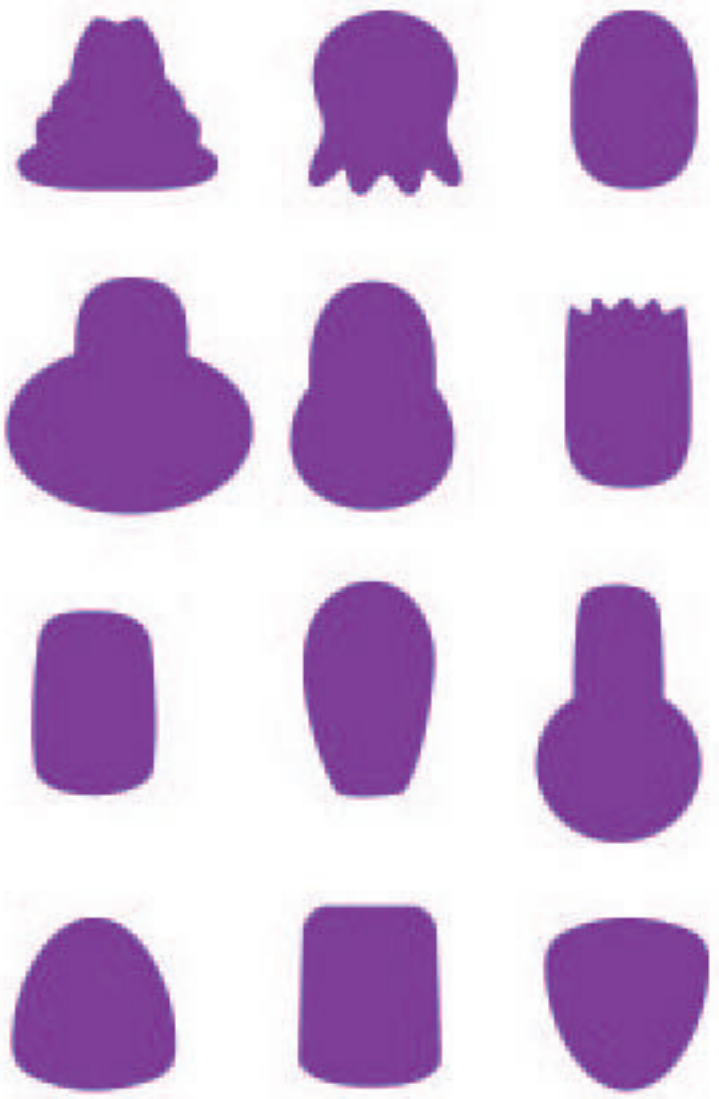
Diseños de bocas



Diseños de piernas



Cuerpos de monstruos con formas básicas



Accesorios



**DISEÑO
EDITORIAL**

TEORÍA

Diseño Editorial

El diseño editorial hoy es muy importante y cada vez se le presta más atención. Este esta presente en cada diseño o arte impreso o digital que se realiza, ya sea una revista, un libro, un folleto o un documento de pequeño tamaño. A través del diseño editorial se puede transmitir un mensaje a la persona que acceda al documento, mostrando la relación entre cada elemento y la estética del ítem.

Guerrero (2016, p.18) citando a Martin (1994) dice que el diseño “es la suma total de las decisiones que hacen que un producto resulte útil y atractivo. Sea quien sea el que tome las decisiones, o cuál etapa en que se encuentre la planificación y fabricación, no afecta a esta perspectiva del proceso de diseño, en el cual cada persona involucrada es capaz de aumentar o de mermar el éxito de la operación”

Guerrero (2016, p.29) menciona que el diseño editorial “permite maquetar y componer publicaciones logrando una armonía entre texto, imagen, diseño y diagramación dotando de personalidad al momento

de comunicar el mensaje. Es la manera de comunicar al lector un contenido visual mediante un diseño y aplicando las herramientas que permiten realizar diferentes publicaciones”.

Maquetación

Según Becerra (s.f, p.1) “la maquetación es la composición de una página, la compaginación de diferentes elementos. Es la forma de ocupar el espacio del plano de la página”. Además agrega Becerra (s.f, p.1)

“Maquetar un diseño, consiste en dar un formato a los documentos, a todo el conjunto de elementos que lo componen, las imágenes, los textos, etc”

La maquetación de nuestro libro ilustrado es la última parte de nuestro proyecto pero también es la más importa que culmina toda nuestra labor anterior y que dará visibilidad a nuestra historia y mundo de fantasía.

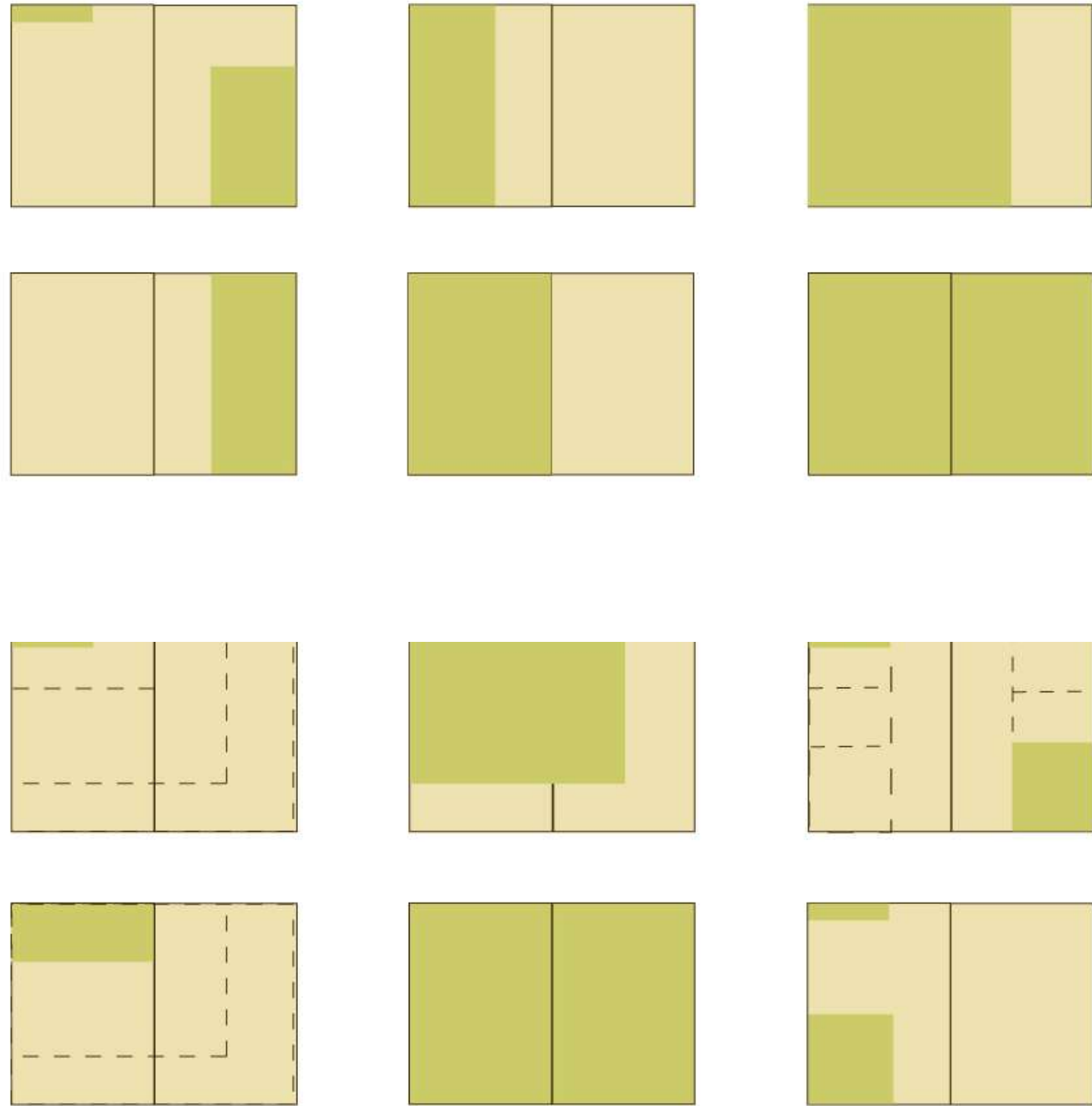


Logotipo

Se dice que para saber si un logotipo está bien diseñado, este deberá de poder ser realizado por un niño en la arena y or-
dado en una camiseta ya que un logotipo debe ser sencillo, se debe de poder ajustar a distintos formatos, verse bien en reduc-
ciones y en distintos dispositivos móviles. El logotipo también deberá de verse bien de forma monocromática o en una tinta, prin-
cipalmente en blanco, negro, y otro que represente a la marca, además de transmitir una idea o concepto



Ejemplos de diagramación de página



Ejemplo de
 boceto de portada de libro

Una historia alternativa
 de superhéroes



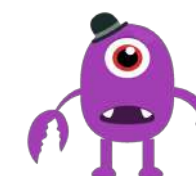
La aplicación Avatar Maker, Allan Arte Visual, fue creada en colaboración por el equipo InochiTeam, de Italia quienes realizaron toda la parte de la programación. Esta aplicación busca crear de forma sencilla algunos personajes sencillos para que los estudiantes quienes podrán utilizarlos de forma libre para sus libros. Podrán editarlos, agregarles, un nombre y el resumen de la hoja del personaje.

Es una aplicación Web por lo que no necesita descargarse y utiliza el mínimo de datos móviles para su funcionamiento. Se puede utilizar en todos los dispositivos móviles y sistemas operativos.



Personajes del libro de ejemplo creados con la aplicación

AIIDN
Arte Visual



Logotipo de libro e ilustraciones del libro ilustrado de ejemplo para los estudiantes.

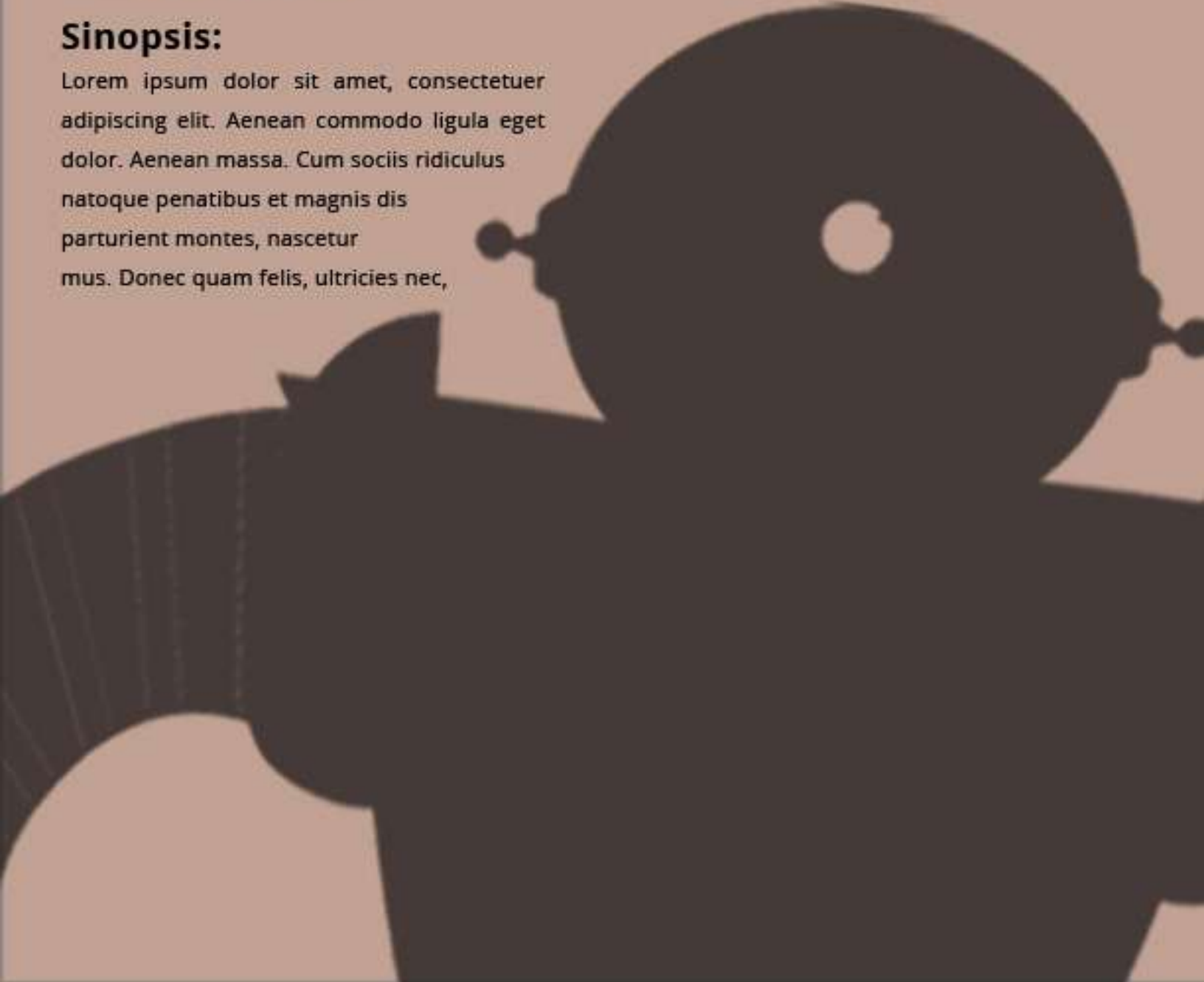
PROYECTO
UXU



PROYECTO UXU

Sinopsis:

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis ridiculus natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur mus. Donec quam felis, ultricies nec,





