

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: La utilización de materiales editoriales tipo Manga como medio de aprendizaje sobre la educación sexual integral y reducción de estigma dirigido a jóvenes.

ESTRATEGIA: Investiguemos. Caja de herramientas de educación para la paz y derechos humanos.

PROYECTO DE GRADO

ANDRÉS EDUARDO PINZÓN LÓPEZ
CARNET 10966-11

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO DE 2015
CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: La utilización de materiales editoriales tipo Manga como medio de aprendizaje sobre la educación sexual integral y reducción de estigma dirigido a jóvenes.

ESTRATEGIA: Investiguemos. Caja de herramientas de educación para la paz y derechos humanos.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR

ANDRÉS EDUARDO PINZÓN LÓPEZ

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO DE 2015
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. HERNÁN OVIDIO MORALES CALDERÓN
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

LIC. JOSE ALEJANDRO RAMIREZ PINEDA

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. PATRICIA DEL CARMEN VILLATORO CASTILLO DE PAZ
LIC. EDMUNDO JOSUÉ MALDONADO LÓPEZ
LIC. SERGIO JOSE DURINI SERRANO

CARTA DE ASESORES



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

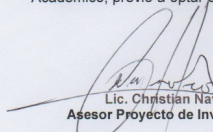
Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

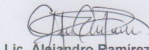
Reg. No. DG.007-2015

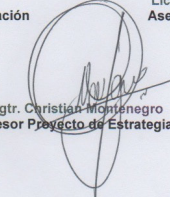
Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los veinte días del mes de mayo de
dos mil quince.

Por este medio hacemos constar que el (la) estudiante PINZON LOPEZ, ANDRES
EDUARDO, con carné 1096611, cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración
de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio
Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).


Lic. Christian Navarro
Asesor Proyecto de Investigación


Lic. Alejandro Ramirez
Asesor Proyecto Digital


Mgtr. Christian Montenegro
Asesor Proyecto de Estrategia

CARTA DE IMPRESIÓN



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
No. 03338-2015

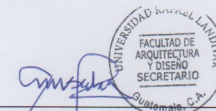
Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado del estudiante ANDRÉS EDUARDO PINZÓN LÓPEZ, Carnet 10966-11 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0367-2015 de fecha 15 de junio de 2015, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado

INVESTIGACIÓN: La utilización de materiales editoriales tipo Manga como medio de aprendizaje sobre la educación sexual integral y reducción de estigma dirigido a jóvenes.
ESTRATEGIA: Investiguemos. Caja de herramientas de educación para la paz y derechos humanos.

Previa a conferirsele el título de DISEÑADOR GRÁFICO en el grado académico de LICENCIADO.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 7 días del mes de julio del año 2015.



MGTR. ALICE MARIA BECKER ÁVILA, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar

ÍNDICE

1. Resumen	8
2. Introducción	9
3. Planteamiento del problema	10
4. Objetivos de investigación	12
5. Metodología	13
-Sujetos de estudio	
-Objetos de estudio	
-Instrumentos	
-Procedimiento	
6. Marco teórico y experiencias de diseño	
6.1 Educación sexual	17
-¿Qué es sexualidad?	
-Identidad sexual	
-Diversidad sexual	
-Educación sexual	
-Metas de la educación sexual	
-Educación sexual en la secundaria	
6.2 Estigmatización	23
-¿Qué estigmatización?	
-Tipos de estigmatización	
-Relación entre estigmatización y discriminación	
-Estigmatización y discriminación hacia personas con VIH/SIDA y diversidad sexual	
6.3 Aprendizaje	27
-¿Qué es aprendizaje?	
-¿Cómo ocurre el aprendizaje?	
-Factores que influyen en el aprendizaje	
-La importancia de la comprensión lectora	
-La lectura como medio de aprendizaje	
6.4 Diseño editorial	31
-¿Qué es diseño editorial?	
-Objetivo del diseño editorial	
-La maquetación dentro del diseño editorial	
-La importancia de los márgenes	
-La retícula	
-Tipos de materiales editoriales	
6.5 Narrativa	39
-Origen de la narrativa	
-¿Qué es narrativa?	
-Elementos de la historia	
-Secuencias dentro de una historia	
-La narrativa visual	
6.6 Manga	44
-¿Qué es un manga?	
-Origen del manga	
-La influencia del oeste en el manga	
-Tezuka Osamu y su aporte en el manga	
-El boom del manga	
-Género del manga	
-Historia del manga educativo	
-Aparición del Gakushu manga	

