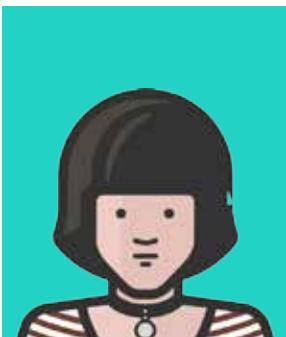
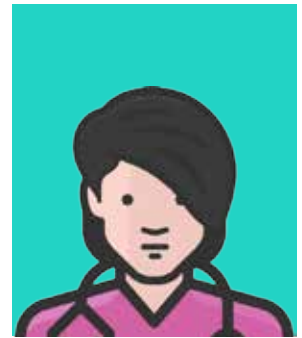
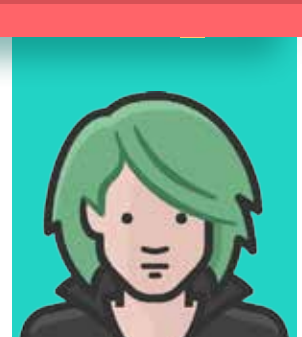
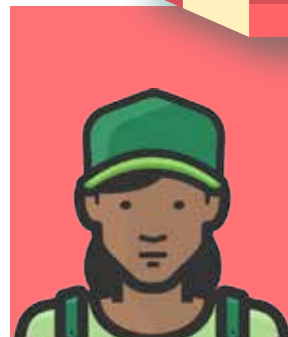
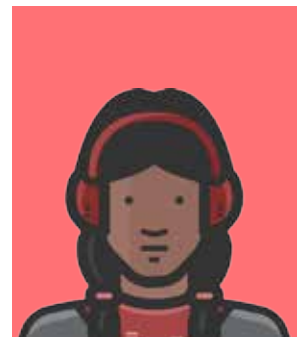


COMÉ ELABORAR
CÓMICS
 CON PERSPECTIVA DE
GENERO



ILUSTRANDO LA REALIDAD DE LA
 POBLACIÓN REFUGIADA DE PALESTINA



Diseño gráfico: Canizales
 Textos: Canizales y UNRWA España.
 Edición: UNRWA España.
 ISBN: 978-84-09-05869-3
 Depósito Legal: M-33402-2018

Palma, octubre de 2018
 UNRWA Illes Balears / Agencia de las Naciones Unidas para la población refugiada de Palestina.
 www.unrwa.es

<http://www.unrwa.es/escuelasporlapaz/retratos-illes-balears>

Esta publicación ha sido realizada para UNRWA Illes Balears en el marco del proyecto "Gaza-Amal II; Acercando los Derechos Humanos y la Igualdad de Género a la ciudadanía balear a través de historias de mujeres refugiadas de Palestina", con el apoyo financiero de la Conselleria de Servicios Sociales y Cooperación del Govern de les Illes Balears.

El análisis y opiniones expresadas en esta publicación por parte de las autoras y autores de los diferentes capítulos no reflejan necesariamente la posición de UNRWA Illes Balears y del Govern de les Illes Balears.

Sus fines son educativos. Ejemplar gratuito. Queda prohibida su comercialización.

Contenidos publicados bajo licencia CC by-SA: Creative Commons.
 Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



Indice

¿Quiénes somos?	3
¿Por qué una guía de Cómic? ¿Para quién?	3
Cómic y perspectiva de género	4
Cómo utilizar esta Guía	6
Cómo usar las plantillas	6
Paso 1. Creación de la idea base	8
Personajes	9
Situación humanitaria en el territorio Palestino ocupado (tPo) desde un Enfoque de Género	10
Situaciones reales de mujeres palestinas en territorio Palestino ocupado	14
Paso 2. Sinopsis	16
El montaje	17
Paso 3. Guion	18
Lenguaje literario en el cómic	19
Paso 4. Diseño de personajes y escenarios	20
Grados de iconicidad	22
Paso 5. Storyboard y composición	24
Viñetas	24
Planos	25
Paso 6. Dibujo	28
Opciones avanzadas	30
Paso 7. Compartir online	32
Plantillas	33

¿Quiénes somos?

La Agencia de Naciones Unidas para la población refugiada de Palestina (UNRWA) fue establecida por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1949 con el mandato de proporcionar asistencia y protección a la población refugiada de Palestina, más de 5,3 millones de personas a día de hoy.

La misión de UNRWA es ayudar y proteger a la población refugiada de Palestina en Jordania, Líbano, Siria, Cisjordania y la franja de Gaza, en espera de una solución justa a su difícil situación. La Agencia trabaja en salud, educación, protección, servicios sociales, infraestructura y mejora de los campamentos, microfinanzas, ayuda humanitaria y de emergencia, tanto en tiempos de conflicto como de relativa calma. Para ello, la Agencia gestiona más de 900 instalaciones, en las que trabajan más de 30.000 personas, un 99% de las cuales tiene estatus de refugiadas de Palestina. UNRWA se financia casi en su totalidad por contribuciones voluntarias de los Estados miembros.

UNRWA España y, por ende, su Delegación en Illes Balears nace en el año 2005 con dos objetivos fundamentales: dar a conocer a la sociedad la realidad de la población refugiada de Palestina y difundir la labor humanitaria que UNRWA realiza desde hace más de 65 años. Además, trabaja para que entidades españolas y baleares públicas y privadas apoyen el mantenimiento de los servicios a la población refugiada de Palestina a través de UNRWA. Para ello, trabaja en Acción Humanitaria, Desarrollo y Educación para la Ciudadanía Global en les Illes Balears desde los Derechos Humanos, el Derecho Internacional Humanitario, la Cultura de Paz y la Igualdad de Género.



¿Por qué una guía de cómic? ¿PARA QUIÉNES?

El principal objetivo de esta Guía es orientar la creación de cómics de índole social como herramienta de sensibilización sobre los derechos humanos y la igualdad de género desde la situación humanitaria de la población refugiada de Palestina. Para hacerla muy didáctica y de fácil uso, se estructura en diferentes Pasos de entre las muchas posibilidades que existen en el mundo creativo, añadiendo en cada Paso alternativas e información complementaria.

Nos interesa entender muy bien estas dos ideas juntas: qué significa cómic y concentrarnos en qué es el cómic social.

Como medio de comunicación masivo que permite alcanzar a un número elevado de población, el cómic es un medio muy estudiado en las últimas décadas, tiene muchas definiciones. La premisa de la que parte esta Guía considera el cómic como un producto cultural de un determinado contexto socioeconómico, que contiene imágenes figurativas y texto en una composición unificada que transmite un mensaje, con el objetivo de producir una reacción estética o de otra índole en las personas lectoras.

Social es un término derivado de la palabra sociedad, compuesta de individuos que pertenecen al mismo tiempo — espacio y que, por lo tanto, interactúan

en una comunidad. Cuando hablamos de social, nos estamos refiriendo a un plano que trasciende el individual para concentrarse en el de la convivencia, la interacción y la comunidad.

Por lo tanto, con la expresión cómic social estamos hablando del cómic en el que:

- Existe una intención de retratar ciertos hechos que se desarrollan en un lugar geográfico y momento histórico específico, es decir una sociedad concreta;
- El tratamiento del tema suele tener una orientación de incidencia/visibilidad de hechos que suelen pasarse por alto o desapercibidos, y de difusión por ser un medio masivo de comunicación;
- Se busca sensibilizar sobre los hechos que se presentan para generar en quien lo lee una respuesta activa como ciudadanía que contribuya a, de alguna manera, impedir que sigan dándose injusticias en nuestro planeta.

Aunque crearemos proyectos de cómic social, nos conviene conocer un poco más sobre otros géneros ya que todos se nutren entre sí.

Otros géneros del cómic

Los géneros en el cómic se refieren, por un lado, al tratamiento y tipo de tema (tipología de personajes, situaciones frecuentes, etc.) y, por otro, a los aspectos formales (estilo gráfico, tono emocional, etc.). Los géneros también sirven a la industria del cómic para clasificar el producto y facilitar su llegada al público objetivo.

Cómic de aventuras:

historias de acción protagonizadas por personajes aventureros como Spirou o Natacha.

Cómic bélico: situaciones en ambiente de guerra donde predomina el enfrentamiento militar.

Cómic de ciencia-

ficción: narración situada en entornos imaginativos basados en especulación científica; se incluyen historias con personajes como extraterrestres, robots y superhéroes; ejemplos destacados son Flash Gordon, Mazinger Z, Lady Shiva y Wonder Woman.

Cómic fantástico: Mezcla del mundo real con elementos sobrenaturales que puede incluir magia o elementos surrealistas. El pequeño Nemo en el país de los sueños y doctor extraño son ejemplos a destacar.

Cómic de humor: Incluye chistes o bromas y sus personajes suelen ser caricaturizados, importante presencia de animales antropomorfos. Sobresalen: la pequeña Lulú, Astérix y Mortadelo y Filemón.

Cómic policíaco: historias enfocadas en la actividad criminal y su investigación. Con policías, detectives, espías, etc.

Cómic romántico: El romance es protagonista. Los personajes suelen ser estilizados.

Cómic de terror: Orientado a producir miedo y/o repugnancia; con monstruos o fantasmas en ambientes desolados y oscuros. Destaca cuentos de la cripta.

Cabe señalar que el **"cómic femenino"** no es una categoría narrativa. Las mujeres autoras dominan sin restricciones imputables a su sexo en cualquier género narrativo del cómic. En 2016, el Colectivo de Autoras de Cómic contra el Sexismo (Collectif des Créatrices de Bande Dessinée contre le Sexisme) dio a conocer una carta abierta firmada por más de 200 autoras, para denunciar aspectos del sexismo en la industria literaria, proponiendo métodos para combatirlo*.

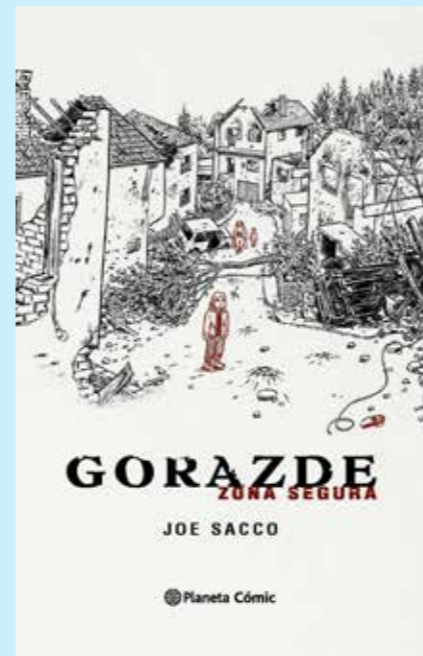
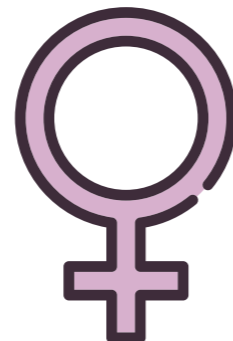
* Ver Carta de Autoras del Cómic contra el Sexismo (2016) en: <http://bdegalite.org/english/carta-de-autoras/>

Aunque el cómic social puede permitirnos trabajar para sensibilizar sobre cualquier temática de actualidad y situación en contextos reales, en nuestro caso nos enfocamos en promoción y defensa de los Derechos Humanos, desde la situación humanitaria de la población refugiada de Palestina en el territorio Palestino ocupado. Por tanto, las historias que vayamos a desarrollar deberán centrarse en fomentar diferentes valores que ayuden a escapar de prejuicios y estereotipos de género, y muestren una imagen de la mujer empoderada.

