



**UNIVERSIDAD  
INSURGENTES**

**PLANTEL XOLA**

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON  
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-31

“CREADORES DE IMAGEN, DISEÑO DE HISTORIETA”

**T E S I S**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

P R E S E N T A

SOFÍA BERENICE MÁRQUEZ ALMANZA

ASESOR: MTRA. PAULINA OSORIO AMBRIZ

MÉXICO, D.F.

2013



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# Índice

Introducción

Primera parte

1.1 Teoría de la Gestalt

1.2 Diseño de personaje

1.3 Elementos de diseño para historieta

1.3.1 Narrativa y estructura

1.3.2 Guión de historieta

1.3.3 Retícula

Segunda parte

2.1 Diseño y comunicación visual

2.2 Semana Académica

2.3 Street Art

Tercera parte

3.1 La creatividad como un proceso para una historieta

3.2 Solución al problema

3.3 Evaluación

3.4 Resolución al Problema

3.4 Pixus Crem, formulación definitiva de la historieta

Conclusión

Fuentes

## Agradecimientos

A mis grandes maestros de la vida a los cuales no me limito a nombrar así sólo a mis profesores, que sin duda con su paciencia y exigencias no solo saciaron mi sed de conocimiento, de hecho despertaron mis ganas de querer ser mejor académicamente. También a los que nombro así son a mis amigos que cada día aunque oscuro fuera me motivaron y ayudaron a salir adelante, pero principalmente a mi familia que me apoyaron y se esforzaron para ayudarme a continuar con mis estudios y a construir sueños para después luchar por hacerlos realidad.

Lo que le agradezco a cada persona que se ha cruzado en mi camino es el aprendizaje que me ha dejado, ayudándome a crecer y con esto confirmo que un maestro es aquel del que aprendes.

“Todo hombre llega al mundo totalmente despojado, y por eso todo hombre ha de ser educado.”

Philippe Meirieu

# Introducción

La coordinación de la licenciatura de Diseño y comunicación visual de la Universidad Insurgentes anualmente desde hace 7 años lleva a cabo una semana académica, en el 2012 se realizara la octava nombrada *Creadores de Imagen*, en la cual un grupo de estudiantes se encargaran de diseñar diferentes objetos de diseño entre los que se encuentra: logotipo, mascota, pendones, reconocimientos, señalización, capsulas informativas, escenografía e historieta para informar sobre esta a los alumnos y profesores de dicha licenciatura.

La historieta como medio masivo de comunicación es utilizada para transmitir un mensaje al receptor utilizando dos elementos en su diseño el lenguaje literario y el lenguaje icónico, el objetivo de este trabajo es diseñar una historieta con base en la teoría de la Gestalt que informe.

Esta tesis está compuesto de tres partes, en la primera parte se estudiará la percepción y la Gestalt como corriente psicológica para el análisis de estructuras visuales haciendo énfasis en tres leyes: ley de similaridad, ley de la buena continuación y ley de cierre. Se abordará la importancia, características físicas y psicológicas de un personaje, como factor fundamental de una historieta.

En la segunda parte, se tratará la importancia de la licenciatura de Diseño y comunicación visual en el ámbito social cumpliendo funciones como la solución de problemas transmitiendo información por medio de mensajes visuales y audiovisuales, la importancia de una semana académica para una institución educativa y los beneficios que obtiene un alumno en esta. El Street art como movimiento artístico, influencia, evolución, representantes y diferentes medios de expresión.

En la tercera y última parte, se desarrollará “la creatividad como un proceso” para la realización de una historieta, la solución al problema con base, en tres leyes de la Gestalt: ley de similaridad, ley de la buena continuación y ley de cierre, la Visión de una solución al problema, la evaluación de la historieta con los pasos a seguir para el diseño de una historieta tomando en cuenta la estructura y narrativa definirán la disposición de los elementos con una retícula y por último propuesta final de la historieta terminado.

*Primera  
parte*

## 1.1 Teoría de la Gestalt

A primera vista, el ser humano observa todo como una composición, después analiza cada elemento de esta. Cada individuo piensa, percibe diferente y adquiere conciencia de sí mismo y del mundo que le rodea por medio de sus sentidos. A partir de los sentidos descubre, organiza y recrea la realidad. La percepción es la función que permite interpretar la información, cada objeto o elemento en el entorno.

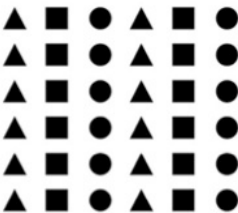
En la “Gestalt que quiere decir forma en alemán” (Arnheim, 1994: 17), se estudia una serie de experimentos que van enfocados a la percepción sensorial. La psicología de la Gestalt surge en 1912, en Alemania, con un grupo de psicólogos que propusieron una corriente psicológica que se oponía al carácter elementalista y asociacionista. El psicólogo Max Wertheimer con ayuda de sus colegas Wolfgang Kohler y Kurt Koffka, estudiaron un fenómeno al que denominaron <<fenómeno phi>> el cual consistía en tener a dos observadores y poner dos focos en un cuarto oscuro, primero se prendía el foco de la izquierda y segundos más tardes se apagaba, se encendía el foco de la derecha, de esta manera el observador percibía dos luces que se prendían sucesivamente. Pero entre menos era la diferencia de tiempo al encender los focos los observadores llegaban a creer que la luz se desplazaba, una sensación de movimiento aparente. Este experimento fue nombrado como fenómeno phi: “Los sujetos no experimentan sensaciones simples y luego las combinan para formar otras más complejas sino que perciben directamente configuraciones complejas como una totalidad y que, en cambio, el análisis de los elementos es posterior” (Delval, 1994: 61). El ser humano construye conjuntos de unidades. La psicología de la Gestalt se sirve de estructuras que son totalidades complejas y son el punto de partida de la descomposición.



Posteriormente, la experimentación de los gestalistas se inclino a demostrar que la percepción de cualquier elemento o forma depende de su lugar y función dentro del medio, así la Gestal también abarca el pensamiento, pensar supone organizar los elementos de un problema en una totalidad nueva. Según los gestalistas los individuos organizan el mundo imponiendo formas.

La psicología de la Gestalt está compuesta por varias leyes que ayudan a analizar la forma, de las cuales solo se analizan las siguientes tres:

1. Ley de similaridad: “...las figuras semejantes tienden a ser vistas conjuntamente” (Delval, 1994: 62). Visualmente se tiende a repeler a los opuestos y los semejantes se atraen, el ojo hace las conexiones faltantes, para relacionar las unidades similares con mayor fuerza.

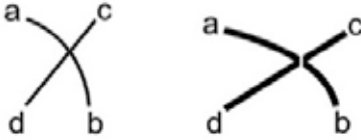


Simili2  
(Ocampo, 2013)



Zona temporalmente autónoma  
(Escif y Hyuro, 2012)

2. Ley de la buena continuación: “...los elementos tienden a agruparse de manera que se haga mínimo el cambio o la discontinuidad” (Delval, 1994: 62), es una presentación visual unificada y una fuerza cohesiva que une los elementos de una composición.

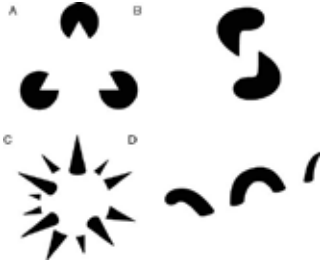


Ley\_buena\_cot  
(Ocampo, 2013)



Entropic growth  
(Escif, 2011)

3. Ley de cierre: “... los elementos tienden a agruparse en figuras completas. Las áreas cerradas son más estables” (Delval, 1994: 62). El ojo busca una solución simple a lo que ve; la sencilla es el fin perseguido.



Gestalt cierre  
(Ocampo, 2013)



Serie El Paisaje de Gorathma  
(El curiot, 2012)

En el diseño la utilización de estas leyes es muy común por qué basándose en ellas se pueden construir diferentes objetos de diseño.

## 1.2 Diseño de personaje

Para el diseño de personaje, es importante hacer una investigación previa para establecer rasgos de personalidad que faciliten su identificación, "...así que tanto su diseño como su comportamiento deben ser muy claros y específicos..."(Wells, 2007: 46). Sin embargo, el factor más importante es su psicología, destacando: su ideología, las características psicológicas que deben ser reconocibles físicamente, emociones, valores, ideología, virtudes y defectos.

Consultando a Paul Wells, Finlay Cowan, Chris Patmore y Rodolfo Saénz se puede determinar que el proceso de creación de un personaje se compone los siguientes aspectos.

Hojas descriptivas del modelo contienen:

nombre, altura, peso, medidas/tallas, color, timbre de voz, nivel escolar y ocupación del personaje.

Nombre:  
Nacionalidad:  
Edad:  
Altura:  
Peso:  
Piel:  
Timbre de voz:  
Nivel escolar:  
Ocupación:

### Hoja de visualización del modelo:

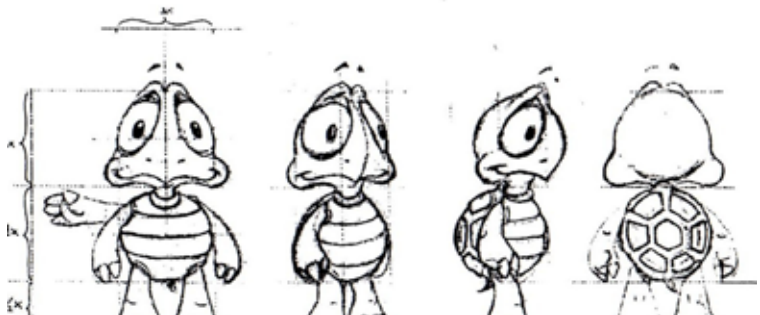
en esta hoja se define primero las proporciones del personaje, se realiza el dibujo con formas muy geométrico y se va añadiendo los distintos elementos que tendrá.



Saézn  
(2006, pág. 258)

### Hoja de giro del personaje:

se dibuja al personaje a escala (con vista desde arriba, abajo, perfil, 3/4 frente, espalda) mostrando todas sus características físicas, vestuario y accesorios.



Saézn  
(2006, pág. 259)

### Hoja de expresiones:

es información sobre cómo responden los distintos elementos de la cara cuando se realiza uno u otro gesto. (Depende de la emoción que está sintiendo o de la acción que está realizando el personaje).



Saézn  
(2006, pág. 259)

### Hojas de dialogo:

en esta hoja se pone la cara del personaje con el movimiento de su boca y también de sus rasgos faciales al momento de decir alguna letra.