-Gakushu manga en la actualidad	-Gestos corporales
-¿Por qué funciona el manga en la educación?	-Estructura
-¿Por qué los adolescentes deben leer manga?	-La importancia del guión
6.7 ¿Cómo se crea un manga? 61	-Variedad dentro de la composición
-Idea propósito	-Función de la perspectiva
-¿Cómo surge una idea?	-La utilización de los planos en los paneles
-Forma	-Flujo visual del manga
-Formatos del manga	-Diagramación dentro del manga
-¿Cómo se lee un manga?	-Destreza
-Estilo	-Color dentro del manga
-Características visuales del manga	-Significado de los colores
-Burbujas de texto	-El uso de luces y sombras para transmitir emociones
-Onomatopeya	-Experiencia de diseño
-Simbolismo dentro del manga	7. Descripción de resultados93
-Simbolismo de los nombres	Entrevista a Lucía Verdugo
-Simbolismo de los colores	Entrevista a Xiomara Campos
-Signos gráficos utilizados en el manga	Entrevista a Pilar Coromac
-Representación gráfica de emociones	Entrevista a Walder David
-Representación gráfica del movimiento	Guías de observación
-Creación de personaje en el manga	8. Interpretación y síntesis131
-¿Cómo se crea un personaje?	9. Conclusiones y recomendaciones142
-El uso de estereotipos en la creación del aspecto físico de personajes	10. Bibliografía144
-El uso de arquetipos para definir la personalidad de personajes	11. Anexos156
-Construcción de personajes tipo manga	
-La importancia de los ojos en la personalidad de los personajes	

1. RESUMEN

La narrativa visual en las ilustraciones permite favorecer el aprendizaje por medio de los personajes, colores, signos, nombres y escenarios que permiten dar a entender una temática complicada de forma sencilla. El manga por mucho tiempo se ha considerado como un material de ocio y que toca temas sensibles y violentos que fomentan antivalores, sin embargo, en la actualidad el manga se ha utilizado como una herramienta de aprendizaje y eso se debe a la característica principal del manga, el uso de ilustración sobre texto, aquí es donde la narrativa visual entra en juego ya que por medio de las ilustraciones del manga se pueden enseñar situaciones y personajes ficticios basados en hechos reales dentro de problemáticas de la vida real. Al juntar todos estos elementos se tiene como producto final un material innovador y efectivo para la enseñanza de temas controversiales y difíciles de explicar como lo es la educación sexual integral y la estigmatización.

2. INTRODUCCIÓN

La educación integral en sexualidad se enfocad en ofrecer la información necesaria y culturalmente relevante a los estudiantes jóvenes de centros educativos en donde se les permita explorar los valores y consolidar actitudes positivas, reducir la información incorrecta sobre estos temas y aumentar el conocimiento y manejo de información correcta.

Dentro de la educación sexual integral surge el tema de estigma que corresponde a la desvalorización de una persona o un grupo ya sea por su apariencia, forma de actuar, nacionalidad, situación económica, orientación sexual o discapacidad.

Por consiguiente, se han creado programas enfocados a la reducción de estigma en donde se utiliza el respeto como el valor fundamental para romper con la estigmatización social, dando lugar a la integración y aceptación de las personas por como son.

En Guatemala la importancia que se le ha dado a los temas de educación sexual integral y reducción de estigma en los últimos años ha sido muy pobre, tanto los maestros como los encargados de centros educativos todavía consideran la enseñanza de temas enfocados a sexualidad y estigmatización como algo tabú y que se debe de enseñar únicamente desde un punto de vista biológico.

Entonces surge la pregunta ¿Cómo enseñar estos temas? debido a la problemática de enseñar este tipo de temas a una población muy conservadora y cerrada se ha optado por la utilización de medios de aprendizaje alternativos, en la actualidad los libros de texto cada vez tiene

menor impacto en la enseñanza de contenidos, la desventaja de estos materiales es que únicamente presentan el contenido teórico pero no nos demuestran una situación o ejemplos en donde se puedan poner en practica.