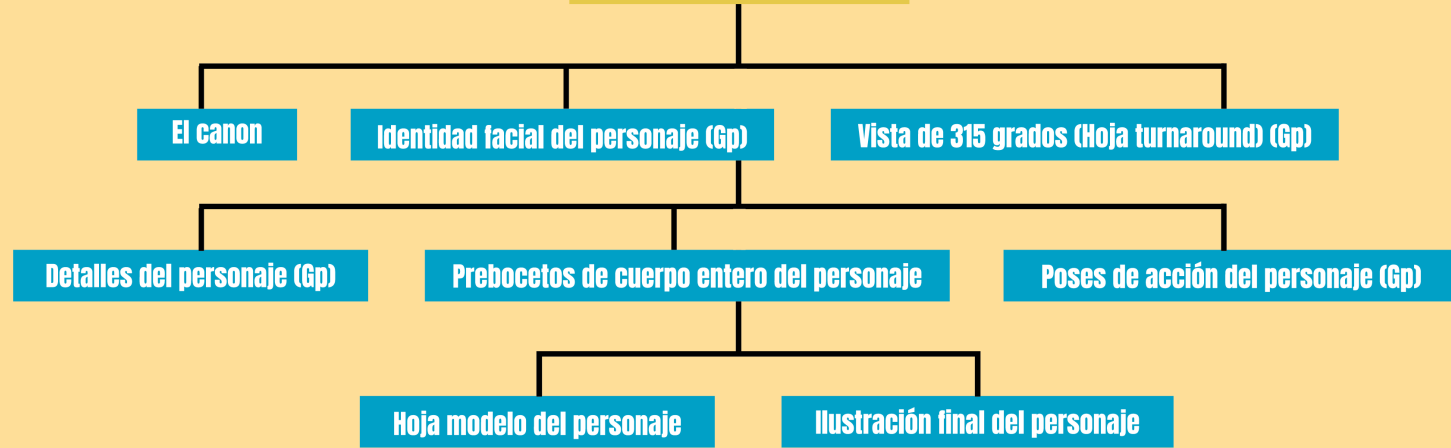




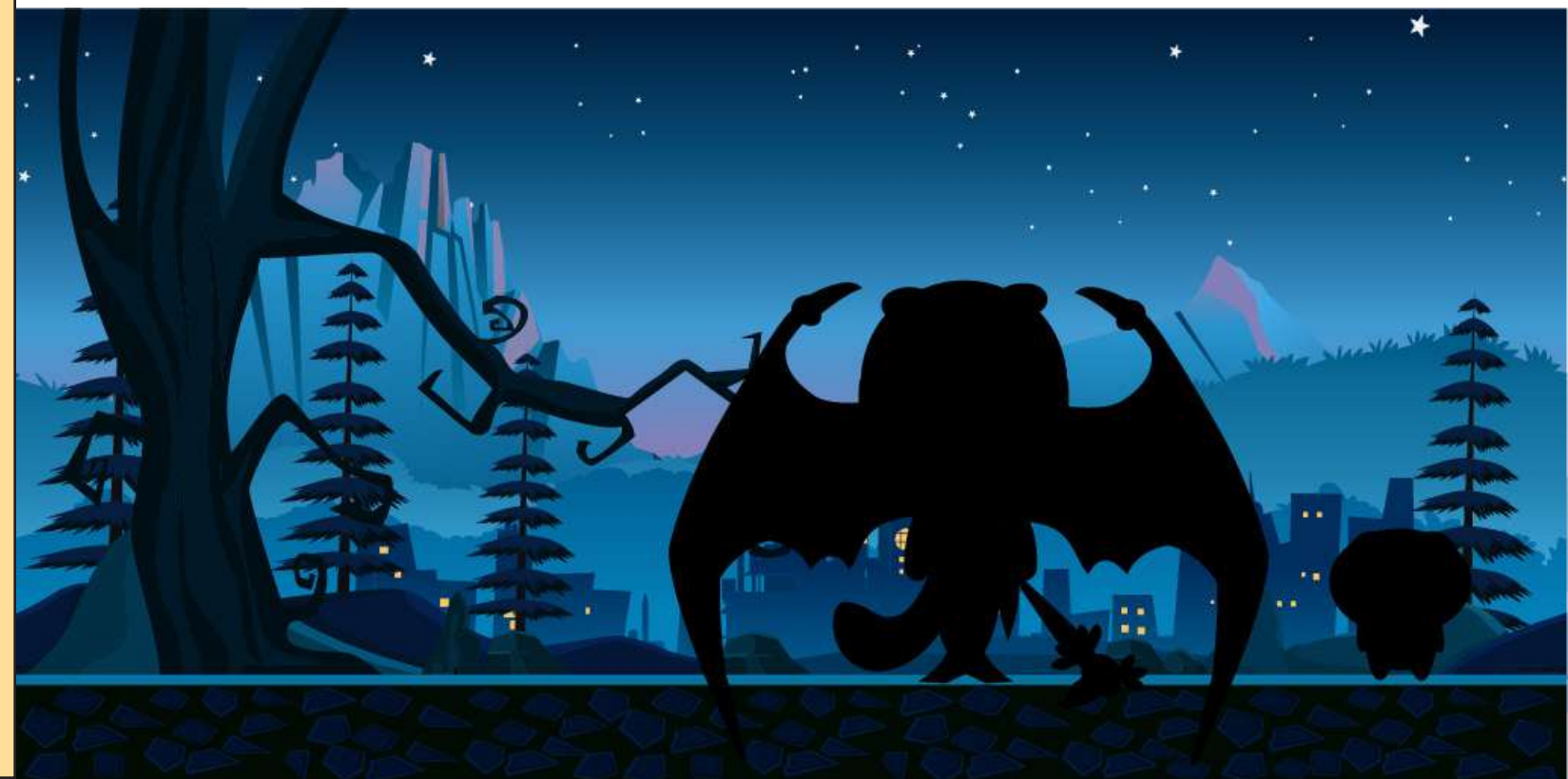
PROPUESTA DE PERSONAJE SD

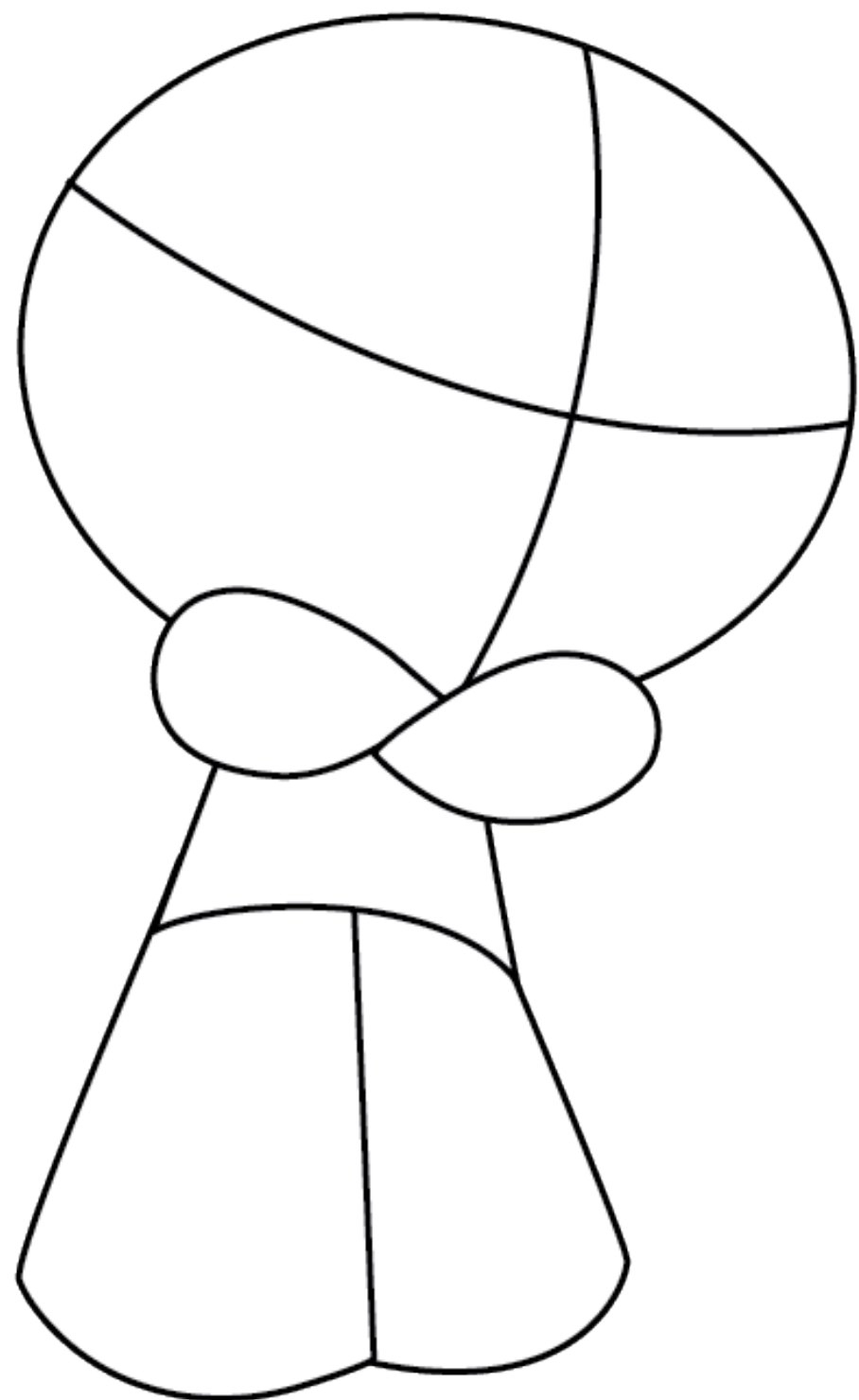


Tipo de dibujo Sd



EJEMPLO DE PERSONAJE SD

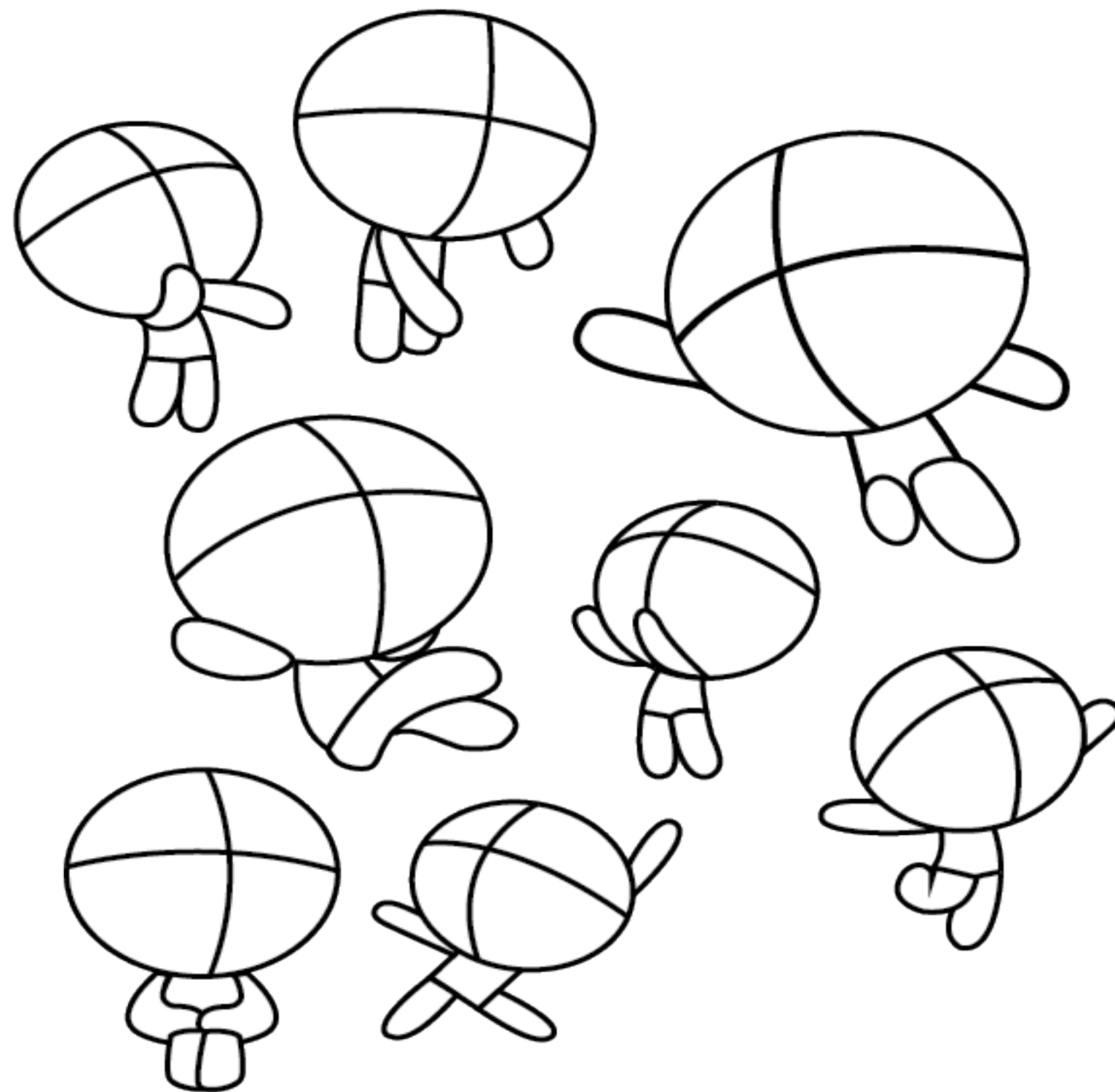




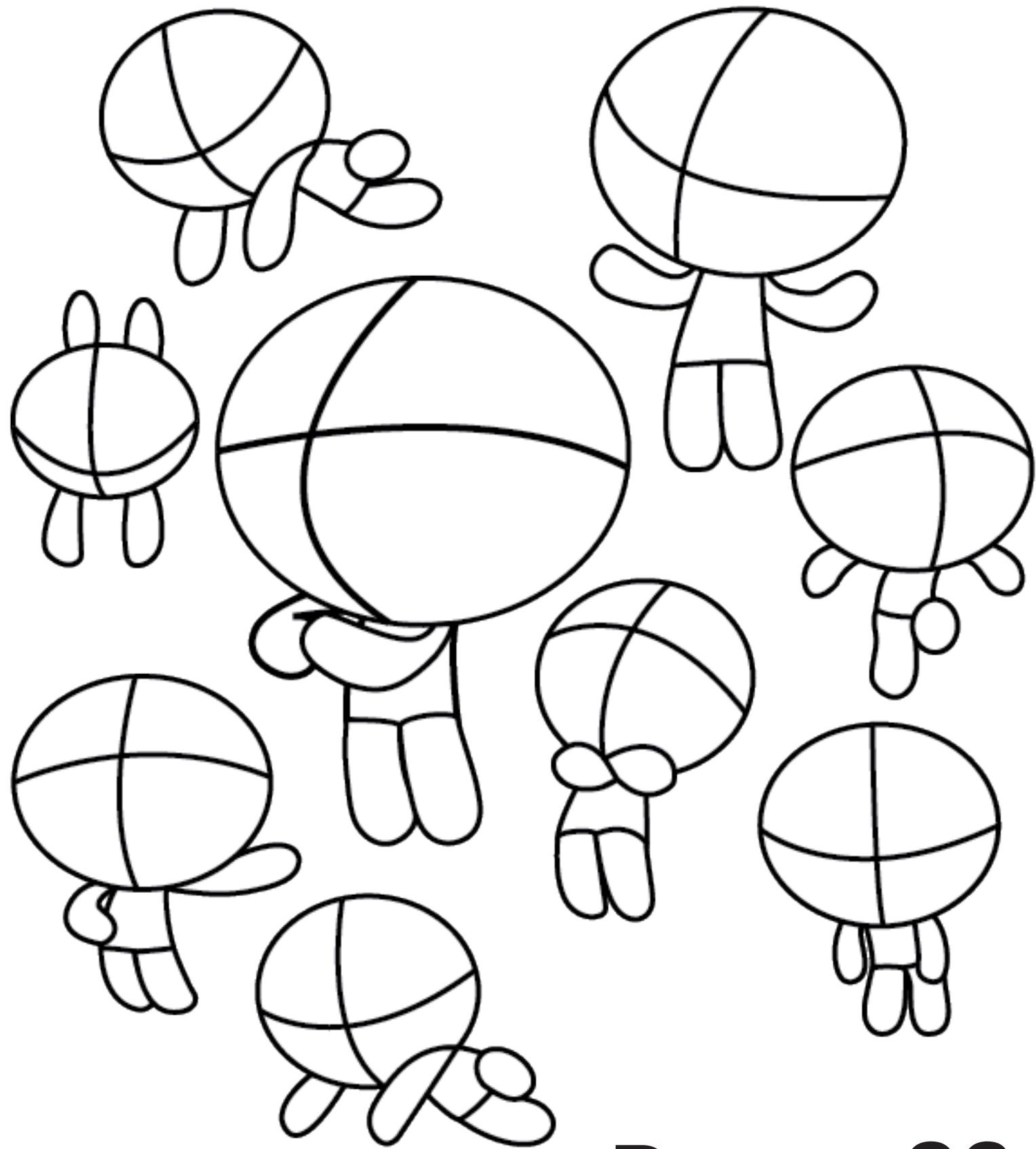
80

***EJEMPLOS DE POSES
DE ACCIÓN SD***

Poses 01



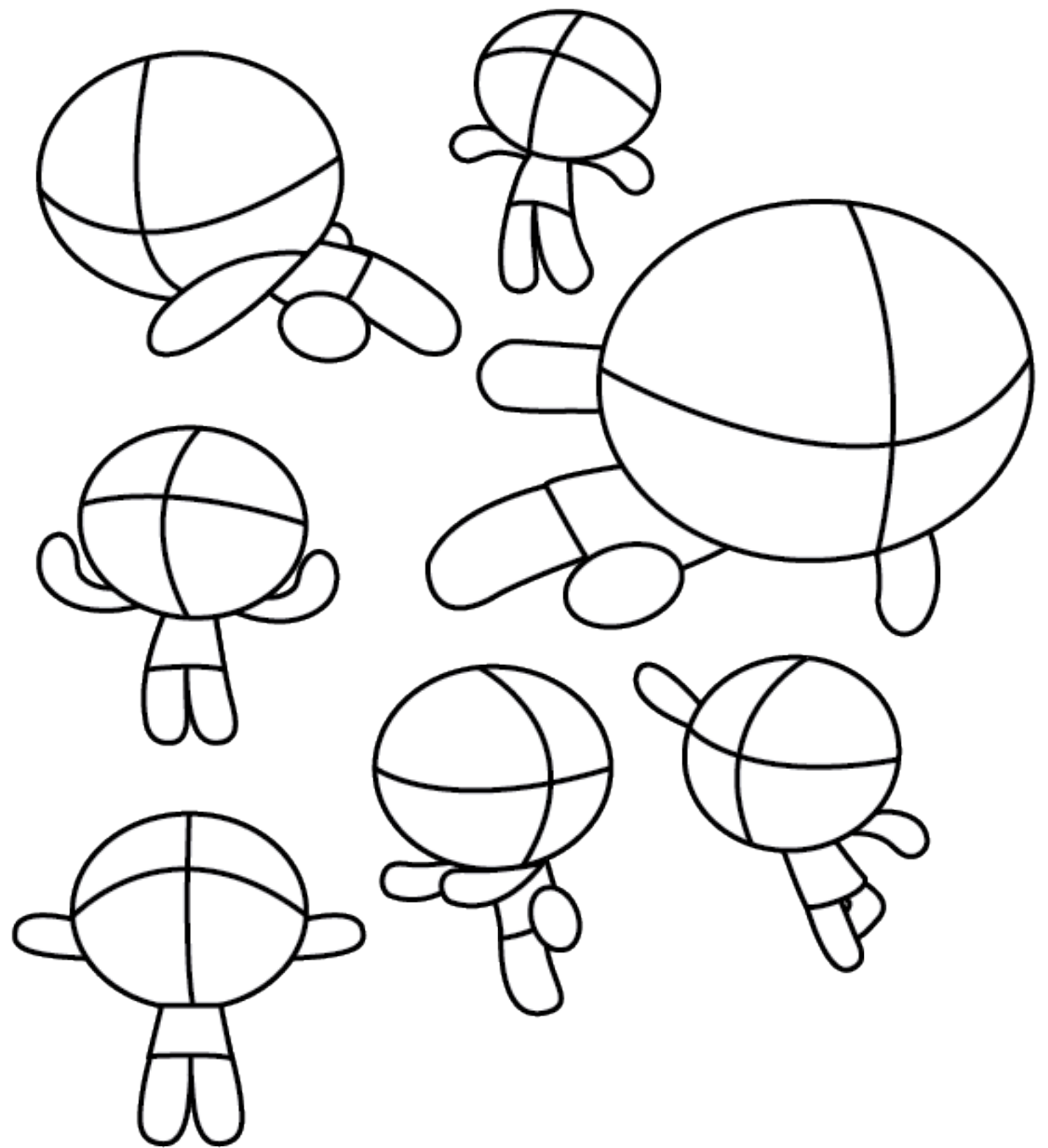
GD AIAN



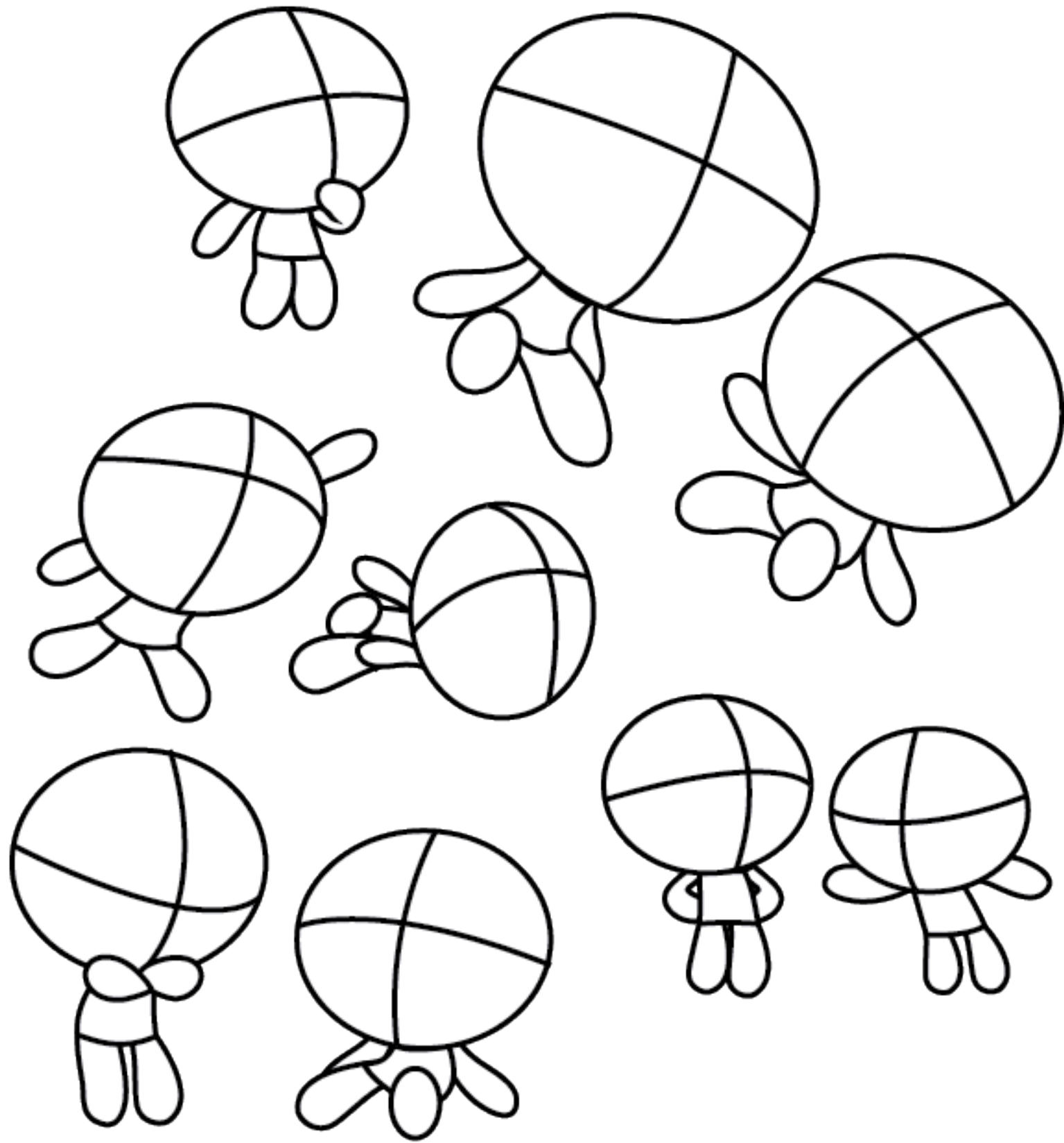
