

INTRODUCCION

El desarrollo del presente cómic tiene por objeto ser un soporte gráfico y un apoyo visual a la investigación realizada por Gabriela Loiza estudiante de periodismo de la Universidad de las Américas, ya que al grupo Tierra Canela le resultó por demás interesante el poder promocionar de una manera divertida su trabajo.

La investigación esta encaminada primero a determinar de una manera breve la historia del cómic, luego de lo cual se detallan los pasos para elaboración de un comic, la elaboración del cómic "Tierra Canela en concierto" y finalizar haciendo mención de los costos y materiales que se puede utilizar para la elaboración de un cómic de manera profesional.

Para esto se establecieron objetivos que se los irán cumpliendo de acuerdo a la investigación realizada y a la elaboración del trabajo práctico, los cuales citamos a continuación:

- Trabajar en equipo
- Determinar las etapas de producción de un cómic.
- Establecer tiempos en la elaboración de un cómic.

CAPITULO 1

1.1. HISTORIA DEL COMIC

Es necesario indicar que el cómic que tenemos hoy en día viene de varias expresiones graficas desde los tiempos antiguos, desde sus inicios, representados por las pinturas rupestres encontradas en las cuevas de Altamira, como el de los egipcios los cuales representaban en sus famosas hojas de papiro la vida diaria de aquellos tiempos utilizando tanto imágenes como texto.

También podemos citar a las columnas romanas conmemorativas (como la Trajana o la de Marco Aurelio), los retablos medievales (con los que, mediante imágenes, se explicaban la vida diaria de aquellos tiempos), los dibujos de las civilizaciones precolombinas (como los códices, pintados por los mayas y los aztecas).

Pero podemos decir que la historia del cómic se relaciona directamente con el nacimiento de la imprenta ya que fue el medio que sirvió para expresarla de mejor manera. La historieta inició con primitivas viñetas, todas del mismo tamaño y con los textos al pie o tímidamente incluidos en el dibujo los cuales fueron evolucionando con el tiempo y los tímidos textos fueron cambiados por textos y diálogos mas llamativos ya que se utilizaron los globos en donde se encerraban los mismos y de igual forma cobró protagonismo el uso y la variación de la tipografía tanto en su tamaño como en su tipo.

1.2. Principales referentes del cómic en distintas partes del mundo

1.2.1. ARGENTINA

La principal exponente del cómic argentino es la famosa y mundialmente conocida **Mafalda** la cual expresa de una manera clara la relación entre las clases sociales representadas en sus compañeros de barrio, entre los cuales podemos citar a los mas representativos a **Susanita** la cual representa la clase burguesa y a **Manolito** quien representa la clase trabajadora.

Su creador es Joaquín Lavado “Quino” quien a finales de la década de los 50 empieza haciendo cómics de una familia típica para una “campaña publicitaria que le encarga la línea de artículos electrodomésticos Mansfield, y que nunca se lleva a cabo”¹

Otro de los representantes de la “Época de Oro de la historieta nacional”² argentina en la década de los 40 es el dibujante “Divito” quien se hizo famoso por las siluetas y contornos femeninos totalmente marcados para ese tiempo lo que sirvió de marco referencial para que los ilustradores de esa época dibujaran a la figura femenina como “objetos eróticos inalcanzables para los hombres e ideal de belleza femenino no exento de envidia para las mujeres”³.



¹ www.todohistorietas.com.ar/historia.html

² www.todohistorietas.com.ar/historia.html

³ www.todohistorietas.com.ar/historia.html

1.2.2. CHILE

A finales de los 40 nace el representante del cómic chileno a nivel mundial **CONDORITO** cuyo humor fresco y sano hace las delicias de grandes y chicos desde su nacimiento hasta la actualidad. De hecho es una de las publicaciones que ha sido traducida a varios idiomas.

Algo que es necesario recalcar en esta publicación es que su tiraje lo realizan en papel periódico y la utilización de apenas tres colores, es decir, abarata costos para acceder a la mayor cantidad de personas de todos los niveles socio-económicos.



1.1.3. ESTADOS UNIDOS:

Los Estados Unidos son considerados como la cuna del cómic ya que estos empiezan a aparecer como publicaciones independientes de los periódicos.

Es importante destacar que el cómic en EEUU aparece como un medio para captar lectores en la lucha “de poderes de Hearst y Pulitzer, dos magnates de la prensa norteamericana”⁴. Los primeros personajes que tuvieron un éxito rotundo y que luego inclusive se los convirtió en dibujos animados son: **Félix el gato, Betty Boop, Mickey Mouse y el Pato Donald**, los dos últimos nacidos de las manos del maestro en ilustración y animación, el famoso **Walt Disney**.

Con el paso del tiempo los ilustradores adquirieron un estilo único el cual es conocido como **Estilo Americano**, de cuya imaginación fueron naciendo personales de diferentes personalidades y habilidades cuyos ejemplos clásicos los tenemos con Dick Tracy, Superman, Batman, y los mas actuales representados por los personales creados por las Industrias **Marvel** como son el **Hombre Araña, Daredevil** y los **X-Men** los cuales se han convertido en un éxito rotundo en la actualidad.

⁴ www.todohistorietas.com.ar/historia_eeuu.htm#top



1.1.4. JAPON

“En el Período del Edo (1600-1867) “⁵, una época de dictaduras feudales que provocó descontento y frustración social nacieron los primeros grabados que representaban las costumbres cotidianas de la cultura japonesa de la época. En el año de 1814, el artista Katsushika Hokusai comenzó a realizar dibujos en los cuales narraba historias cortas protagonizadas por samuráis.

La mentalidad japonesa de aquella época resaltaba los valores de aquellos guerreros samuráis es decir valentía, firmeza y aplomo, lo cual fue tomando en la actualidad para la creación de personajes del mismo corte épico cuyo ejemplo esta representado por los Caballeros del zodiaco y Dragón Ball Z,este último que nace de una fábula japonesa antigua.