Saézn  
(2006, pág. 259)

Hoja de poses o posturas dinámicas:  
en esta hoja se dibuja al personaje en distintas posiciones (depende del lugar donde este y la acción que está realizando o que realizara).



Saézn  
(2006, pág. 256)

## 1.3 Elementos de diseño para la historieta

En la actualidad las historietas son un medio masivo de comunicación utilizado para transmitir ideas determinadas al receptor. Hay dos clases de historieta: las de humor y las serias, en su mayoría ambas abordan temas políticos, históricos y sociales.

Marcelino Bisbal en su obra *Pautas de análisis para los comics* dice que la historieta requiere de dos elementos para su diseño, un lenguaje literario y un lenguaje icónico, para comprender su estructura.

El lenguaje literario. El uso del lenguaje escrito en la historieta es fundamental, marca en los personajes diferencias, sociales, educacionales, laborales, etc., con el uso de diversas tipografías o estilización de estas marca las variantes de lenguaje o expresiones que tiene cada uno de ellos, un ejemplo de matices fonéticos son: las marcas temblorosas denotan frío y los trazos fuertes energía, en muchas ocasiones estas diferencias permiten que surjan situaciones cómicas estas diferencias pueden ser utilizadas para desarrollar una historieta. El globo es un signo destinado a integrar visualmente el texto de los diálogos, pensamientos o sonidos inarticulados (augh, brrr, uf, etc.) o palabras con una función sonora (!zas¡, !crack¡, etc.).

Existen seis elementos necesarios para construir un lenguaje icónico y son los siguientes:

1. La viñeta en una unidad necesaria para la composición de la historieta que lleva implícita una acción. “La viñeta representa gráficamente un espacio y un tiempo. Este elemento del comic está compuesto por signos estáticos y signos lingüísticos cuya naturaleza es muy diversa” (Bisbal, 2011: 16). Las viñetas pueden ser:

- a) Nítidas: tienen marco dibujado con líneas continuas
- b) Difusas: marco discontinuo
- c) Virtuales: sin marco
- d) Múltiples: en un solo marco se incluye la representación de un objeto, en dos o más momentos del tiempo



The top 100 artists of american comic Books (Eisner, 2013)

2. Los globos son un signo que comúnmente tiene forma de nube terminando en punta, con dirección a la cara, significando que está hablando. Tiene dos componentes, el globo es un espacio para contenidos lingüísticos o paralingüísticos, y tiene significaciones precisas, si está constituido por varias burbujas su significado es que está pensando, si presenta terminaciones en zig-zag puede representar emociones como por ejemplo la ira. La letra debe ser clara, legible y tener las palabras completas en ninguna estas deben de estar separadas en sílabas.



Speech-bubbles (1) (Lacourt, 2011)

The top 100 artists of american comic Books (B.Kane, 2013)



3. Los elementos paralingüísticos son signos concretos: la lámpara encendida significa una idea repentina, las estrellas un golpe, entre otros, estos elementos son parte de unos símbolos figurativos.



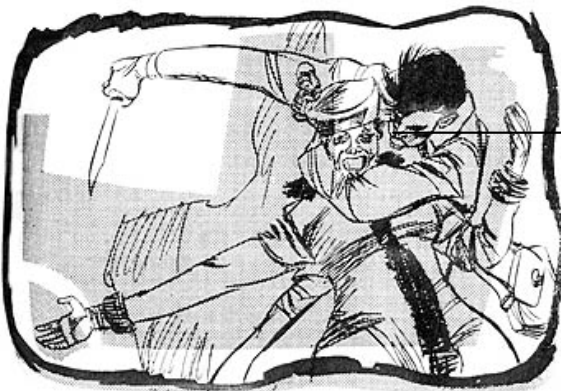
---

Elemento paralingüístico

Golpe

The top 100 artists of american comic Books (J. Ordway, 2013)

4. La gestualidad resalta rasgos característicos de una expresión: enojo, felicidad, tristeza, etc., para los personajes de una historieta es el medio principal de expresión



---

Gestualidad

The top 100 artists of american comic Books (Krigstein, 2013)



5. Se conocen como códigos cinéticos al desplazamiento o movimiento de los objetos, hay varios tipos:

- Trayectoria lineal simple: son una serie de líneas que plasman el espacio recorrido.
- Trayectoria lineal de color: se utilizan manchas de color sustituyendo las líneas (esto es usado en historieta a color)
- Impacto: “...son líneas o manchas de color que rodean a un objeto en el momento de tropezar con otro, y que implica un movimiento previo” (Bisbal, 2011: 17).



Código cinético  
Trayectoria lineal simple

---

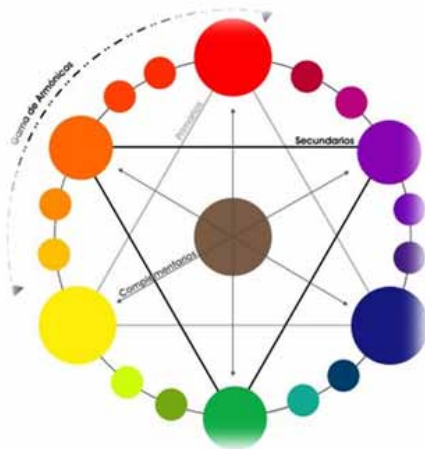
Código cinético  
Impacto

The top 100 artists of american comic Books (Fine, 2013)

6. La paleta de color es importante y tienen diversas funciones, puede jugar un papel atmosférico o ambiental en el lugar donde se ejecuta la acción, también se puede lograr por medio de los colores la jerarquización de los personajes, objetos o elementos.

Cabe destacar el tema del color. Para Johannes Itten el color es la impresión producida en la retina por los rayos luminosos difundidos o reflejados por los cuerpos. Al color se le tiene en cuenta como elemento expresivo utilizado por diseñadores y comunicadores visuales, ilustradores, grafistas, pintores, fotógrafos.

Se puede clasificar en:



- Colores primarios: rojo, amarillo, azul
- Colores secundarios: naranja, verde, morado
- La mezcla de los colores complementarios da gris

Gama de armónicas  
(deformaticos.NET, 2011)

Se puede crear una armonía de color.- al coordinar los diferentes valores que el color adquiere en una composición, es cuando los colores poseen una parte común al resto de los colores; son modulaciones del mismo color.

El contraste- cuando en una composición los colores no tienen nada en común, puede ser de tono claro/oscuro, cálido/frío, simultáneo, etc.

Johanes Itton considera que existen 7 tipos de contrastes:

1. Color en sí mismo.- Cualquier color puro y luminoso, Saturación de color 100% produce un alto contraste visual. Estos colores no contienen ni una chispa de otro color, ni blanco ni negro.



2. Claro oscuro.- Yuxtaposición de dos colores con diferente luminosidad o valor tonal

Pinturas y artistas  
(Alejos, 2012)



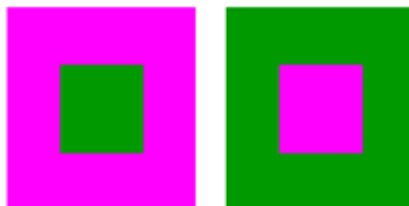
3. Cálido/frío.- La diferencia de temperatura de cada color aumenta el contraste visual entre ambos.



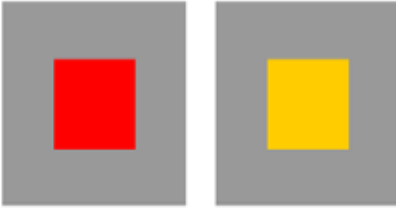
Pinturas y artistas  
(Alejos, 2012)

4. Complementarios.- Entre dos colores diametralmente opuestos en el círculo cromático

Pinturas y artistas  
(Alejos, 2012)



5. Simultáneos.- “Cuando tenemos un color saturado (sin gris ni blanco) y lo colocamos sobre un gris, en el gris se genera el tono de color complementario al saturado que tenemos. Si tenemos un rojo sobre un gris, se genera una tonalidad azulada sobre el gris (el azul es el complementario). Simultáneo significa que el contraste se genera por estar un color al lado del otro, y siempre hay un efecto entre ambos.” (Alejos,2012: 1)



Pinturas y artistas  
(Alejos, 2012)

6. Cualitativo.- Se refiere al valor lumínico de cada color ejemplo: Al colocar un color vivo contra uno apagado se genera un contraste

Pinturas y artistas  
(Alejos, 2012)



7. Cuantitativo.- dos colores pero cada uno tiene un área diferente, o tamaño. Por lo que esa diferencia también genera un contraste de cantidad.



Pinturas y artistas  
(Alejos, 2012)

Los colores por lo tanto pueden ser utilizados, vistos o interpretados de acuerdo a los contextos sociales y culturales incluyendo la psicología humana, la percepción y las tendencias de la moda. Estas interpretaciones pueden variar de persona a persona.

La narrativa se complementa con la estructura. La estructura está relacionada directamente con el montaje, que muestran las diversas posibilidades de disposición de los elementos gráficos y escritos, montaje de páginas, interior de páginas de viñetas.

Román Gubern dice que el montaje está construido por una estructura secuencial, si se toman en cuenta estos dos elementos, tanto su análisis como su elaboración comprenderían las siguientes cuatro fases (Marcelino, 2011: 13):

1. Lectura de la imagen
2. Conversión de la escritura de los textos en mensaje fonético
3. Integración de los mensajes fonéticos e icónicos para una comprensión global de la viñeta
4. Enlace lógico de la viñeta siguiente, a través de nuevas operaciones”

Por su parte, la viñeta, es la representación gráfica de espacio y tiempo, que está constituida principalmente por el montaje de globos, tipografía, onomatopeyas, códigos cinéticos, elementos paralingüísticos. El espacio virtual: determina la distribución de los elementos logrando una profundidad, es la composición interna de la viñeta. El encuadre es la delimitación del espacio donde se desarrollara la acción, tomando como referencia al personaje; existen varios tipos de planos primer plano, plano medio, plano americano, plano general y espacio off, se puede aplicar paralelamente o únicamente la angulación: eje perpendicular, picado, contrapicado etc. Para poder concretar la estructura de la historieta y calcular los espacios de los elementos es necesario el Story board, ya que es una herramienta que facilita la planificación y la estructura de un proyecto, el cuál es un conjunto de ilustraciones en secuencia que muestra lo que se escribió en el guion literario con el fin de visualizar las escenas que servirá posteriormente para hacer un boceto para realizar el montaje de cada elemento.

A continuación se muestra un ejemplo de Story board y boceto de montaje



Storyboard-pub1  
(Tim, 2008)



los80baja.jpg (Bartual, 2008)

Otros elementos importantes recurridos para la estructuración de la historieta son los siguientes:

Cuadro: es el espacio donde está situado el dibujo puede tener o no tener texto.