Poses 02

ॐ AIAA

Poses 03



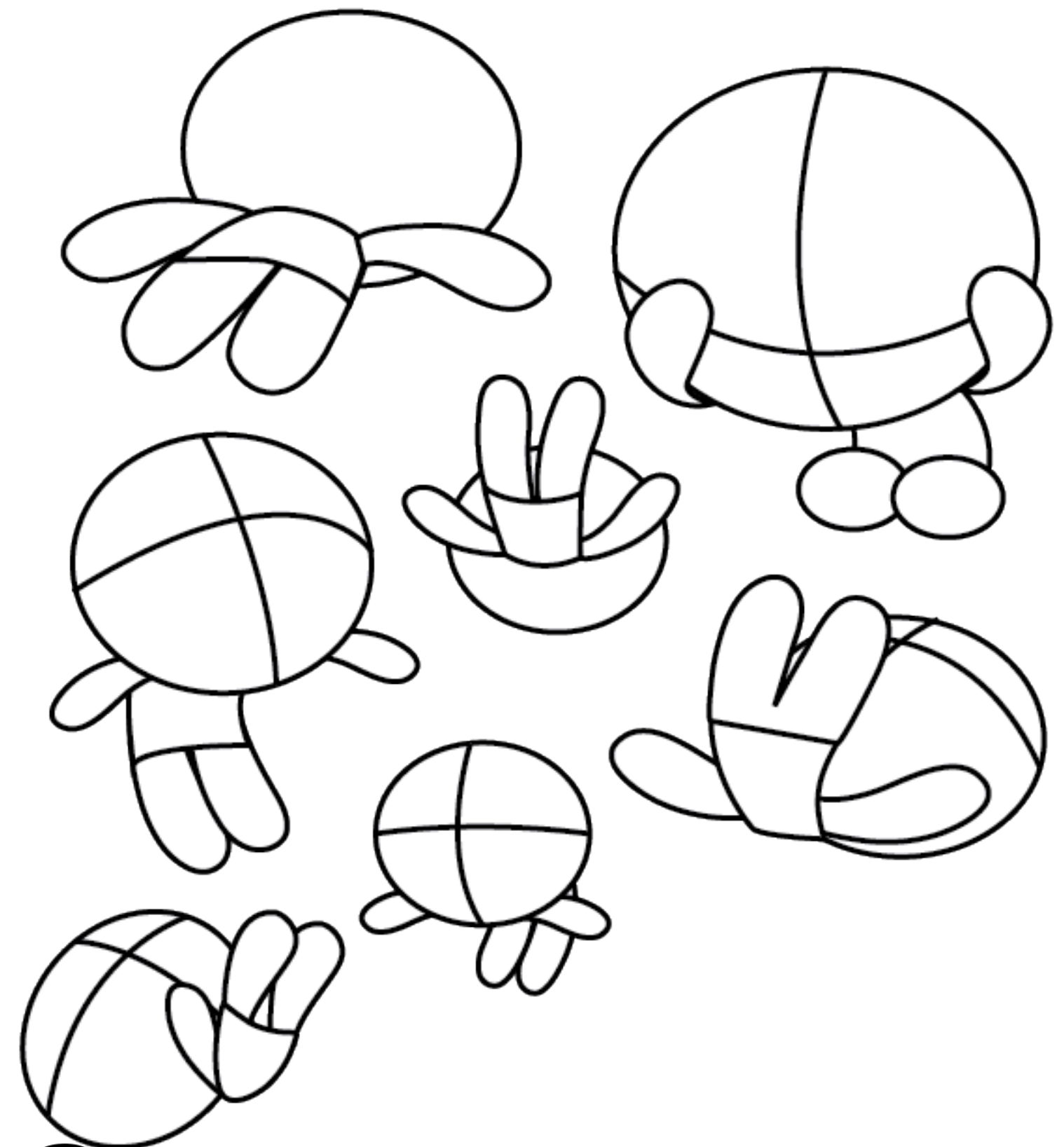
ॐ AIAA



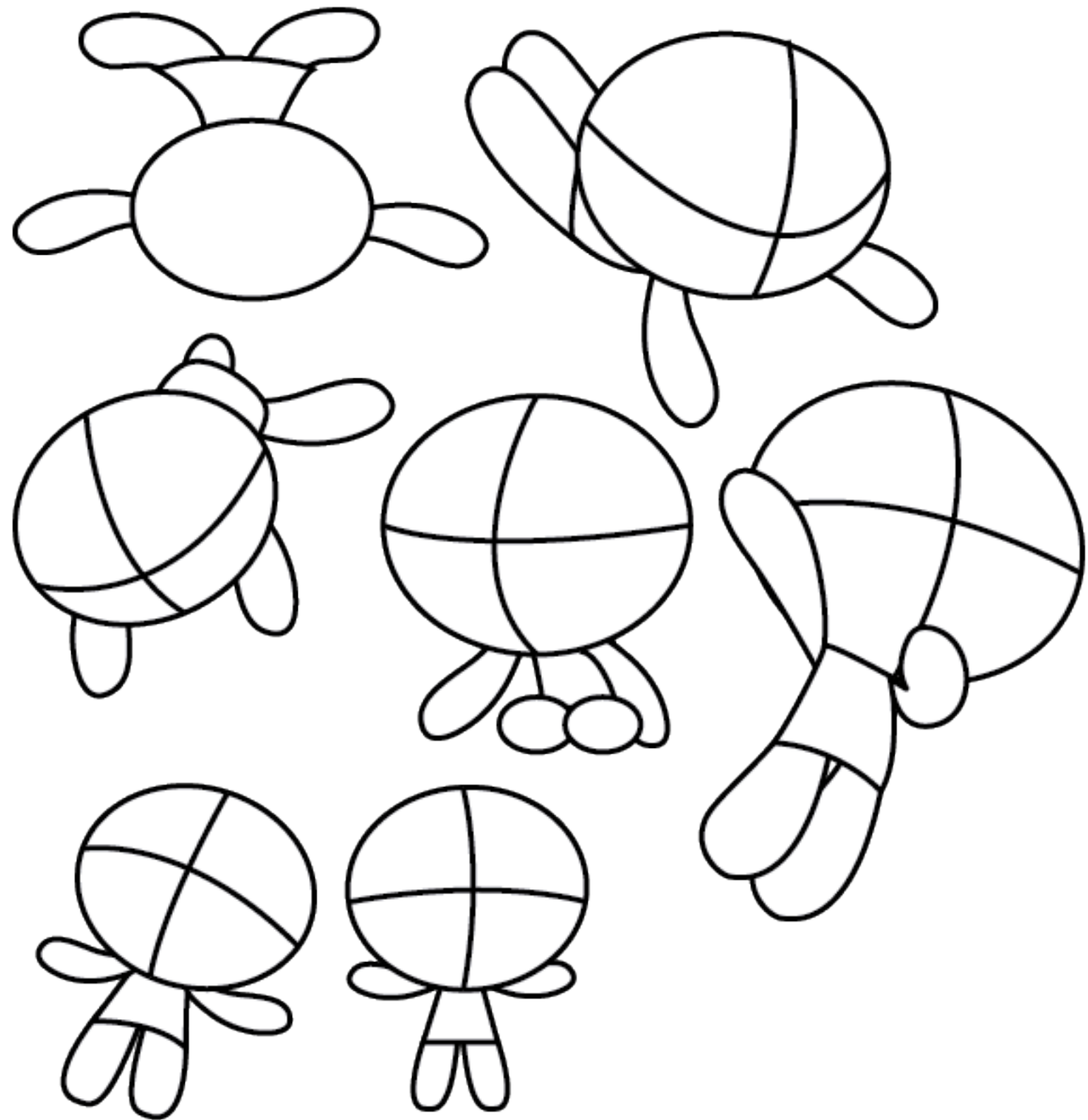
Poses 04

☞ A|Δn
 ☞ A|Δn

Poses 05



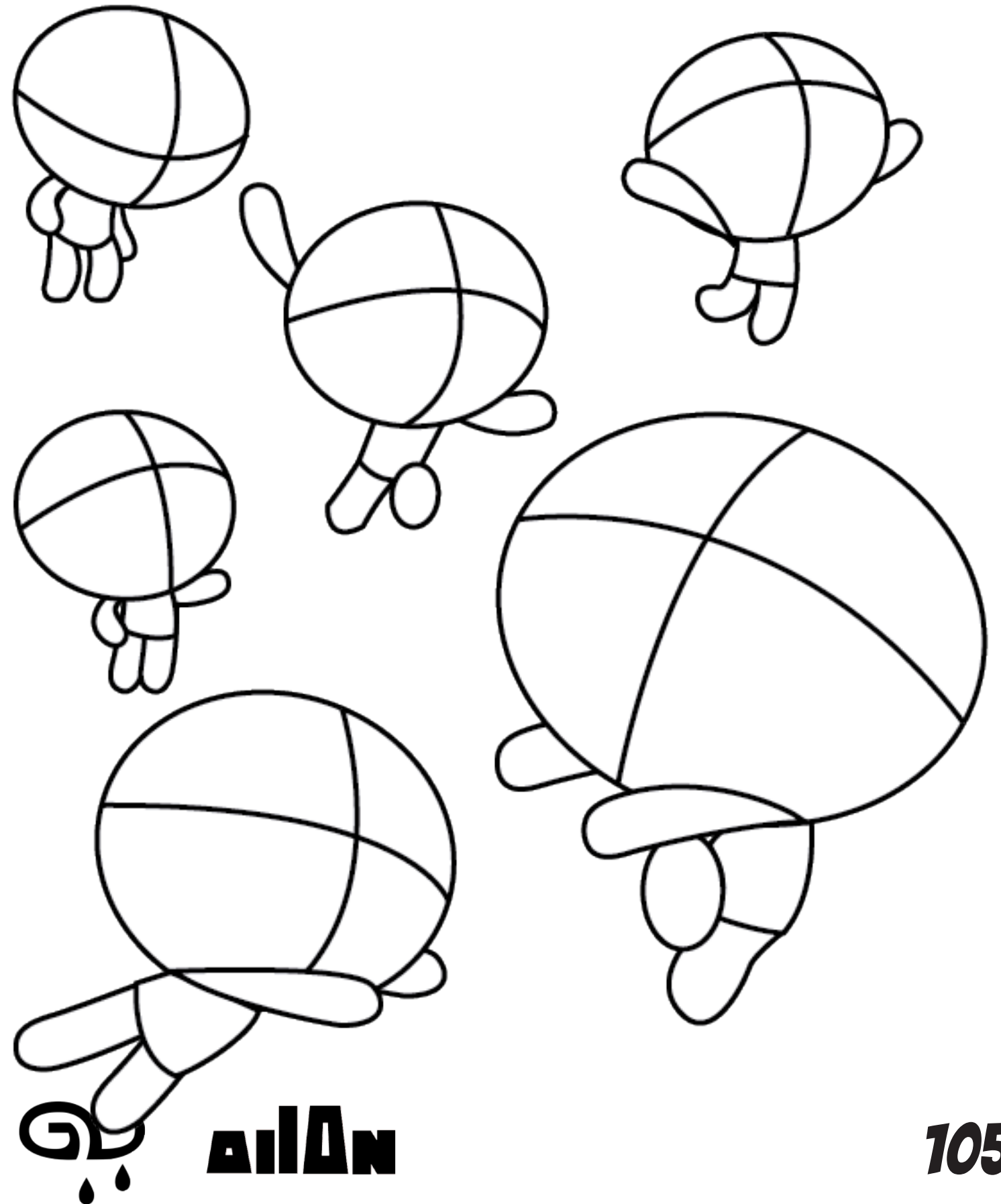
☞ A|Δn
 ☞ A|Δn



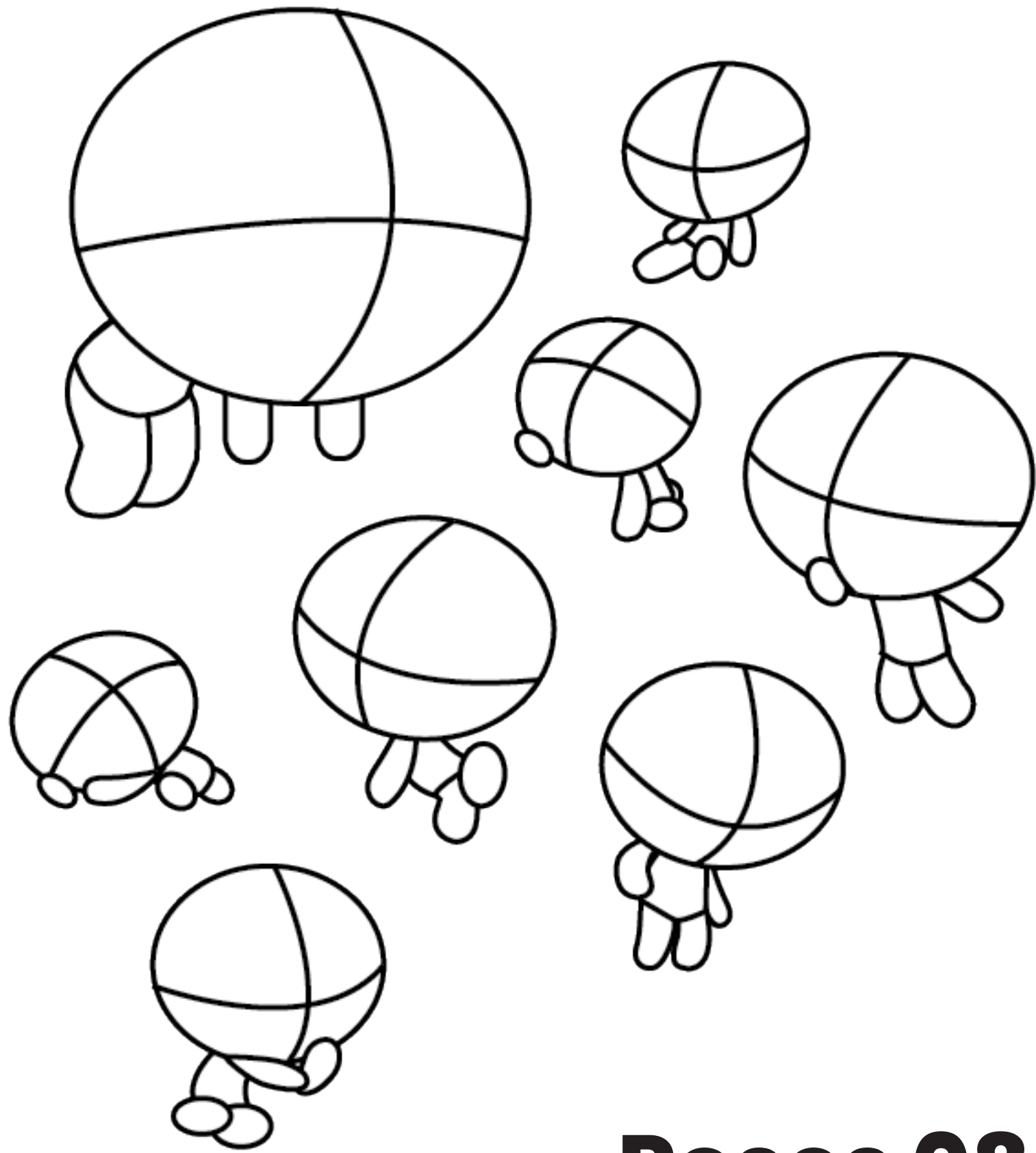
Poses 06

ᄁᄁ ᄁᄁᄁᄁ
ᄁᄁ

Poses 07



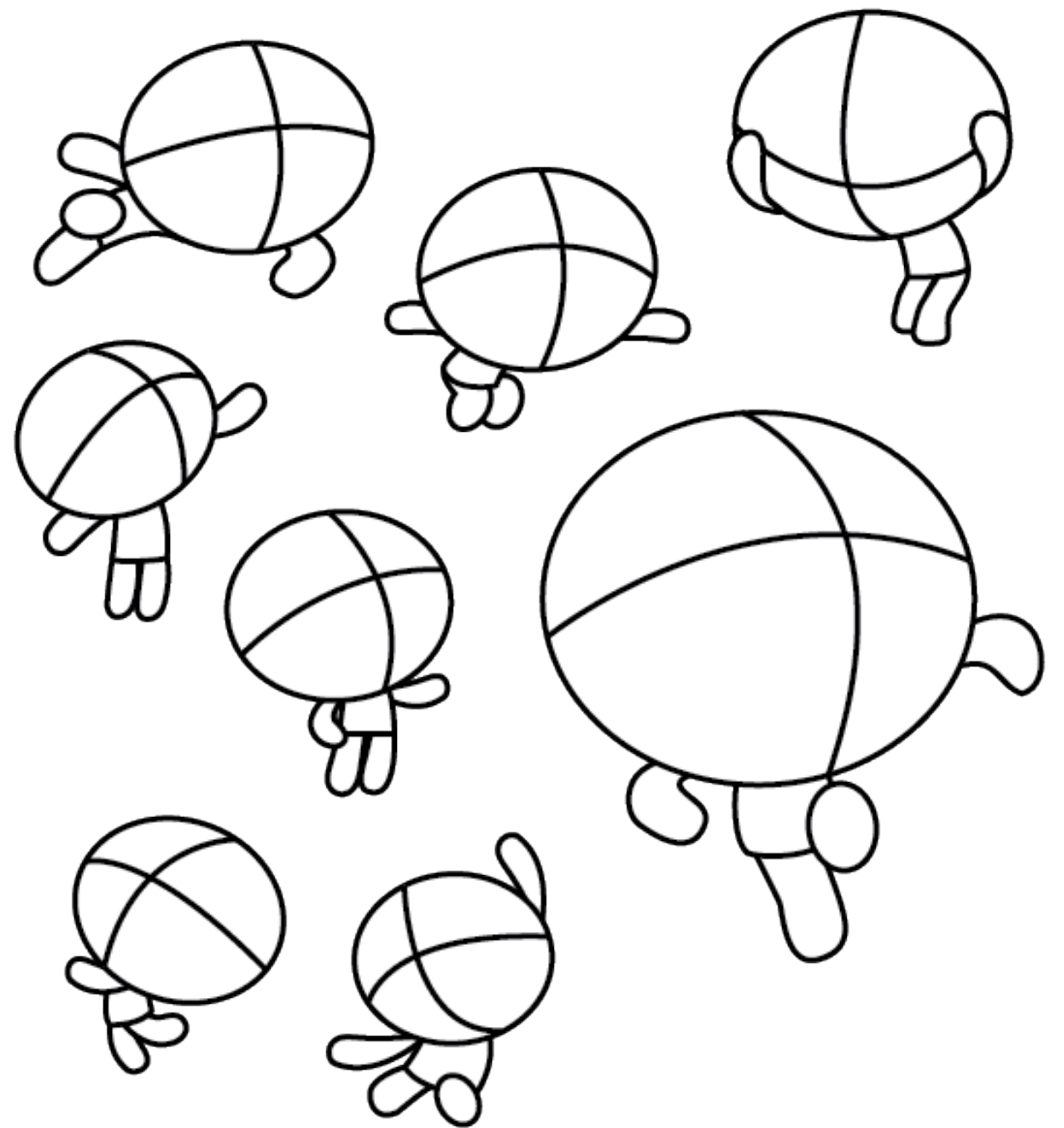
ᄁᄁ ᄁᄁᄁᄁ
ᄁᄁ

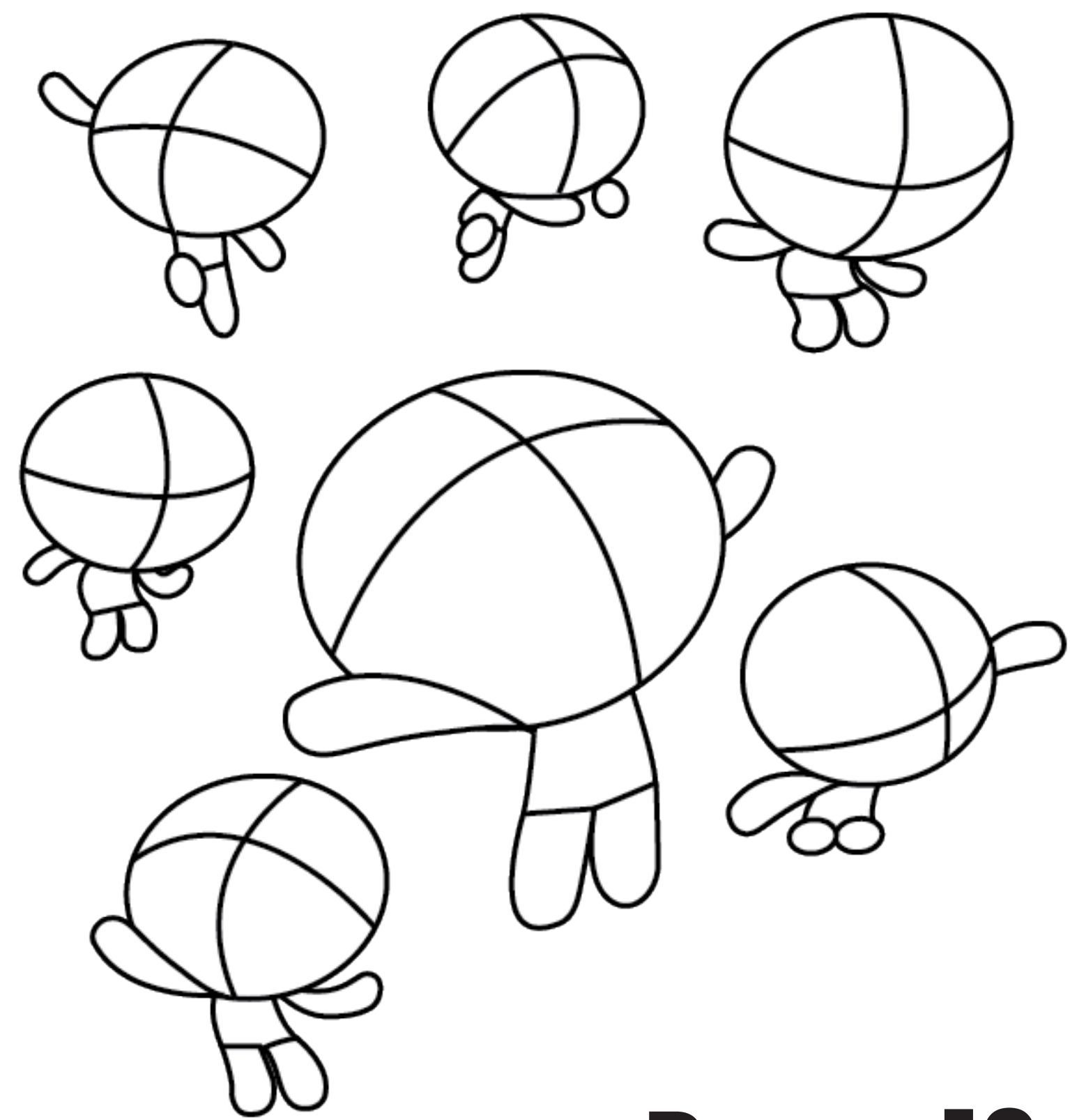


Poses 08