Toda creación tiene un fin y parte de una necesidad, en el caso del manga “Ángelus” el objetivo es lograr que el aprendizaje y retención de los temas de educación sexual integral y reducción de estigma sea efectivo, para cumplir con dicho objetivo es necesario tomar en consideración la siguiente pregunta: ¿Cómo se piensa realizar? Para lograr que un material sea efectivo es necesario tomar en cuenta el grupo objetivo, que tipo de historias se presentaran, cuales serán los personajes, el manejo del color y utilización de planos, entre otros, todos estos elementos que en conjunto se conocen como narrativa visual se unen para formar una secuencia lógica de trabajo.

La narrativa visual cumple un papel fundamental dentro del aprendizaje que puede ser aplicado dentro del manga cual pasa de ser un material de ocio a ser una herramienta de aprendizaje por medio de una historia que presenta situaciones, problemáticas, personajes y un contexto real en la cual el lector se sienta identificado, permite crear conciencia sobre la situación para lograr un cambio de actitud y la adquisición de nuevas actitudes ante la problemática planteada en el material.

Es relevante investigar sobre los temas, ya que permiten conocer a profundidad como es que los elementos de la narrativa visual y el proceso creativo y conceptual del material se acoplan para dar lugar a un proceso de aprendizaje único y efectivo que promueven el cambio de actitud.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Al hablar de diseño gráfico ingresamos en un amplio mundo de posibilidades donde podemos, mediante metáforas visuales, comunicar, afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente, provocar sensaciones usando una variedad de piezas gráficas, dicho conocimiento no se encierra únicamente en materiales comerciales y publicitarios, sino también se encuentra en el ámbito educativo enfocado en la pedagogía en donde es necesario un lenguaje gráfico que solvete las necesidades de aprendizaje en las distintas áreas del conocimiento.

Para trabajar en el diseño de materiales educativos es necesario profundizar en elementos de ergonomía cognitiva; es decir, comprender cómo un ambiente puede promover ciertos aprendizajes en los estudiantes a partir del uso de colores, tipografía, ilustraciones y fotografías y como estas fortalecen el aprendizaje del tema, facilitar la retención del contenido a la asimilación de los temas con la realidad, estos elementos se ven aplicados en la narración visual del material, en donde por medio la utilización de las imágenes se pueden contar historias y establecer un contexto, en donde la imagen aporta elementos que representan algo más allá que lo que se muestra textualmente. Dicho esto, la finalidad de los contenidos dentro de los materiales es lograr que el lector se sienta relacionado bajo un contexto y la realidad en la que vive, tocando temas que fomentan su formación personal y educativa.

Por consiguiente, los materiales educativos se utilizan en todos los modelos pedagógico y bajo todos los enfoques de enseñanza, sin embargo, tales materiales logran mayor eficiencia en la medida de que se elaboren teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje, las características cognitivas, sociales y culturales de los estudiantes y sus entornos.

Frascara (2000) indica que “de la misma manera, el diseñador de hoy, respondiendo a nuevas realidades, muchas veces tiene que construir comunicaciones que involucran un alto grado de complejidad y se apartan de lo usual. Ciertos mensajes y ciertos objetivos requieren nuevos tipos de presentaciones visuales, y es esencial que estos nuevos contenidos, pese a que necesitan nuevas formas de presentación visual, no aparezcan oscuros o caóticos a los ojos del público.”

Debido a esto, en el área de diseño de materiales educativos se ve la necesidad de innovar con el tipo de materiales y publicaciones que se realizan debido a la complejidad de los temas a tratar, logrando de esta forma fortalecer un tema nuevo o que cuenta con escaso material de apoyo al grupo al cual se está dirigido.

El manga es un elemento gráfico que se encuentra en pleno auge dentro de los materiales educativos, según Eydie Wilson (2013), los

estudiantes encuentran el formato del manga fácil de entender y usar debido a que los mangas se presentan en fotogramas secuenciales, es fácil para los lectores seguir el progreso de la historia.