Marco: es la línea que separa a un cuadro de otro, puede ser sencilla o doble.

Recuadro: es un cuadro que está dentro de otro cuadro “...y sirve para colocar textos, dibujos de acciones paralelas, anticipaciones (flash fronts), recuerdos (flash backs) o detalles que por su tamaño, no caben en el cuadro principal” (Linares,2005: ).



Cuadro

Marco

Recuadro

The top 100 artists of american comic Books (Schomburg, 2013)

Cuadro de acción múltiple: se combinan composiciones sucesivas en esta composición no hay separación.

Cuadro dividido en secuencia: en este hay acciones sucesivas separadas por cuadros que contienen la misma escenografía.

Cuadro repetido secuencia: es la misma escenografía en distintos cuadros solamente cambiando el plano.

The top 100 artists of american comic Books (G.Kane, 2013)



### 1.3.1 Narrativa y estructura

Las unidades narrativas que se utilizan en el cine e historieta son las secuencias, definidas por una acción, la escena establece espacios y tiempos. En la historieta la imagen tiene un papel importante porque cuenta la historia, pero es necesario tener una idea, argumento, personajes y guión, no debe haber una sola viñeta que no transmita idea o sentimiento, los diálogos y narraciones aumentan el detalle de la historia.

Las triangulaciones son el hecho de hacer que tres elementos representativos de la historieta interactúen entre si y explotarlos, son recurridas frecuentemente para poder desarrollar una historia, en muchas ocasiones puede que no sea un elemento gráfico como el lugar o el personaje el que complementa esta triangulación, en algunas ocasiones es un sentimiento. “La ambientación consta del período (¿Cuándo ocurre?), la localización (¿Dónde ocurre?), duración (¿Cuánto dura la historia?), nivel de conflicto (¿Son conflictos internos, personales, con las instituciones de la sociedad o contra las fuerzas del entorno?)” (Lomeña, 2010: 17). Marco J. Linares en su libro el guión elementos, formatos y estructuras dice que para la creación de una historia dramática primero se requiere de los siguientes puntos:

Establecer:

- Conflicto generador
- Trama
- Anécdota
- Genero
- Tono
- Estilo

Definir:

- Asunto, situación o escena clave
- Características de los personajes
- Límites de la historia

Desarrollar:

- Trama
- Subtramas
- Personajes y caracteres
- Trayectoria de los personajes
- Situaciones
- Atmósferas
- Elementos de apoyo

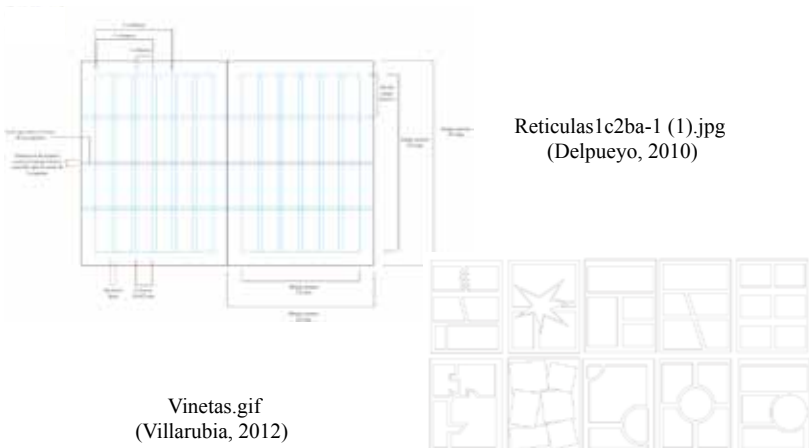


## 1.3.2 Reticula

Conocer cada uno de estos elementos es necesario para lograr su formulación, tener cada viñeta de forma independiente es funcional pero, también debe estructurarse cada hoja. “Para la formalización de una historieta debe ser tomada en cuenta el orden lógico de lectura” (Rius, 1984: 188), los formatos: tira cómica, historieta en una página, historieta en varias páginas (comic book), teniendo conocimiento de esto se puede dejar de lado la simétrica formalidad, variando el tamaño o disposición de las viñetas, estructurando retículas.

En cualquier diseño se da solución a una serie de de problemas organizando visualmente símbolos, imágenes, textos, datos, entre otros, reunidos con el fin de comunicar. La función de una retícula consiste en distribuir los elementos en todo el formato con el fin de lograr un orden basado en un conjunto de alineaciones que actúan como guía proporcionando una unidad global.

Un Ejemplo retícula y diagramación de siguiente:



### 1.3.3 Guión de Historieta

El guion literario es un texto que contiene una historia la cual está pensada para ser narrada en imágenes, detallando las acciones y los diálogos de los personajes, acompañándolos con descripciones generales de los escenarios y acotaciones para los actores. Los principales elementos que debe tener un guión de historieta son: la descripción de la situación, los textos, los diálogos y los sonidos.

**La descripción:** plantea desde principio a fin los cambios y las características que tienen los escenarios, utilería y personajes, así como las acciones.

**Los textos:** ayudan a que el lector comprenda algunos cambios de tiempos, traslación de espacios, datos acerca del personaje o de hechos que se observen. La utilización de los textos debe ser solo cuando no quede otra forma de representarlo. **Los sonidos:** “incidentales también tienen lugar en la historieta y se expresan como onomatopeyas mediante palabras que imitan sonidos” (Linares, 2005: ). Se diferencian tipográficamente dibujándolos o con un mayor tamaño.

La tipografía que se utiliza tanto en los textos como en los diálogos, vanean dependiendo del autor que toma en cuenta la legibilidad y el tema que abordara en la historieta, siendo utilizada para complementar la imagen cuando puede existir confusión en la transmisión del mensaje.

**Los diálogos:** en el guión de historieta no solo se reconoce como diálogos a la expresión oral si no también a los pensamientos del personaje y voces que provienes de aparatos como radio, televisión entre otros. los diálogos deben ser breves”



The top 100 artists of american comic Books (Manning, 2013)

Un Ejemplo de cómo se elabora un guión literario es el siguiente:

**PÁGINA 1 (fondo negro)**

**VIÑETA 1**

PG. Comedor. La mujer está sentada en el sofá, reposa en sus piernas un gato muerto. Delante de ella hay una mesita, con dos tazas de té.

**ELLA**  
EL GATO HA MUERTO.

**VIÑETA 2**

PA. El marido preocupado lleva en su mano izquierda una chaqueta, acaba de llegar del trabajo.

**ÉL**  
¿CÓMO HA SIDO?

**ELLA (OFF)**  
NO LO SÉ, ME DESPERTÉ CUANDO TE FUISTE A TRABAJAR Y LO ENCONTRÉ ASÍ.

**VIÑETA 3**

PA. Ambos sentados. La chaqueta que antes llevaba está apoyada en un brazo del sofá. Ella le ofrece una taza de té.

**ÉL**  
LO SIENTO QUERIDA, FUE UN BUEN GATO.

**ELLA (OFRECIÉNDOLE UNA TAZA DE TÉ)**  
TOMA.

**VIÑETA 4**

PP. El marido bebiendo el té.

**VIÑETA 5**

PM. El marido empieza a sudar.

**VIÑETA 6**

PP. Se afloja la corbata.

**VIÑETA 7**

PM. El marido sudado, se marear.

**ÉL**  
ME ENCUENTRO MAL, DEBE SER POR BOBBY. LE TENÍA TANTO APRECIO.

**VIÑETA 8**

PD. La taza le cae de las manos.

*Segunda  
parte*

## 2.1 Diseño y comunicación visual

El Diseño y comunicación visual en el ámbito social cumple con la función de solucionar problemas transmitiendo información por medio de mensajes visuales eso audiovisuales.

Diseño y comunicación visual es la disciplina que estudia la aplicación de procesos, procedimientos y técnicas para la producción de mensajes visuales "...creativos y significativos, de una forma eficaz expresiva y adecuada a un determinado medio social, valiéndose de signos, símbolos, colores, formas, sonidos y las relaciones entre ellos" (UNAM, 1998:501).

De acuerdo con el plan de estudios de la Universidad Nacional Autónoma de México esta disciplina se divide en cinco áreas:

1. Fotografía: es una de las más importantes en cuanto a producción de imágenes, porque captura hechos y comportamientos reales, sirviendo como memoria de una sociedad. Otro uso de la fotografía es resaltar las cualidades de algo, alguien o de un lugar.

2. Simbología y el diseño en soportes tridimensionales: aquí se realiza la generación de símbolos que sirven como identificación, (identidades graficas) de empresas, corporaciones, profesionistas por medio de logotipos, imagotipos, entre otros. Con estos símbolos se derivan diversas aplicaciones bidimensionales (papelaría) y tridimensionales (aplicado en artículos y productos).

3. Diseño editorial: es uno de los recursos más antiguos y más utilizados en la sociedad. Como vehículos de información y entretenimiento, siendo en muchas ocasiones medio masivo de comunicación, utilizado como medio publicitario y propagandístico, con diversas aplicaciones entre ellas: folletos, revistas, libros con “...diferentes técnicas, procedimientos y sistemas de reproducción de Imágenes” (UNAM, 1998:12).

4. Audiovisual y Multimedia: está constituida por tres elementos que lo hacen posible:

1. Transmitir y recibir mensajes visuales con sonido.
2. Manejo de dimensión temporal por medio de imágenes en movimiento o como secuencia.
3. La interactividad que es planeada por el emisor y controlada por el receptor.

Logrado con el conocimiento y manejo de diversas plataformas, combinando factores tradicionales, nuevo y diversas aplicaciones.

5. Ilustración: en esta área se desarrollan las capacidades “sensoriales, sensitivas, mentales y motrices para que instrumente los principios básicos de un lenguaje gráfico-pictural, y así propiciar la comprensión hacia los problemas de imágenes visuales y su resolución, fundamentado en la configuración de los elementos formales, a través de los conceptos de expresión gráfica y bajo el conocimiento técnico de las cualidades propias de los materiales” (UNAM, 1998:15). Se relaciona directamente con la creación de imágenes desarrollando ideas concretas reconociendo al “...dibujo como un lenguaje no verbal para la resolución de mensajes visuales” (UNAM, 1998:16), conjugada con la visión personal, sirviendo en algunas ocasiones como documental plasmando la realidad o mofándose de ella como se puede hacer con la historieta.

## 2.2 Semana Académica

La información que se presenta en este apartado, se obtuvo mediante la aplicación de una técnica de investigación de campo con resultados registrados en encuestas realizadas en la Universidad Insurgentes a la planta docente del plantel Xola de esta institución de la licenciatura en Diseño y comunicación visual.