Poses 09

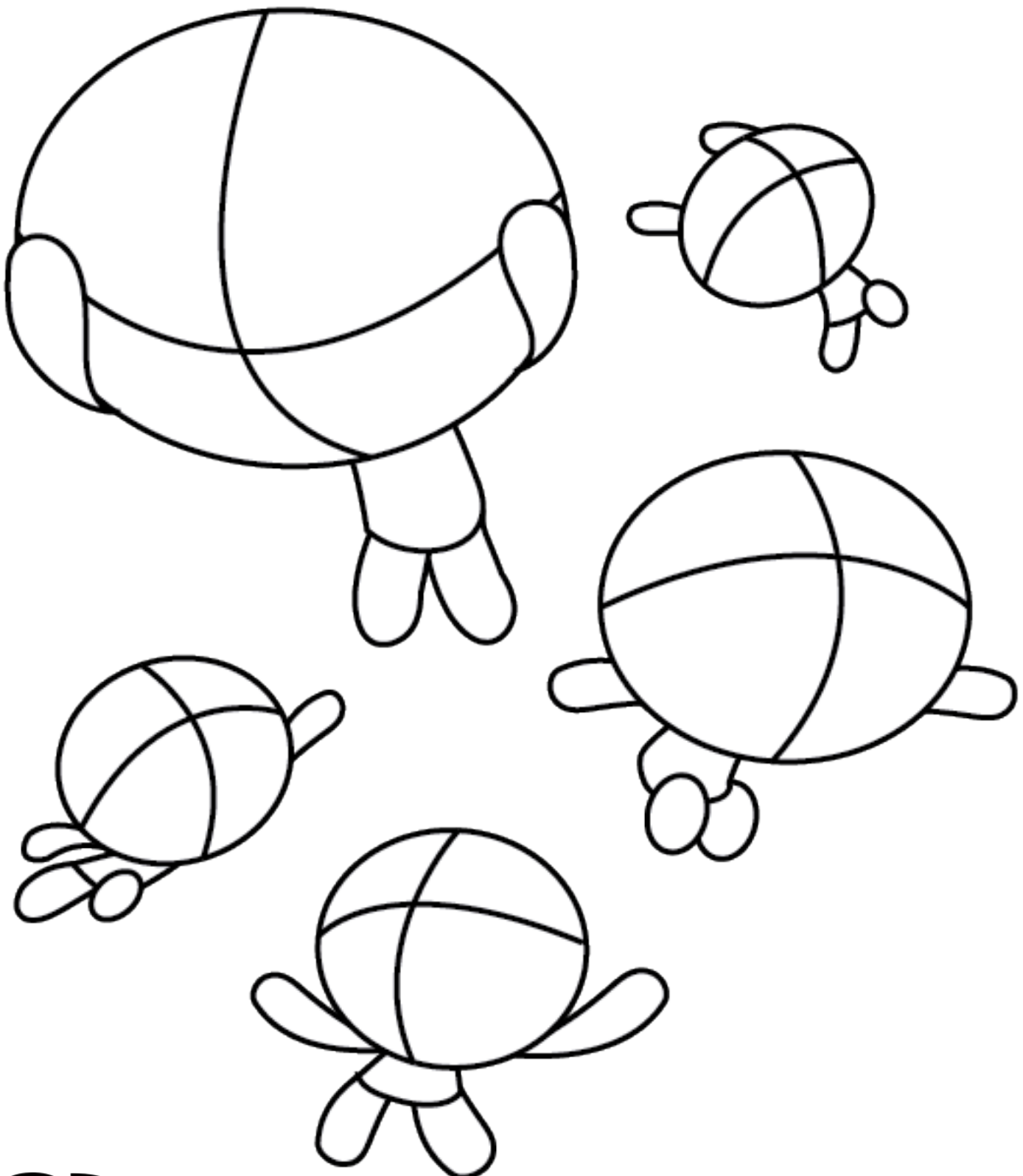




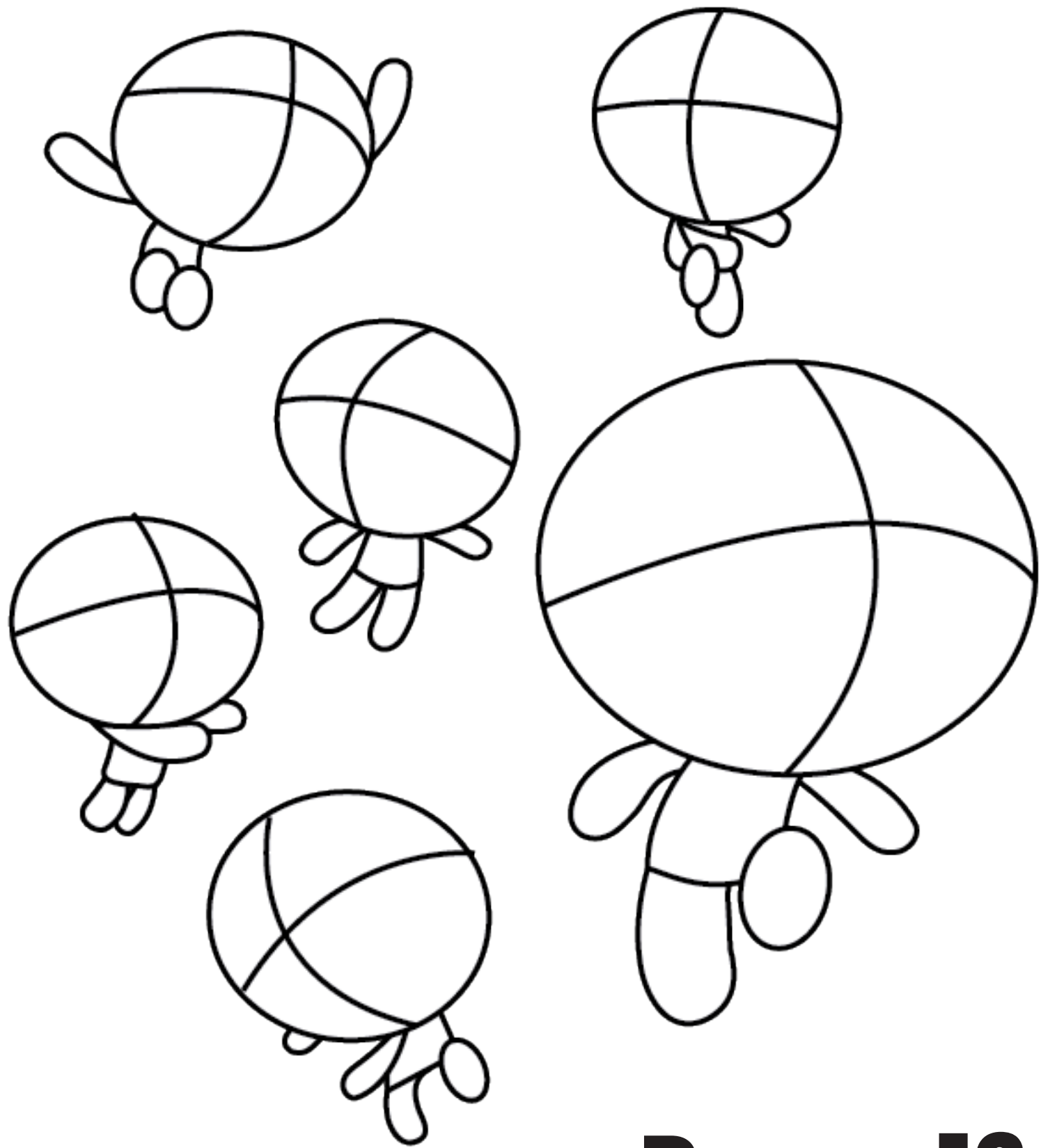
Poses 10

ॐ अलान

Poses 11



ॐ अलान

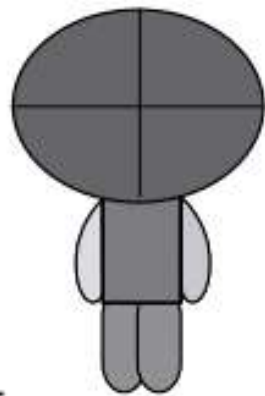


Guía de trabajo

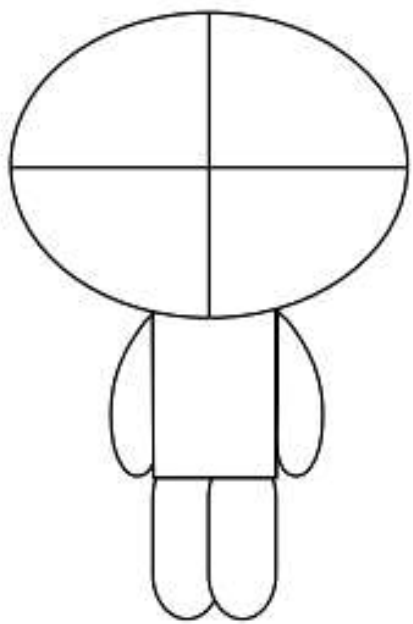
Poses 12



Clave tonal, paleta de colores y su simbolismo



Clave tonal:



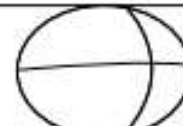
Handwriting practice lines consisting of ten horizontal lines.