En las últimas décadas, se han ampliado las políticas y la legislación vinculada a la diversidad sexual y contra la discriminación, debido a esto se ha visto la necesidad de crear nuevos materiales educativos que abarquen dicha temática que resulta controversial y en algunos casos desconocido, donde se tocan temas relacionados con la educación sexual integral, la discriminación y estigmatización, en donde ya sea por la condición, atributo o rasgos de una persona esta es rechazada por la sociedad.

UNESCO tiene la misión en contribuir a la consolidación de la paz, la erradicación de la pobreza, el desarrollo sostenible y el diálogo intercultural mediante la educación, las ciencias, la cultura, la comunicación y la información.

Por lo tanto UNESCO de Guatemala ha visto la necesidad de realización de un material educativo que busca fortalecer y promover a través del desarrollo de capacidades con los participantes que permitan implementar la educación integral en sexualidad y abordar la discriminación y estigmatización en la comunidad educativa y para lograr dicho objetivo se creó el manga “Angelus: El misterio de las marcas” en donde se cuentan historias de personas que ha sido víctimas de estigmatización dentro de situaciones cotidianas y como el personaje principal “Ángelus” los ayuda y los defiende mientras informa a los agresores acerca de la integración sexual.

Ante lo observado anteriormente surgen las siguientes interrogantes:

- ¿Cuál es el proceso creativo y conceptual en la elaboración del manga “Angelus” dedicado a la educación sexual integral y reducción de estigma?
- ¿Cómo la integración de la narrativa visual influye en el aprendizaje de la educación sexual integral y reducción de estigma dentro del manga “Angelus”?

4. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

- Describir el proceso creativo y conceptual de la elaboración del manga “Angelus” dedicado a la educación sexual integral y reducción de estigma.
- Identificar cómo la integración de la narrativa visual influye en el aprendizaje de la educación sexual integral y reducción de estigma dentro del manga “Angelus”.

5.1 SUJETOS DE ESTUDIO

Los sujetos de estudio fueron seleccionados en base a su experiencia y aporte dentro de cada ambito relacionado con el material.

- Lucía Vedugo

e-mail: l.verdugo@unesco.org

Oficial Nacional de Programa de Educación, Género y Juventud

UNESCO Guatemala

Lucía Verdugo cuenta con años de experiencia dentro de la formación de jóvenes, además ella participó en la dirección y toma de decisiones para el proyecto del manga Ángelus, debido a esto el aporte de Lucía Verdugo dentro de la investigación será para determinar de donde surgió la necesidad de crear un material enfocado a temas de sexualidad y estigma, el porque la elección de las temáticas planteadas, cómo se desarrolló el manga y cuales han sido la respuestas de parte de los jóvenes.

- Xiomara Campos

e-mail: info@tritoncomunica.com

Directora Ejecutiva de Tritón Imagen & Comunicaciones

El aporte de Xiomara Campos se centra en la creación del manga a nivel conceptual como a nivel técnico, como la integración de los elementos de la narrativa visual como lo son el color, personajes, planos y expresiones fueron aplicados dentro del manga y cual es la importancia de la aplicación de estos elementos para narrar e ilustrar una historia.

- Pilar Coromac

e-mail: pili9_cs@gmail.com

Psicóloga y Magister en Gestión del Desarrollo de la Niñez y la Adolescencia

UNESCO Guatemala

Cuenta con experiencia en el área de educación y aprendizaje de niños y jóvenes y en la mediación de materiales educativos. Su aporte en la investigación es valioso debido a su conocimiento sobre la influencia de la narración visual en los materiales educativos y como esta se conecta con el aprendizaje de los adolescentes dentro del tema de educación sexual y reducción de estigma.

- Walder David

Estudiante de Tercero Básico

Colegio Liceo Victoria y Libertad

El aporte de Walder David permitirá identificar si la aplicación de los elementos de la narrativa visual influyen en el aprendizaje de los temas de educación sexual integral y reducción de estigma y determinar si el material tipo manga es efectivo en la enseñanza de dicho temas.

5.2 OBJETOS DE ESTUDIO

Se realizará la observación de las primeras cinco historias del primer tomo de “Ángelus: El misterio de las marcas”, un manga sobre la integración sexual integral en la educación y la estigmatización en adolescentes donde se analizará el proceso creativo y conceptual de la elaboración del manga y como la influencia de la narración visual (relación imagen-texto) afecta en el aprendizaje de los temas abordados en el material.