Una semana académica es un tiempo destinado a mostrar los resultados logrados académicamente por cada alumno, mostrando trabajos con sustento teórico, alternadamente es retroalimentado por medio de conferencias, exposiciones y encuentros, teniendo como objetivo enriquecer y complementar el conocimiento de los alumnos.

Cada trabajo presentado por los estudiantes muestra diversas maneras de resolver un problema de diseño ampliando así las posibilidades creativas, en cada trabajo se exigen características y requisitos que se deben cumplir, por ejemplo, calidad, técnica, temática, creatividad y sustento teórico. En el proceso de elaboración se corrigen las deficiencias mostradas en cada uno de los proyectos a fin de obtener mejores resultados.

La semana académica de la licenciatura de Diseño y Comunicación visual se hace año con año desde el 2004, cada una tiene un tema y un nombre específico, con el fin de abordar distintas cuestiones o problemáticas que van surgiendo en el diseño y la comunicación, para así actualizar a los estudiantes sobre necesidades que van surgiendo en la sociedad. Los nombres de las semanas académicas son los siguientes:



## 2.3 Street Art

El Street Art es un movimiento artístico, empezó y sigue en las calles interviniendo los espacios públicos, aunque los artistas más exitosos de esta corriente artística presentan en algunas ocasiones sus trabajos en galerías o instituciones, este movimiento se presenta a “finales de los años 60 comenzó en Nueva York y Finlandia”(Bou,2011:10), convirtiéndose en un fenómeno sociocultural en Nueva York, Londres y Barcelona, abarcando temas desde protestas políticas hasta lo comercial, transmitiendo el mensaje de forma atractiva y potente. El Street Art en México a desarrollado juicios estéticos y estilos de vida que crean una identidad, propia de su generación, y también de influencia de otros países en donde se desarrolla esta forma de expresión.

Algunos representantes del Street Art son: Above, Beever's ,Birdie, Boris Hoppek, Banksy, Btoy, Chanoir, Daim, D\*face, Evil toys, Fafi, Flying Fortress, Freaklüb, Jace, Keffi, Koralie, Lady Magenta, Microbo, Miss Van, Obey Giant, Pez, Rípo, Savage Girl, Soket,Supakitch, y The London Police.

El Street Art es cualquier obra de arte realizada en un espacio público se incluye diferentes medios de expresión como: stikers, graffiti, characters, stencils, hasta video proyecciones.



## Stikers

Los stickers son calcas, pegatinas, que suelen tener representado un dibujo o logo, en ocasiones acompañado de la firma del autor. Los stickers son elaborados regularmente de forma digital, para su producción en masa, las formas utilizadas son variadas, pueden ser desde formas orgánicas hasta tipografías, se utiliza el contraste para que cada elemento se pueda apreciar y visualmente no compitan entre ellos logrando que se complementen visualmente, en ocasiones es recurrido el alto contraste como en el stencil. El fin de estas no es solamente pegar algo sobre una superficie es la transformación que surge interviniendo o agregando otro elemento, convirtiéndolo en una obra de arte.



(Tanbionica, 04/01/2011)

En la actualidad los Stickers decorativos dan un toque creativo y son utilizados para decoración de interiores.

En este stickers se utiliza la tecnica de alto contraste que consiste en poner los brillos de color blanco y las sombras de color negro para formar el rostro de la mujer, la cual tiene una expresion de miedo, ella está en una posición de tres cuartos hacia su derecha, para resaltar los rasgos más importantes fueron acentuados con color, los labios de rojo y los ojos de color.

## Graffiti

Los graffiti es una forma de inscripción o pintura tienen diversas aplicaciones de color y disposición, proporcionando un animado contraste y un poderoso impacto visual, con cada tipografía creada.



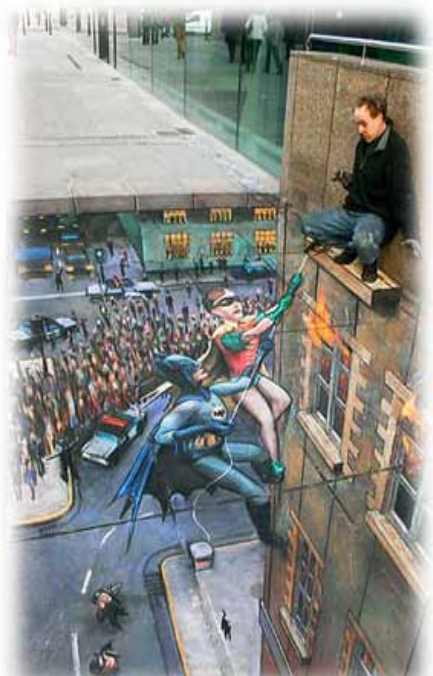
Graff 3D (Daim, 24/02/2011)

El alemán Daim el máximo exponente del graffiti volumétrico ha producido diferentes piezas y murales desde el año 1992 hasta la actualidad.

En este graffiti se observan tres planos para dar una apariencia de profundidad, esto se logra utilizando colores claros (amarillo, blanco y verde) en los dos primeros planos y oscuros (café y negro) en el último. Además, tiene líneas de corte, llamadas a sí porque separa la tipografía del fondo. La tipografía es gruesa con remates rectos para facilitar su lectura y presenta formas curvas y rectas.

## Characters

Los personajes son un elemento muy recurrido en el Street Art héroes, villanos, monstruos, animales entre otros, trazados con diferentes técnicas. El Characters actualmente es un elemento muy recurrido llegando a la tercera dimensión dando aun más realismo a lo que se observa con apariencia de profundidad. Los temas han variado últimamente no solo se muestran protestas, en ocasiones cuentan una historia, la jerarquización de formas se ve mostrando en los primeros planos el o los elementos principales, los degradados de color en cada uno de los elementos dan la apariencia de volumen, las formas más recurridas son los círculos y cuadrados.



Batman and Robin (Beever's, 2011)

Julián Beever's dibuja en las aceras, con tiza, creando ilusiones ópticas jugando con la perspectiva está escena, sacada de la serie de TV Batman de los años 60, en la que ambos personajes escalan por la pared de un edificio, ayudados por una cuerda.

Este characters está constituido por tres planos, en el último plano el detalle de los elementos es mínimo, las personas que están observando se aprecian como manchas diferenciándose una de otra solo por los colores, en el segundo plano se encuentran dos policías parados sobre la calle en los cuales ya se tiene la presencia de claro oscuro para dar profundidad ocupando color negro, gris y blanco en su uniforme, en el primer plano luces y sombras hacen notar los pliegues de la ropa de los personajes, al igual que las expresiones faciales de esfuerzo y angustia, se ve a Batman y Robin subiendo por la pared de un edificio que está en llamas en el interior y desgastado en el exterior, combinando así el dibujo con la realidad al dar a entender que van a rescatar a una persona, al autor de esta obra. En este tipo de intervenciones el efecto sólo se puede apreciarla desde un punto en específico.

## Stencils

El stencil es una plantilla que se utiliza para pintar rápidamente, facilitando la creación de copias idénticas de formas, letras e imágenes.

El stencil regularmente es utilizado para generar imágenes de alto contraste, dejando en la plantilla los elementos que no irán a color y se recortan los elementos en los que se pondrá color, los elementos recortados son elegidos de modo tal que la mente pueda cerrarlos y no se le complique la lectura de la imagen al espectador, utilizando la ley de cierre.



Hombre desnudo (Banksy, 1992)

Ahora se muestra un stencil de Banksy, elaborado en Bristol Inglaterra en la pared de una clínica de enfermedades sexuales.

En esta obra la pared que es utilizada como lienzo forma parte de la obra al dibujar una ventana abierta sobre ella, se distinguen dos planos detrás de y fuera de la ventana en el interior hay una mujer con ropa interior y a través de ella un hombre asomado y otro sujetándose con una mano de la orilla de la ventana suspendido. Este stencil es más detallado que los habituales por el hecho de utilizar más colores tanto en los personajes como en los elementos compositivos con el fin de darle el mayor realismo posible.

*Tercera  
parte*

### **3.1 La creatividad como un proceso creativo para una historieta**

En diseño y comunicación visual, es necesario apoyarse de un proceso creativo, la intuición en conjunto con la razón aumenta la potencialidad del diseño puesto que logran que un pensamiento del diseñador se vuelva algo material, pero principalmente funcional, se debe tener conocimiento de lo que se diseñará y el mensaje que se quiere transmitir, para lograr esto se deben plantear fases o etapas organizadas y sistematizadas.

El proceso creativo que propone Luis Rodríguez Morales en el libro Diseño: Estrategia y táctica, se eligió para diseñar la historieta porque en el desarrollo del proceso indica en cada una de sus fases los aspectos o especificaciones que se deben cumplir para realizar un objeto de diseño y tercera en algunas fases hace evidente la unión que se tiene entre razón e intuición en la elaboración de un diseño, trabajándolas paralelamente, teniendo como resultado una solución funcional.

El proceso creativo que se menciona anteriormente fue aplicado en la propuesta de una historieta, en la siguiente parte se describe en qué momento o como fue utilizada cada una de sus fases, para su elaboración.

Problema ¿?

Obtener información

Fase de trabajo intenso

Fase de incubación

Fase de iluminación

A simple line drawing of a lit lightbulb with short lines radiating from the top, symbolizing an idea or insight.

Fase de trabajo intenso en la formulación definida de la solución

Comunicación del resultado



## 3.2 Solución al Problema



Problema ¿?

1-

Elaborar una historieta para la octava semana académica de la Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual de la Universidad insurgentes, plantel Xola.