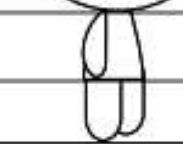
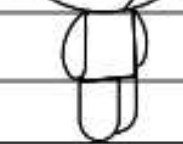
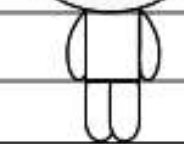
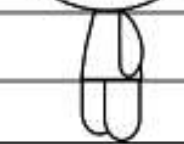
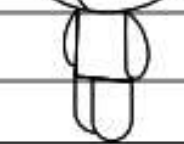
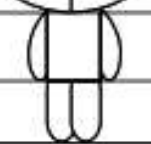
Hoja modelo del personaje

Nombre de personaje: _____

Cabeza



Brazos, y cintura



Piernas y pies

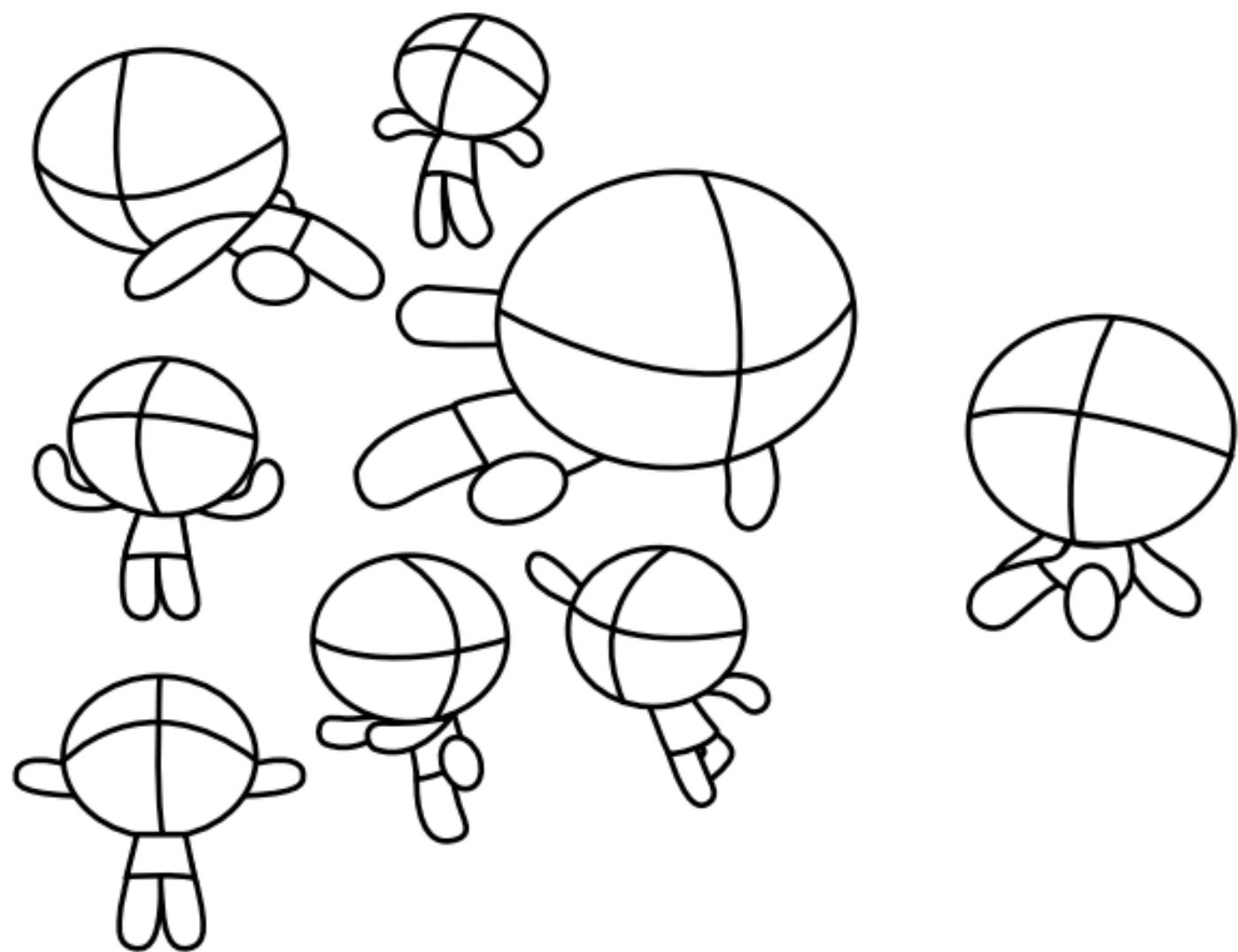


Expresiones faciales



AIAN

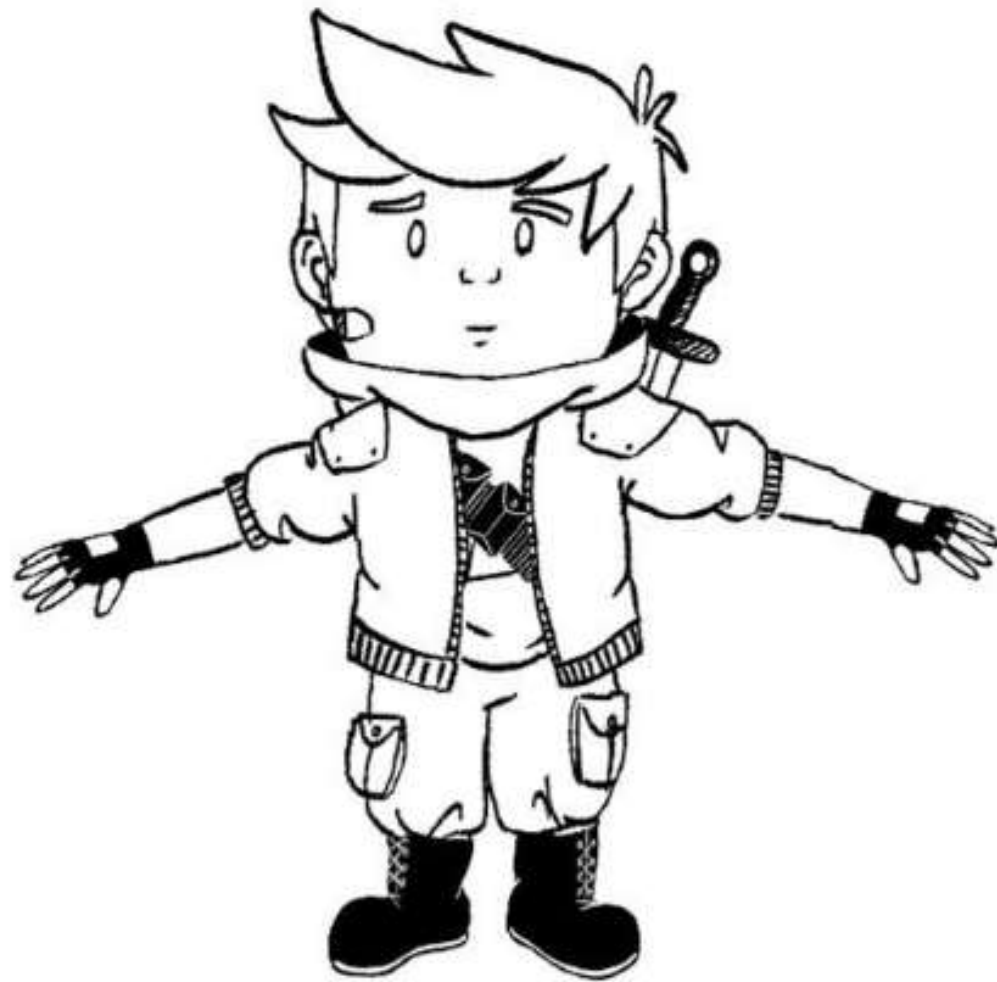
Poses de acción del personaje



TRABAJOS DE ESTUDIANTES



HOJA DE PERFIL DE PERSONAJE



Aydan: Significa
pequeño fuego.

Aydan es un aprendiz de cazarecompensa, su tutor lo encontró abandonado en medio de un masacre en su planeta natal mientras él se encontraba en una misión. Los habitantes de su planeta natal son capaces de manipular el fuego, sin embargo Aydan no maneja muy bien ese poder ya que quedó huérfano a muy corta edad. Es un niño muy expresivo e inquieto, leal, divertido y sociable.

Referencias:
Black Star- Soul Eater
TJ- Recreo Ver Capeta
de referencias



NOTAS DEL PERSONAJE E IDEAS

Orejas pequeñas y redondas.

Su cabeza cuadrada con las puntas redondeadas

Anda una chaqueta con mangas recortadas
Anda un gorro y una máscara para sus misiones

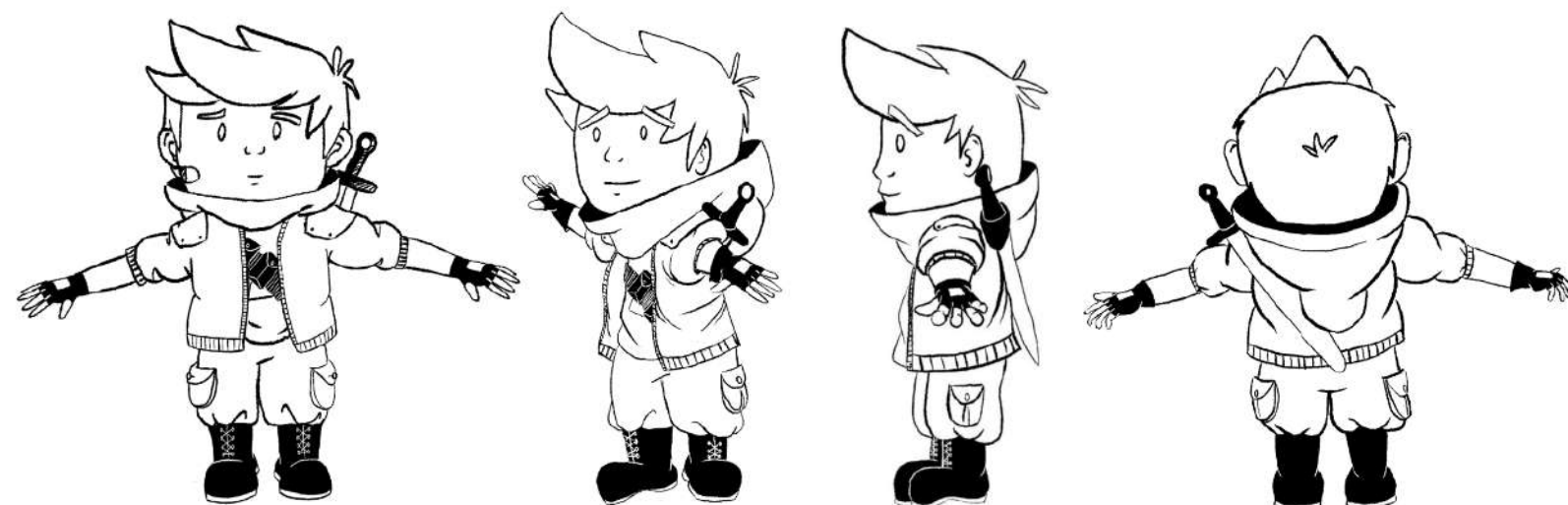


Posee tres mechones una más grande que otros dos

Posee cejas pobladas

Ojos pequeños pero muy expresivos por sus gestos

Pantalones largos y metidos en sus botas de combate altas



HOJA DE MODELADO DE PERSONAJE

PALETAS DE COLORES Y SIMBOLISMO

Botas de combate negras con detalles blancos
trabaja como aprendiz de caza recompensa

Maneja de una manera básica el fuego Pantalón gris claro con bolsas

Cabello color rubio oscuro Camisa blanca con una runa que significa fuego en la parte frontal

Chaqueta roja con detalles blancos
Gorro rojo
Máscara gris con rayas negras

Predominan los tonos cálidos haciendo referencia a su poder de fuego y a su nombre.



POSES DE ACCIÓN DE PERSONAJE



Historia

En un lejano bosque de Libelhaint se encuentran unas pequeñas grandes guerreras, las hadas Lin, se encargan de mantener el equilibrio del bosque, por cientos de años han logrado mantener la paz, pero por alguna razón los espíritus del bosque se están comenzando a enfurecer y no se sabe la razón.

Las hadas comienzan a perder fuerzas el bosque las lastima poco a poco y ya no pueden luchar, pero una de ellas, Krigerlin, decide armarse y salir sin que nadie la vea de su pueblo, no va a permitir que lastimen más a sus compañeras.

Divagando hacia donde tendría que ir, krigerlin se sienta en una rama caída y comienza a sentirse observada, cuando de repente escucha como la rama le habla, fue tanto el susto que huyo del lugar sin darse cuenta que una parte de la rama se agarro de su blusa, cansada mira lo que le hacia peso en un brazo ¿una rama con ojos? Con su otro brazo quita esa rama y cae sentada en el suelo.

- No se asuste guerrera Lin solamente busco alguien que me ayude, vi como un espíritu lastimaba a mi especie, y necesito que alguien hable con ella para que libere a los míos.

Sin duda ella acepto ayudarla, así lograría preguntar a la espíritu sobre lo que pasa.



Personajes.

Kriggerlin.

Es una estudiante muy dedicada y atenta y una de las pocas que puede reaccionar fácilmente ante las situaciones difíciles.

Es valiente, atenta, muy fuerte y poderosa. Solamente que le gusta hacer las cosas a su manera, lo cual le causa problemas con compañeras y profesoras.

Le encanta el orden, la limpieza, intentar cosas nuevas y pasar tiempo entrenando con sus compañeras más cercanas.

Detesta que algo no salga como lo planeo, mas aun siendo esto una causa de su accidente.

Canción: IMAGINE DRAGONS - "WARRIORS"



Usa un hongo como sombrero, para evitar ataques de pájaros



Este insecto se vuelve su más confiable compañera

Usa ropa holgada por comodidad a la hora de luchar

La varita es un lado con forma de daga para las batallas, no es muy común un hada con algo así.

Tiene una pata de palo ya que en una de sus aventuras la pierde en una pelea contra un mapache

Simbolismo de colores

- Los peligros del bosque
- La paz y la calma
- La defensa y muestra de poder
- Los grandes animales
- La corteza de los árboles



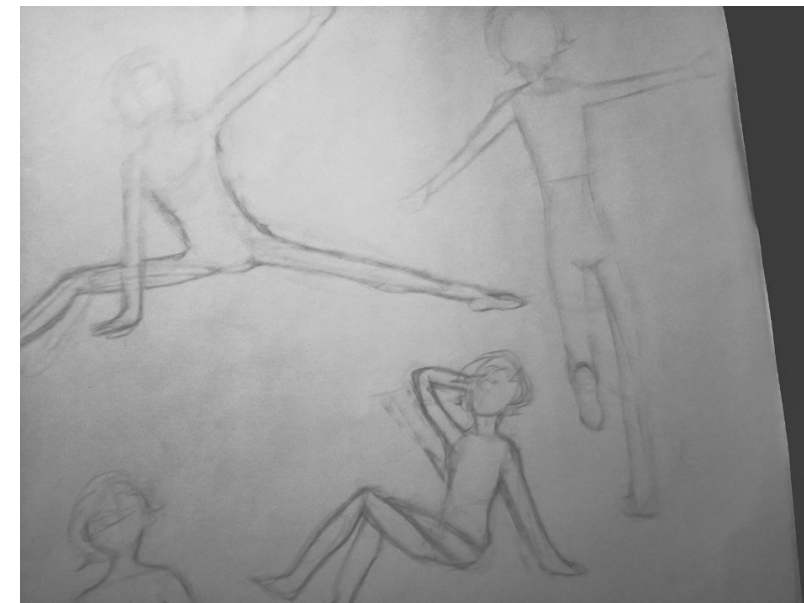
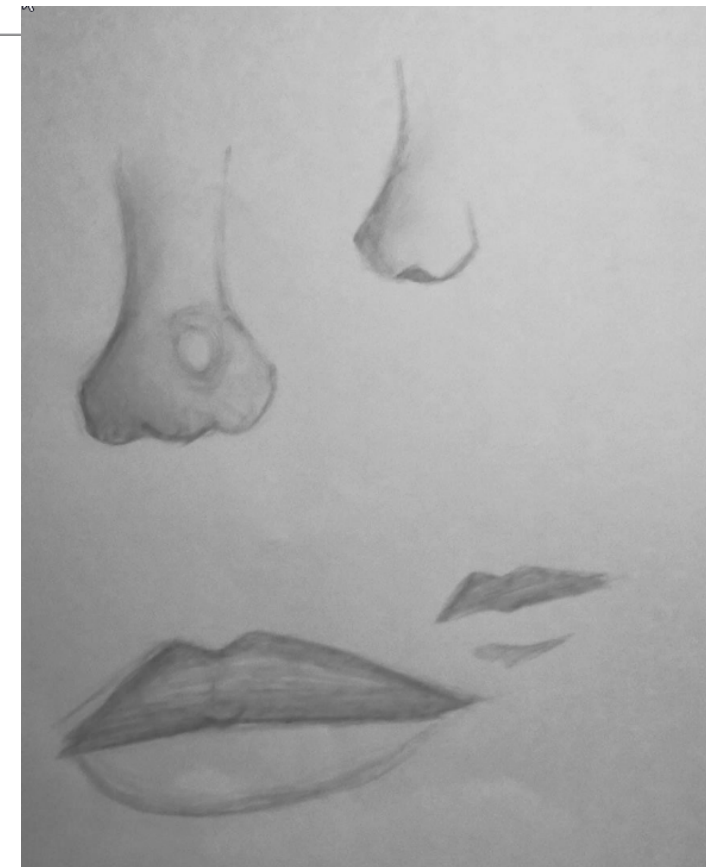
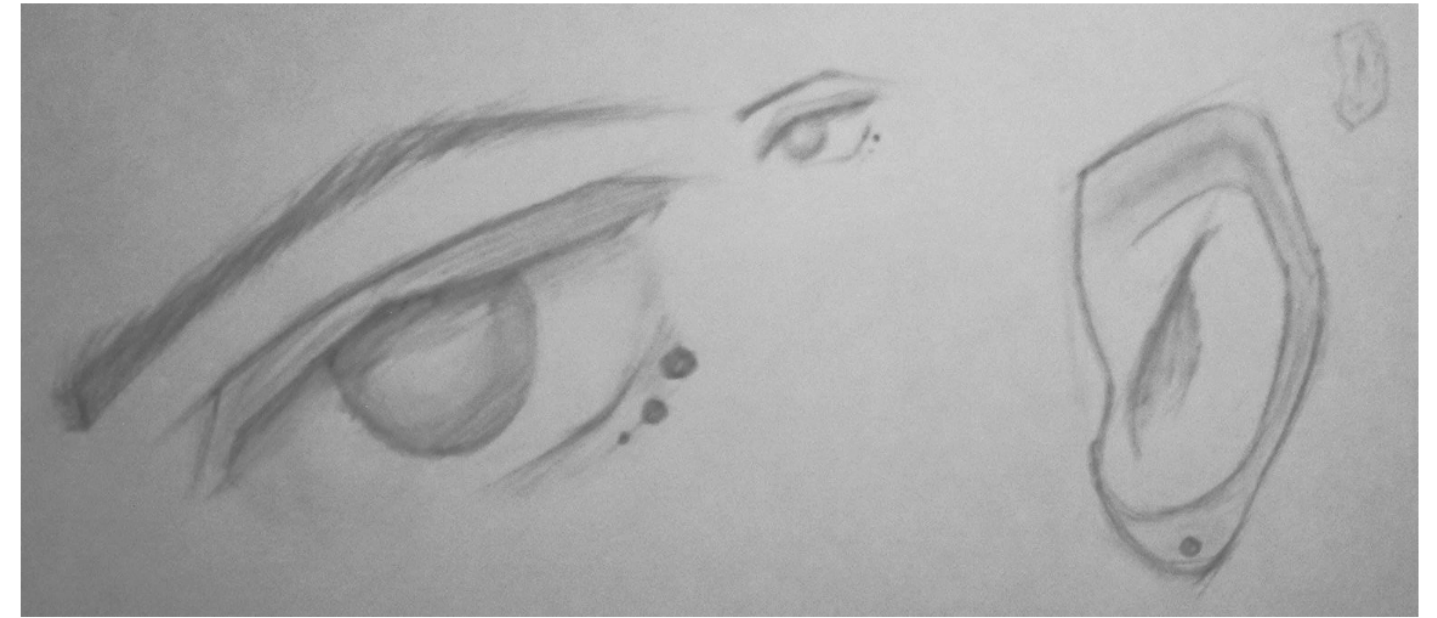