Dentro del manga se presentan dos personajes, la heroína principal llamada Ángelus que a lo largo de la historia se presenta cuando suceden casos de estigmatización, dichos casos se presentan por medio de una marca que aparece de forma superficial de las víctimas y el villano, Estigmus, haciendo referencia a la estigmatización ya que él es quien coloca las marcas dentro de las personas que son rechazadas y marcadas por la sociedad.

5.3 INSTRUMENTOS

Para la realización de instrumentos se optó por desarrollar guías de entrevista estructuradas las cuales ayudarán a determinar la información requerida por parte de los sujetos de estudio, estas se llevaron a cabo realizando una entrevista por medio de reuniones personales con los sujetos de estudio a excepción de la entrevista a Xiomara Campos que se ejecutó vía e-mail.

Se realizó una guía de observación para recaudar información que responda a los objetivos planteados.

- Guía de entrevista estructurada para Lucía Verdugo: con dieciséis preguntas abiertas que ayudarán a determinar el origen de la necesidad de crear un material enfocado a la educación sexual integral y reducción de estigma, como se aplicaron los temas dentro del manga y el proceso que se llevó a cabo para la realización del material.

- Guía de entrevista estructurada para Xiomara Campos: con dieciocho preguntas abiertas acerca del proceso creativo y conceptual de la elaboración del manga y la importancia de estos, como se aplicó la narrativa visual en las ilustraciones y establecer los elementos principales que conforman un manga.

- Guía de entrevista estructurada para Pilar Coromac: con diecinueve preguntas abiertas que ayudarán a establecer porque el manga puede ser aplicado como material educativo, la importancia de utilizar contextos reales y la influencia que estos tienen en los jóvenes, y porque los jóvenes se identifican con el material.

- Guía de entrevista estructurada para Walder David: con veintiún preguntas abiertas que ayudarán a obtener la opinión de una persona del grupo objetivo sobre el material, determinar si el material explica los temas de educación sexual integral y reducción de estigma de forma eficiente y como las ilustraciones refuerzan los temas.

- Guía de observación de veintiún incisos para evaluar las primeras cinco historias del primer tomo del manga “Ángelus” en donde se determinarán como los elementos de composición, personajes, colores y textos se integran para transmitir los mensajes gráficamente.

5.4 PROCEDIMIENTO

Para la realización de la evaluación e identificación de los objetivos se llevaron a cabo los siguientes pasos:

1. Investigación de distintos temas de interés, eligiendo como tema final "Como la educación sexual integral y reducción de estigma dirigida a jóvenes puede apoyarse de materiales editoriales tipo manga y como estos ayudan a mejorar la aceptación y retención del tema.
2. Se realizó el planteamiento del problema, los objetivos y la metodología para el desarrollo del tema.
3. Se contactaron distintos sujetos expertos en el área y una persona que cumpliera con el perfil del grupo objetivo a quien va dirigido el manga.
4. Como apoyo para la elaboración del contenido teórico y experiencias de diseño se investigaron distintas fuentes de información y temas de relevancia según la temática central de los objetivos.
5. Se elaboraron entrevistas en forma de guías de entrevista que respondieran a los objetivos planteados.
6. Se prosiguió a elaborar una guía de observación para la recaudación de información planteada en los objetivos.
7. Se le realizaron las entrevistas a Lucía Verdugo, Xiomara Campos, Pilar Coromac y Walder David para recopilar la información requerida según los objetivos.
8. Luego de tener toda la información obtenida del marco teórico, experiencias de diseño e instrumentos se continuó con la interpretación y confrontación de la información, realizando una síntesis para responder a las preguntas y objetivos planteadas al inicio de la investigación.
9. Se procedió con la realización de las conclusiones y recomendaciones que dieron respuesta a los objetivos planteados para dar fin a la investigación.
10. Se colocaron las fuentes de consulta de acuerdo a la normativa APA.
11. Se adjuntaron los instrumentos utilizados en anexos al final de la investigación.
12. Luego de tener concluidos los pasos anteriores se realizó la introducción estableciendo de forma general la relevancia del tema.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 EDUCACIÓN SEXUAL

¿Qué es sexualidad?