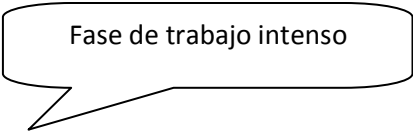


Obtener información

2-

Obtener información, recolectar datos:  
Esta fase se abarca en la investigación y recopilación de datos para la redacción de los primeras dos partes del reporte, desglosados de la siguiente manera:

Marco teórico – teoría de la Gestalt  
Diseño de historieta  
Diseño y comunicación visual  
Street art  
Semana académica



Fase de trabajo intenso

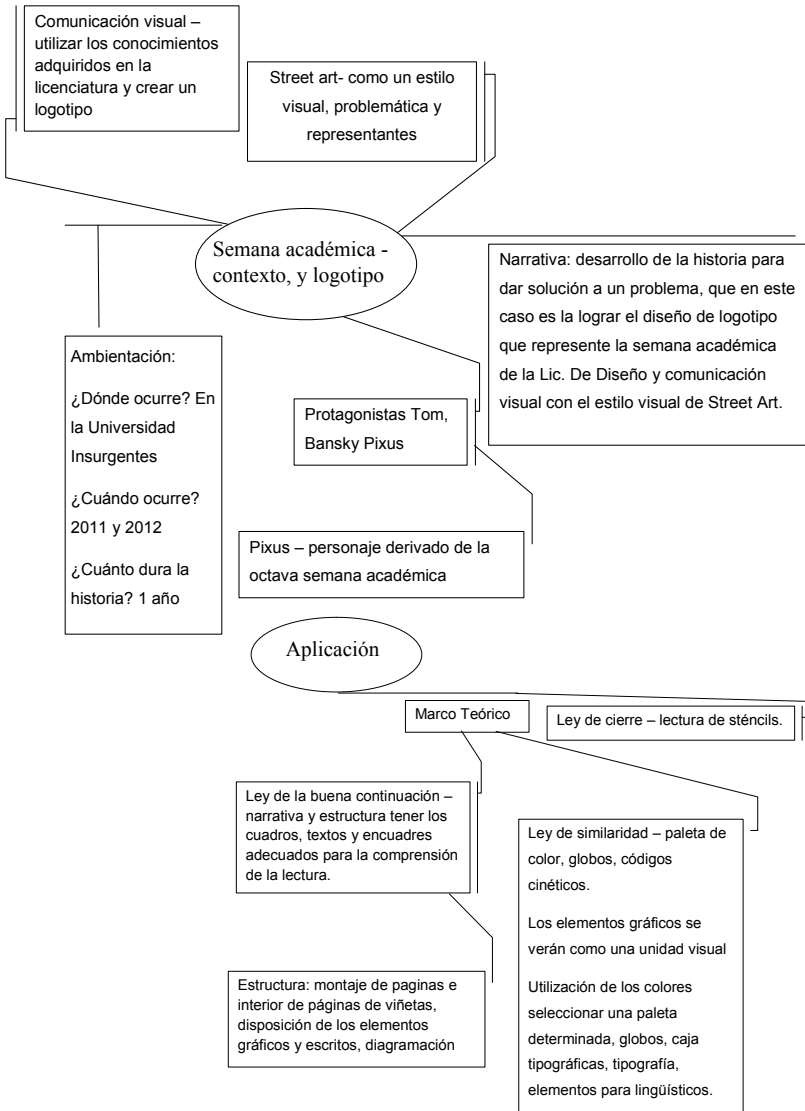
3-

El siguiente aspecto es el análisis de datos, ampliando las posibles soluciones con la información obtenida con anterioridad, conceptualizando ideas, materializando la solución que se pensó, aplicado en la tercera parte de de la tesis en los siguientes subtemas: la creatividad como un proceso para una historieta, solución al problema, evaluación, Pixus Crem y formulación definitiva de la historieta.

Fase de incubación

4-

Se aplica para empezar con la conceptualización al elegir las palabras claves que lleven a una lluvia de ideas con los datos obtenidos, en este caso:



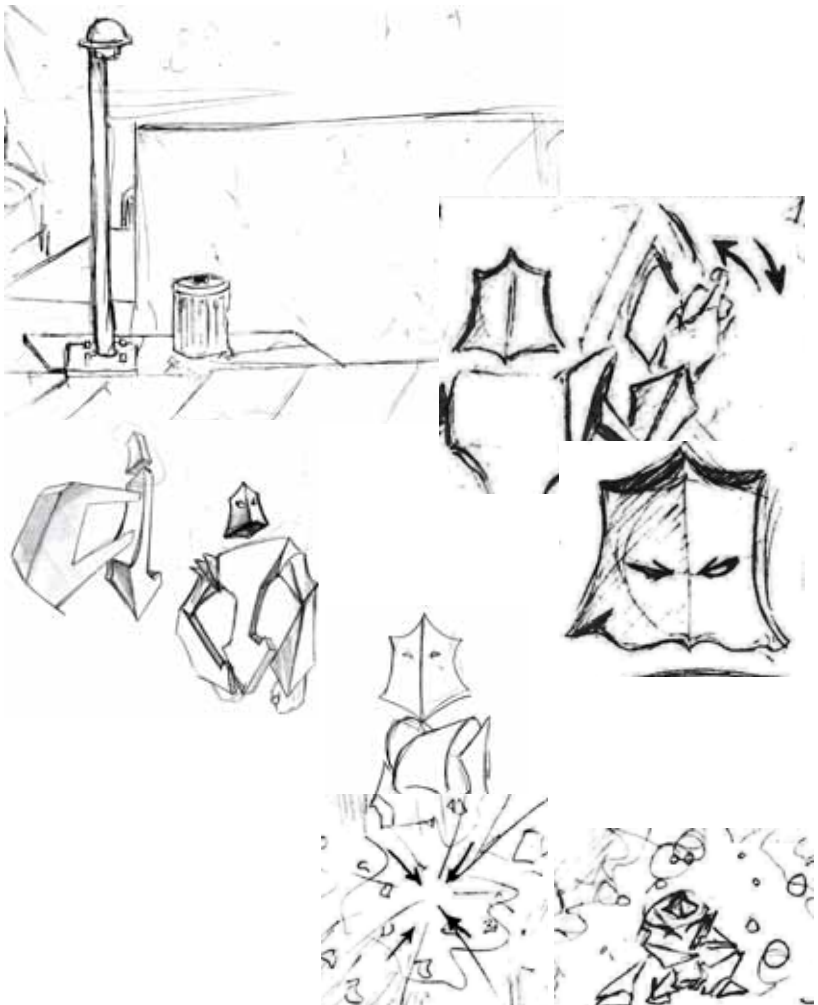
Fase de iluminación



5-

Surge cuando se tiene los elementos que se representan, haciendo que el pensamiento se materialice con el bocetaje rough, entendiendo a este como los primeros trazos en los que se plasma las posibles soluciones al problema.

Bocetaje Rough





## Boceto dummy

Por último, el boceto dummy se caracteriza por tener un elevado grado de precisión y calidad en todos los efectos visuales que se aprovecharán para la obra final.

Contraportada



Portada



Interior

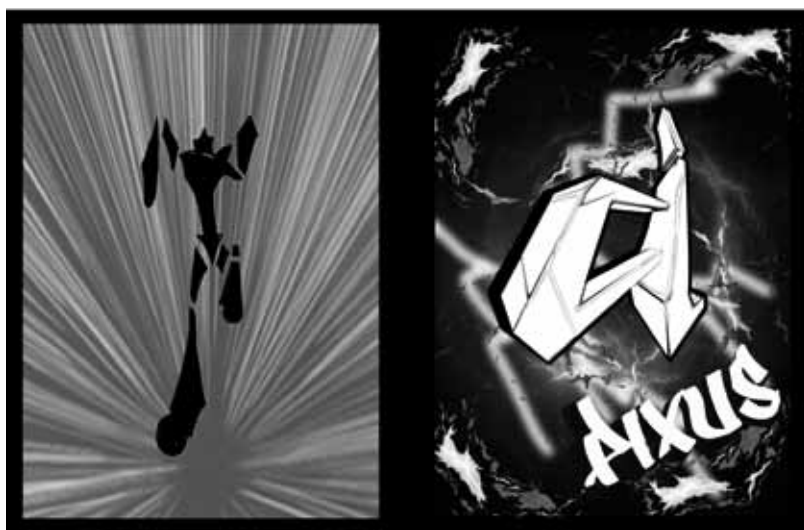


# Comunicación del resultado

7-

Contraportada

Portada



Interior



### 3.3 Evaluación

Para la evaluación de la historieta se utiliza una técnica de campo la cual será una encuesta semi-estructurada aplicada a la Lic. Veronica Jaimes docente de la Licenciatura de diseño y comunicación visual que ha impartido la clase de Historieta a alumnos de esta licenciatura.

Los resultados no son nada favorables estos indican que el diseño de la historieta no está cumpliendo con los objetivos planteados por lo tanto no comunica el mensaje que se desea por la falta de algunos elementos importantes para la realización de esta, las palabras claves si fueron seleccionadas pero, no todas fueron comprendidas o bien definidas como el Street art, en la historieta no se plantea corriente artística si no como algo ilegal resultado de que el tema no fue comprendido y al momento de plasmarlo no queda claro ni definido. El marco teórico que son las leyes de la Gestalt no se aprecian el igual que la diferencia entre stencil y alto contraste.

El formato media carta para una lectura rápida fue una buena decisión porque es fácil de transportar y el orden lineal de izquierda a derecha da un enlace lógico de lectura, pero apostando por la imagen no se utilizaron textos, los cuales ayudarían a la comprensión de la historia, y en determinado caso si se hubieran utilizado, la viñeta hubiera quedado saturada por tantos elementos.

Por estas razones es necesario el rediseño de la historieta volviendo a la fase de iluminación para elaborar los bocetos de la nueva propuesta.



En este paso ahora se representaran con el bocetaje rough ideas que solo son a lápiz y sin detalles planteando una solución al problema utilizando como guía el guión literario para generar un story board teniendo como prioridad el orden lógico de lectura, aplicando la Ley de la buena continuación haciendo mínimo el cambio de una viñeta a otra.

Idea: lograr el diseño de logotipo que represente la semana académica de la Lic. de Diseño y comunicación visual con el estilo visual de Street Art.

El guion literario contiene la historia pensada para ser narrada en imágenes, con las acciones, diálogos de los personajes y descripciones de escenarios.



## PIXUS

Cuadro 1: Long shot, época contemporánea, Universidad Insurgentes plantel Xola año 2011, auditorio, en el fondo de éste se encuentran un muro elaborado con pixeles simulados, en medio del cual hay un logotipo y frente al muro una sala.

Texto: un día de la semana académica en la universidad insurgentes plantel Xola en el auditorio en el 2011.

Cuadro 2: Médium shot, en el auditorio empieza a moverse un pixel.

Cuadro 3: Cenital, el pixel cae al suelo.

Cuadro 4: Cuadro Secuencia

a) Pixus en el suelo despegando los brazos

b) Pixus en cuclillas

c) Pixus de pie

Texto: nace Pixus

Cuadro 5: Back, Tom y Pixus en clase de diseño sentados en bancas frente a un escritorio cada quien tomando notas en el salón A002.

Texto: 2 meses y medio después.

Profesor Bansky: elegiré a dos alumnos para que diseñen el logotipo de la octava semana académica de diseño y comunicación visual.

Cuadro 6: Médium close up, Pixus y Tom se miran uno al otro muy contentos.

Cuadro 7: Back, el Profesor Bansky señalan a Pixus y Tom.

Profesor Bansky: ustedes dos vengan, son los elegidos para diseñar el logotipo.