⁵ www.todohistorietas.com.ar/historia_Japon.htm#top

CAPITULO 2

2.1. COMO REALIZAR UN COMIC

Para empezar requerimos buscar la idea, el argumento, o la historia que queremos contar.

En esa búsqueda caracterizamos a los personajes que van a Intervenir (principales y secundarios), los lugares y ambientes donde transcurre la historia así como la época en la que se va a desarrollar la acción.

Una vez que hemos definido estos elementos, hay que establecer la forma como va a contarse esa historia, teniendo en cuenta los recursos narrativos que se disponen:

1.- Acción lineal, sigue un orden cronológico de los hechos.

2.- Acción paralela, permite alternar dos o más acciones que ocurren simultáneamente en dos espacios.

3.- Acción cortada, la acción se puede cortar para evocar el pasado o anticipar el futuro.

2.1.1. DIVISIÓN DEL ARGUMENTO.-

Una vez que tenemos el argumento con sus respectivos personajes y ambientes, procedemos a la división del mismo en pequeñas unidades que contengan los momentos más representativos para su comprensión.

Cada una de esas unidades en las que dividimos el argumento constituye el número de viñetas a dibujar siguiendo uno de los tres tipos de acciones (lineal, paralela o cortada) que indicamos anteriormente.

2.1.2. PLANIFICACIÓN.-

Se eligen luego, el tipo de plano y ángulo que va a corresponder a cada una de las viñetas.

2.1.3. REALIZACIÓN DEL GUIÓN.-

Cada uno de los elementos que hemos descrito va a constituir el guión propiamente dicho. La estructura del guión puede ser la siguiente:

- 1.- Se pone el número de la página, ejemplo. Página nº 1.
- 2.- Después se pone el número de viñeta, ejemplo. Viñeta nº 1.
- 3.- Se pone el tipo de plano, ejemplo: Plano General.
- 4.- La descripción de la escena.
- 5.- Y por último el texto de la viñeta.

Una vez terminada esta viñeta, se continúa con la siguiente y así sucesivamente con el resto de las páginas.

2.1.4. CREACIÓN DE PERSONAJES.-

Los personajes que se crean son los encargados de desarrollar una historia.

Para inventar un personaje se pueden recurrir a diversas técnicas:

- a.- La creación de personajes a partir de figuras geométricas.
- b.- La creación de figuras a partir de formas isomorfas, sobre todo, a la

hora de concretar conceptos abstractos que quieran visualizarse.

c.- La creación de personajes a partir de la figura humana o de animales.

d.- La creación de figuras a partir de la utilización de técnicas mixtas.



2.1.5. EXPRESIONES ANÍMICAS Y FACIALES.-

Mediante el uso de ciertos elementos pueden determinarse los sentimientos de los personajes. Por ejemplo el cabello erizado da sensación de miedo, terror, cólera. Las cejas atas dan sensación de sorpresa; la boca sonriente, alegría, etc.

2.1.6. LENGUAJE.-

A través del lenguaje se conoce la manera de pensar y de hablar de cada personaje, así como su ideología.

El lenguaje complementa la información que se está ofreciendo a través de la imagen hasta tal punto que conforman una unidad indisoluble entre sí, es decir, que las imágenes requieren ese texto y viceversa.

Pero hay historietas mudas que no requieren el lenguaje, a través de una serie de viñetas pueden mostrarse procesos, situaciones o determinadas actitudes.

2.1.7. TAMAÑO

Se dibuja a un tamaño mayor del que se va a reproducir porque resulta más fácil y porque al reducir los dibujos ganan en calidad.

Si se dispusieran todas las viñetas simétricamente y del mismo tamaño, un cómic tendría problemas de ritmo y sería sumamente aburrido.

Es aconsejable variar el tamaño y la disposición de los cuadros conservando la armonía de cada página.

El cómic puede representar las siguientes variantes: la tira, la página, los libros y álbumes, de las cuales la utilizada para nuestro trabajo es la página puesto que esta compuesta por 47 viñetas distribuida en 10 páginas.

1- La Tira.- Es una situación o una historia desarrollada en tres, cuatro o cinco viñetas. Si el episodio es de humor acabará con un chiste.

2.- La Página.- Está formada por una serie de viñetas cuyo número es variable. La extensión del argumento es de una, dos, tres o más páginas.

3.- Los Libros y Álbumes.- Son historias completas que se desarrollan en un volumen o son una recopilación de historietas cortas.

Una vez realizado el guión se realizan los siguientes pasos:

- 1.- Distribución de la página con el formato más apropiado para cada viñeta.
- 2.- Dibujar con lápiz las viñetas teniendo presente que la expresión Anímica del rostro de los personajes.
- 3.- El espacio que va a ocupar el bocadillo se deja en blanco calculando de Antemano su lugar.
- 4.- Se rotulan los dibujos y se trazan las onomatopeyas.
- 5.- Se procede a pintar.
- 6.- Se rotulan los textos de los globos. A la hora de escribir el texto en los globos se sugiere:
 - a.- Trazar previamente las líneas horizontales con lápiz que van a servir de guía para el tamaño de las letras.
 - b.- Escribir el texto teniendo en cuenta los espacios entre letra y letra, palabra y palabra, línea y línea.
 - c.- Delinear el contorno del globo.

Este procedimiento evita un resultado frecuente cuando se produce a la inversa que el texto sea excesivo para el espacio que habíamos delineado.

Es necesario no caer en el error de rellenar todo el espacio con imagen y/o texto sin dejar nada en blanco puesto que asfixia a la página.

Para distinguir una imagen o momento de otro, se las ha encerrado en pequeños cuadros a los que se ha denominado viñetas, disponiendo su lectura de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, tal como la lectura de un texto cualquiera.