Para la Organización Mundial de la Salud [OMS] (2013) (Fig. 01) la sexualidad es: “un aspecto central del ser humano, presente a lo largo de su vida. Abarca al sexo, las identidades y los papeles de género, el erotismo, el placer, la intimidad, la reproducción y la orientación sexual. Se vivencia y se expresa a través de pensamientos, fantasías, deseos, creencias, actitudes, valores, conductas, prácticas, papeles y relaciones interpersonales. La sexualidad puede incluir todas estas dimensiones, no obstante, no todas ellas se vivencian o se expresan siempre. La sexualidad está influida por la interacción de factores biológicos, psicológicos, sociales, económicos, políticos, culturales, éticos, legales, históricos, religiosos y espirituales”.



Fig. 01 - Logotipo de la OMS
(Organización Mundial de la Salud)

Para Centurión, Duranti, Hessling, Leone y Sotelo (2008) la sexualidad no existe únicamente en la materialización del cuerpo, la sexualidad no se encuentra en la naturaleza ni se nace con ella, sino que la misma persona es quien la construye durante el crecimiento de nuestra persona.

En sí la sexualidad se refiere a todo lo que decimos del sexo, pero también son las normas que la cultura regula y normativiza el sexo, es decir, la cultura impone los aspectos que se deben de tomar en cuenta cuando se habla de sexo (fidelidad, matrimonio, reglas de apareamiento como la edad de consentimiento, significado cultural de tener o no hijos, quién con quién, etc.)

Identidad Sexual

Para Bardi, Leyton, Martínez y Gonzáles (2006) el desarrollo de la identidad sexual se encuentra vinculado por múltiples aspectos humanos que se integran y que no se puede reducir a sus partes.

La sexualidad humana implica la integración de diversos procesos de carácter biológicos, emocionales, cognitivos y sociales. De esta forma, la sexualidad es un fenómeno que abarca la genitalidad relacionada con aspectos biológicos y múltiples complejos psicológicos como son el logro de una identidad sexual.

Para poder entender la formación de la identidad sexual en el ser humano indican que es importante tener en cuenta cuales son los componentes de la sexualidad y los aspectos que la constituyen, los cuales son los siguientes:

Sexo Biológico: caracteres morfofuncionales, está integrado por diferentes componentes, como el sexo cromosómico, sexo gonadal, los genitales externos e internos, los componentes neuroencefálicos y neuroendocrinos. Es según estos caracteres que se le asigna el sexo al recién nacido, siendo hombre o mujer (Fig. 02).

Identidad de Género: es la convicción íntima, la experiencia psicológica interna de sentirse a sí mismo como mujer u hombre. Normalmente este sentimiento íntimo se define a los 3 años de vida y generalmente corresponde al sexo asignado.

Rol de Género: se refiere al comportamiento definido como masculino o femenino en diferentes épocas y en una cultura determinada. Estas conductas también se encuentran generalmente en concordancia con el sexo biológico y la identidad de género.

Orientación Sexual: es la dirección de los intereses eróticos y afectivos, es la preferencia o atracción que tiene un individuo por otro, ya sea heterosexual, homosexual o bisexual.

Por lo tanto, la identidad de género, el rol de género y la orientación sexual constituyen la identidad sexual de una persona, siendo la sexualidad la expresión de esta identidad sexual en una persona.



Fig. 02 - Signos utilizados para definir el sexo masculino y femenino.

Diversidad sexual

Flores (2007) explica que la diversidad sexual se define como bajo la condición de ser diferente o desigual respecto a lo que se considera “normal” siendo este la heterosexualidad.

Además, la diversidad sexual abarca las sexualidades “plurales, polimorfas y placenteras” como la homosexualidad, el lesbianismo y la bisexualidad ya sea como identidades o como prácticas sexuales.

La categoría de la diversidad sexual está abierta al cambio y a la inclusión de nuevas identidades y orientaciones sexuales de acuerdo con el momento histórico y contexto cultural.

Dentro de la diversidad sexual se identifican tres tipos de orientación sexual: la heterosexual (atracción por personas del otro sexo); la homosexual (atracción por personas del mismo sexo) y bisexual (atracción por personas de ambos sexos).