Cómic y perspectiva de género

Incluir la perspectiva de género en un determinado documento lleva consigo tener en cuenta que en cada uno de sus apartados y contenidos se deben introducir y reflejar diferentes procesos, pautas e indicaciones, tanto de manera transversal como explícita, que contribuyan a avanzar en el logro de una igualdad real y duradera entre mujeres y hombres. Sin embargo, esta perspectiva no siempre ha estado presente en el cómic y en las diferentes historias que éste ha recogido. Muestra de ello es que a lo largo del tiempo, los autores, mayoritariamente masculinos, han presentado a los personajes femeninos de una manera muy estereotipada, con poco protagonismo y peso en las historias, enmarcándolos en papeles y contextos que reproducían roles de género socialmente asignados. En las últimas décadas esta tendencia ha ido cambiando, y han ido tomando visibilidad más y

más autoras y creadoras, las cuales han contribuido a crear una visión más realista del papel de la mujer en el mundo, rechazando cualquier tipo de estereotipación basada en el género, tanto a la hora de dibujar y diseñar los personajes, como a la de crear y componer las historias y diálogos.



Copyright © 2015 Editorial Planeta, S.A.
Copyright © 2000 Joe Sacco. All Rights reserved.
Originally published in the U.S. by Fantagraphics Books.

Gaza Amal. Ejemplo de cómic al que se orienta esta Guía

Gaza-Amal. Historietas de mujeres valientes en la franja de Gaza, realizado por Susanna Martín en 2016 para UNRWA en Euskadi, cuya versión bilingüe castellano-catalán fue realizada en 2017 gracias al apoyo financiero del Govern de les Illes Balears, recoge distintas situaciones cotidianas con las que deben lidiar las mujeres refugiadas de Palestina en la franja de Gaza a través de la vida de las 4 protagonistas de estas historias. La ocupación, el bloqueo, la sociedad patriarcal del contexto en el que estas mujeres viven, así como su determinación, dignidad, procesos de empoderamiento, resiliencia y actoría quedan reflejados en estas historias. Más información en www.unrwa.es/retratos-illesbalears.

Otros ejemplos destacados de cómic social

Joe Sacco. Autor e ilustrador con residencia en Estados Unidos, originario de Malta. Notas al pie de Gaza y Gorazde: zona protegida, son dos de sus obras más conocidas. Sacco utiliza dibujo expresivo y con gran detalle en blanco y negro para acercarnos a la vida de las personas en lugares como Palestina e Irak.

Guy Delisle. Autor e ilustrador canadiense. En los últimos años se ha dedicado a recorrer el mundo y narrar con su estilo desenfadado la situación que se encuentra en cada lugar. Los títulos de sus obras son bastante claros: Crónicas de Jerusalén, premiado en el salón del cómic de Angulema, Crónicas birmanas, Pyongyang y Shenzhen.

Marjane Satrapi. Autora e ilustradora franco iraní. Creadora de una de las novelas gráficas sociales más conocidas: Persépolis, en ella narra su autobiografía desde su infancia dentro del régimen fundamentalista islámico hasta su estancia en Europa.

Sarah Glidden. Autora e ilustradora americana. En su libro Oscuridades Programadas nos retrata la vida de los refugiados en zonas como Turquía, Siria e Irak, a la vez que realiza una crítica reflexión sobre el periodismo.

Brigitte Findakly. Nacida en Irak de padre iraquí y madre francesa. Brigitte es la colorista y esposa del famoso autor de cómics, Lewis Trondheim, con quien hace tándem para narrar sus primeros años en el Mosul de los años 60.

David Rubín. Autor e ilustrador español. De su prolífica producción, la obra que mayor se acerca al cómic social es la novela gráfica: Los Niños Sin Espejo, en la cual nos retrata sus experiencias con los niños de Burundi.

Maximilien Le Roy. Autor e ilustrador francés. En su novela gráfica Saltar el muro plasma sus impresiones sobre Palestina a través de la biografía de un adolescente del lugar. En sus elaboradas viñetas puede sentirse la frustración y la rabia a la vez que la esperanza.

Julie Maroh. Autora e ilustradora francesa. Una de las más famosas artistas de cómic actual, creadora de obras como El azul es un color cálido, llevada al cine, en la que retrata la vida de dos jóvenes lesbianas. Perteneció al Colectivo de Autoras de Cómic contra el Sexismo.

Will Eisner. Autor e ilustrador americano fallecido en 2005, creador de uno de los grandes iconos del cómic, el personaje The Spirit. Su aportación al noveno arte es muy importante ya que gracias a su libro Contrato Con Dios, 1978, el cómic pasó de ser un entretenimiento de baja calidad y barato para niños y gente poco educada, a convertirse en novela gráfica con temáticas más maduras, profundas y dirigidas a un público más adulto.

Cómo utilizar esta Guía

Este libro es una guía paso a paso para la creación de cómic social. Cada paso se dedica a una fase específica del proceso creativo e incluye explicaciones adicionales, ejercicios, ejemplos y preguntas para hacer una evaluación progresiva del cómic que estamos creando.

Indicación de paso
Cada nuevo paso está indicado por una pastilla de color, un icono y un título.

Introducción
Los comentarios introductorios presentan las definiciones básicas que se desarrollan en este paso.

Textos explicativos
Definiciones y explicaciones de los puntos clave. Incluyen subtemas.

Conceptos
Los conceptos importantes de cada paso se explican de manera destacada.

Cajas de información técnica
Recuadros de fondo naranja que incluyen clasificaciones, ejemplos, etc.

Caja de ejercicio
Objetivos a cumplir en la realización de este paso del proceso creativo.

Cuadros de comprobación
Apartado con preguntas para comprobar si nuestros ejercicios cumplen las expectativas.

Cómo usar las plantillas

Esta guía práctica incluye plantillas para imprimir o fotocopiar. Las plantillas se encuentran al final del libro. Si la guía se utiliza en un taller se pueden fotocopiar tantas plantillas como se necesite por estudiante.

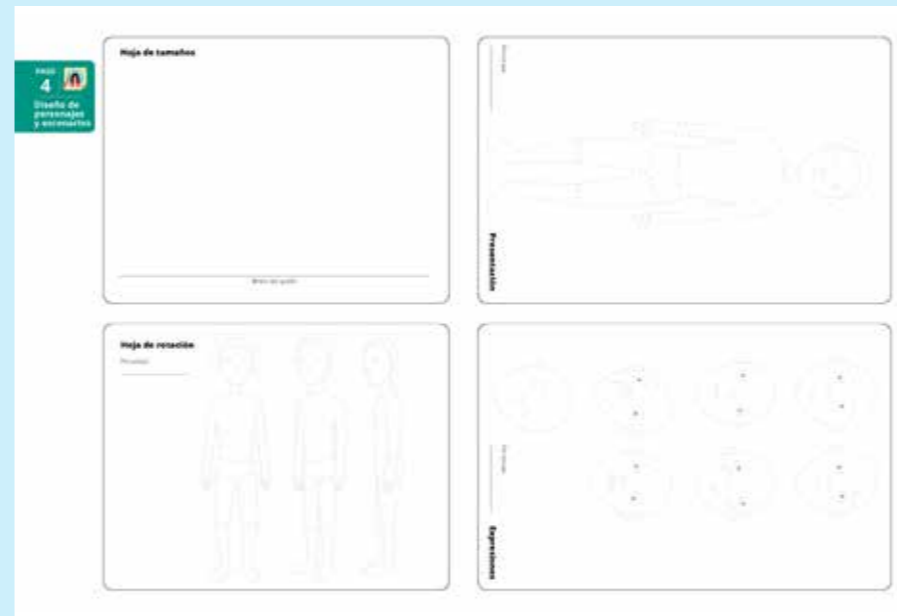
Paso 1 (una fotocopia por estudiante)
Escribir aquí el mensaje queremos comunicar con nuestra historia.
Completar una fila de esta tabla por cada personaje consignando los detalles esenciales.

Paso 2 (una fotocopia por estudiante)
Escribir la sinopsis en sus tres partes: introducción, desarrollo y desenlace.

Paso 3 (tres fotocopias por estudiante, aunque si hace falta se pueden añadir más)
Escribir el número de viñeta, el tipo de plano, la descripción de lo que ocurre en esa viñeta y los diálogos, si los hay.

Paso 4 (la cantidad de fotocopias a entregar al estudiante, dependerá de cuántos personajes principales tiene la historia)
Las plantillas traen figuras pre dibujadas para usar como base en la creación de los personajes.

- Hoja de presentación**
En esta hoja se dibuja al personaje de frente y se le da color.
- Hoja de expresiones**
Aquí se dibujan las expresiones faciales que el personaje utilizará en la historia. No hace falta darle color.
- Hoja de rotación**
Aquí se dibuja al personaje en posiciones frontal, ¾ y perfil. No hace falta darle color.
- Hoja de tamaños**
Aquí se dibujan a los personajes principales sobre una línea de horizonte para ver su estatura de manera comparativa.



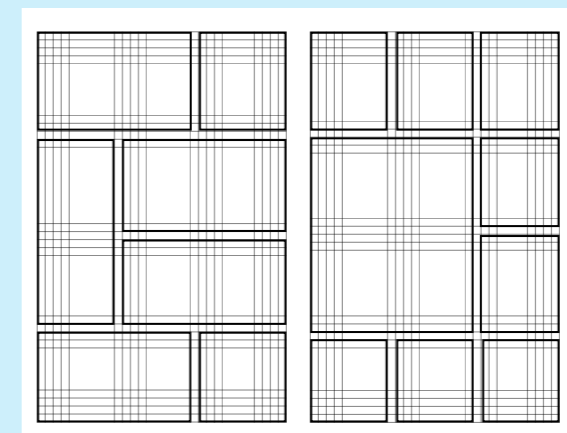
Adaptando las proporciones se puede dibujar cualquier tipo de personaje sin importar su género, volumen, origen étnico, etc.

Para dibujar niños hay que reducir la altura del cuerpo manteniendo el tamaño de la cabeza igual.

Paso 5 (tres fotocopias por estudiante)
Esta plantilla viene pre dibujada con varias líneas para que el estudiante decida el tamaño y cantidad de viñetas y la composición de página. Una vez que marque las viñetas, dibuja formas básicas para indicar personajes, objetos, bocadillos y fondos en cada viñeta.



Paso 6 (tres fotocopias por estudiante)
Utilizamos la misma plantilla que en el paso anterior pero en este caso ya realizamos aquí el dibujo definitivo con la técnica que se vaya a utilizar. Este paso también se puede realizar sobre papel en blanco si hay facilidad para calcar desde la plantilla que hemos utilizado en el paso 5. También hay la opción de que en esta última fase se utilice papel de mejor calidad en función de la resistencia que se requiera según los materiales que utilicemos.



La plantilla facilita hacer variadas composiciones de página





PASO 1



Creación de la idea base

El primer paso consiste en tener una idea de la cual podemos partir. Dicha idea debe responder a las preguntas:

1. ¿Cuál es el mensaje a comunicar?

El mensaje es una idea sencilla que resume lo que queremos decir. A la hora de pensar en el mensaje que queremos transmitir, tenemos que asegurarnos de que la idea que tengamos se aleje de estereotipos de género y contribuya a difundir un mensaje de respeto y que promueva la Igualdad de Género y los Derechos Humanos. Por ejemplo, el mensaje que transmite la protagonista del cómic "Gaza-Amal" sería: A pesar de las limitaciones, una chica joven refugiada de Palestina, lucha por dedicarse al periodismo.

2. ¿Cuál es el formato que mejor se acomoda a ese mensaje a comunicar?

El formato que se plantea en esta Guía es la de un cómic de tres páginas utilizando las plantillas que hay al final del libro para tal fin.

3. ¿Con qué recursos cuento para llevarlo a cabo?

Con cuánto tiempo se cuenta, que materiales tenemos (lápiz, libretas....?), etc.

Una vez respondidas estas preguntas sabremos cuál será la extensión aproximada de nuestro trabajo y, dependiendo de esto, nuestra historia será más o menos compleja.

En cualquier caso, tenemos que partir de un personaje principal que tiene un objetivo que quiere alcanzar, pero que encuentra dificultades y obstáculos para conseguirlo.