Referencias del personaje



Dibujo por partes (ojos, naríz, las orejas, la boca)



Descripción del personaje

Pretium Mors

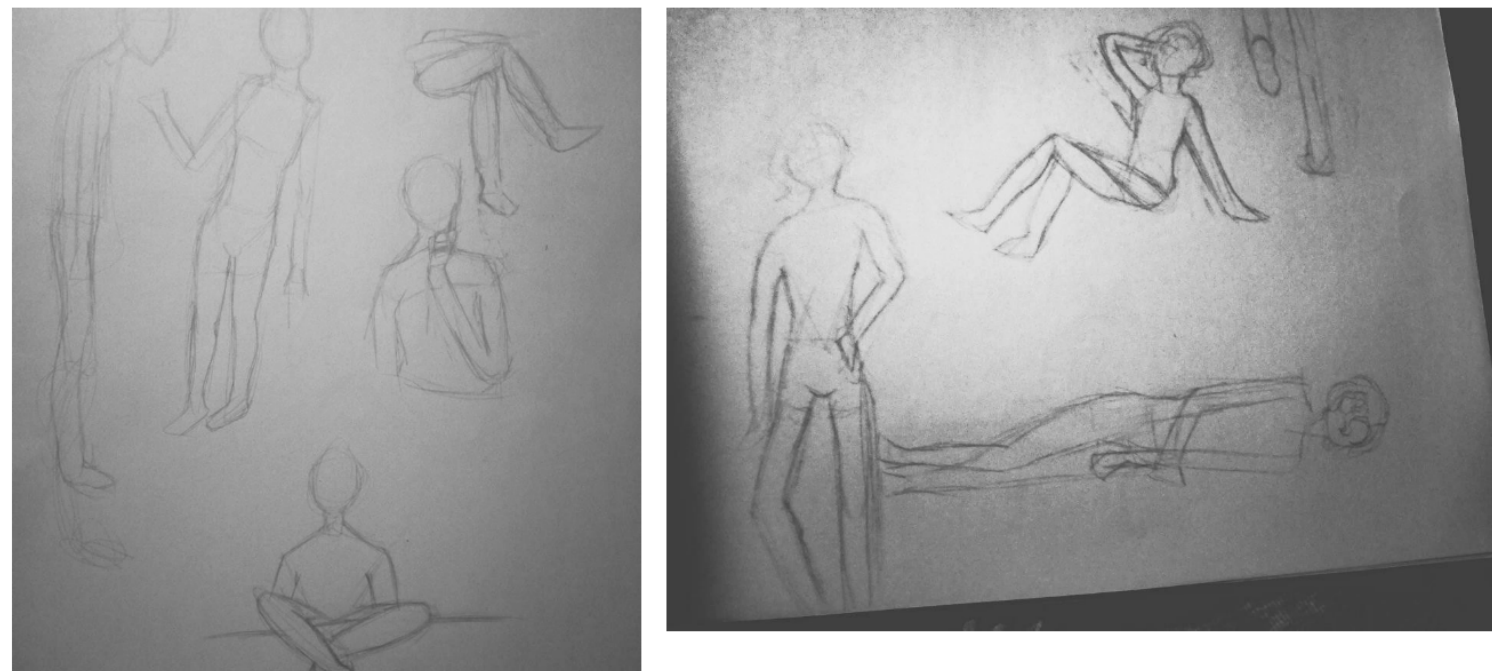
Pretium es un fotógrafo que ama tomarle una foto a cualquier cosa.

El es alto y aunque es muy huesudo su rostro es la parte más carnosa de su cuerpo, su cabello algo ondulado le da un toque de realce a sus ojos grises con una pizca de morado, y su tez casi muerta.

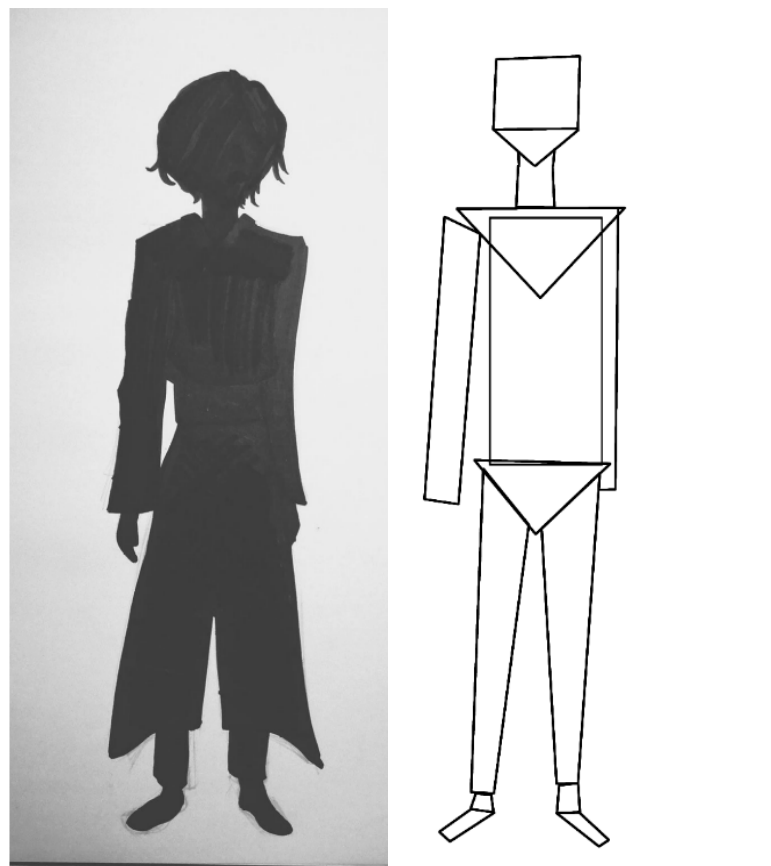
Es muy egocéntrico y le encanta resaltar, pero solo cuando el lo desea. Su ego es tan alto como las estrellas.



10 prebocetos del personaje (dibujos gestuales)



Silueta del personaje



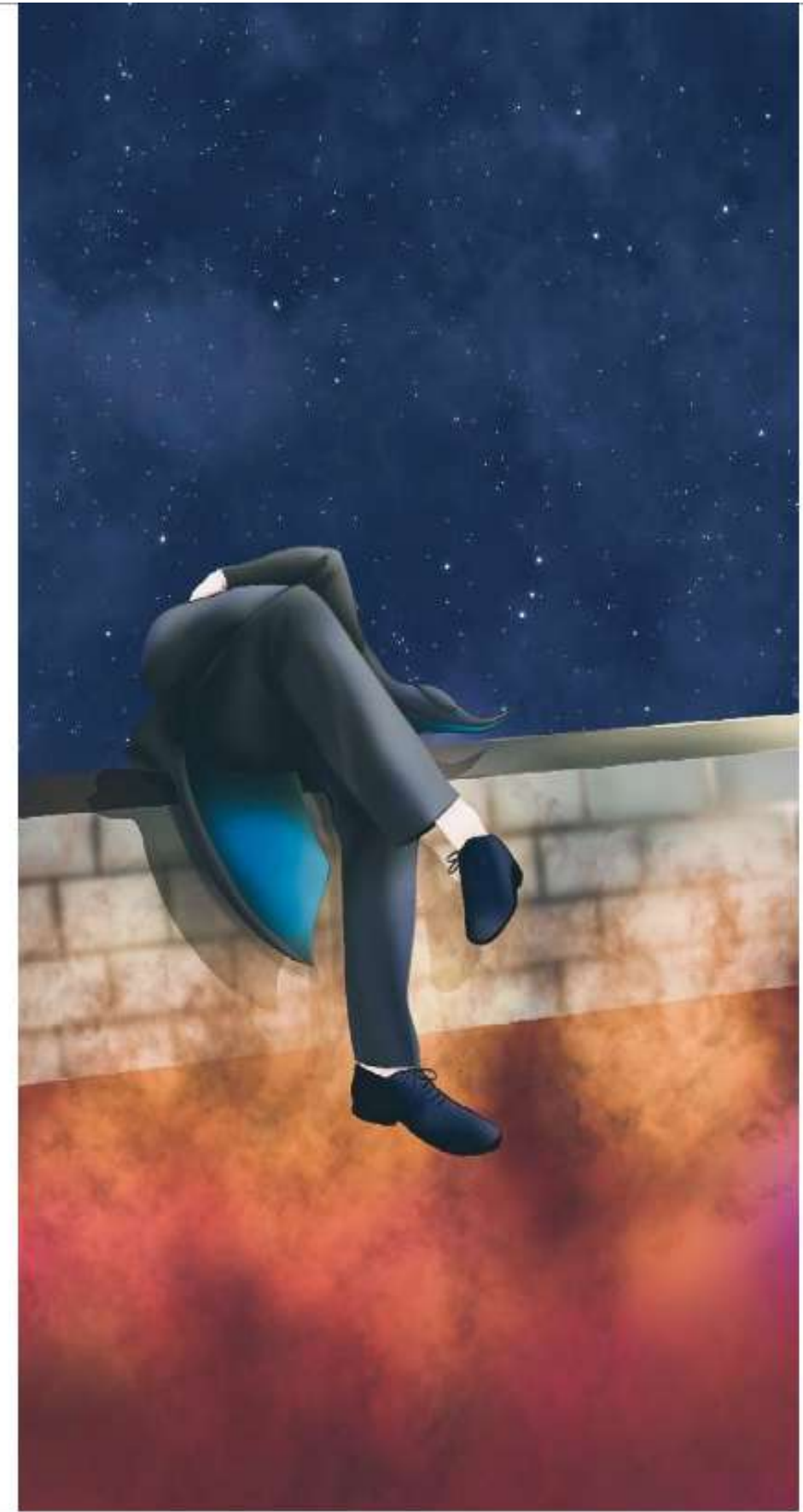
Cara del personaje y 5 diferentes expresiones



Paletas de colores

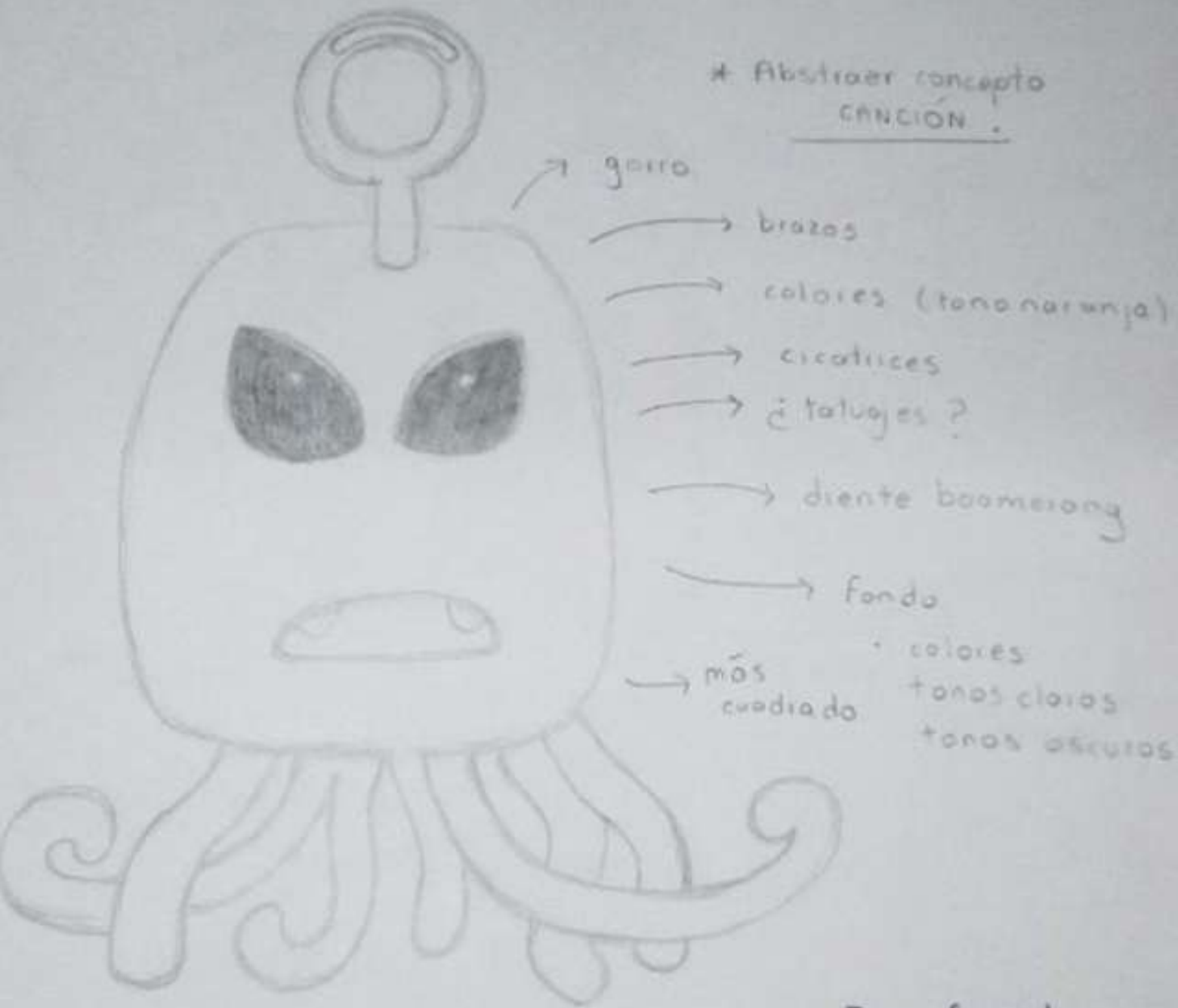


Hoja del personaje (diferentes vistas)



Fecha: 08/09/2020.
Nº Clase: 1
Título: Melo.
Ejercicio v

03



* Abstractar concepto
CANCION

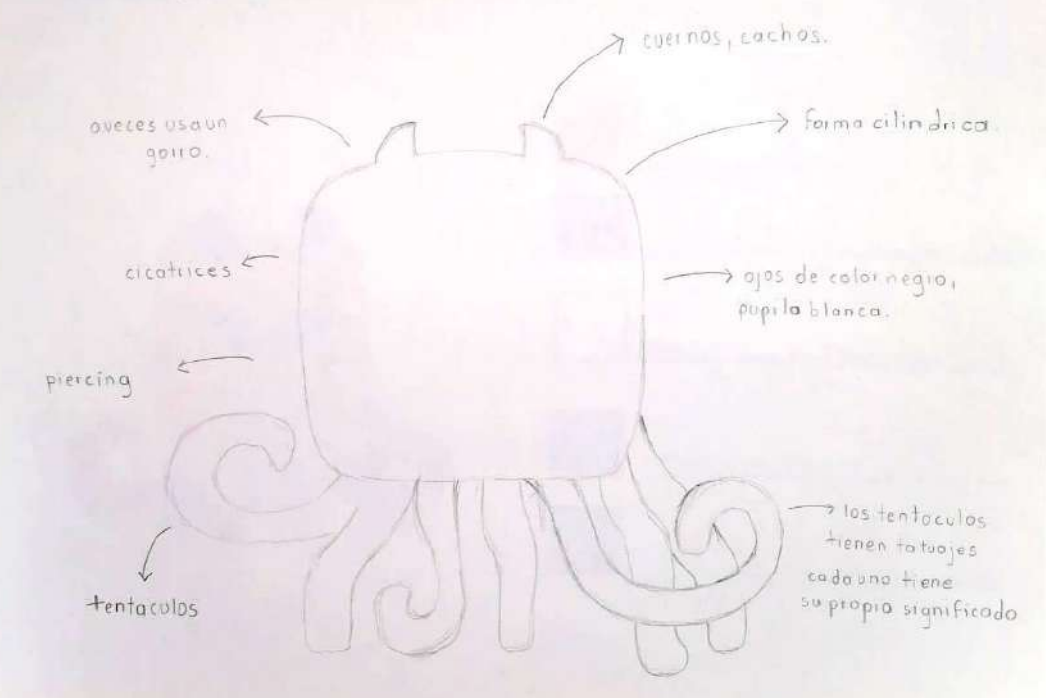
- gorro
- brazos
- colores (tono naranja)
- cicatrices
- ¿tatuajes?
- diente boomerang
- fondo
- más cuadrado
- colores
- tonos claros
- tonos oscuros

Firma: Su-art v

Resumen de hoja de perfil del personaje.