Heterosexualidad: La heterosexualidad es aquella orientación sexual donde el impulso y la atracción sexual se dirigen hacia personas del sexo opuesto. La mayor parte de las personas ha sido educado para la heterosexualidad, se da por hecho que las chicas van a sentir atracción por los chicos y viceversa.

Homosexualidad: La homosexualidad (Fig. 03) puede definirse como la atracción sexual entre personas del mismo sexo, y no describe una población uniforme ya que los hombres y mujeres con esta orientación constituyen un grupo tan diferente como los heterosexuales, desde los puntos de vista de la educación, la ocupación, el estilo de vida, las características de su personalidad y la apariencia física.

Bisexual: La bisexualidad es la orientación mediante la cual la persona consigue satisfacción sexual y emocional con miembros de ambos sexos. La bisexualidad es una orientación permanente, si bien el relacionarse prácticamente con ambos sexos puede estar limitado a un período en particular. Tanto los hombres como las mujeres pueden ser bisexuales.



Fig. 03 - Bandera del arcoíris, símbolo del orgullo gay y lésbico.

Según Fraser (2000) a partir del surgimiento de nuevas orientaciones sexuales surgen conflictos entre los mismos, estableciendo en sí una regla que la sociedad impone sobre cual es la normativa y la correcta que todos deben de seguir, la forma en la que la sexualidad se define es una construcción cultural que responde a relaciones de poder.

La sexualidad constituye un lugar de diferenciación social que su origen está arraigado en la estructura de valoración cultural de la sociedad.

Todo lo que está por fuera del modelo dominante (heterosexual) no es sólo “lo distinto” sino lo inferior, lo anormal, por lo cual es despreciado y excluido, sin embargo para evitar este tipo de exclusión por la falta de información sobre el surgimiento de estos temas se han creado programas dentro de las instituciones educativas que promueven la educación sexual.

Educación sexual

De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2010) muy pocas personas jóvenes reciben una preparación adecuada para su vida sexual. Esta situación los hace potencialmente vulnerables ante el abuso y la explotación sexual, el embarazo no planificado y las infecciones de transmisión sexual (ITS) y el VIH (Fig. 04).



Fig. 04 -
Listón rojo, símbolo del
VIH/SIDA.

Una educación en sexualidad efectiva puede proporcionarle a las personas jóvenes información culturalmente relevante, científicamente rigurosa y apropiada a la edad del estudiante dentro de los centros educativos.

Esta debe incluir oportunidades que les permitan explorar sus valores y actitudes, poniendo en práctica competencias esenciales para la toma de decisiones para elegir con fundamento la forma que desea conducir su vida sexual.

Diversos estudios de investigación demuestran que un programa efectivo de educación sexual debería tener la capacidad de:

- Reducir la información incorrecta.
- Aumentar el conocimiento y manejo de información correcta.
- Clarificar y consolidar valores y actitudes positivas.
- Fortalecer las competencias necesarias para tomar decisiones fundamentadas y la capacidad de actuar en función de ellas.
- Mejorar las percepciones acerca de los grupos de pares y las normas sociales.
- Aumentar y mejorar la comunicación con padres, madres y otros adultos de confianza.

Así mismo, con estas capacidades se han propuesto metas dentro de los programas de educación sexual para que se pueda llevar a cabo la distribución de información y conocimiento de dichos temas de forma efectiva y concisa.

Metas de la educación sexual

Para UNESCO (2010) la principal meta de la educación en sexualidad es entregar a niños, niñas y personas jóvenes el conocimiento, las competencias y los valores que les permitan asumir responsablemente sobre su vida sexual y social en un mundo afectado por el VIH el SIDA y la discriminación sexual. Los programas de educación en sexualidad suelen incluir varios objetivos que se refuerzan mutuamente:

- Enriquecer el conocimiento y la comprensión
- Explicar y aclarar sentimientos, valores y actitudes
- Desarrollar o fortalecer competencias
- Fomentar y sustentar un comportamiento orientado a la reducción del riesgo.

En un contexto dentro del cual la ignorancia y la información errónea pueden representar una amenaza para la vida, la educación en sexualidad es parte de la responsabilidad que deben asumir las autoridades y establecimientos de salud y educación.

Educación sexual integral en la secundaria

Según sostiene Canciano (2007) son pocos los abordajes que definen al adulto como sujeto de la educación sexual, en general se lo interpela como padre, o como responsable de la educación y sexualidad del niño.