En la mayoría de los casos, el personaje suele conseguir lo que busca, o encuentra algo que no se esperaba que puede ser incluso mejor que lo que quería conseguir. Cuando estamos

retratando situaciones reales, es posible que lo que queramos reflejar es la frustración de no poder alcanzar dichas metas. Es importante cómo mostramos a los personajes ya que deben ser presentados de manera respetuosa y ser capaces de solucionar las situaciones activamente. Es clave que incluyamos mujeres y niñas, no solamente hombres y niños, y que estos personajes se representen de manera igualitaria en situaciones y roles activos, tomando decisiones y participando en la historia.

Personajes

En un cómic hace falta tener personajes ya que a través de estos y sus acciones es que se desarrolla la historia. Los personajes narrativos tienen muchos tipos de clasificaciones. En el cómic social suelen predominar personajes de tipo realista, es decir, que cuentan con unas características como las de las personas del mundo real: una edad concreta, aspecto físico particular, ciertas condiciones personales,

etc. Los personajes fantásticos son los que pertenecen al mundo de la magia, de la fantasía o que tienen superpoderes; no suelen estar presentes en historias de carácter social aunque pueden ser un recurso interesante. También hay un tipo de personaje llamado alegórico, que representan valores abstractos, por ejemplo la avaricia, la pereza, etc. Más frecuente en fábulas y cuentos infantiles.



Los personajes pueden clasificarse según:

Personalidad:

Unidimensionales o personajes tipo:

Personajes poco profundos que de manera estereotipada representan ciertos rasgos únicos: por ejemplo el / la bromista. También se les denomina personajes planos ya que no se transforman o evolucionan durante la historia. Visualmente suelen llevar detalles que ayudan a identificarlos, por ejemplo el científico o la científica loco/a suele llevar algunos objetos de laboratorio consigo.

Multidimensionales:

Personajes que tienen varias capas de significado (psicología, circunstancias, emociones, limitaciones, etc.) que afectan su manera de pensar y su comportamiento. Se conocen también como personajes redondos ya que son más complejos y como resultado de los sucesos narrativos evolucionan. En su representación visual hay que tener especial cuidado ya que cada elemento añade significado: por ejemplo los rasgos faciales e indumentaria pueden hacer alusión al origen étnico, el

estilo del cabello puede hablarnos de la personalidad, los accesorios quizás sugieran un determinado nivel socioeconómico, etc.

Participación:

Principales: Son los personajes que participan más en la historia y los que vemos con más frecuencia en las viñetas. Son protagonistas si son a los o las que seguimos durante la historia, o antagonistas cuando se oponen a los objetivos del protagonista. Es importante que haya diversidad de protagonistas

en las historias que creamos: mujeres, niñas, niños, hombres, ancianos, ancianas...Y no dejar que los personajes femeninos estén relegados a los personajes secundarios, ni que éstos repitan y perpetúen estereotipos de género. **Secundarios:** Aparecen con menos frecuencia. **Incidentales:** Figuran solamente en un momento muy particular, por ejemplo cuando un personaje se registra en un hotel, podría ser el personaje que le atiende.

Formatos de cómic



Tira: Formato horizontal compuesto por una secuencia de viñetas en una sola fila. Compuesta de dos o tres viñetas, su origen está relacionado con la prensa escrita. Algunos de los ejemplos más conocidos son las series de personajes como Mafalda. Muchas veces utiliza el humor crítico.



Cómic de 1 página:

Secuencia de viñetas en varias filas y columnas en una página. Los domingos las tiras se ampliaban a una o media página y se publicaban en color. Muchos eran auto-conclusivos aunque algunas continuaban. Pequeño Nemo aprovecha muy bien este formato.



Cómic de varias páginas:

Según la cantidad de páginas será revista o libro. La revista de cómics se popularizó en Estados Unidos principalmente con superhéroes. Hoy el libro de cómics tiene su mayor expresión en la novela gráfica, como los superventas Maus y Persépolis.



Cómic digital:

Tradicionalmente en papel, hoy en día el cómic también circula en los formatos antes mencionados, sobre soportes digitales (ordenador, móviles, tablets); incluso algunas de estas obras pueden incluir pequeñas animaciones.

Comprobemos si nuestros personajes están empoderados y libres de estereotipos

¿Su apariencia está alejada de estereotipos?

Es importante presentar personajes con anatomías distintas, maneras de vestir no estereotipadas ni discriminatorias, no cosificar el cuerpo de las mujeres, etc.

¿Luchan por conseguir lo que quieren?
¿Cuestionan sus circunstancias?
¿Buscan recursos para conseguir soluciones?
¿Actúan de manera justa y solidaria con el conjunto de la humanidad?
¿Tienen diversas emociones?

Es importante tener presente la diversidad de emociones en nuestros personajes: figuras masculinas sensibles, empáticas, y con emociones tradicionalmente ligadas a las mujeres; mujeres fuertes, con voz propia, empoderadas, que tomen la iniciativa...

¿Piensan y actúan libres de prejuicios?
Debemos prestar especial atención al hecho de escapar de prejuicios relacionados con la diversidad sexual y de género, escapar del etnocentrismo, etc.





Al estar centrada esta Guía en la creación de cómic con contenido social, en particular sobre Igualdad de Género y Derechos Humanos tomando como estudio de caso la situación de la población refugiada de Palestina, y estar enfocada principalmente en las historias de mujeres y niñas en el territorio Palestino ocupado (tPo), a continuación se expondrá de manera esquemática algunas situaciones reales de esta población en el tPo. Nuestra idea narrativa puede ser directamente el desarrollo de alguna de las historias que aquí se presentan o también puede ser una creación libre que se base en estas u otras historias que sirvan para promover la igualdad de género y los derechos humanos de otras realidades locales, incluso de la propia. La información se presenta de manera esquemática para facilitar enfocarnos en los diferentes aspectos a tener en cuenta para la creación de un personaje sólido. La plantilla de personajes al final de esta Guía nos ayudará a crear personajes creíbles y alejados de estereotipos ya que tendremos que completar casillas que se refieren a su familia, a sus estudios, a sus objetivos, etc.

Situación humanitaria en el territorio Palestino ocupado (tPo) desde un Enfoque de Género

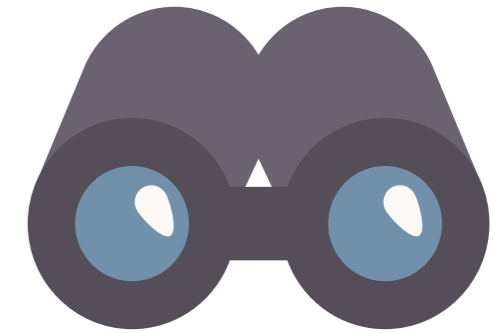


70 años después de la primera guerra árabe - israelí en 1948 y de que 720.000 palestinos y palestinas tuvieran que abandonar sus hogares convirtiéndose en refugiados (en torno a 5.4 millones de personas a día de hoy), tras 50 años de ocupación militar israelí de este territorio y más de 10 del bloqueo de la franja de Gaza, el futuro del territorio Palestino ocupado no presenta un escenario muy optimista. Las **políticas y prácticas israelíes asociadas al conflicto, la ocupación y el bloqueo** están provocando una **vulneración sistemática de los derechos humanos de la población palestina** en general y de la **población refugiada de Palestina** en particular, viviendo en una prolongada crisis humanitaria y de protección.



Estas políticas fragmentan el territorio y minan cualquier iniciativa de paz y estabilidad en la región, destruyendo el tejido social y económico del tPo. Por otro lado, **afectan de manera distinta a hombres y a mujeres, a niños y a niñas**, ya que tiene unas dimensiones de género muy específicas.

En el tPo viven 4,9 millones de personas de las cuales, aproximadamente el 50% son mujeres. En Cisjordania, bajo un régimen de ocupación militar, viven 2,9¹ millones de personas, mientras que en la franja de Gaza, sometida a un bloqueo a la entrada y salida de bienes y personas desde 2007, e igualmente bajo una ocupación militar, viven 1,94 millones. En torno al 30% de la población tiene entre 15 y 29 años. Una de cada 5 personas se casa con menos de 18 años². La población refugiada registrada asciende a 2,2 millones de personas, conformando el 33% de la población de Cisjordania y el 72% de la población de la franja de Gaza. **Por su condición de refugiada, esta población es una de las más vulnerables al conflicto.**



Se estima que el 27% de los hogares palestinos (1,6 millones de personas) padecen inseguridad alimentaria (el 40% de los hogares en Gaza, el 13% de los de Cisjordania, 42% de los que viven en campos de refugiados y 36% de los encabezados por mujeres) debido a los altos niveles de desempleo ante la falta de oportunidades económicas, los bajos ingresos familiares y el precio elevado de productos básicos como el agua. El 26% de la población en el tPo vive en absoluta pobreza (menos de 3,5 \$/día). Más de 2,5 millones de personas (la mitad de ellas refugiadas) dependen de la ayuda humanitaria. Todo ello es resultado del conflicto y las políticas de la ocupación y el bloqueo que establecen restricciones a la movilidad de bienes y personas, desplazamientos forzados, demoliciones de viviendas y de medios de vida, entre otros³.

El desempleo alcanza el 17,7 % en Cisjordania y del 44% en la franja de Gaza. Esta tasa es particularmente alta entre las mujeres, a pesar de su alto nivel educativo. Las que trabajan lo hacen muchas veces en trabajos temporales y de baja cualificación o empleos informales en condiciones de mayor precariedad⁴. La tasa de participación de las mujeres palestinas en la fuerza laboral es del 19%, muy baja comparada con la tasa de hombres (71.2%). La desigualdad entre hombres y mujeres también se refleja en la brecha salarial, así como en los puestos directivos, donde las mujeres directoras representan un 11,3% frente al 88,7% de los hombres⁵.

¹ Humanitarian needs overview 2018. Occupied Palestinian territories. OCHA tPo, diciembre de 2017.

² 2018: Humanitarian Needs Overview, OCHA tPo, diciembre 2017.

³ OCHA tPo.

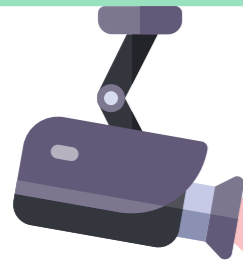
⁴ 2018: Humanitarian Needs Overview, OCHA tPo, diciembre 2017.

⁵ Press release on the occasion of Women's International Day 2018. PCBS.



El sistema educativo palestino opera en un entorno caracterizado por la inestabilidad permanente y la violencia derivada del conflicto. No obstante, se ha alcanzado la paridad en la escuela primaria, mientras que la tasa de matriculación de las mujeres en las escuelas secundarias es superior a la de los hombres⁶. Medio millón de niñas y niños requiere asistencia humanitaria para acceder a las escuelas en un ambiente seguro.

Las limitaciones físicas y administrativas a la movilidad (el Muro) o los controles militares hacen que la población tome rutas entre 2 y 5 veces más largas para acceder a servicios educativos, sanitarios y sociales. A los cortes de electricidad, la falta de medicamentos y la dificultad para introducir equipos sanitarios que traten enfermedades como el cáncer hay que sumarle la destrucción de infraestructuras sanitarias durante las ofensivas militares, todo ello fruto de la ocupación y el bloqueo de la Franja de Gaza.



El trauma psicológico por la violencia, la pobreza y la degradación del medio ambiente tiene un impacto negativo en la salud física y mental de la población. Más del 95% del acuífero que suministra a la franja de Gaza está contaminado y no cumple los estándares internacionales para el consumo humano. Para el 2020, se prevé que el daño del acuífero de Gaza será irreversible⁷. La falta de un sistema de saneamiento adecuado hace que 95 millones de litros de aguas residuales sin tratar o parcialmente tratadas se viertan al Mediterráneo en las costas de la franja de Gaza cada día. El 40% de los hogares de Gaza recibe agua corriente unas 5-8 horas cada dos días y un 28% población no tiene conexión a aguas residuales. La falta de mantenimiento de los baños de los centros educativos, por debajo de los estándares internacionales, hace que el 47% de la población estudiantil de Gaza se abstenga de utilizar estas instalaciones, lo cual afecta en gran medida a las alumnas.