En algunos pasajes puede ser lenta y pausada, y en otros, rápida y emocionante. La disposición de las viñetas, su forma, su ancho, etc., pueden

expresar estas ideas. Esto quiere decir también que una viñeta, además de tener la función específica de separar un tiempo de otro, puede también ser significativa, es decir tener su propio significado. Existen diversas opciones seguidas por los dibujantes al momento de decidir la forma de sus viñetas: rectangulares, cuadradas, redondas, ovaladas, e incluso sin forma, es decir, sin línea de límite. En el caso de esta viñeta, el lector no la percibe, pero es perfectamente *capaz* de concebirla, suponerla, e imaginarla. Otra manera de expresar el tiempo sin recurrir a la viñeta o utilizando lo que podríamos denominar "viñeta cero" es la de dejar que el lector la adivine guiándose por los parlamentos encerrados en los globos. La viñeta es, por lo tanto, un recurso muy valioso para establecer el orden del relato, el tiempo en que transcurre la acción, el escenario y la escena.

CAPITULO 3

3.1. ELABORACIÓN DEL COMIC "TIERRA CANELA EN CONCIERTO".

3.1.1. Análisis del guión.-

El primer paso fue el análisis del guión entregado, el cual ya tenía en detalle cada uno de los cuadros que componían en si el arte gráfico. Esto se dio por la coyuntura de la compañera Gabriela Loaiza estudiante de periodismo, la cual estuvo presente en el momento mismo de los hechos, por lo que se hizo más fácil detallar las posturas, actitudes y movimientos de los personajes que intervienen en la historia narrada ayudándose evidentemente de las fotografías realizadas.

3.1.2. Guión "TIERRA CANELA EN CONCIERTO".

PÁGINA 1

Viñeta 1

Un Plano General de la ciudad de noche. La luna en lo alto, las montañas a lo lejos y varias casas con las luces encendidas.

Caption: Quito. Sábado, 21:00.

Caption: Mientras la mayoría de los quiteños se prepara para una noche de farra y diversión...

Caption: Llevar alegría con su música y su baile

Betty en off: ¿A qué horas nos presentamos?

Viñeta 2

La furgoneta de la Herencia Musical viajando por la avenida con dirección hacia el norte. Vemos en la puerta de la furgoneta el grillito símbolo de la empresa y dentro de la furgoneta solo distinguimos siluetas.

Caption: Este trabajo puede llevar a las 4 integrantes a lugares remotos (España, Francia, Italia, EEUU)

Aníbal: A las 22:30. Estamos con el tiempo justo, pero bien.

Viñeta 3

Over Shoulder desde el conductor: Como si estuviéramos detrás del conductor, vemos el cartel verde con letras blancas de la carretera que señala la dirección de Guayllabamba con una flecha hacia la derecha.

Viñeta 4

Un plano general del estadio de Guayllabamba, como si lo viéramos desde arriba. La tarima, la tribuna. Que se note que estamos en un estadio (es un plano de ubicación).

Caption: Estadio de Guayllabamba

Página 2

Viñeta 1 (muy delgada, solo para dar ambiente)

La señora preparando tortillas de papá y chorizos.

Caption: Comida lista

Viñeta 2 (muy delgada, solo para dar ambiente)

Uno de los técnicos revisando el panel de control, en el fondo, la tarima, donde vemos los tobillos de la cantante.

Caption: Equipos listos.

Viñeta 3

Dos niñas correteándose entre la multitud. La una lleva un poncho rosa, tiene el cabello corto con una diadema rosa, usa jean celeste. La otra niña tiene pantalón verde, camisa blanca y tiene el cabello recogido en una cola de caballo. Tras ellas vemos unas dos o tres personas sentadas en la primera grada de la tribuna.

Caption: Solo faltan ellas.

Viñeta 4

Un PG del Estadio. Vemos la punta de la camioneta ingresar (sin que nadie se percate de ella) en primer plano y, en segundo, la tarima donde está una cantante de tecno cumbia.

Lesly en off: ¿Vamos luego de ella?

Aníbal en off: No. Dos grupos más y salen.

Viñeta 5

Un plano americano de la cantante con la mano en alto, sosteniendo un CD, sonreída

Cantante 1: ¿Dónde está el grupo más animado?... El grupo más animado se lleva el CD.

Caption: En esta profesión todos hacen su mejor esfuerzo.

PÁGINA 3

Viñeta 1

El público que mira el espectáculo, de pie frente a la tarima. Tras ellos, alcanzamos a ver la tribuna (las personas aquí no tienen que estar claramente dibujadas, solo sus siluetas).

El público que está de pie no presta atención a la cantante. Amigos y amigas conversan entre sí.

Nadie levanta la mano en busca del CO.

Caption: Para ganarse al público.

Viñeta 2

La cantante frunce el ceño y sostiene la mano a la altura de la cintura. Luce decepcionada por el poco apoyo que recibe

Caption: Pero no es suficiente.

Viñeta 3

La furgoneta entrar completamente al estadio, por la izquierda de la viñeta.

Vemos un poco de la tribuna y de la gente de pie que conversa. También vemos el filo de la tarima, como si viéramos la escena desde atrás de la tarima.

Lesly en off: ...el público se ve desanimado...

Caption: Han recorrido casi todo el Ecuador.

Viñeta 4

Desde el interior de la camioneta. Vemos la mano de Evelyn sobre la ventana pero no la vemos a ella. Tras el vidrio, una muchacha de unos dieciséis años,

con el cabello recogido en una cola de caballo, saluda con una expresión de sorpresa y alegría (la boca ligeramente abierta, la mano levantada, las cejas para arriba) a los ocupantes de la camioneta.

Viñeta 5

Como si la *cámara* estuviera frente a Evelyn, de tal manera que la vemos a ella, a Lesly y a la mamá de ambas sentada en el asiento de atrás (junto a la ventana de la izquierda de la viñeta).

Evelyn sigue con la mano sobre la ventana, viendo hacia fuera (hacia la derecha de la viñeta). Lleva una chaqueta de jean azul, una camisa amarilla debajo. Lesly sostiene una coqueta abierta en la mano y mira hacia fuera (Derecha de la tarima) con una expresión un tanto asustada al notar la inseguridad de la tarima. Lleva un buzo negro de manga larga y cuello en v. La mamá tiene las manos cruzadas sobre su falda

Evelyn 1: ¡Qué coraje!, el público está bien apagado.

Mamá: Debe ser por el frío, hija.