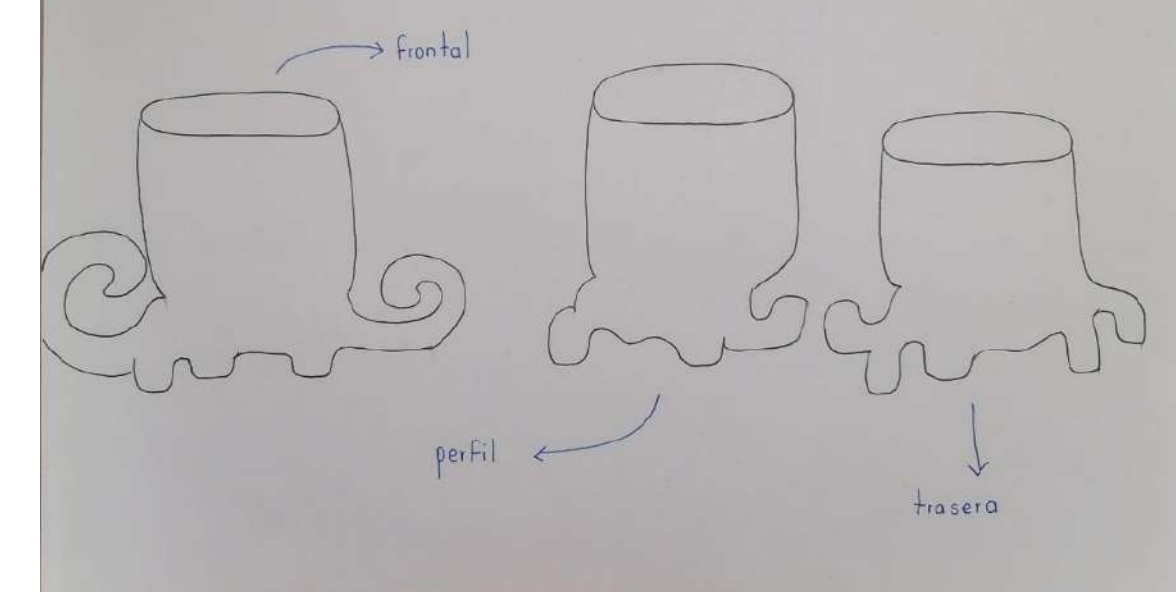
- * Usualmente sucede que las personas realizamos prejuicios sin saber realmente como es alguien. Este personaje físicamente parece ser malvado o malo ya que sus ojos son en su totalidad de color negro, además tiene tatuajes en sus tentáculos, en su boca tiene un diente de plata. Tiene varios aspectos que lo hacen "malo". Pero realmente en sus sentimientos y personalidad es todo lo contrario. Es alguien muy positivo y además siempre trata de ayudar a los demás cuando tiene la oportunidad. Siempre trata de expresar lo que siente. Como todos tiene su lado oscuro o negativo pero eso tiene nada que ver con su apariencia. En el caso de él, ha pasado momentos duros y por ello se le puede ver cicatrices en diferentes partes de su cuerpo. Cada tatuaje tiene un significado importante (hechos que han pasado en su vida), llevarlos en su piel, ayuda a recordar cada momento. Sus piercing son accesorios que le gustan y por eso tiene varios. Tiene unos cachos en la parte de arriba en su cabeza, es como su punto débil, ya que a veces los tapa porque siente como vergüenza

Notas del personaje e ideas

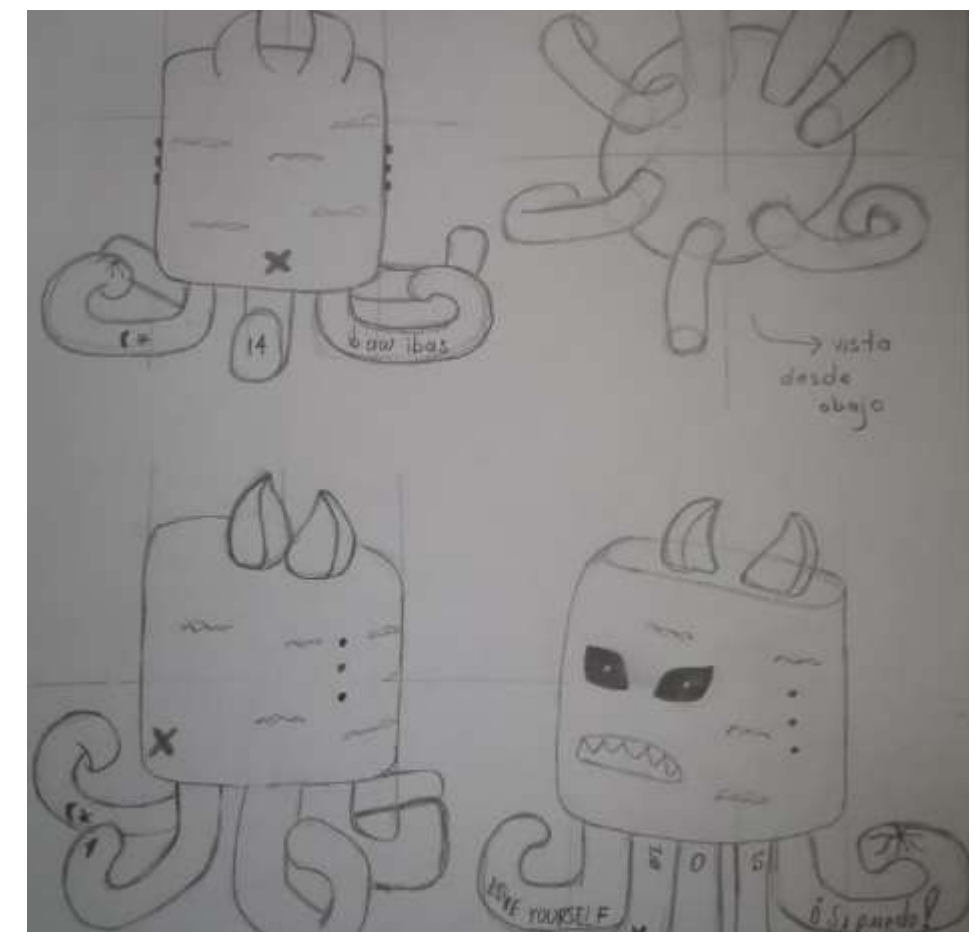
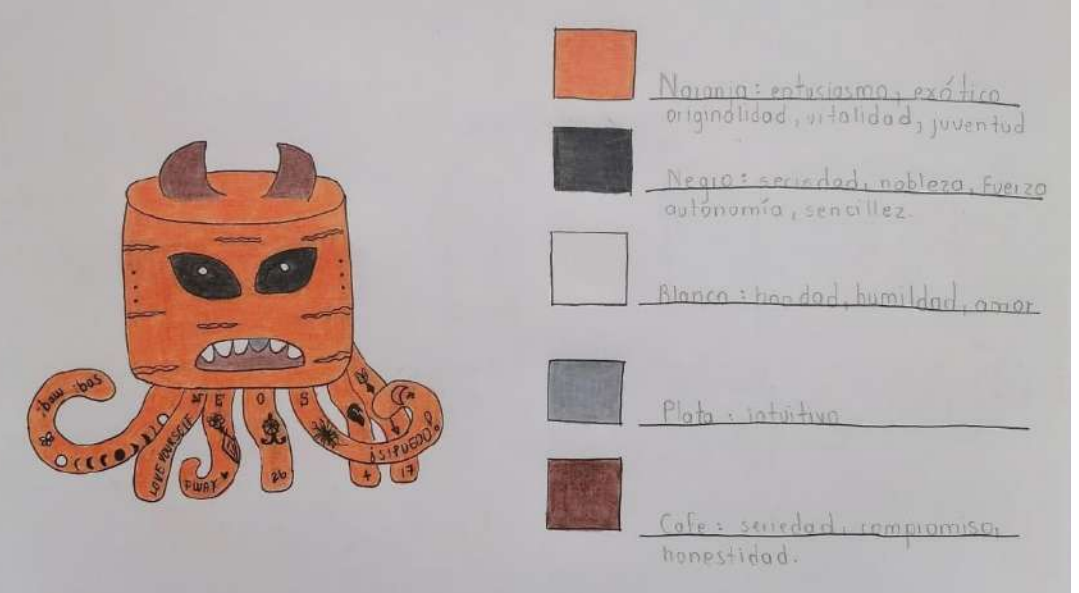


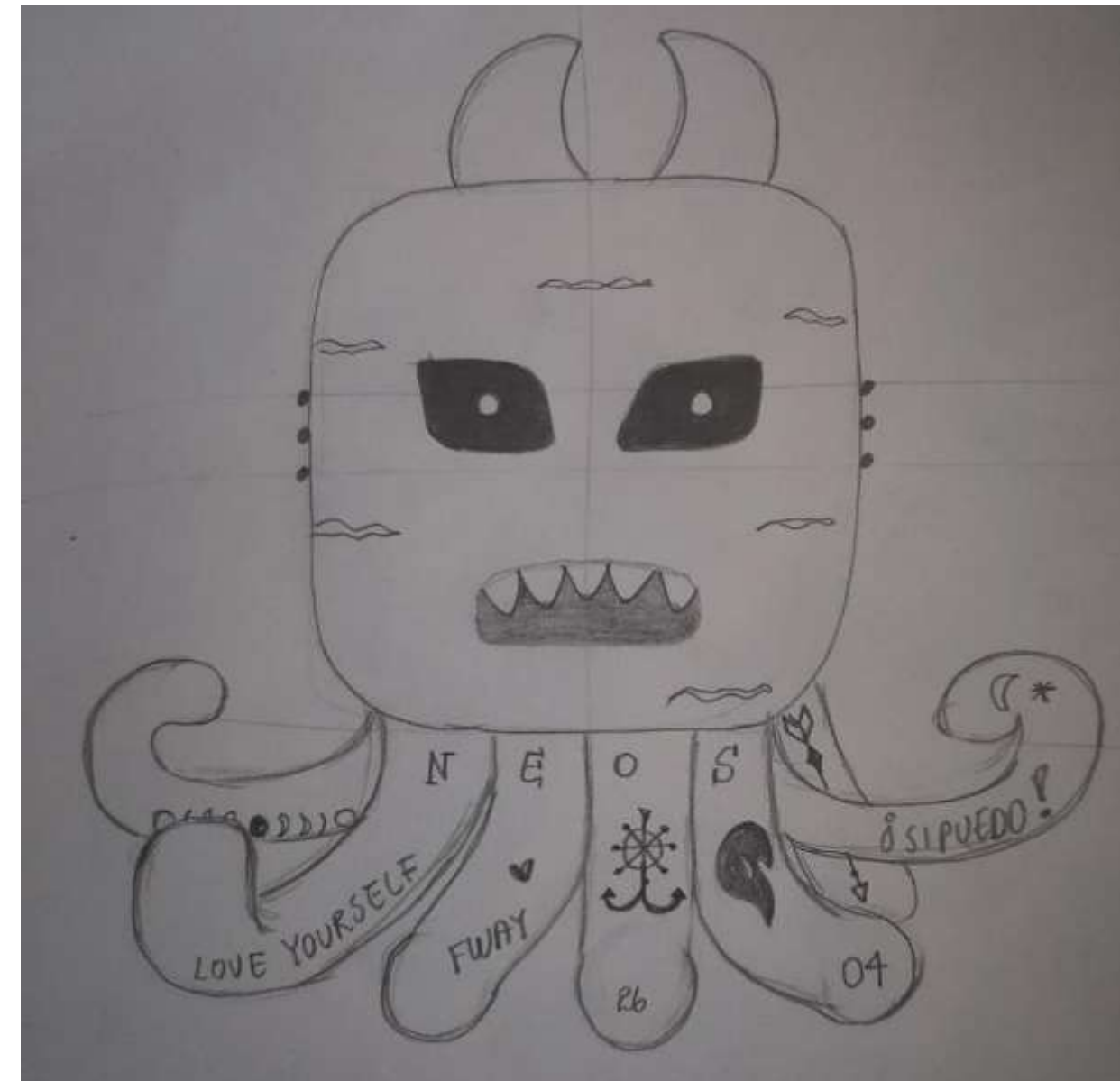
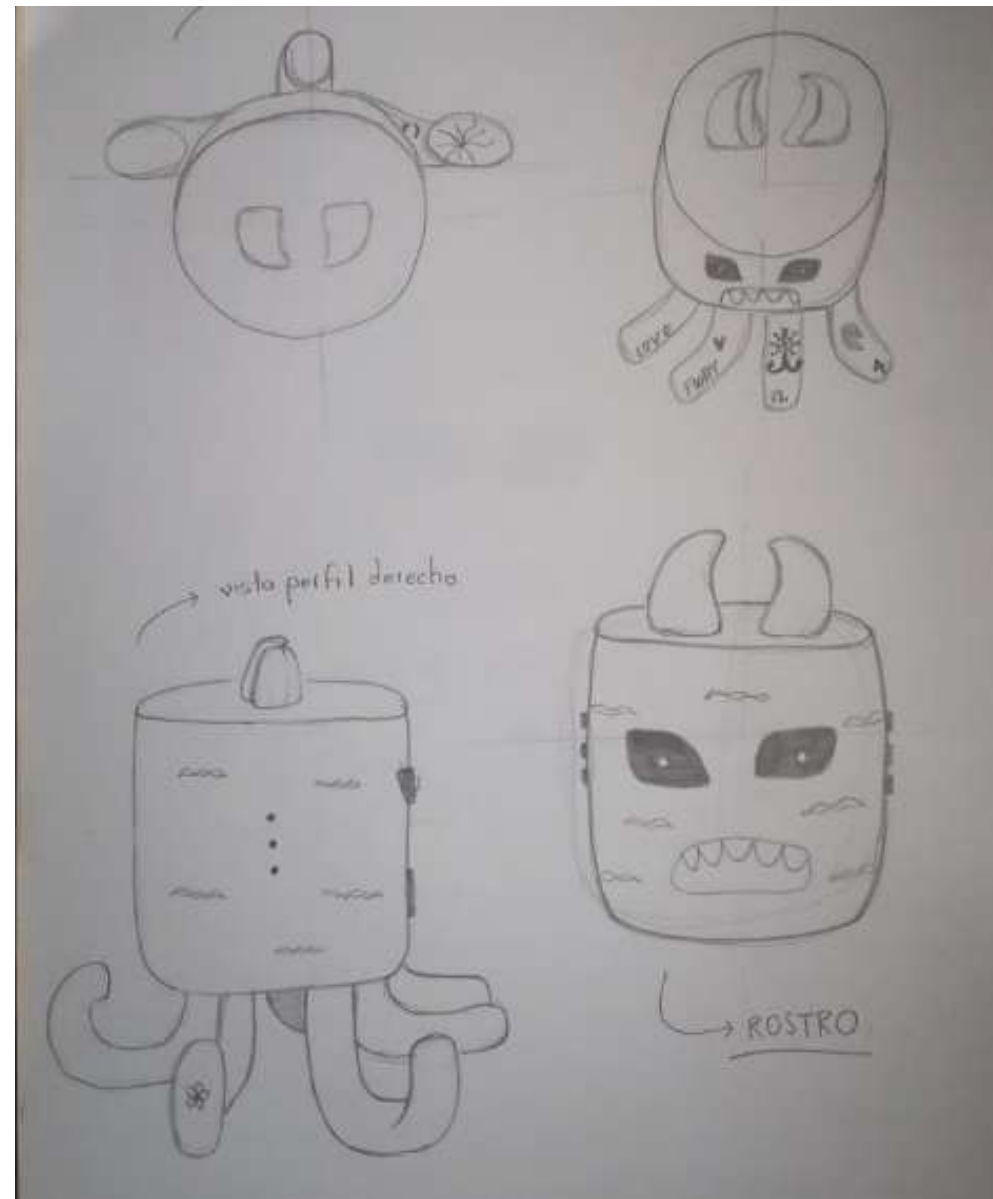
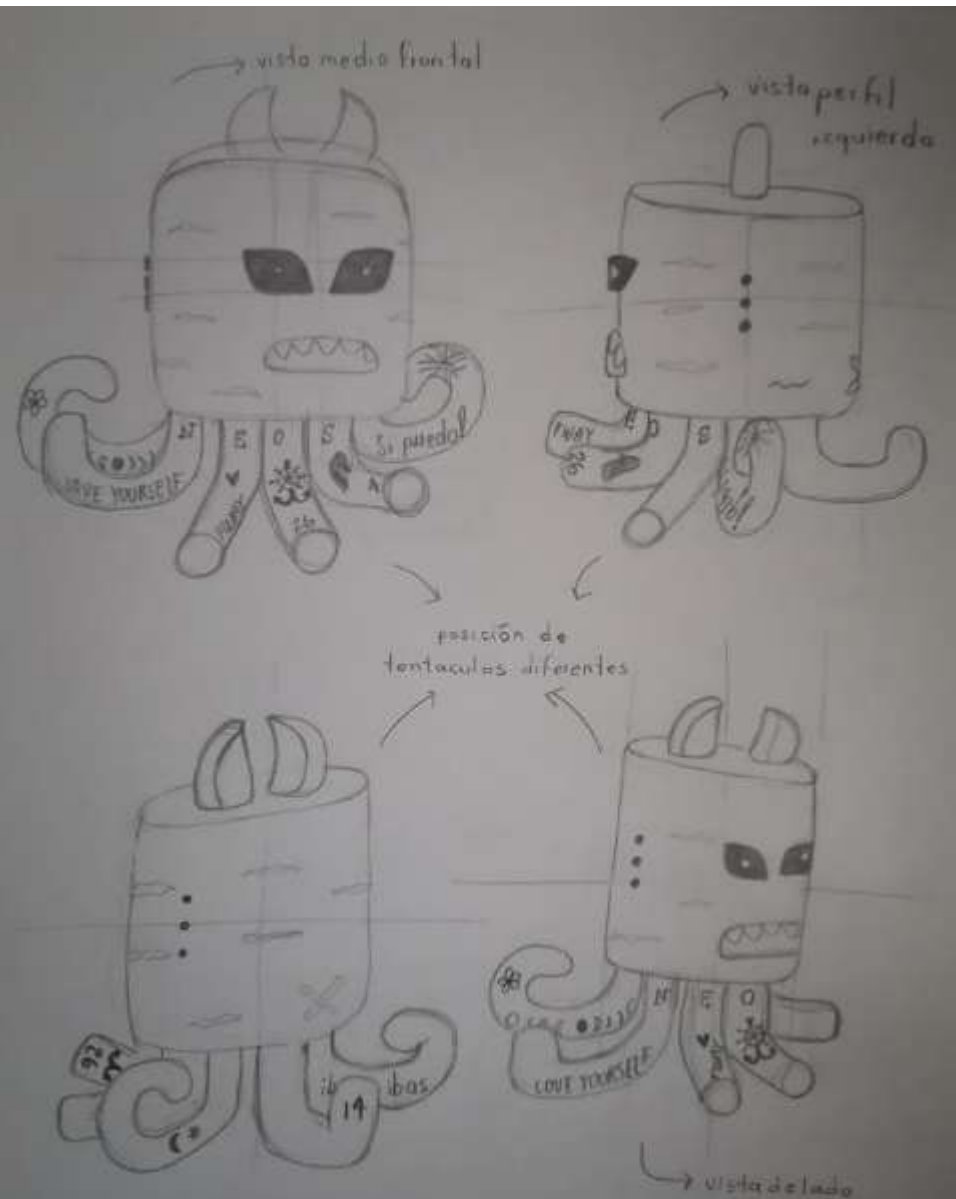
Hoja de modelo 01 de personaje