Las amenazas a la seguridad, las violaciones de derechos humanos y las necesidades de protección son constantes. Más de 265.000 niñas y niños necesitan apoyo psicosocial, y 294.000 mujeres requieren servicios de atención a la violencia de género (datos OCHA).

⁶ Ibidem.

⁷ Gaza in 2020, a Liveable Place? UNRWA, agosto 2012.

A pesar de que la división tradicional de roles relega a las mujeres al espacio doméstico y a los hombres al trabajo asalariado fuera del hogar, el alto número de hombres heridos o en prisión ha llevado a que las mujeres palestinas tengan un papel mucho más relevante en el cuidado y el sustento familiar, la provisión de agua y comida, y el acceso a la educación de sus hijos e hijas. Cada vez, más hogares están encabezados por mujeres, el 10,6% de media en el tPo según datos de 2017⁸.

Tras la ofensiva militar israelí de 2014 en la Franja de Gaza, las mujeres y las niñas han asumido más responsabilidades, sintiéndose muchas veces sobrepasadas por la situación, estresadas o deprimidas por las pérdidas repentinas o por ese aumento de responsabilidades. A veces se convierten en cabezas de familia, manteniendo a sus hijos e hijas económica y emocionalmente. Esta labor, relacionada con el cuidado y la sostenibilidad de la vida, habitualmente invisibilizada, permite a las comunidades mantenerse y afrontar los impactos de la ocupación y bloqueo israelíes. A su vez, este cambio de roles produce o aumenta la depresión, el estrés y el des-empoderamiento de los hombres por su incapacidad de proveer a la familia de las necesidades más básicas, según les ha enseñado la sociedad patriarcal en la que viven, lo cual lleva muchas veces a la violencia de género.



Ante este escenario, es muy importante transmitir, en diferentes documentos pedagógicos e informativos, la resiliencia de mujeres y niñas en situaciones de conflictos y crisis humanitarias cronificadas para contrarrestar la narrativa dominante en los medios de comunicación, que habitualmente informan de rondas de violencia y de poblaciones viviendo situaciones extremas, en definitiva, de la agonía. Para hacerlo, hay que buscar ejemplos de empoderamiento, de estrategias individuales o colectivas de supervivencia y resiliencia, de luchas cotidianas, pero también de esa población bajo el conflicto en cualquier momento de la vida diaria, es decir, del momento en el que acuden a la escuela, graduarse en la universidad, entrenar en un deporte...

⁸ Press release on the occasion of Women's International Day 2018. PCBS.



El Comité español de la UNRWA publicó el cómic firmado por Susanna Martín, *Gaza Amal: historietas de mujeres valientes en la franja de Gaza*, en su versión en castellano y euskera (2016) y en su versión en catalán y castellano (2017). En este cómic se presentan las historias de Amal, Hura, Khadira y Hazeem, cuatro mujeres gazatíes, con el fin de desmontar los estereotipos culturales y de género que existen en relación a las mujeres palestinas.

*Su descarga gratuita puede realizarse a través de la web <http://www.unrwa.es/escuelasporlapaz/retratos-illes-balears>.



Situaciones reales de mujeres palestinas

en el territorio Palestino ocupado

Nombre	Edad	Contexto	Estudio o trabajo	Circunstancias especiales	Objetivos personales	Obstáculos	¿Resuelto?
Haneen Hanna	25	Es la mayor de 4 hermanos, 3 chicas que junto a la madre se encargaban de las tareas domésticas y 1 chico, el cual asegura que es todo más fácil al tener más libertad a la hora de salir con amigos, elegir estudios y trabajo... Actualmente, Haneen vive en Belén (Cisjordania) compartiendo piso con dos amigas. Ella tuvo la oportunidad de obtener el pasaporte estadounidense al marcharse su padre a trabajar allí, algo que le habría supuesto tener mejores expectativas laborales y económicas de futuro, pero rechazó esta oportunidad. Se siente orgullosa de su identidad palestina.	Licenciada de Hostelería. Estudia para ser guía turística y trabaja en un hotel como recepcionista. Habla francés e inglés y quiere comenzar a hablar hebreo	Vive fuera de la casa familiar, no quiere estar pidiendo permiso cada vez que tiene que salir a hacer algo.	Tener el título de guía turística. Quiere informar a jóvenes y niñas/os sobre Palestina y el conflicto palestino - israelí, como forma de mantener la memoria de su país.	No puede ir a Jerusalén sin permiso de las autoridades israelíes. Si eres mujer, todo el mundo mira con quién vas y qué haces. La mujer necesita permiso para todo.	Organiza actividades culturales y de ocio en grupos de jóvenes para fomentar el amor por Palestina. Trabaja por la igualdad a diario, intenta contribuir a cambiar las actitudes de su generación respecto a las oportunidades y capacidades de las mujeres.
E'itimad Mutawa	39	Es beduina y negra. Vive con sus padres, 2 hermanos y 3 hermanas en una zona rural en la franja de Gaza, bajo ocupación y además desde 2007 un bloqueo por tierra, mar y aire, que supone restricciones de movimiento a la entrada y salida de personas y mercancías, algo que tiene un fuerte impacto en la economía de esta zona del tPo y causa constantes cortes de electricidad. El 34% de las tierras de cultivo gazatíes están localizadas en una zona de acceso restringido, las personas que acceden pueden recibir disparos del ejército israelí. Los servicios sociales a los que tiene acceso son escasos ya que las infraestructuras como colegios, clínicas u hospitales suelen concentrarse en las zonas urbanas. El 80% de la población de la Franja recibe ayuda humanitaria.	Es una activista feminista que lleva 18 años dedicada a mejorar la situación de las mujeres rurales. Ahora es coordinadora de varias organizaciones palestinas que apoyan esta labor en la franja de Gaza.	Parte de la minoría de mujeres de 39 años en Gaza que no está casada. Su situación civil provoca rechazo y está mal vista.	Luchar por la igualdad de las mujeres, sobre todo las que viven en zonas rurales. Enseñar a las mujeres a defender sus propios derechos	Los propietarios no aceptan mujeres en sus campos. Ellas tampoco pueden vender nada sin la compañía de un hombre. La importancia del honor de las mujeres limita el movimiento de las mujeres y su acceso a puestos de trabajo fuera de sus hogares. La violencia contra las mujeres en la Franja.	Trabaja con grupos de mujeres u organizaciones de mujeres de base para abordar las restricciones y la carencia de servicios. Trabaja con la ONG palestina Unión General de Mujeres Palestinas para ofrecer servicios sociales a las mujeres.
Maysoun Qawasmi	49	Maysoun está casada y tiene 3 hijos. Estudió Literatura Árabe en Amán (Jordania) donde también obtuvo diplomas en áreas de Administración y Sanidad. Vive en Hebrón, ciudad donde existen muchos obstáculos a la movilidad dentro de la propia ciudad y con un asentamiento de colonos israelíes en la zona antigua, por lo que la presencia del ejército israelí y los niveles de violencia son elevados. Maysoun trabaja y forma parte de diferentes asociaciones, siempre abogando por la igualdad de género y los derechos de las mujeres. Lamenta que, aunque trabaje igual que su marido, se exige a las mujeres se les exija llegar a casa antes que su marido para tener preparada la comida y encargarse de sus hijos e hijas.	Directora de la agencia de noticias WAGS. Preside la Sociedad de la Mujer Activa (Woman Active Society) en Hebrón. Fundó un partido feminista que se presentó a las elecciones de 2006.	Su prioridad es la lucha por una igualdad real entre hombres y mujeres. Su marido le apoya en su trabajo y objetivos personales.	Presentarse a elecciones y ser presidenta de Palestina. O ser ministra, pero los partidos no permiten que te presentes si no lo deciden ellos.	Su posición laboral como directora no es bien vista entre muchos de sus empleados varones, quienes no creen que una mujer tenga que estar en un puesto de toma de decisiones. Hebrón es una ciudad conservadora, donde la violencia debido a la ocupación es una constante diaria.	Su partido logró presentarse a las elecciones de 2006, aunque no obtuvo escaño. Sigue trabajando en la participación política de las mujeres y la educación de niñas y niños en igualdad. En sus programas de radio aborda la igualdad de las mujeres.
Ihsan Rahhal	56	Ihsan vive junto a su marido, sus 2 hijas y un hijo en un pequeño piso, ubicado en el campamento de refugiadas/os de Dheisheh, hoy ubicado dentro del área urbana de Belén, en Cisjordania. Sin embargo, la situación dentro del campamento es muy diferente al del resto de la ciudad, el espacio físico es muy reducido, algo que provoca que las 15.000 personas que viven en este campamento desarrollen su día a día en un área superpoblada.	Estudió Literatura Inglesa. Es Directora de la Escuela Elemental de Niñas UNRWA en el campo de refugiados de Dheisheh.	Desde los 6 años tiene estatus de refugiada. También estudio en las escuelas de UNRWA.	Acabar con la discriminación contra las mujeres palestinas, romper estereotipos y roles asignados tradicionalmente según el sexo, y luchar por la activación de una ley que proteja a las mujeres frente a situaciones de violencia	Los hombres monopolizan gran parte de los trabajos cualificados. Las restricciones que supone el Muro construido por Israel en Cisjordania limitan su movimiento, lo que dificulta en gran medida su sueño de viajar por diferentes países y ciudades.	Ella, su marido y sus hijas e hijo participan en las tareas domésticas por igual. Sigue trabajando por una educación igualitaria y de calidad, en la educación está el futuro de su sociedad.



EJERCICIO 1 DEL PASO

Una oración, o mensaje a comunicar y una tabla con nuestro(s) personaje(s) principal(es).

PASO 2



Sinopsis

Cuando ya tenemos claro quién es nuestro personaje principal y el mensaje que comunicaremos, tenemos que ir al paso siguiente:

La sinopsis es un resumen de la historia: Se detalla quiénes son los personajes principales, en qué lugares ocurren las acciones, las situaciones que se presentan y la manera en que se resuelven. Este paso es muy importante porque aquí se ordenan las ideas y las historias se desarrollan. La extensión de la sinopsis en nuestro caso será de una página, sin detalles adicionales o largas descripciones, sencillamente se empieza con un planteamiento de quiénes son los personajes principales, cuándo y dónde comienza la historia, y a continuación la secuencia de eventos principales hasta llegar al final. La sinopsis también permite que se puedan corregir o mejorar ciertos apartados de la narración antes de comenzar a hacer los dibujos. Realizar todas las viñetas es un trabajo más complicado y por lo tanto hacer correcciones cuando ya estén sería todo un problema. En la sinopsis debe quedar muy claro cómo comienza, cómo se desarrolla, cómo se desenvuelve y cómo finaliza el cómic.

1. Introducción

La introducción son las primeras líneas de la sinopsis, donde se incluye:

- El lugar donde se dan los hechos
- El momento en el que comienza la historia
- La presentación de los personajes protagonistas
- Lo que estos personajes quieren conseguir. Es importante que la motivación y el objetivo de los personajes sean bastante claros ya que son el motor que los hace actuar.

2. Desarrollo

El desarrollo son las líneas siguientes de la sinopsis, en donde aparecen:

- La presentación de los y las antagonistas (en algunas historias el/la antagonista también puede ser la situación misma y no necesariamente una persona)
- Los obstáculos que impiden alcanzar los objetivos de los personajes principales.
- El clímax, o punto donde la tensión es máxima.

Es vital para la historia que haya una fuerza en oposición a dichas metas, una situación a resolver, ya que los impedimentos son los que generan y dan marcha a la narración. Sin dificultades el cómic no tendría mucho interés.

3. Desenlace

Son las últimas líneas de la sinopsis con:

- La solución a la situación a resolver
- Las circunstancias en que finalmente quedan los protagonistas

Éste sería ya el final del cómic. En algunos casos el desenlace puede ser sorpresivo contando con desarrollos que eran difíciles de anticipar. Pueden quedar ciertos elementos sin solucionar aunque la situación principal tiene que quedar resuelta. La introducción, el desarrollo y el desenlace deben estar en la sinopsis, aunque el orden en que se presentan puede variar. Una historia puede empezar por la mitad o por el final y luego devolverse a contar hechos anteriores, o puede seguir un orden cronológico. Todo depende de nuestra creatividad y de lo que consideremos que vaya a crear más interés en nuestro cómic.