Evelyn 2: Tal vez sí, mami. O tal vez solo les gusta ver y no participar

Lesly: ¿En esa tarima tenemos que bailar?...

Viñeta 6

Vemos un picado de todos los ocupantes de la camioneta. Lesly, Evelyn y su mamá siguen viendo hacia la izquierda, hacia la tarima. Betty se arrima en el asiento y mira hacia el techo. Andrés está concentrado en manejar y Aníbal mira hacia el frente. (Debajo de cada persona colocamos un caps con sus nombres).

Betty: Nos toca cambiamos en la camioneta, ¿cierto?... Bueno, ni modo.

Caption: Desde su segunda producción musical (diosas de la cumbia) Lesly, Evelyn, Betty y Tania han realizado más de 150 conciertos al año

PÁGINA 4

Viñeta 1

En primer plano, un extremo de la tarima de madera. En segundo plano, a lo lejos, la camioneta parqueada en un rincón del estadio, a la izquierda de la tarima y de la viñeta. Aníbal sostiene la puerta del conductor y está inclinado hablando con las muchachas que están en el interior. El conductor Andrés camina hacia la derecha de la viñeta, con la mamá de las chicas hacia la tarima.

Caps: 22:00

Aníbal: Les dejamos para que se cambien. Solo tienen media hora, así que no se demoren.

Todas las muchachas (sale un globo con cuatro rabillos del techo de la camioneta): Bueeeeno, Aníííbal.

Viñeta 2

Vemos a Lesly, Betty y Evelyn. Lesly esparce crema sobre su brazo izquierdo, mientras su mano izquierda sostiene el frasco blanco. Mira hacia atrás, conversando con las otras muchachas. Desde su asiento, Betty trata de subirle el cierre a Evelyn, pero está atorado.

Lesly: Oigan, esa tarima está mal hecha. ¿Cómo vamos a bailar?

Evelyn: Betty, súbele el cierre, porta.

Betty: Pues... pues te diré que este cierre ni sube ni baja, ni hace ninguna gracia.

Lesly 2: ¿O, qué tal si nos caemos?...

Viñeta 3

Primer Plano de Tania pintándose los labios.

Globo 1: Espera...! Ya. Ya subió

Globo 2: Gracias a Dios!

Globo 3: Oigan creo que no traje una bota

Globo 4: Uuuuyyyy, nooooo!

Viñeta 4

Primer Plano de Lesly con la pierna levantada colocándose la bota.

Lesly: ah, no aquí está.

Lesly: Pero en serio no se como vamos a bailar en esa tarima

Tania en off: Todo va a salir bien Lesly, no te preocupes.

Lesly: Tienes razón.

Pagina 5

Andrés sube al asiento del conductor, pone una mano sobre el volante y con la otra sostiene la puerta, mira hacia adelante mientras las chicas terminan de cambiarse.

Caption: 22:30 ya es hora.

Andrés 1: Ya les toca chicas

Grupo: Al fin!

Andrés 2: Les cuento que solo hay dos pedestales para micrófono.

Tania en off: Ahí nos arreglamos no te preocupes:

Viñeta 2

La camioneta acercándose a la Tarima.

Caption: Camino al escenario

Viñeta 3

Desde afuera vemos, a las muchachas sentadas dentro de la camioneta. Lesly

se coloca el abrigo. Betty mira hacia fuera sonreída, colocándose la gorra

Antes de subir al escenario. Vemos claramente sus nombres en las gorras

Tañía: Bueno, amigas, suerte. Que dios las bendiga

Betty: Suerte, muchachas. Y a ver cómo se las arreglan sin los pedestales, je je je.

Caption: Se dan ánimos, son amigas que comparten los problemas y los sueños.

Viñeta 4

En primer plano, Lesly caminando hacia la tarima, tras ella, Evelyn que se

arregla su abrigo, finalmente Tania saliendo de la camioneta.

Viñeta 5

Close up del tacón de una de las muchachas hundiéndose un tablón mientras los tabloncillos de alado se mantienen firmes. No se rompe ni nada, solo para mostrar que la tarima se movía como gelatina.

Página 6

Viñeta 1

Lesly, al extremo derecho de la tarima y la viñeta, arrodillada con un puño en el piso tomando la posición inicial. Mira a Evelyn con el rostro un poco descompuesto:

Sonríe para el público, pero frunce un poco el ceño, temerosa por la tarima.

Caption: Deben superar los obstáculos.

Lesly pensando: Esto se va a caer...

Evelyn: Todo va a estar bien.

Viñeta 2

Desde el público. Tania, en el centro de la tarima, levanta en alto el CD con su mano derecha mientras con la izquierda sostiene el micrófono. Detrás de ella, Evelyn y Leslie están arrodilladas, con la mano derecha sobre la tarima y la izquierda levantada. Tienen el cuerpo un poco arqueado y están en dirección hacia la derecha de la tarima.

Betty está a la izquierda de la viñeta: con la mano derecha sostiene el micrófono y con la izquierda hace un ademán de que no funciona (la mano abierta hacia arriba, con los dedos estirados, como si virara el picaporte de una puerta) Tiene la boca fruncida y está mirando hacia la izquierda de la viñeta.

Betty (en susurro al técnico): "este micrófono no funciona"

Tañía 1: Hola mis amigos de Guayllabamba. Es un placer para Tierra Canela estar aquí esta noche, con todos ustedes.

Tañía 2: Esta noche nos vamos a divertir, ¿cierto?

Tañía 3: A ver, ¿dónde está el grupo más animado?

Viñeta 3

Primer plano de una pareja que aún sigue conversando.

Segundo plano de Betty, a quien le entregan otro micrófono. Nadie levanta la mano.

Viñeta 4

Primer plano de Tania, sosteniendo el micrófono, con el ceño fruncido viendo hacia Betty.

Tania: ¿Cómo? ¿Es que en Guayllabamba no hay gente arriesgada?

Público (atravesando la viñeta): ¡uuuuyyyyy!

Viñeta 5

Betty sostiene el micrófono y con la otra mano hace puño, como diciendo vamos!. Tiene la cabeza un tanto agachada y sonrío (con la boca cerrada).