## PIXUS

Cuadro 8: Full, Pixus y Tom sentados en el escritorio frente al Profesor Bansky

Profesor Bansky: Tienen que diseñar el logotipo de la octava semana académica, nombrada creadores de imagen, ustedes escojan el tema.

Cuadro 9: Médium shot, Pixus y Tom discuten en la azotea de la escuela.

Texto: Pixus y Tom tratan de elegir el tema de la semana académica.

Tom: Minimalismo

Pixus: Futurismo

Tom: Arte manierista

Pixus: *Street Art*

Tom: mmm... bueno está bien, será *Street Art*.

Cuadro 10: Back, Pixus y Tom, le comentan el tema que eligieron al Profesor Bansky, en el salón de diseño.

Pixus: Profesor, ya tenemos el tema.

Profesor Bansky: muy bien ¿Cuál será?

Tom: *Street Art*.

Cuadro 11: Back, Profesor Bansky se sorprende por el tema que eligieron Pixus y Tom.

Profesor Bansky: ¿seguros?

Pixus: si profesor.

## PIXUS

Cuadro 12: Back, El Profesor Bansky les da instrucciones de lo que deben hacer a sus estudiantes.

Profesor Bansky: deben entregarme propuesta de logotipo cinco cada uno.

Pixus: cinco es demasiado.

Profesor Bansky: Bueno está bien... 10 cada uno.

Tom: Pixus ya cállate, solo lo empeoras.

Cuadro 13: Full, Pixus risueño y Tom molesto salen del salón, van discutiendo.

Tom: por tu culpa no dormiré.

Pixus: Solo traté de que bajara la tarifa.

Cuadro 14: Médium shot. Pixus bocetando muy concentrado en su cuarto frente a su restirador.

Cuadro 15: Médium shot. Tom imaginando unas letras.

Cuadro 16: Médium shot. Pixus bocetando con mucho sueño.

Cuadro 17: Médium shot, Tom bocetando muy concentrado en su cuarto frente a su restirador.

Cuadro 18: Médium shot, Pixus dormido en el restirador.

Cuadro 29: Full, cuando suena la alarma de su despertador Pixus se despierta muy espantado

Texto: a la mañana siguiente

Cuadro 20: Tight shot, reloj marcando las 6:30

Cuadro 21: Médium shot, Pixus recoge sus bocetos

Pixus: es tardísimo, espero llegar

## PIXUS

Cuadro 22: Full, Pixus corriendo en la calle

Cuadro 23: Médium shot, Pixus y Tom en el salón de diseño entregando sus bocetos al Profesor Banský

Profesor Banský: Chicos

Pixus: Aquí están

Tom: Tome

Cuadro 24: Back, Profesor Banský ve los bocetos, Pixus y Tom se miran sonrientes

Profesor Banský: muy bien

Cuadro 25: Médium shot, Profesor Banský les llama la atención a Tom y Pixus

Profesor Banský: no tienen idea de lo que es el *Street Art*, díganme que es el *Street Art*

Pixus: El *Street Art* es la intervención de un lugar o sitio público para transformarlo

Tom: tiene un mensaje determinado también tiene diferentes medio de expresión *stikers, graffiti, characters, stencils* entre muchos más

Profesor Banský: y ¿por qué no lo veo en sus bocetos? Hagan cinco nuevos bocetos cada quien

Cuadro 26: Full, Pixus y Tom risueño salen del salón

Tom: hoy no hablaste y fueron menos bocetos

Pixus: Aprendí la lección

## PIXUS

Cuadro 27: Medium shot, Profesor Bansky ve los bocetos, Pixus y Tom se miran sonrientes

Texto: A la mañana siguiente

Profesor Bansky: muy bien, ahora sí tienen el estilo de *Street Art* hasta vectorizados y con propuestas de color

Cuadro 28: Subjetiva, Profesor Bansky señala el boceto de Pixus

Profesor Bansky: este será el logotipo de la octava semana académica

Cuadro 29: Medium shot, Pixus y Tom se ven uno al otro felices

Profesor Bansky: muy bien hecho Pixus y Tom.

### Bocetaje rough

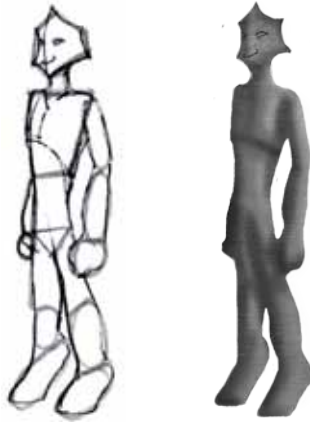
Teniendo conocimiento de cómo se realiza el diseño de personaje analizado en la primera parte se desarrollara el otro personaje en la historieta:

#### Hojas descriptivas del modelo

Nombre:	Tom
Nacionalidad:	Mexicana
Edad:	23
Altura:	1.92
Peso:	78
Piel:	Gris
Timbre de voz:	Grave
Nivel escolar:	Licenciatura
Ocupación:	Estudiante de diseño y comunicación visual

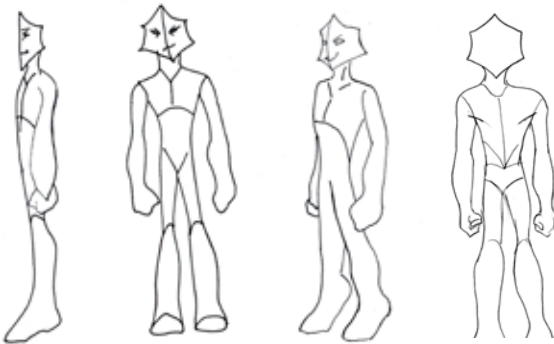
Hoja de visualización del modelo:

geometrizado y  
a color:



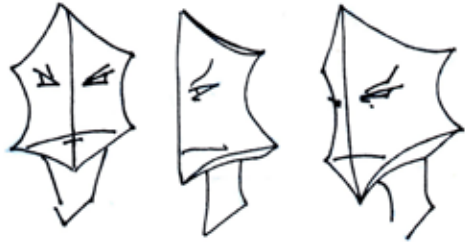
Hoja de giro del personaje:

se visualiza al personaje desde distintos ángulos



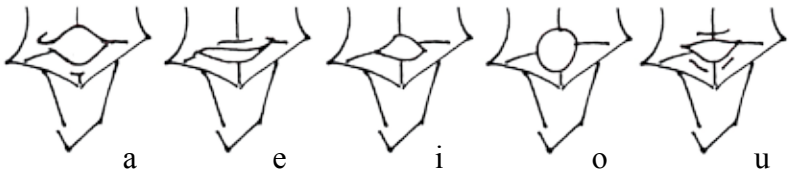
Hoja de expresiones:

se observa el cambio de los distintos elementos faciales



Hojas de dialogo:

ve el cambio que tiene la cuando pronuncia cada letra

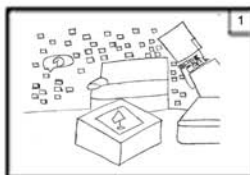


Hoja de poses o posturas dinámicas:

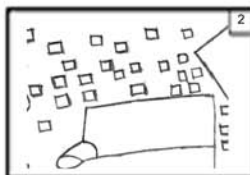
se dibuja al personaje con distintas poses



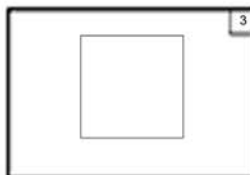
Para concretar la estructura tomando en cuenta el guión literario y poder calcular los espacios de los elementos es necesario el uso del story board, con el fin de visualizar las escenas que servirá posteriormente para hacer un boceto para realizar el montaje aplicando la ley de la Gestalt de la buena continuación.



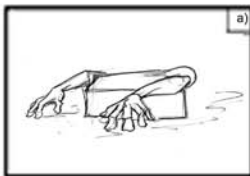
**Plano: Long shot**  
 Descripción: época contemporánea, Universidad Insurgentes plantel Xola año 2011, auditorio, en el fondo de éste se encuentran un muro elaborado con pixeles simulados, en medio del cual hay un logotipo y frente al muro una sala.



**Plano: Médium shot**  
 Descripción: en el auditorio empieza a moverse un pixel.



**Plano: Cenital**  
 Descripción: el pixel cae al suelo..



**Cuadro secuencia 1 :**  
 Descripción: Pixus en el suelo despegando los brazos



**Cuadro secuencia 2 :**  
 Descripción: Pixus en cucullas



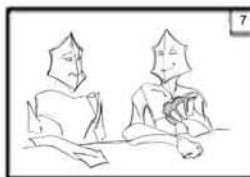
**Cuadro secuencia 3 :**  
 Descripción: Pixus de pie



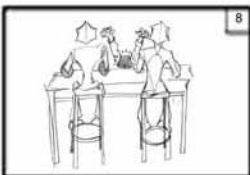
**Plano: Close up**  
 Descripción: Pixus con cara de asombro.



**Plano: Back**  
 Descripción: Tom y Pixus en clase de diseño sentados en bancas frente a un restridor cada quien tomando notas en el salón A002.



**Plano: Médium close up**  
 Descripción: Pixus y Tom se miran uno al otro muy contentos.



**Plano: Back**  
 Descripción: el Profesor Bansky señalan a Pixus y Tom



**Plano: Full**  
 Descripción: Pixus y Tom sentados en el escritorio frente al Profesor Bansky

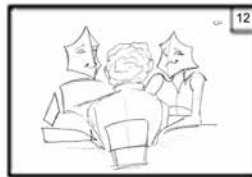


**Plano: Médium shot**  
 Descripción: Pixus y Tom discuten en la azotea de la escuela.





Plano: Back  
Descripción: Pixus y Tom, le comentan el tema que eligieron al Profesor Bansky, en el salón de diseño.



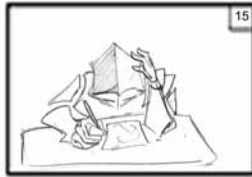
Plano: Back  
Descripción: Profesor Bansky se sorprende por el tema que eligieron Pixus y Tom.



Plano: Back  
Descripción: El Profesor Bansky les da instrucciones de lo que deben hacer a sus estudiantes.



Plano: Full  
Descripción: Pixus risueño y Tom molesto salen del salón, van discutiendo.

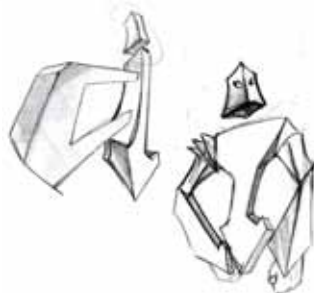


Plano: Médium shot  
Descripción: Pixus bocetando muy concentrado en su cuarto frente a su restridor.