Para desarrollar la sinopsis utilizaremos la plantilla correspondiente incluida al final de la Guía.



EJERCICIO DEL PASO 2

Una página que nos resume toda la historia.

El montaje



La mínima unidad narrativa del cómic es la viñeta ya que el cómic es una secuencia ordenada de éstas. La manera en que se organizan y articulan las viñetas y las páginas, da lugar al montaje.

Tipos de montaje:

Lineal: Los hechos están ordenados de manera progresiva cronológicamente, son una sucesión de acciones en un tiempo continuo.



Paralelo: Representa sucesos que se dan en diferentes lugares o tiempos. Con frecuencia se hacen coincidir los cambios de escenario o de tiempo con el paso de una página. Tradicionalmente se solían incluir carteras como la habitual: "mientras tanto", aunque hoy en día se confía en que el lector de cómic conoce el medio y es buen entendedor.



Recursos narrativos:

Cambios de punto de vista:

En una escena podemos ver que algunas viñetas nos dan información general del espacio y la ubicación de los personajes, mientras que otras pueden mostrarnos una visión subjetiva de lo que cada uno ve, por ejemplo el plano-contraplano, en donde se alternan los puntos de vista.



Movimientos de "cámara":

El cómic toma prestado elementos narrativos del cine cuando en una sucesión de viñetas se acerca o se aleja simulando un zoom. También puede simular movimientos de grúa o panorámicas.



Flashforward: Vislumbre de lo que podría pasar en el futuro como cuando alguien imagina su destino.

Flashback: Es cuando dentro de una progresión temporal se da un salto a un suceso que ocurre atrás en el tiempo, como cuando un personaje recuerda algo o cuando vemos algo que ocurrió antes de los hechos presentes.



Imágenes: Gaza Amal, S. Martín

Comprobemos si nuestra historia está libre de estereotipos

¿Se incluyen personajes diversos (género, edad, origen étnico, orientación sexual, etc.)? ¿Los roles no reproducen estereotipos de género? ¿La representación del hombre y la mujer es igualitaria y no machista?

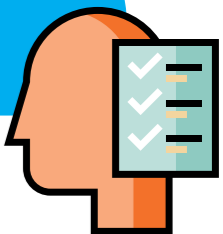
Es importante que incluyamos personajes de diversos géneros, edades, orígenes étnicos, orientaciones sexuales, diversidades funcionales, etc., aunque ello no sea algo significativo o relevante en la historia. De igual manera, para alejarnos de los estereotipos de género, tenemos que fijarnos en que los roles que desempeñe

cada personaje rompan esa dinámica y se alejen de supuestos roles de género:

- Presentar mujeres que realicen funciones típicamente asociadas a los hombres (policías, médicos, arquitectas, políticas, académicas...)
- Y viceversa: presentar hombres en roles típicamente asociados a las mujeres (tareas domésticas, cuidado

de personas, maestros, etc.).

- Por último, hay que estar alerta con el machismo: evitar el paternalismo y actitudes sexistas, no sexualizar, banalizar ni reducir a las mujeres y niñas, por ejemplo al diseñar la indumentaria o aspecto de estas (su estatura no tiene porque ser inferior a la de los hombres)



PASO 3



Guion

En pocas palabras, el guion es el documento donde ampliaremos la sinopsis.

Comenzaremos por dividir la sinopsis en función de la cantidad de páginas que queremos que tenga nuestro cómic, para saber qué acciones debemos incluir en cada página. Nos hemos planteado un cómic de tres páginas, así que dividiremos la sinopsis en 3 partes y ya sabremos qué acciones tendremos que incluir en cada una. A continuación, subdividiremos cada parte para saber cuántas viñetas hemos de incluir en cada página. Una vez que tengamos esta estructura clara podemos proceder a escribir el guion. Para ello, utilizaremos la plantilla correspondiente.




El guion es un documento de varias páginas. Se escribe especificando la página del cómic y la cantidad de viñetas que lleva, por ejemplo: página 3 (siete viñetas); y a continuación se va escribiendo viñeta por viñeta. Se comienza colocando el número de la viñeta y después se incluye:

- **Descripción** del espacio y personajes que aparecen y lo que están haciendo.
- Si se incluye alguna **cartela**.
- Y **diálogos** o lo que dice cada personaje.
- Si hay **onomatopeyas** también se indican.


Este documento será tan extenso como haga falta. La tendencia de quienes nunca han hecho cómic es comenzar a dibujar en cuanto se ha tenido la idea sin seguir los pasos indicados. El problema que esto conlleva es que la narración no fluye adecuadamente, que las viñetas no contienen la información suficiente, que los bocadillos no son del tamaño adecuado para la cantidad de texto y en general el resultado es mediocre, por eso siempre hay que hacer un guion.

Bocadillo o Globo:


Es la forma que contiene cualquier texto que el personaje exprese ya sea mediante voz o pensamiento. Suele ser una forma curva cerrada con una "cola" o delta que indica quien habla o piensa.




Línea continua:
Texto hablado.



Línea de puntos:
Texto susurrado, o en voz baja.



Línea quebrada: Si es muy aguda representa un grito, si no es tan aguda podría hacer referencia a un audio que sale de un aparato, por ejemplo un teléfono, o un radio, etc.



En forma de nube:
Texto expresado como pensamiento.

Lenguaje literario en el cómic

En el cómic el lenguaje literario tiene su ubicación concreta dentro de la narración visual en el bocadillo o la cartela. En general, el texto debe ser escueto ya que si ocupa demasiado espacio, compite con la imagen; las acciones se cuentan a través de los dibujos y el texto expresa los diálogos. Aquí también podemos mencionar las onomatopeyas ya que son un híbrido entre imagen y texto.

Cartela :

Es el espacio que contiene el texto que hace las veces de voz del narrador. Suele ir contenido en un rectángulo, aunque también puede insertarse en cualquier espacio de la viñeta. Si una viñeta contiene solamente texto de este tipo suele denominarse cartucho.



Imágenes: Gaza Amal, S. Martín

Rotulación:

Otro aspecto importante relacionado con el texto es la técnica empleada para plasmarlo, es decir si se produce mecánicamente o digitalmente o a mano. Tradicionalmente en el cómic se ha hecho *lettering*, es decir se ha escrito a mano alzada. Hoy en día muchas fuentes tipográficas de ordenador imitan la caligrafía manual, son las más utilizadas para la rotulación de los bocadillos y cartelas.



Comprobemos si nuestro guión usa un lenguaje inclusivo y no sexista

Por herencia lingüística y costumbre, a veces no utilizamos el lenguaje de forma correcta para dirigirnos por igual a hombres y mujeres. Se denomina lenguaje sexista a aquel que contiene algún tipo de discriminación a un colectivo, que no se ve reflejado de forma gramatical en la forma de hablar o de escribir. A la hora de escribir, debemos vigilar los

sesgos sexistas, pero también los heterosexistas o los racistas y discriminatorios. Algunos consejos para el uso del lenguaje inclusivo y no sexista podrían ser:

- Buscar alternativas al uso masculino como genérico para designar a una pluralidad de personas: "La población refugiada" en vez de "los refugiados", "el

profesorado" en vez de "los profesores", etc. Es necesario recordar que a pesar del extendido uso del signo "@" para hacer alusión tanto a hombres como mujeres, por ejemplo L@s chic@s, no es correcto.

- Cuando nos referimos a una persona concreta, hay que utilizar la forma masculina o femenina de acuerdo con el sexo de esa persona, con ello, utilizaremos

tanto el sustantivo femenino como masculino para referirnos, por ejemplo, a las distintas profesiones: presidenta - presidente, abogada - abogado, jueza - juez, concejala - concejal... (todas ellas formas aceptadas por la RAE).

- No presentar a las mujeres como apéndice de los hombres.



EJERCICIO DEL PASO 3

Un documento de varias páginas, en el que se utiliza la plantilla correspondiente. Cada viñeta de cada página del cómic que queremos hacer viene descrita en detalle.

PASO 4



Diseño de personajes y escenarios

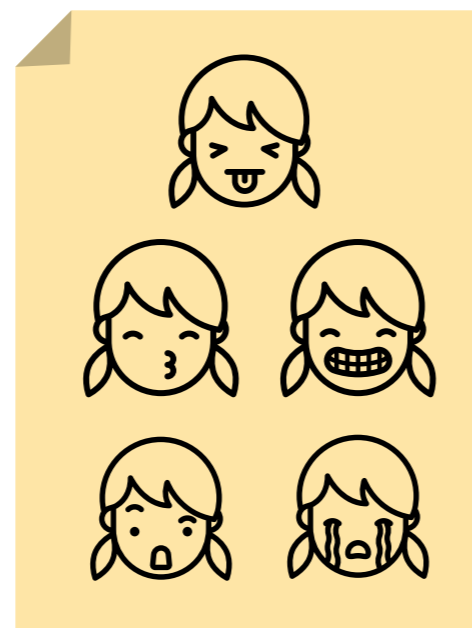
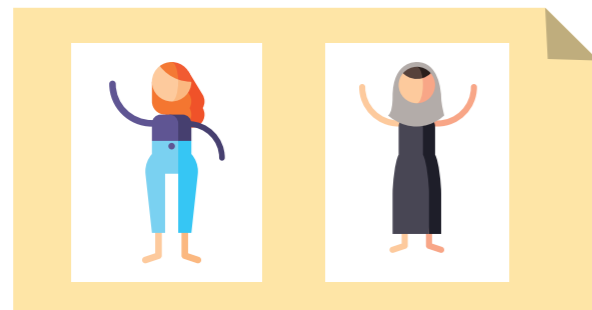
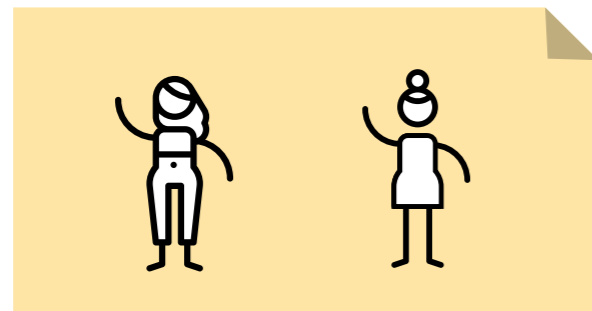
En el cómic se presta importante atención a la forma que visualmente tendrán los personajes

Consideraciones de estilo, iconicidad y proporciones (ver la tabla grados de iconicidad para el cómic, páginas 18 y 19) requieren especial atención ya que dependiendo de estos aspectos el personaje se moverá y expresará de ciertas maneras. En la concepción visual de los personajes se requiere hacer varios bocetos hasta encontrar el aspecto que contribuya mejor a la narración. Una vez conseguidos gráficamente, también conviene realizar algunas hojas de modelo. Se pueden utilizar imágenes de referencia encontradas por Internet.

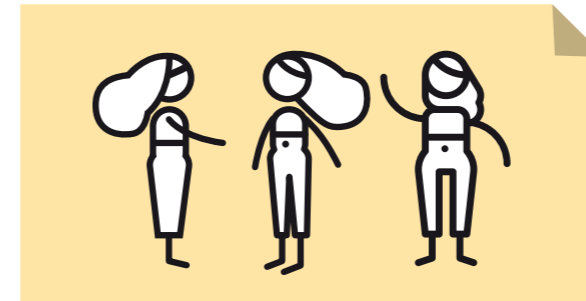
Hojas de diseño de personajes

• **Hoja de presentación:** Una página (o varias si hace falta) en que se dibuja al personaje de manera frontal para que apreciemos sus proporciones y estructura anatómica. Si el cómic va a ser en color, duplicaríamos el dibujo para tener uno en línea y el otro en color. Si en algún punto de la historia el personaje llevara un atuendo particular diferente al habitual, también habría que dibujarlo.