Caption: Vamos...

PÁGINA 7

Viñeta 1

Tañía, Evelyn y Lesly se quitan los abrigos mientras bailan. Primero, vemos a Evelyn, agachada, desabrochando los botones del abrigo, en segundo lugar (En la mitad de Evelyn y Lesly), Tania, a medio levantarse, tiene los hombros descubiertos y el abrigo a medio zafar le llega hasta la espalda. Por último, Lesly, de pie, ya sin abrigo, estira la mano hacia atrás para entregarle el abrigo a su mamá, que está al extremo de la tarima.

Betty ya no está puesta el abrigo.

Betty: A ver, a ver. Que levanten la manito todos los hombres sinceros

Viñeta 2

En primer plano, cuatro muchachos que se miran entre sí. El del extremo izquierdo levanta la mano derecha mientras alza el brazo derecho hasta el pecho y estira la mano (diciendo por qué no), mientras mira a sus amigos y frunce la boca. El tercer joven (de izq. a derecha) levanta la mano tímidamente. Detrás, unas siluetas de otros dos hombres con la mano levantada.

Caption: El público poco a poco entra en ambiente.

Viñeta 3

Plano medio de Tania con la mano levantada, saludando, sonreída

Tania: que levanten la mano los hombres...

Viñeta 4

Dos jóvenes levantan la mano

Tania en off: (al extremo derecho de la viñeta)...vírgenes.

Pagina 8**Viñeta 1**

Os desde los que levantaron la mano hacia et escenario. Tañía señala a los muchachos. Los muchachos se miran entre sí y ríen. Uno se coge el estómago de la risa mientras baja la mano. El otro ríe abiertamente mientras baja la mano.

Tania: Y encima lo reconocen. ¡Qué bien! ¡Qué bien!

Tañía 2: Bueno, ahora necesito dos voluntarios.

Viñeta 2

Betty pone la mano sobre el hombro de un señor bajo, gordo de bigote, sonreído. Frente a ellos, Evelyn hace el movimiento de Tierra Canela (de perfil, con la mano derecha levantada, la espalda arqueada, el trasero ligeramente salido, la pierna izquierda hacia delante y la pierna derecha hacia atrás). Tras ellos, otro hombre de cabello negro corto, camisa abierta abana, jeans azules.

Betty: A ver, uno por uno, ustedes tienen que hacer lo mismo que Evelyn y, el que mejor lo haga, se lleva un CD.

Evelyn: (este texto rodeado por notas musicales) Tierra...

Viñeta 3

El hombre completando el movimiento (los dos brazos hacia delante, como si empujara algo, la espalda estirada y el trasero completamente hacia fuera, hacia el extremo contrario de sus brazos). Abajo de la viñeta, de un extremo al otro: (JA JA JA JA JA JA JA!)

Hombre de bigote: (este texto rodeado por notas musicales)...Canela

Viñeta 8

En primer plano, el hombre de bigote con el CD, enseñándoselo a un amigo.

En segundo plano, Betty y Tania en la tarima.

Tania 1: Muy bien, muy bien. Les dijimos que hicieran igualito pero no tanto.

Un aplauso para mis dos amigos. Y ahora...

Betty 2: ¿Para dónde se va el otro CD?

Betty 3: ¿Dónde está el grupo más animado?

Página 9

Viñeta 1

Vemos parte del público y de la tribuna. En la tribuna, vemos siluetas de Personas de pie, alzando las manos.

Caption: Y así continúa el concierto, todos se divierten corean las canciones, dejándose llevar por el ritmo y la música al son de Tierra Canela.

Viñeta 2

Las muchachas cantando y bailando.

Betty y Tania (texto rodeado por notas musicales): Mi joven profesor de Amooooooooor mi experto en saberme amaaaaaaaaaaaar

Viñeta 3

Las personas coreando la canción.

Público (texto rodeado por notas musicales): contigo todo es especiaaaaaaaal
Lo más extraño y naturaaaaaaaaal...

Viñeta 4

En primer plano, una niña de chaqueta de jean azul, cabello negro cantando la canción.

Niña: por tu cuerpo me dejo llevar.....hasta el finaaaaaaaal

Viñeta 5

Tania se arrodilla y le da el CD a la niña que cantaba, que lo toma emocionada.

Tania: A ver, el CD va para la fan chiquita de Tierra Canela.

Página 10**Viñeta 1**

En primer plano, el público aplaudiendo, levantan las manos, silban. En segundo plano, Betty a la izquierda de la viñeta y Tania a la derecha de la viñeta, con las manos levantadas, despidiéndose. Detrás de ellas, Evelyn baja las gradas de la tarima y Lesly la sigue.

Caps: 00:30

Betty: Muchas gracias Guayllabamba

Tania: Será hasta la próxima vez.

Viñeta 2

En la camioneta firmando autógrafos.

Caption: 01:00

Caption: Después del concierto firman autógrafos.

Viñeta 3

Gente desde afuera tomando fotos

Caption: se toman fotos

Viñeta 4

La camioneta se va. Gente las despide desde afuera.

Caption 02:00

Viñeta 10

La camioneta se marcha en medio de la noche, vemos la parte posterior. En primer plano, a la izquierda de la viñeta, un letrero verde con letras blancas con una flecha que señala hacia delante y dice: Quito.

Aníbal en off: Muy bien, muchachas. Las felicito.

Aníbal en off 2: No se olviden que tienen que estar en la estación a las seis de la mañana, porque hace hora sale el bus para Ambato.

Todas en off: ¡¡¡Aníbal!!!

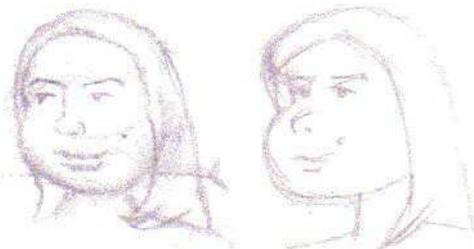
3.1.3. Diseño de personajes y viñetas

Luego del análisis del guión, el siguiente paso fue visualizar cada uno de los elementos de la historia de manera gráfica.