Plano: Médium shot  
Descripción: Tom imaginando unas letras.

## Dibujos para propuesta de portada y contra portada



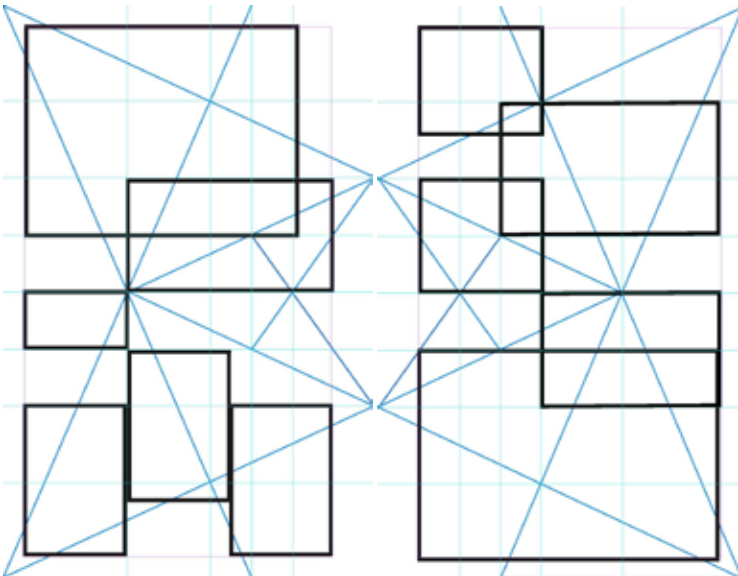
Fase de trabajo intenso en la  
formulación definida de la solución

6-

Como ya se mencionó antes en el bocetaje layout se incluye ciertos ajustes que no se presentan en bocetaje rough como la estructura y narrativa de la historieta, utilizando la continuidad para la comprensión de esta, a fin de mejorar la idea su calidad y hacerla más comprensible, empleando diversas herramientas o técnicas. Por último, el boceto dummy con un elevado grado de precisión y calidad utilizando los efectos visuales que se aprovecharán para la obra final.

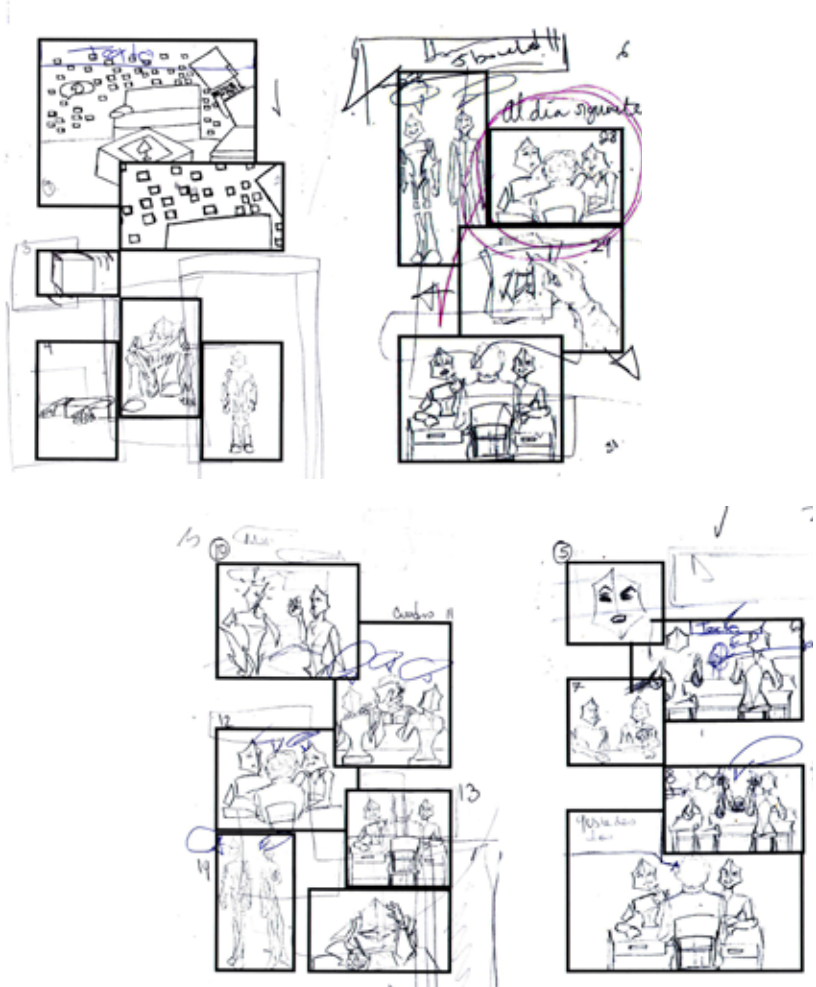
### Bocetaje layout

La utilización de esta retícula fue por que debido a su composición sirve para, hacer el montaje de páginas y organizar las viñetas distribuyéndolas en todo el formato con el fin de lograr un orden basado en un conjunto de alineaciones que actúan como guía proporcionando una unidad global.



## Montaje

Conociendo los elementos que componen la historieta se ven las diversas posibilidades de disposición de los gráficos y escritos en interior de las viñetas y en la hoja.



En el montaje se pusieron notas para posteriormente modificar los elementos que no están siendo bien implementados.

## Boceto dummy

En este bocetaje la aplicación del color y la tipografía es una de sus principales características, a continuación se explica en que consistió la elección de estos elementos.

Esta tipografía fue elegida por que tiene ciertas características y detalles para ser identificados con el tema Street Art permitiendo representar este movimiento artístico y lo principal que es legible.

### NEW STENCIL TFB

A B C D E F G H I J K L M N

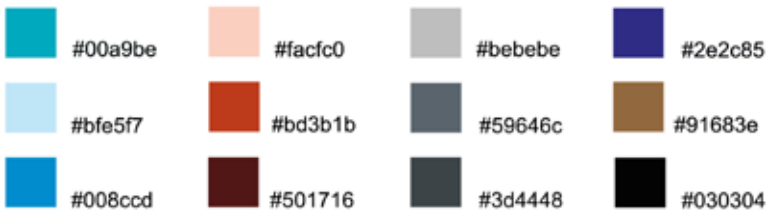
O P Q R S T U V W X Y Z

WHATKA

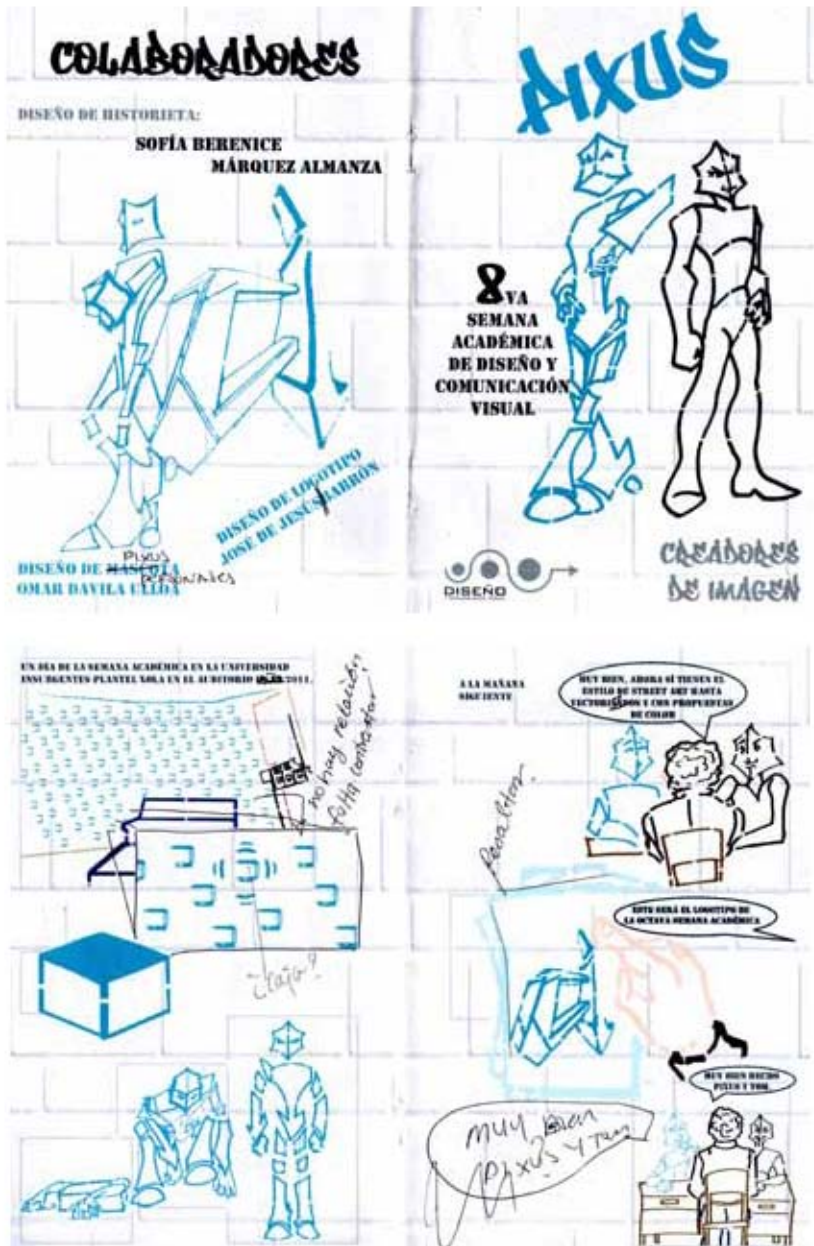
A B C D E F G H I J K L M N

O P Q R S T U V W X Y Z

En el color la Ley de similaridad de la Gestalt está utilizada de la siguiente manera, en los tonos de color y mismas características tanto la tipografía como en los personajes que en este caso representan la técnica de stencil, tienden a ser vistos conjuntamente, complementado este efecto visual con la aplicación de los contrastes:



Los personajes, los textos y diálogos que representan la técnica de stencil mencionado antes, se les aplica otra de las Leyes de la Gestalt analizada en el marco teórico conocida como ley de cierre en la cual el ojo tiende a ver las figuras completas agrupándolas.





En el Boceto dummy se hicieron correcciones de estructura y color para ser aplicadas en la historieta final.