• **Hoja de expresiones:** En ella(s) veremos al personaje expresando diferentes emociones con su cara y en algunas de ellas, incluso con el cuerpo. Las expresiones pueden incluir emociones como las siguientes: alegría, tristeza, enfado, sorpresa, etc. Para facilitar esta labor pueden utilizarse como referencia emoticonos, ya que han tenido un proceso de síntesis para quedarse con lo más esencial de cada expresión. Dependiendo del nivel de iconicidad elegido se añadirán más o menos detalles.



• **Hoja de rotación:** En esta hoja el personaje sale representado de manera frontal, de perfil, lateral, de espaldas y ¾; así cada vez que tengamos que dibujarlo en alguno de estos puntos de vista tendremos una referencia.



• **Hoja de tamaños:** En esta hoja dibujamos una línea que representa al suelo y sobre ella dibujamos los personajes principales de la historia con el fin de plasmar la relación de tamaños y proporciones entre ellos.



Estas hojas se utilizan para que a lo largo de la creación del cómic seamos consistentes del aspecto de cada uno de los personajes. Dependiendo de la complejidad o sencillez del proyecto, las diversas hojas de modelo se podrían condensar en una sola hoja o en dos, según como le convenga a la persona que dibuja. Para la realización de estas hojas utilizaremos las plantillas incluidas en esta Guía. También se deben diseñar los escenarios principales. Se pueden hacer hojas modelo de los espacios interiores y exteriores donde se desarrolla la historia, un plano y la distribución del salón de una casa, etc.



Cuestionamientos previos a tener en cuenta para escapar de estereotipos de género en la creación de personajes:

¿Desempeñan roles diversos, no asociados culturalmente a su género? Se debe fomentar la ilustración, tanto de hombres como mujeres, en diferentes espacios; hombres cuidadores y realizando tareas del hogar; mujeres emprendedoras y productivas...

¿Presentan una psicología compleja y emociones no estereotipadas? Mujeres fuertes y seguras, hombres sensibles y empáticos...

¿Tienen apariencia y cuerpos no normativos? La forma de representar a los personajes, sobre todo a los femeninos, puede estar cargada de estereotipos. Es por ello

que debemos tener presentes diferentes aspectos a la hora de dibujarlos, como la diversidad existente, por ejemplo, en torno a la complexión y forma de los cuerpos (personas altas, bajas, gordas, delgadas...), a los distintos tonos de piel, edad (jóvenes, personas adultas, ancianas...), vestimenta y apariencia; se debe dejar de dibujar a los personajes femeninos únicamente con faldas y/o vestidos, cabello largo...

¿Tienen actitudes no sexistas y no racistas ni discriminatorias? El trato y las relaciones entre personajes a través de los diálogos y textos son igualitarios.

¿La ropa y peinados de los personajes se corresponden con la realidad? La apariencia con la que dibujamos a los distintos personajes también es importante ya que puede estar cargada de estereotipos,

¿Tienen igual presencia, visibilidad e importancia en la historia los personajes femeninos que los masculinos?

Se deben situar los personajes masculinos y femeninos en igualdad de condiciones en términos visuales, procurando, por otro lado, que en las diferentes escenas las acciones principales sean desarrolladas, de manera intercalada, tanto por hombres como por mujeres, según convenga.



Grados de iconicidad (grado de similitud con la realidad)

El cómic tiene un fuerte componente visual, la mayor parte de la narración se hace a través de imágenes. Una imagen la podemos entender como una representación gráfica de la realidad. Cada imagen tiene un determinado grado de similitud con aquello que representa, por ejemplo una fotografía tiene un alto grado de iconicidad ya que se parece muchísimo al sujeto retratado en la realidad, mientras que un pictograma, como el de los lavabos (que encontramos, por ejemplo, en aeropuertos), tiene un bajo grado de iconicidad y su

representación tiende a ser más abstracta. En el cómic hay que determinar el nivel de iconicidad en el que vamos a mantener la historia, aunque pueden darse variaciones para enfatizar diferentes emociones o con fines estéticos. En esta Guía vamos a utilizar un estilo de dibujo estilizado (nivel 4 de la tabla grados de iconicidad para el cómic) ya que las plantillas para el diseño de personajes, que se encuentran al final del libro, están orientadas a este tipo de dibujo porque es el que nos facilita más la ejecución de todo el cómic.

Grados de iconicidad para cómic

A continuación una escala de iconicidad de 7 niveles diseñada con fines prácticos para la elaboración de cómics. Se ha dado prioridad a la manera en que se representa la figura humana.



7. Fotonovela: Aunque incluir este tipo de producción dentro del cómic es cuestionable, lo citamos como referencia ya que en un formato plano bidimensional – como es el cómic – la fotografía es lo más cercano a la realidad que ven los ojos. Muy popular en los años 60 y 70 en revistas como Corín Tellado.



6. Dibujo realista: Las formas tradicionales del dibujo clásico se mantienen, es decir están presentes la proporción, la perspectiva, etc. El resultado final es muy cercano a lo que ven nuestros ojos, pero los medios técnicos utilizados nos dejan ver que es una producción plástica. Este tipo de dibujo es muy frecuente en el cómic bélico, el de terror y el de ciencia-ficción.

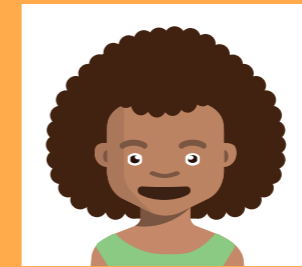


5. Dibujo realista estilizado: A partir de un dibujo realista se simplifican los contornos. Los rasgos de las figuras tienden a estar representados de la misma manera en casi todas las viñetas. Lo encontramos cada vez más en el cómic contemporáneo de superhéroes y heroínas.



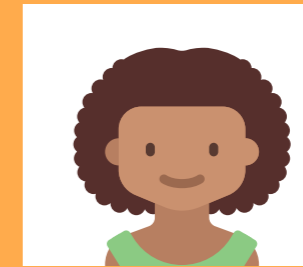
4. Dibujo estilizado:

En este nivel las proporciones anatómicas se toman libertades y las cabezas tienden a ser más grandes que en los anteriores. Los personajes se diseñan para que solamente los veamos en un limitado número de puntos de vista; por ejemplo: frontal, de perfil, de espaldas y de $\frac{3}{4}$. Dentro de este nivel podemos encontrar personajes como Tintín y Annie. Este es el registro que usaremos para nuestro cómic.



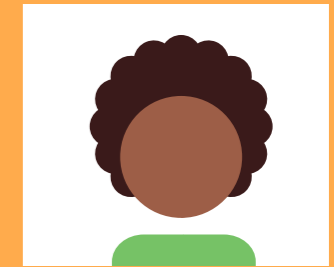
3. Caricatura o Cartoon:

Las proporciones y la anatomía son totalmente libres, la estructura ósea o el volumen se tratan de manera arbitraria; se eliminan ciertos rasgos físicos y se potencian otros. Por ejemplo en Popeye los brazos son excesivamente gruesos mientras que los de Olivia son como de espagueti. Personajes como Mortadelo y Filemón, Carlitos y Snoopy son ejemplos. También están presentes los animales antropomórfos, es decir con atributos humanos, como la ratona Minnie.



2. Dibujo geometrizado:

La forma se estiliza hacia formas geométricas puras y simples; los rasgos físicos se presentan de manera muy simplificada, por ejemplo en Hello Kitty vemos que sus ojos son un punto, su nariz una elipse y su boca se omite; además este personaje sólo utiliza una representación plana frontal.



1. Dibujo de tendencia abstracta:

La simplificación en este caso llega a puntos más extremos en los que se omiten muchísimos rasgos y en los que la representación de la figura se hace mediante líneas, figuras básicas o manchas. El bueno de Cuttlas y algunas planchas de Chris Ware son ejemplos.

Dibujos: Mitchell Morales

Comprobemos si nuestros diseños están libres de estereotipos

¿La representación de la mujer se aleja del sexismo? ¿La representación de rasgos étnicos está libre de prejuicios? ¿La ropa y peinados se corresponden con la realidad? ¿Incluimos personajes de diversas tipologías, edades, volúmenes, orígenes étnicos, etc.?



EJERCICIO DEL PASO 4

Algunas hojas en las que tenemos dibujados los personajes principales, sus expresiones, sus tamaños y los escenarios.

PASO 5



Storyboard y composición

Planos

Cada viñeta es una micro composición dentro de la composición que es cada página, en ella se representa un momento de la historia. El espacio visual acotado por la viñeta lo denominamos plano. Los planos se clasifican de acuerdo a lo que estos nos permitan ver de la figura humana. Conviene ir combinando planos para que la historia no sea monótona. Lo ideal es utilizar cada plano con una intención narrativa concreta.

En cuanto tenemos el guion podemos ir al siguiente paso que es el storyboard o guion gráfico.

En este paso lo que hacemos es convertir en imágenes todo lo que está en el guion. Es como si ya estuviéramos haciendo el cómic, pero solamente en bocetos muy sencillos con papel y lápiz, sin nada de detalle a un tamaño reducido, solamente para comprender la composición de página, el tipo de plano de cada viñeta, la posición de los personajes, el tamaño y ubicación de los bocadillos, etc. Las y los dibujantes de cómic experimentados suelen hacer el storyboard en un formato reducido para poder tener una visión de conjunto en un solo folio. También podemos hacerlo un poco más grande. Sin embargo, no se recomienda hacerlo a un tamaño superior a un 50% de lo que será el tamaño final de publicación. En este paso utilizaremos la plantilla que está al final de la guía.

Viñetas

Los cómics vienen determinados por las páginas, cada página tiene una estructura, compuesta por viñetas. Las viñetas suelen ser rectangulares y son cada uno de los fragmentos narrativos contenidos en una página. En cada una de ellas se condensa el tiempo y el espacio en un único momento, para que luego todas juntas generen una narración interconectada que en la mente del lector va construyendo poco a poco el universo en el que se cuenta la historia.



Plano general: Nos permite ver con gran amplitud el lugar donde se desarrollan los hechos; suele utilizarse para comenzar una historia y así permitir situarnos en un tiempo y lugar. En el plano general siempre cabe la figura humana completa. Si el plano es muy abierto y notamos gran distancia podemos denominarlo gran plano general.



Plano americano: En este plano corta a los personajes de las rodillas hacia arriba. Se utiliza para mostrar gran parte de lo que está ocurriendo sin necesidad de volver a enseñar dónde está ubicado el personaje.



Plano medio: Permite ver la figura de la cintura hacia arriba. Podemos ver lo que el personaje hace con sus brazos y cara.



Primer plano: Se concentra en mostrarnos desde el pecho hasta la cabeza e incluso ésta sola. Nos deja ver con claridad las emociones del personaje.



Primerísimo primer plano: Un detalle de la cara del personaje, para indicar que estamos adentrándonos en su mente o en sus recuerdos o sencillamente para ver sus sentimientos de manera intensificada.



Plano detalle: Plano en el que vemos de cerca algún elemento al que le queremos dar importancia. Con frecuencia son las manos cogiendo o utilizando algo, aunque también puede no incluir ninguna parte de la figura humana.



Punto de vista picado: No es necesariamente un plano sino un punto de vista y es como si estuviéramos viendo desde los ojos de un pájaro.



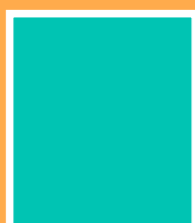
Punto de vista contrapicado: Punto de vista desde el suelo como desde los ojos de un gusano.



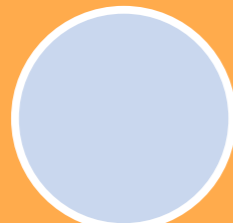
Punto de vista subjetivo: La viñeta retrata lo que estarían viendo los ojos de algún personaje; es como si viéramos la escena desde su punto de vista.