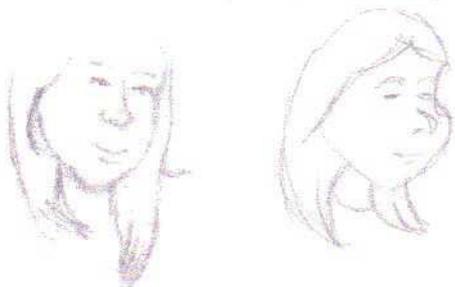
Se utilizó como referencia las fotografías que se realizó antes, durante y después de la presentación, luego de lo cual se procedió con el dibujo de cada una de las viñetas en las cuales los personajes harán sus interacciones y las posiciones de estos en cada una de las escenas.

El método utilizado para la elaboración de los personajes principales fue el de simplificación formal, cuyo ejemplo se lo detalla a continuación con las cuatro integrantes del grupo Tierra Canela:

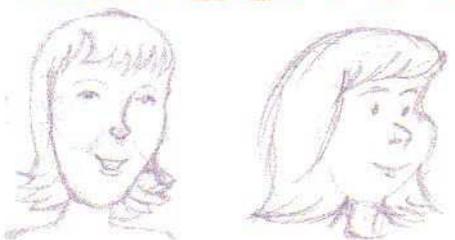
BETTY



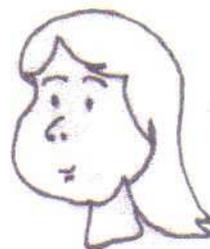
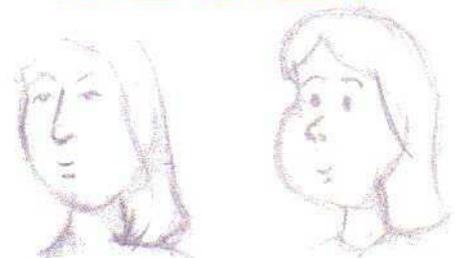
TANIA



EVELYN



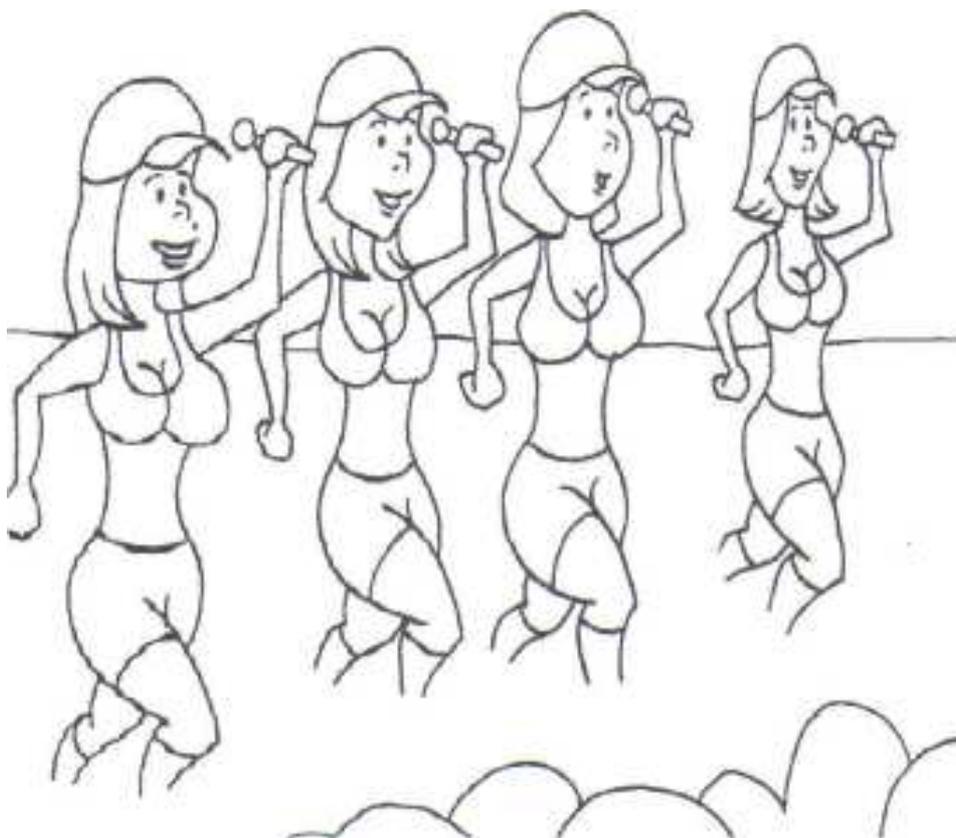
LESLY

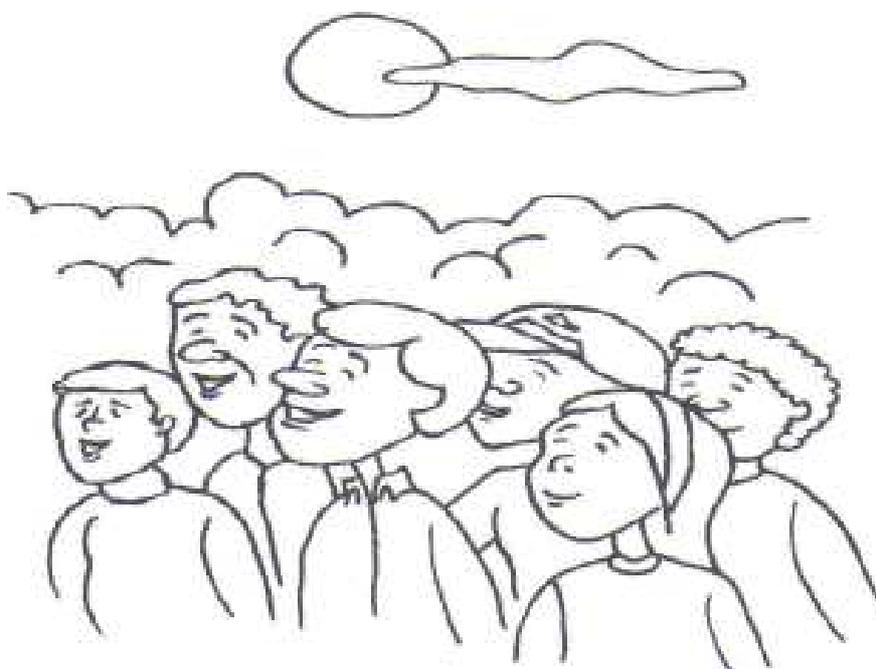


Luego de haber simplificado a las protagonistas del grupo, se procede a la creación de los demás personajes del cómic utilizando cada uno de los planos que se definió previamente en la elaboración del guión.