Nombre de personaje: Melo



Paleta de colores y simbolismo





Hoja de perfil personaje ♥

Nombre: M.E.L.O.

Descripción física:

- Parece "malvado", "malo" ya que sus ojos en su tonalidad son de color negro.
- Tiene tatuajes en sus tentáculos.
- Elementos de plata (accesorios cuerpo).
- Cicatrices en su cuerpo.
- Piercing (tiene varios)
- Cachos en la parte de su cabeza.

Descripción (su forma de ser):

- Sus sentimientos y personalidad son totalmente opuestos a como se ve.
- Es alguien muy positivo ante lo que sucede y siempre trata de ayudar a los demás, cuando puede hacerlo.
- Siempre trata de expresar lo que siente.
- Tiene problemas con su ira, pero trata de mejorar cuando se enoja.
- Ha pasado momentos duros en su vida, sus cicatrices son resultado de eso.
- Cada tatuaje tiene un significado importante.
- A veces tapa sus cachos (verguenza): (

Tatuajes:

- Si puedo!
- F.W.A.Y
- N.E.O.S
- LOVE YOURSELF
- 26
- 04
- 17

ibas

ibaw

Paleta Colores

Ojos

Boca

Gestos (Expresiones)

Cambios (descripción física)

Ojos

"ojos oscuros, triángulo como pupila y sus ojos son más rectos → puntis agudos en las esquinas"

Boca

"dientas más afiladas"

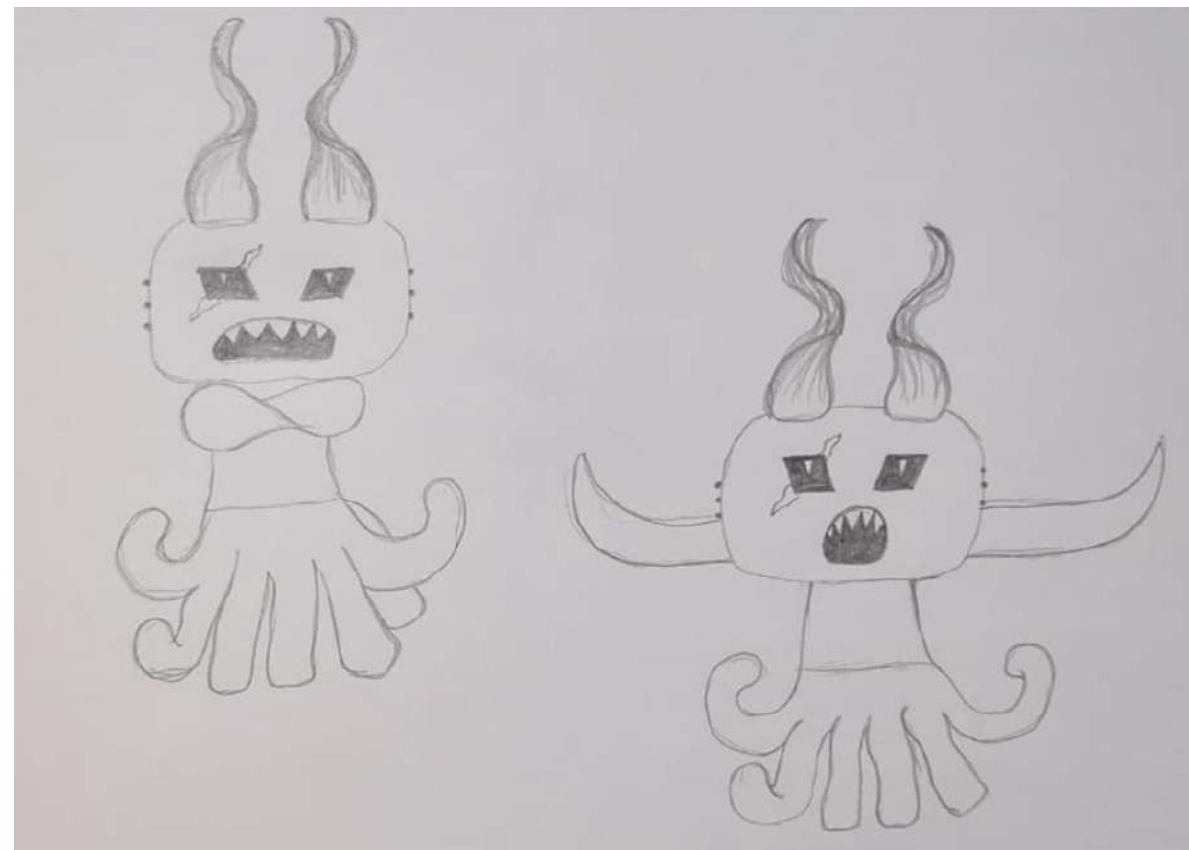
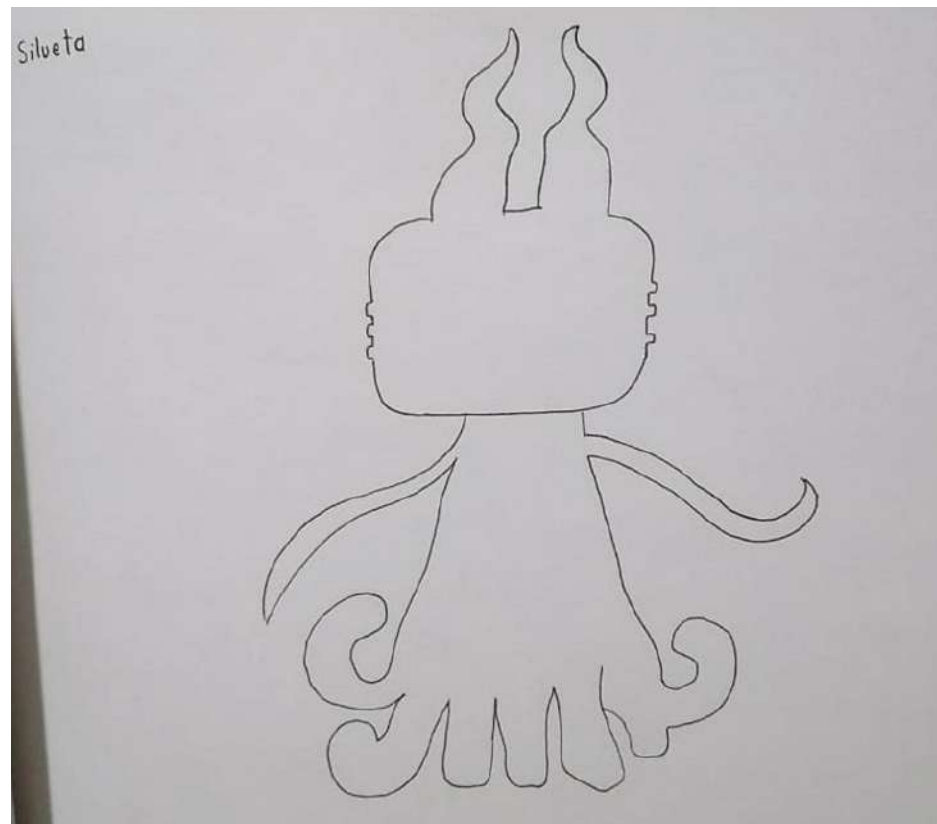
Cicatriz

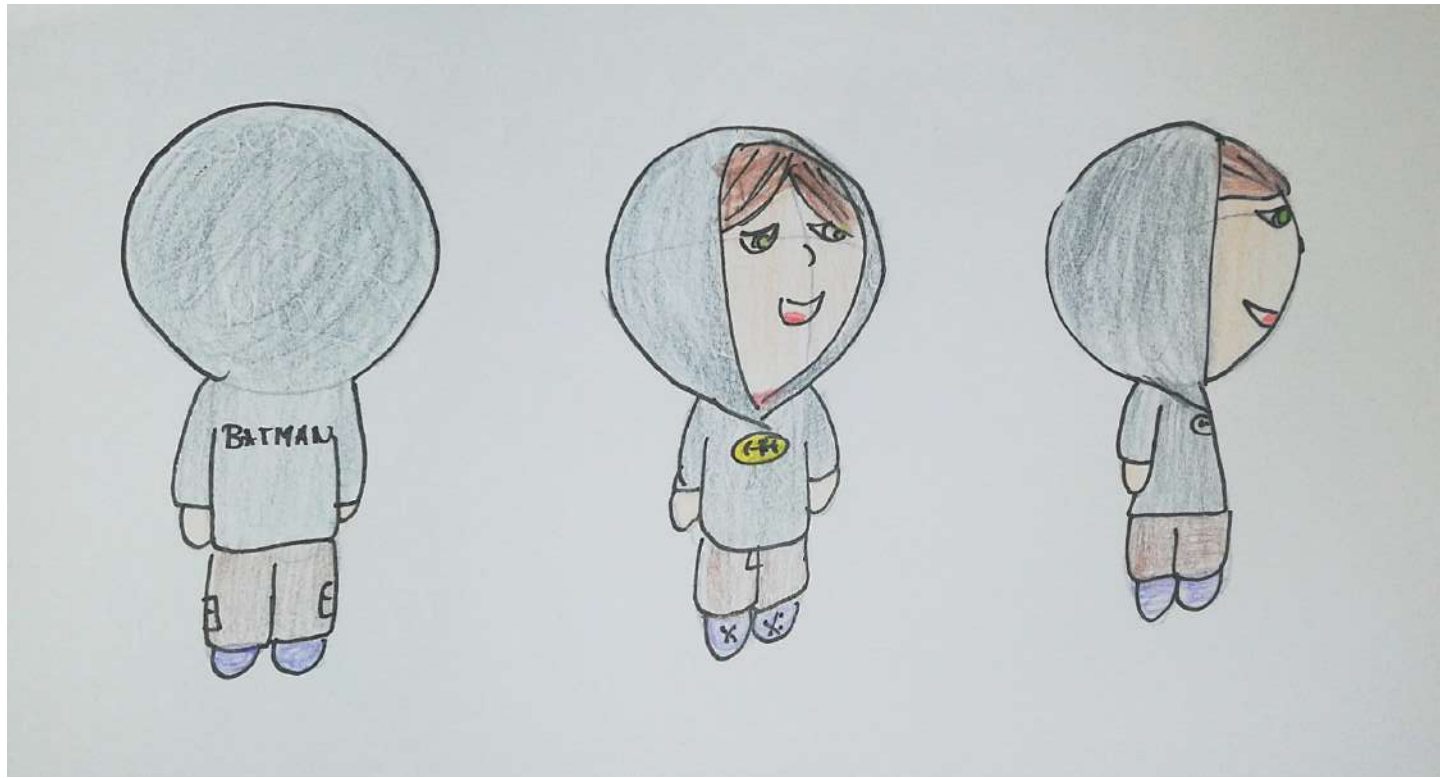
"antes tenía muchas pero ahora solo una en diagonal ubicada en el ojo derecho"

Cuernos

"ancho de los ojos, con más curvas, más intimidante"

Preboceto





BIBLIOGRAFÍA

- Arnheim, R. (1993). Consideraciones sobre la educación artística. Rubí, Barcelona, España: Paidós.
- Ausubel, D. (1983). Psicología Educativa (II ed.). México: Trillaz.
- Ausubel, D., Novak, J., y Hanesian, h. (1997). Psicología Educativa: Un punto de vista cognitivo: Editorial Trillas: México.
- Barragán, R, J. M. (s.f.). Educación Artística, perspectivas críticas y práctica educativa. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Becerra, G. (s.f). Técnico superior en Gráfica Publicitaria. Recuperado de <https://gasparbecerra.files.wordpress.com/2008/11/maquetacion1.pdf>
- Campbell, J. (1949). El héroe de las mil caras. Nueva York: Bolingen Foundation Inc.
- Contell, E. G. (1947). Historia General del Arte (Vol. Tomo I). Francia: Arístides Quillet.
- Chi Hang, Patmore, & Scott-Baron, (2008), Animación Manga. Manual de técnicas del anime. Londres: Acanto.
- Efland, A. (2004). Arte y cognición. La integración de las artes visuales al currículo. Barcelona, España: Editorial Octaedro S.L.
- Eisner, E. (2002). La escuela que necesitamos, ensayos personales. Argentina, Buenos Aires: Amorrortu.
- Eisner, E. (2011). El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. Barcelona, España: Editorial Paidós.
- Guerrero R., L. (2016). El diseño editorial. Guía para la realización de libros y revistas. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/39751/1/TFM%20-%20autor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>
- Gibbons, D., & Pilcher, T. (2018). Cómo crear cómics. London: Norma Editorial.
- Hart, C. (2007). Simplified anatomy for the comic book artist. New York: Watson-Guption Publications.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). Metodología de la investigación (Sexta ed.). México D.F., México.
- La Prova, A. (2017). La Práctica del Aprendizaje Cooperativo. Trento, Italia: Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.
- Li, C. H., & Patmore, C. (2008). Manual de técnicas de anime. Londres: Editorial Acanto.
- Pérez Córdoba, R. A. (2009). El Constructivismo En Los Espacios Educativos (I ed.). San José, Costa Rica : Editorama, S.A.
- Rudlin, J., & Crick, O. (2001). Commedia dell'Arte. New York: Routledge.



Soto, I. R. (2016). Aprendizaje significativo a través de resolución de problemas. Saarbrücken, Alemania: Editorial Académica Española.

Schunk, D. H. (2012). Teorías del Aprendizaje (Sexta ed.). Naucalpan, Juárez, México.

Venegas, A. (2002). Las artes plásticas en la educación artística y estética infantil. México: Editorial Paidós.

Vinciana Editora. (2017). Las bases del dibujo. Italia: Vinciana.

Enlaces web:

Harvard Business School. (22 de julio de 2017). El Financiero. Recuperado el 9 de agosto de 2019, de: <https://www.elfinanciero.com/gerencia/logre-que-la-lluvia-de-ideas-en-su-equipo-sea-mas-efectiva/DGHCFAOAXBHZJO5JNOZNB6XOI/story/>

R.A.E. (2018). Real Academia Española. Recuperado el 2 de agosto de 2019, de: <https://dle.rae.es/?id=SjYCHmh>

R.A.E. (2018). Real Academia Española. Recuperado el 2 de agosto de 2019, de: <https://dle.rae.es/?id=beuYWd7>

Tirado, C. (16 de noviembre de 2016). VICE. Recuperado el 09 de agosto de 2019, de https://www.vice.com/es_latam/article/435pjb/creators-cadaver-exquisito-juego-surrealistas-crear-forma-colectiva