Imágenes: (1-6) Gaza Amal, S. Martín; (7 y 9) Amazona, Canizales; (8) Cita a ciegas, corazón, Canizales

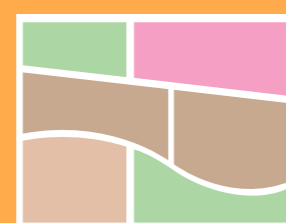
Tipos de viñetas



Rectangular: Es la más frecuente ya que permite un mayor aprovechamiento del formato porque la página también es rectangular. Permite mantener un ritmo más homogéneo dentro de la historia. Pueden ser cuadradas o tener orientación vertical u horizontal. A veces alguna viñeta se inclina para que las diagonales resultantes generen dinamismo y variedad.



Circular: Se utilizan generalmente para romper la regularidad vertical-horizontal en un cómic. Se suelen incluir pocas de este tipo en una historia ya que es más difícil crear una secuencia con círculos porque sus contornos no tienen principio ni fin.



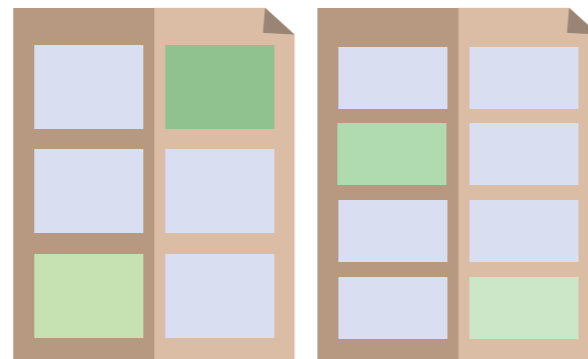
Combinaciones de formas geométricas: En realidad pueden utilizarse infinitas variaciones de viñeta, no tienen por qué ser rectangulares... puede ser cualquier tipo de desarrollo geométrico. Sin embargo, hay que tener cuidado porque el exceso de variación en la composición de página y viñetas puede hacer que nos distraigamos del contenido de la historia.



Viñetas figurativas: Algunos artistas utilizan también la forma de ciertos objetos como contorno para una viñeta. Grandes maestros en el uso de este tipo de viñetas son Will Eisner en "The Spirit" y Chris Ware.

Tamaño de las viñetas

El tamaño de las viñetas es tan variable que puede haber desde una sola en toda la página, en una *Splash page*, o puede haber tantas como queramos mientras consigamos hacer dibujos e incluir textos dentro de ellas. Las estructuras de página más habituales son la de tres filas por dos columnas y la de cuatro por dos.



Composición de viñetas

Debemos especial atención a la composición de cada una de las viñetas. Para esto debemos tener en cuenta principalmente cuál es la intención comunicativa, es decir cuál es la acción principal que ocurre en cada una de las viñetas. Por ejemplo, si tenemos que dibujar a un personaje corriendo, la composición buscaría ser lo más dinámica posible, que refleje el movimiento; si lo que queremos incluir en la viñeta, por el contrario, es un

grupo de alumnos en una clase, el tipo de composición intentaría mostrar el espacio con claridad, es decir esta viñeta debería ser amplia y poder contener detalles del espacio, la pizarra, pupitres y personajes. Si entendemos la intención comunicativa, sabremos utilizar los recursos compositivos para potenciarla. Una buena composición conseguirá que la mirada se concentre en el foco de la acción.

Principios básicos de composición:

Formas básicas: Todos los elementos incluidos en una viñeta debemos dibujarlos primero como formas simples, como grandes contornos para ver cómo funcionan juntos. Una vez que el resultado parezca interesante podemos subdividir estas formas para ir añadiendo más detalles.



Encuadre: Como hemos visto las viñetas pueden tener prácticamente cualquier forma, aunque predomina la rectangular; sin embargo su ratio puede variar infinitamente, es decir que podemos tener un rectángulo muy vertical, o muy horizontal, un cuadrado etc. Hay que considerar qué marco va a ayudar a comunicar mejor las acciones, por ejemplo, si nos interesa mostrar el lugar donde ocurren los hechos, una viñeta muy horizontal, tipo panorámica sería una buena opción; pero para un primer plano de un personaje quizás una viñeta tan ancha no sea la mejor solución. Por lo general conviene “no ahogar” a los personajes y permitir que haya “aire” o espacio a su alrededor y no encerrarlos demasiado. Igualmente si el elemento principal es un personaje que mira a algún lugar fuera del plano debemos dejar más espacio hacia el lugar al que se dirige su mirada y no al contrario. También podemos realizar un segundo encuadre dentro de la viñeta mediante utilizar recursos que utilizan marcos, por ejemplo ventanas, espejos, ciertos muebles, etc. de esta manera conseguimos añadir más interés.



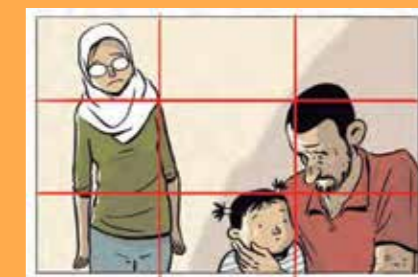
Establecimiento de la escena: Cuando estamos contando una historia, con frecuencia tenemos que cambiar de una escena a otra, es decir pasar de un lugar a otro. Cuando esto ocurre la composición de viñeta debe permitir que claramente se vea en qué espacio estamos situados para evitar la confusión y no saber si el personaje continúa en su habitación o está en la cocina, por ejemplo.



Líneas conductoras: Un recurso compositivo que ayuda a que la persona lectora mueva los ojos en la dirección que nos interesa es utilizar por ejemplo las líneas de los muebles o de la arquitectura para que se dirijan al centro de interés. Por ejemplo, si un personaje está caminando por una calle, podemos hacer que las líneas de perspectiva o de diseño arquitectónico conduzcan al punto donde se sitúa el personaje. El resultado es una imagen con mayor dinamismo.



Forma/contraforma: La forma es la figura a destacar en una viñeta y la contraforma es el espacio que la rodea. En nuestra composición debemos cuidar que la forma y la contraforma no entren en conflicto. Por ejemplo, al ser ambas muy detalladas, o tener ambas tonos muy similares, etc. Un ejemplo de buen uso es cuando tenemos a un sujeto y el único fondo detrás es el cielo. Si por el contrario tenemos al sujeto y detrás de él o ella vemos una escena en un mercado, con dificultad nuestro personaje podrá destacarse.



Ley de los tercios: Toda viñeta puede ser dividida en tres segmentos iguales tanto vertical como horizontalmente. Las líneas resultantes fragmentan el espacio interior de la viñeta y es en ellas donde queremos situar aquellos puntos o líneas en que queremos que los ojos del lector se concentren. La ley de los tercios nos facilita evitar una composición aburrida. Por ejemplo si estamos dibujando una puesta de sol, quizás tendamos a situar la línea de horizonte en la mitad de la viñeta, con la ley de los tercios la ubicaremos en uno de los 2/3 horizontales con lo que el resultado será mucho más interesante.



Orden de lectura: Hay que tener en cuenta que estamos en un contexto social — cultural en donde la lectura se hace de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, por lo tanto en la página de un cómic se sigue este mismo orden: la primera viñeta que leemos es la que está arriba a la izquierda y terminamos por aquella que está abajo a la derecha. Dentro de cada viñeta rige el mismo principio: es importante que situemos los personajes y los bocadillos en un orden concreto, de tal forma que leamos el texto cuando toca y sea fácil seguir el diálogo.

Imágenes: Gaza Amal, S. Martín

Comprobemos si nuestro storyboard está libre de prejuicios

¿Qué acciones suelen estar realizando las mujeres y niñas en nuestras escenas? ¿Y los personajes masculinos? ¿Incluimos mujeres empoderadas? ¿Qué valores transmite nuestra historia?

¿Se expresan apropiadamente los personajes, alejándose de prejuicios basados en el género, orientación sexual, raza, etc.? ¿Son las mujeres detonadoras de las acciones? ¿Son los personajes femeninos proactivos?



EJERCICIO DEL PASO 5

Un documento de 3 páginas con bocetos del aspecto que tendrá cada página y viñeta del cómic.

PASO 6



Dibujo

¡Por fin! ¡Ya podemos comenzar el dibujo de nuestro cómic!

Pareciera que toma un largo camino llegar hasta aquí, es muy tentador comenzar espontáneamente después de que tenemos la primera idea; pero al contrario, seguir todo el proceso y planificar claramente lo que vamos a hacer antes de comenzar a dibujar, en lugar de hacernos perder tiempo, nos va a permitir ir mucho más rápido porque todas las decisiones ya están tomadas y es sólo cuestión de ejecutarlas.

Materiales

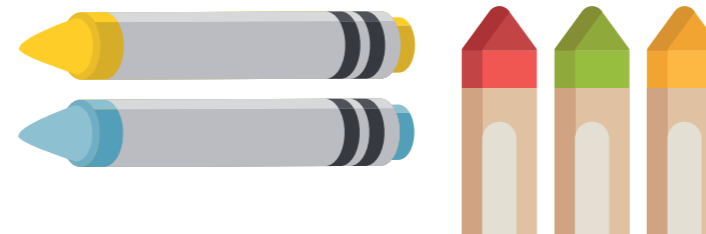
Necesitamos un lápiz corriente (numero 2 o HB) o porta minas, goma de borrar, sacapuntas, rotulador de punta fina o estilógrafo (de varios grosores), lápices de colores, rotuladores de colores, ceras. Lo más habitual en el cómic es que primero se trabaje solamente en línea y después se aplique color — aunque hoy en día a los y las artistas les gusta experimentar técnicamente. En nuestro caso recomendamos trabajar con un medio que nos permita corregir como el lápiz y cuando el boceto quede claro podemos utilizar un rotulador de punta fina para entintar.

1. Lápiz: Fijándonos en nuestro storyboard trasladaremos a una hoja más grande nuestro dibujo, en nuestro caso será una fotocopia de la plantilla de dibujo de cómic por cada página. Muchos y muchas dibujantes trabajan al doble del tamaño de la página impresa final para poder incluir detalles y que el dibujo definitivo tenga una apariencia de mejor acabado. Se recomienda primero bocetar en lápiz y poco a poco ir puliendo el dibujo. Es recomendable usar un papel de gramaje no inferior a 80 gramos. hay que tener en cuenta que en este paso también tenemos que escribir con lápiz los textos de los bocadillos, cartelas y onomatopeyas, haciendo cuentas correcciones sean necesarias hasta que estemos a gusto con los resultados.

2. Entintado: Cuando nuestras páginas tengan un aspecto que nos guste podemos entintar con líneas definitivas. Hay que ir con cuidado para no manchar al pasar nuestra mano antes de que seque la tinta. Se pueden utilizar rotuladores de punta fina de diferentes grosores y colores. De esta manera conseguiremos que el resultado final sea agradable y no monótono. Es recomendable no hacer muchos detalles, más bien mantener los dibujos sencillos. Tendremos nuestras hojas de modelo a mano para usarlas como referencia cuando tengamos que dibujar a los personajes con ciertas posturas y expresiones. Por último, utilizaremos un rotulador para rotular las letras de los bocadillos, cartelas y onomatopeyas.



3. Color: Dependiendo de las circunstancias, el interés artístico y el nivel profesional se pueden utilizar técnicas muy diversas para dar color a un cómic. En nuestro proyecto utilizaremos técnicas secas tradicionales, tales como lápices de color, rotuladores y ceras ya que nos permitirán resultados inmediatos. Podemos utilizar las ceras para pintar áreas amplias como por ejemplo el cielo, o una montaña, o el mar, ya que, por un lado, son rápidos para cubrir la superficie y, por otro lado, generan una textura que enriquece el dibujo. Para los objetos y personajes se recomienda utilizar lápices de color ya que permiten dar más detalles. No hace falta hacer sombreados o sugerir volumen (a no ser que haga parte de los intereses artísticos de las personas que estén dibujando), en el cómic suele predominar el color de tendencia plana. Los rotuladores los podemos utilizar donde queramos aplicar tonos más intensos, como por ejemplo si queremos dibujar algunas hojas del follaje de los árboles. Se recomienda comenzar pintando los fondos y colorear por último los personajes y sus detalles. Lo ideal es pintar con suavidad para evitar que se nos rompa o arrugue la hoja.