7-



Comunicación  
del resultado





# AIXUS

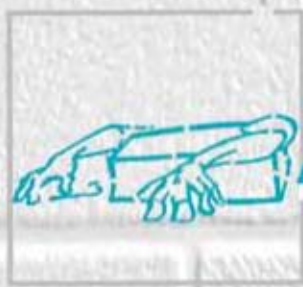
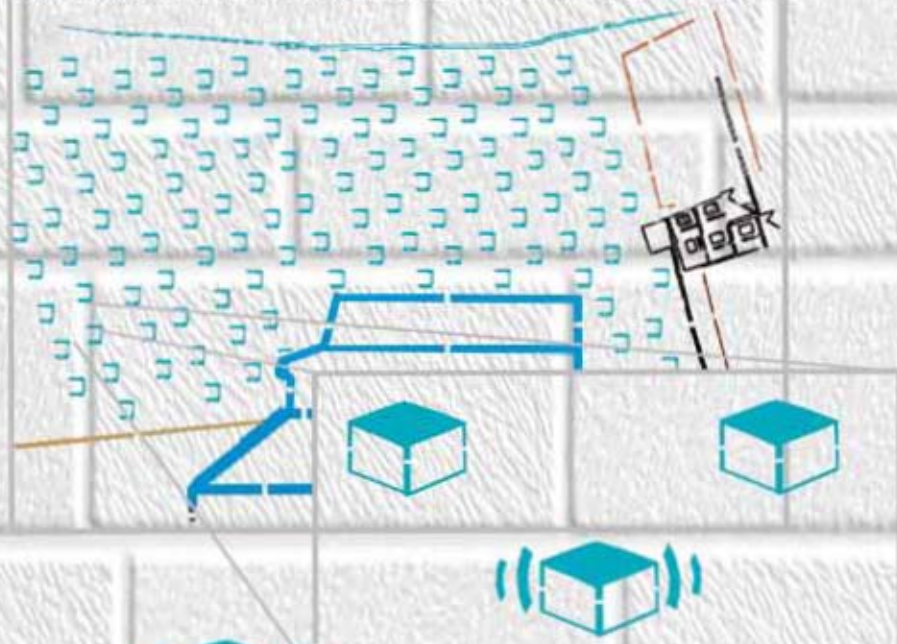
**8<sup>VA</sup>  
SEMANA  
ACADÉMICA  
DE DISEÑO Y  
COMUNICACIÓN  
VISUAL**



**CREADORES  
DE IMAGEN**

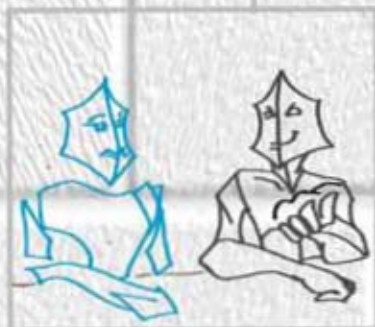
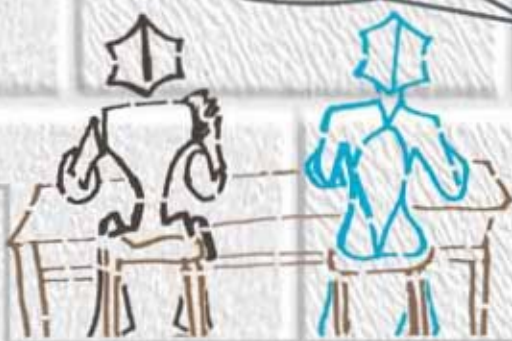


**UN DÍA DE LA SEMANA ACADÉMICA EN LA UNIVERSIDAD  
INSURGENTES PLANTEL XOLA EN EL AUDITORIO EN EL 2011.**



## 2 MESES Y MEDIO DESPUÉS.

ELIGIRÉ A DOS ALUMNOS PARA QUE DISEÑEN EL LOGOTIPO DE LA OCTAVA SEMANA ACADÉMICA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL.



USTEDES DOS VENGAN, SON LOS ELEGIDOS PARA DISEÑAR EL LOGOTIPO.

TIENEN QUE DISEÑAR EL LOGOTIPO DE LA OCTAVA SEMANA ACADÉMICA, NOMBRADA CREADORES DE IMAGEN, USTEDES ESCOJAN EL TEMA.



**PIXUS Y TOM TRATAN DE ELEGIR EL TEMA DE LA SEMANA ACADÉMICA.**





A LA MAÑANA SIGUIENTE



ES TARDÍSIMO,  
ESPERO LLEGAR



CHICOS

AQUÍ ESTÁN

TOME



MUY BIEN



NO TIENEN IDEA DE LO  
QUE ES EL STREET ART,  
DÍGANME QUE ES EL  
STREET ART

EL STREET ART  
ES LA INTERVENCIÓN  
DE UN LUGAR O SITIO  
PÚBLICO PARA  
TRANSFORMARLO.

TIENE UN MENSAJE  
DETERMINADO  
TAMBIÉN TIENE  
DIFERENTES MEDIOS  
DE EXPRESIÓN  
STIKERS, GRAFFITI,  
CHARACTERS,  
STENCILS ENTRE  
MUCHOS MÁS

HOY NO HABLASTE Y  
FUERON MENOS BOCETOS

APRENDÍ LA  
LECCIÓN

Y ¡POR QUÉ NO LO VEO  
EN SUS BOCETOS?  
HAGAN CINCO NUEVOS  
BOCETOS CADA QUIEN



**A LA MAÑANA  
SIGUIENTE**

MUY BIEN, AHORA SÍ TIENEN EL  
ESTILO DE STREET ART HASTA  
VECTORIZADOS Y CON PROPUESTAS  
DE COLOR



ESTE SERÁ EL LOGOTIPO DE  
LA OCTAVA SEMANA ACADÉMICA



MUY BIEN HECHO  
PIXUS Y TOM.



# COLABORADORES

**DISEÑO EDITORIAL:**

**SOFÍA BERENICE**

**MÁRQUEZ ALMANZA**



**DISEÑO DE LOGOTIPO  
JOSÉ DE JESÚS BARRÓN**

**DISEÑO DE PIXUS  
OMAR DAVILA ULLOA**



## Fuentes

Alejos, C., (2012). “Pinturas y Artistas”. [En Línea]. <http://www.pinturayartistas.com/los-7-contrastes-de-colores-de-johannes-itten/> [Accesado el día 13 de agosto del 2012].

Arieti, S., (1993). La Creatividad: La Síntesis Mágica. Nueva York, Fondo de Cultura Económica

Arnheim, R., (1994). Arte y percepción visual: psicología del ojo creador. Madrid, Alianza

Atlas Comics, (2013) “The top 100 artists of american comic books”. [En Línea]. <http://www.acomics.com/best1.htm>. [Accesado el día 5 de agosto de 2013].

Bartual, M., (2008) “Manuel Bartual hace muchas cosas”. [En Línea]. <http://manuelbartual.com/etiqueta/agenda/page/7/> [Accesado el día 27 de Noviembre del 2013].

Bisbal, M., (2011). “Pautas de análisis para los comics”. [En Línea]. [http://gumilla.org/biblioteca/bases/biblo/texto/COM19769\\_12-21.pdf](http://gumilla.org/biblioteca/bases/biblo/texto/COM19769_12-21.pdf) [Accesado el día 3 de julio del 2012].

Bou, L., (2007). Street Art: Characters. Santa Adrià de Besos, Instituto Monsa de Ediciones.

Bou, L., (2008). Street Art: Graffiti, Stencils, Stickers & Logos. Santa Adrià de Besos, Instituto Monsa de Ediciones.

Bou, L., (2007). Street Art: Stickers. Santa Adrià de Besos, Instituto Monsa de Ediciones.

Cowan, F., (2006). Dibujar y pintar mundos de fantasía. Estados Unidos, Taschen

Delpueyo, C.,(2010). “Fotògrafs per la pau” Diseño editorial. [En Línea]. <http://cristinadelpueyo.wordpress.com/2010/07/06/fotografos-per-la-pau-diseno-editorial/>[Accesado el día 27 de Noviembre del 2013].

Del val, J., (1994). El desarrollo humano. España, Siglo XXI editores.

Dondis, A., (1990). Sintaxis de la imagen.México, Gustavo Gili.

García, C., (1983). Los comincs: dibujar con las imágenes y la palabra. Barcelona, Humanitas.

Ginger, A. y Ginger, S., (1993). El manual moderno. México, RBA.

Gordon, M.,(1994). Tipografía decorativa. Barcelona, Gustavo Gili

Guillaume, P.,(1984). La psychologie de la forme. Buenos aires, Psique.

Héller, E., (2004). Psicología del color. Barcelona, Gustavo Gili.

Itten, J., (2002).El arte del color. Barcelona, Noriega-limusa.

Linares, M., (2005). El guión elementos formatos y estructuras. España, Addison-Wesley Iberoa,

Lacourt, J.,(2011). “Los globos de diálogo y sus técnicas “. [En Línea]. <http://www.f3comics.com/?p=933>[Accesado el día 27 de Noviembre del 2013].

Morales, A., (1991). La imagen comunicación funcional.México, Trillas.

Ocampo, E., (2013). Comunicación grafica. [En Línea]. <http://culturavisualylaboratoriodelaimagen.blogspot.mx/2013/05/cuales-son-las-leyes-de-gestalt.html>[Accesado el día 27 de Noviembre del 2013].

Patmore, C., (2006).Diseño de personajes. Barcelona, Norma editorial.

Perls, F., (2006). Terapia Gestalt, teoria y practica. Colombia, Árbol editorial.

Rodriguez, J., (2003). “Las 13reglas de la composición fotográfica”. [En Línea]. <http://www.dzoom.org.es/> [Accesado el día 3 de julio del 2012].

Rodriguez, M., (2006). Manual de creatividad. México, Trillas.

Saénz, R. (2006). Arte y técnica de la animación. Buenos Aires, Ediciones De la Flor.

Tim, D., (2008). “Diario de Valoche”. [En Línea]. <http://s196343305.websitehome.co.uk/2008/02/26/tim-daniel-storyboard/> [Accesado el día 27 de Noviembre del 2013].

Todo Grafico, (2013). “Diseño Grafico Audiovisual para todos” [En Línea]. <http://todografico.wikispaces.com/El+storyboard> [Accesado el día 27 de Noviembre del 2013].

UNAM, (2006). Guía de carreras UNAM. México, UNAM

Villarrubia, P.,(2012) “Como dibujar cómics” [En Línea]. [http://acuarelasypuntos.blogspot.mx/2012/02/como-dibujar-comics\\_02.html](http://acuarelasypuntos.blogspot.mx/2012/02/como-dibujar-comics_02.html) [Accesado el día 27 de Noviembre del 2013].

Wells, P. (2007). Fundamentos de la animación. Barcelona, Parramon.

Will, E., (1998). La narración gráfica. Barcelona, Norma.