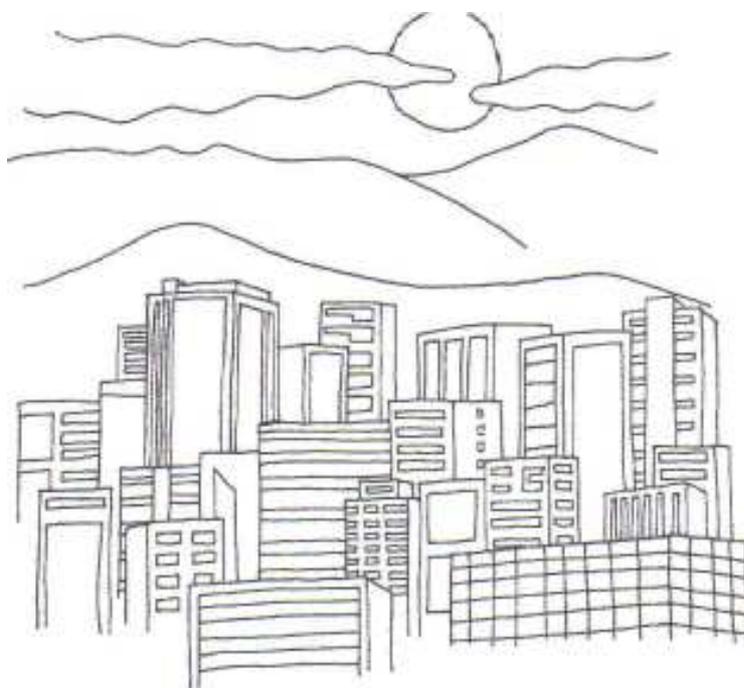
3.1.4. PLANOS UTILIZADOS

3.1.4.1. PRIMEROS PLANOS





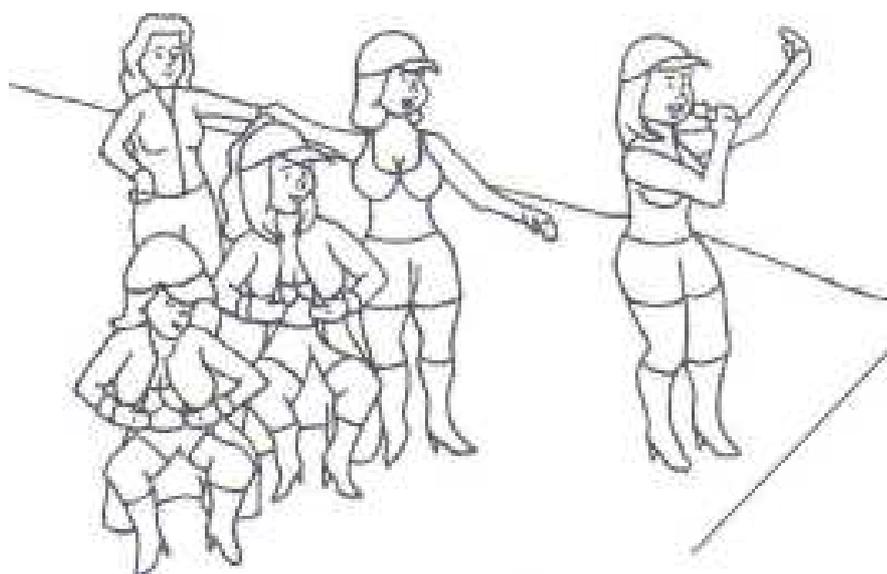
3.1.4.2. PLANO GENERAL



3.1.4.3. PICADO



3.1.4.4. PICADO LATERAL



3.1.5. Escaneo de las imágenes

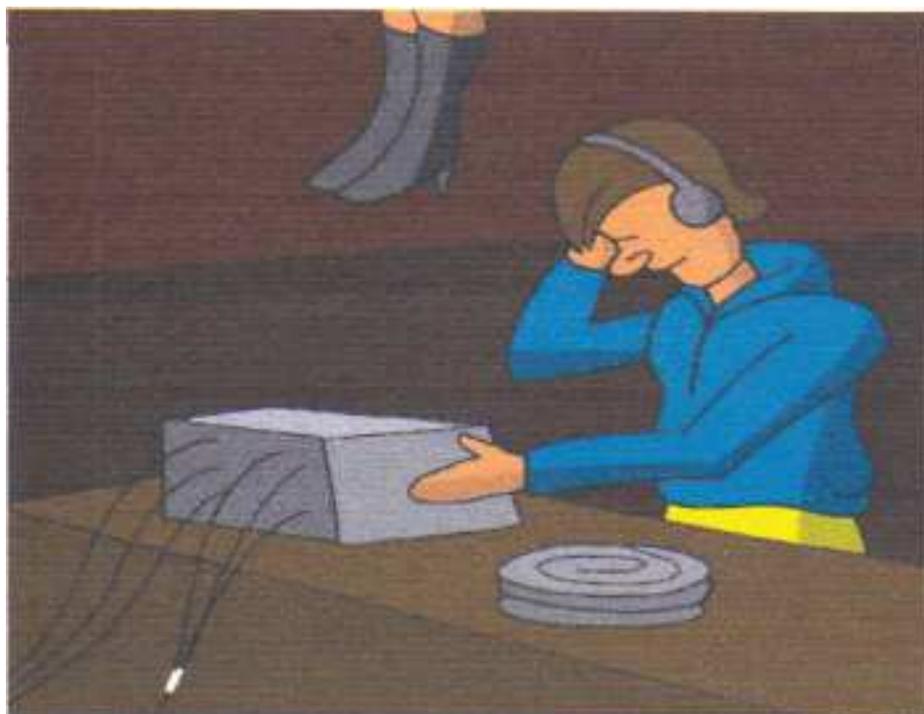
Luego de haber dibujado las imágenes procedemos a escanearlas para que las mismas puedan ser coloreadas en el Programa Photoshop y posteriormente armadas en el Ilustrador.