Combinación de colores

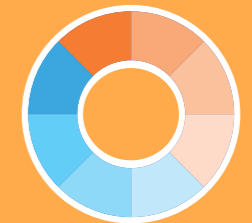
Hay que tener cuidado a la hora de elegir colores y evitar la tentación de pintarlo todo con colores vibrantes y saturados. Lo recomendable es mantenerse dentro de una gama de colores limitada y usar variedad de matices de esos colores. Por ejemplo en el cómic Giza Amal predomina el uso de colores cálidos en varios tonos.



Combinación armónica: Es aquella en la que se eligen tonos adyacentes dentro del círculo cromático.



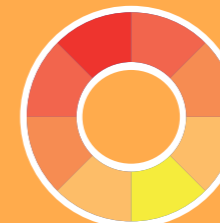
Combinación mono cromática: Se utilizan distintos matices de un mismo color



Combinación de opuestos o complementarios: Se eligen colores que estén situados en lugares opuestos del círculo cromático.



Combinación de tres colores: Se eligen tres equidistantes en el círculo cromático



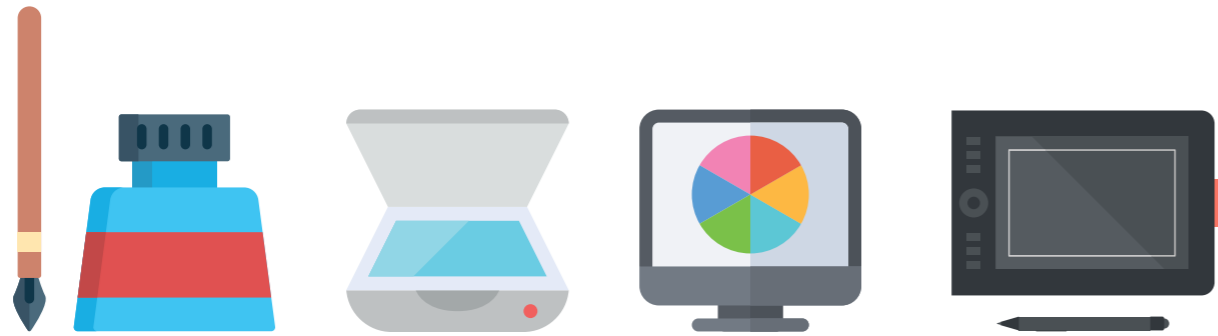
Combinación de colores cálidos: Se eligen colores que estén entre el amarillo y el rojo



Combinación de colores fríos: Se utilizan colores que estén ubicados entre el verde y el violeta.

Opciones avanzadas

Si las circunstancias y los medios lo permiten, también se pueden realizar los pasos de entintado y color por medios digitales. En este caso, dibujaríamos los bocetos con un lápiz de color azul porque así al escanear el dibujo final fácilmente se puede eliminar el tono azul y quedarnos solo con la línea negra del entintado.



Entintado: Los y las dibujantes más experimentados entintan con pincel y tinta china para conseguir que la línea no sea monótona sino valorada, es decir que los contornos pasen de gruesos a finos según la intensidad con que se trabaje.

Así pues encontramos que existen pinceles industriales con cartuchos de tinta que facilitan experimentar este tipo de acabados sin tener que “ensuciarnos las manos”. También se pueden escanear los bocetos y realizar el entintado en programas digitales por ordenador mediante una interfaz que involucre un lápiz digital. Sea cual fuere la técnica empleada, hay que tener en cuenta que si queremos posteriormente dar color por ordenador es recomendable que las formas estén “cerradas”, es decir que si dibujamos un círculo, el contorno de tinta no debe tener ningún espacio abierto para que luego sea más fácil de colorear.

Color: Podemos dar color digital utilizando programas como Adobe Photoshop u otros con licencias abiertas como *Gimp*. Para ello necesitamos un escáner con el cual podamos digitalizar la imagen con una resolución de al menos 400 píxeles por pulgada. Para que una imagen se imprima bien debe estar a tamaño real en una resolución de 300 píxeles por pulgada. Si escaneamos en una resolución superior tendremos margen para estar por encima de los mínimos óptimos. La herramienta de este tipo de programas para rellenar las áreas de color suele ser una que tiene apariencia de bote de pintura, se hace clic con ella. Cada página será un archivo diferente, conviene nombrarlas y enumerarlas de manera descriptiva para que sea fácil trabajar con ellas, los nombres podrían ser algo así como *cómic_página_01_color*. Si nuestro cómic es para impresión, estas imágenes a color con la resolución mencionada ya nos irían bien. El formato más profesional de imagen es tiff, aunque también es muy popular el formato JPG sin compresión y con la calidad al máximo.

Símbolos gráficos

El cómic lleva más de un siglo en existencia y a lo largo de este tiempo ha desarrollado una serie de códigos visuales que ayudan a potenciar el mensaje.



Cinéticos: Al ser un medio estático, para sugerir movimiento se han ido añadiendo ciertos códigos visuales: Líneas Paralelas y próximas entre sí indican el movimiento de un cuerpo. Curvas y cortas alrededor de una figura expresan movimiento lateral intermitente. Si son curvas y onduladas expresan que el personaje está temblando o tiritando.



Sucesión de nubecillas: Situadas detrás de un cuerpo indican la dirección del movimiento, por ejemplo cuando un coche se desplaza o un personaje corre.

Dibujo múltiple: Un mismo cuerpo se dibuja en las diferentes fases de un movimiento para comunicar claramente la acción.



Expresivos: El cómic suele enfatizar ciertas acciones mediante varios recursos visuales: Rayas cortas y concéntricas alrededor de la cabeza expresan sorpresa. Formas estrelladas, comunican un impacto o un golpe, suelen ir acompañadas de una onomatopeya para énfasis.

Onomatopeyas: Representación gráfica del sonido.



Nubecillas y líneas: Pueden representar una fuente de humo, una fuente de calor, tos, etc.
Círculos alrededor de la cabeza: Podrían significar mareo, borrachera, confusión, etc.



Estrellas pequeñas: Comunican dolor.
Línea de puntos: los personajes y objetos dibujados así suelen ser transparentes o invisibles.



Metáforas visuales: Representan las emociones o estados de ánimo de los personajes con símbolos gráficos de fácil reconocimiento, por ejemplo: el corazón representa amor, una nube de tormenta o un rayo: rabia, una bombilla encendida: una idea, etc.

Imágenes: (1, 2a y 3) Gaza Amal, S. Martín; (2b y 4) Lost in the garden, Canizales; (5) Solo por la pasta, Canizales

Comprobemos que nuestros colores están libres de estereotipos

Del mismo modo que hemos visto que el lenguaje puede ser sexista y discriminatorio, la elección de los colores que utilicemos, también. Por eso mismo debemos tener en cuenta que:

El color rosa no está necesariamente ligado a la mujer, y el color azul no necesariamente ligado a la masculinidad y a los hombres.

Tenemos que presentar asimismo diversos tonos de piel en los personajes de nuestro cómic, desde el más claro al más oscuro.



EJERCICIO DEL PASO 6

Las 3 páginas de nuestro cómic terminadas, ya sea a color o en blanco y negro, en papel.

Introducción:

Desarrollo:

Desenlace:

Viñeta N° _____	Descripción _____
Plano _____	_____
Diálogo	
_____ :	_____
_____ :	_____
_____ :	_____

Viñeta N° _____	Descripción _____
Plano _____	_____
Diálogo	
_____ :	_____
_____ :	_____
_____ :	_____

Viñeta N° _____	Descripción _____
Plano _____	_____
Diálogo	
_____ :	_____
_____ :	_____
_____ :	_____

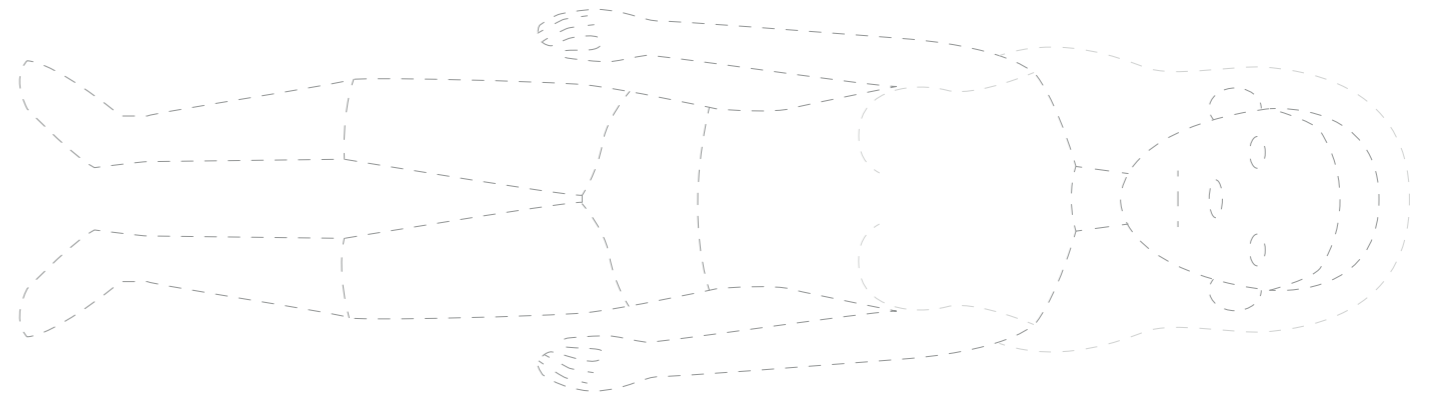
Viñeta N° _____	Descripción _____
Plano _____	_____
Diálogo	
_____ :	_____
_____ :	_____
_____ :	_____



Hoja de tamaños

_____ línea de suelo

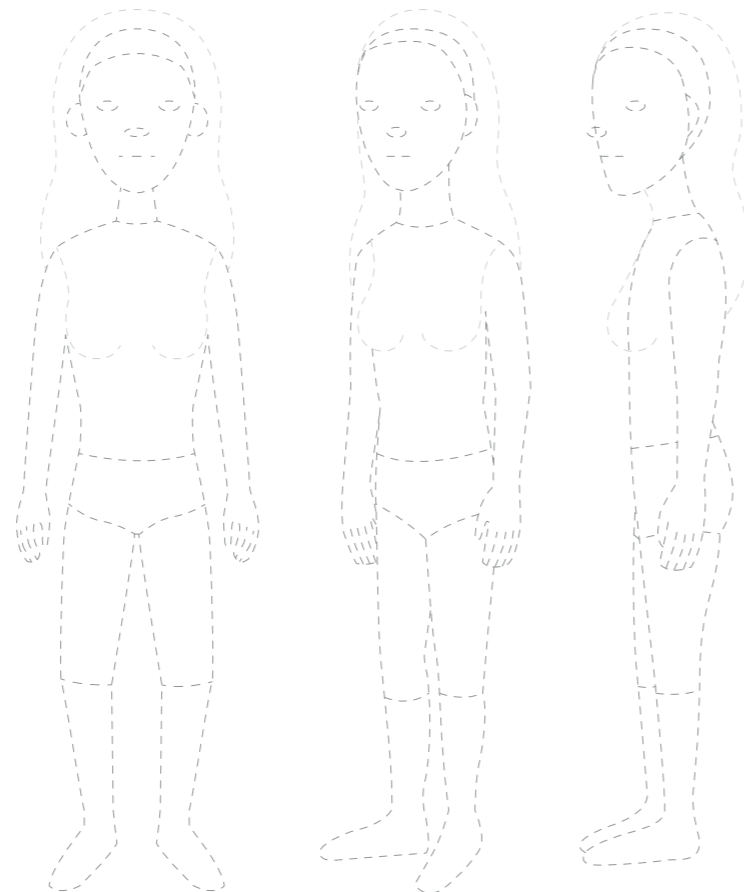
Personaje



Presentación

Hoja de rotación

Personaje



Personaje

Expresiones