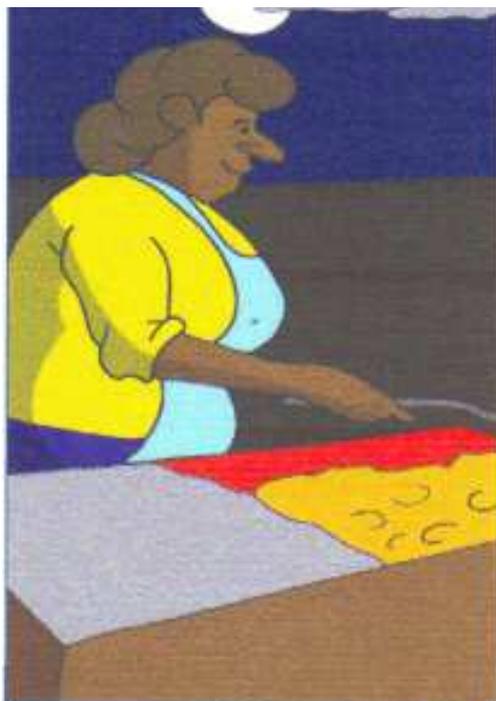
Para esto es necesario utilizar la máxima resolución posible a fin de que la impresión de las imágenes finales sea la óptima, por lo que 300 dpi es lo mas recomendable.

3.1.6. Colorear las imágenes en Photoshop

Una vez escaneadas las imágenes procedemos a la limpieza de las mismas ya que por cualquier situación se producen manchas mínimas, luego de los cual se procede a pintar las imágenes y darles los retoques necesarios para que el trabajo quede finalizado.

A continuación se presentan algunos ejemplos de imágenes coloreadas en el Photoshop:





3.1.7. Armado del comic y colocación de globos

Una vez que se ha obtenido en trabajo final, se ha dado color y se ha aplicado luz y sombras a los mismos, cada una de las imágenes son trasladadas a una página nueva dentro del programa Ilustrador en el cual procedemos al armado de cada una de las viñetas en las hojas que correspondan de acuerdo al guión.

El único criterio utilizado fue la colocación de zonas de oxigenación las mismas que corresponden a los espacios entre las viñetas, a fin de que las mismas tengan el espacio suficiente para la colocación de globos sin tapar las imágenes, y de igual forma dando mayor realce a las viñetas que representen una acción principal y haciendo mas pequeñas aquellas que indiquen una acción secundaria.

3.1, 7.1. Tipos de globos

La forma exterior del globo puede ser muy variada. Predominan los formatos circulares, elípticos... pero también los hay rectangulares, ovalados, poligonales, dentados... La elección de estas formas no es arbitraria, sino que obedece a la intencionalidad del autor: la forma contribuye a adjetivar de una manera u otra el contenido del bocadillo. Algunos ejemplos son:

- Globo que chorrea - representa "frío" o "miedo", "terror".
- Globo con línea temblorosa - representa "pánico".
- Globo que imita una nube - representa "ensoñación", "sueño", "pensamiento".

- Globo con línea discontinua - representa "susurro", "voz baja", voz de personaje no presente físicamente en la viñeta.
- Globo de dientes de sierra - representa "enfado", "exclamación".

A continuación tres de los globos más comunes utilizados en la creación del cómic y ejemplos de las páginas finales:







3.1.8. Impresión del arte final.

El criterio utilizado para la impresión del arte final fue considerar que se lo realice en una óptima calidad de impresión como en el caso de una impresora láser así como la utilización de papel cuché de 150 gr.

El cómic por ser una publicación masiva, la impresión se la realiza en papel de bajo costo , pudiendo ser papel periódico de una buena calidad lo cual permite abaratar costos tanto de impresión como de publicación.

CAPITULO 4

CONCLUSIONES

Como conclusión queda establecido el cumplimiento de los objetivos planteados, por cuanto en primera instancia se cumplió con el trabajo en equipo ya que cada uno de los integrantes tuvo a su cargo ciertas tareas, las cuales fueron cumplidas a cabalidad.

De igual manera mediante la elaboración del cómic se aprendió cada uno de los pasos que son necesarios para la creación del mismo, cuadrando de manera adecuada los tiempos propuestos.

Es grato mencionar que la creatividad plasmada en el trabajo permite dar vida a un documento de texto lo cual da como resultado por un lado la satisfacción de los creativos que elaboraron el cómic, el agradecimiento de la representante de la carrera de Periodismo Gabriela Loaiza ya que se dio vida a su investigación escrita y para el grupo musical que sirvió de inspiración de este trabajo , sentirse orgulloso de poder transmitir una parte de su vida y carrera musical de manera amena y divertida.

BIBLIOGRAFÍA

WIKIPEDIA, Speech_balloon_3_types

http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Speech_balloon_3_types.svg

- **ANGOLOTI**, C. (1990). Cómics, títeres y teatro de sobras.

- **APARACI**, Roberto. (1992). El comió y la fotonovela en el aula.

- **BUSQUÉIS**, Lluís. (1977). Para leer la imagen.

- **COMA**, J. (1982): Historia de los cómics, Vol. 4. Edit. Toutarin.

- **COMA**, J. (1982). Diccionario de los cómics, la edad de oro.

- **EISMER**, W. (1984). Los cómics y el arte secuencial.

- **FERNANDEZ**, M. y **DÍAZ**, O. (1990). El cómic en el aula.