No es frecuente la participación del adulto como sujeto que participa y se educa en colectivos organizados, ya sea que se trate de organizaciones sociales, vecinales, movimientos, grupos comunitarios, etc.

En general, se recurre a los centros educativos (Fig. 05) como ámbitos de llegada a los niños y jóvenes en los temas de educación sexual integral y no a los espacios específicos de participación y formación de los adultos que las conforman.



Fig. 05 - Escuela secundaria donde el docente enseña a los estudiantes el funcionamiento el cuerpo humano.

Debido a esto, es normal considerar que dichas practicas educativas se lleve a las escuelas que por largo tiempo se aseguran de la socialización e instrucción de los adolescentes para garantizar la transmisión de los temas de educación sexual, las relaciones entre feminidad y masculinidad, premisas morales y prohibiciones.

Para Marina (2009), las instituciones educativas de nivel secundario, el tema de Educación Sexual Integral debe constituir un espacio de enseñanza y aprendizaje adecuado a las edades de adolescentes y jóvenes, abordados de manera transversal y en espacios específicos. Incluye el desarrollo de saberes y habilidades para el conocimiento y cuidado del propio cuerpo; la valoración de las emociones y de los sentimientos en las relaciones interpersonales; el fomento de valores y actitudes relacionados con el amor, la solidaridad, el respeto por la vida, la integridad y las diferencias entre las personas.

6.2 ESTIGMATIZACIÓN

¿Qué es estigmatización?

Para UNESCO de Perú (2011) la palabra estigma significa desvalorizar, disminuir el estatus o considerar inferior a una persona o grupo por alguna característica o atributo que tiene, como color de la piel, orientación sexual, identidad de género, nacionalidad, discapacidad, enfermedad, condición socioeconómica o educativa, religión, ideología, raza, entre otros.

El estigma se puede describir como una marca que excluye y discrimina a una persona o grupo, negándole sus derechos y libertades. Se devalúa a la persona o grupo, permitiendo que otros grupos se sientan superiores que el resto.

Las personas que son estigmatizadas pueden sufrir de depresión, no sienten apoyo social, se aíslan, se desvalorizan o esconden las características por las cuales se sienten estigmatizadas, muchas veces, por vergüenza o por sentimiento de culpa.

Tipos de estigmatización

Goffman (2006) señala que hay tres tipos de estigmatización:

1. **Por aspecto corporal:** los defectos del carácter físico que pueden ser generados por accidentes o enfermedades y que resultan visibles, por ejemplo la ceguera (Fig. 06a) o la pérdida de un miembro.

2. **Por carácter:** personas con falta de voluntad, pasiones antinaturales o adicciones, homosexualidad (Fig. 06b) y falta de moral.

3. **Por raza:** abarca los aspectos étnicos, la nacionalidad, religión y estado económico y el rol de género (Fig. 06c).



Fig. 06a - Los ciegos necesitan ayuda, por lo tanto necesitan de un perro lazarillo que sirve de asistente y guía.



Fig. 06b - Campaña de la OMS que hace conciencia sobre la discriminación hacia personas homosexuales.

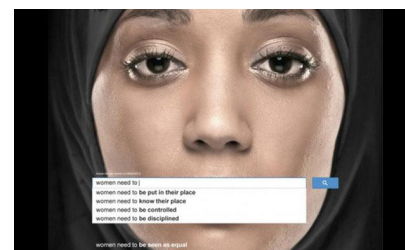


Fig. 06c - Campaña de la ONU que muestra como el papel de la mujer se ve opacado por el machismo.

Se ha demostrado que las distintas expresiones de la discriminación que se dan en los grupos humanos contribuyen a la exposición de muchas personas a la infección por VIH y a la diversidad sexual debido a la falta de información y educación que se enseña sobre este tipo de temas.

Para la Organización Panamericana de la Salud [OPS] y la Organización Mundial de la Salud [OMS] (2013) hay una discriminación que tiene lugar en contextos institucionales, sobre todo el lugar de trabajo, servicios de asistencia sanitaria, prisiones, instituciones educativas y centros de bienestar social en donde se brinda un servicio de menor nivel o en el peor de los casos, la prohibición de dichos servicios.

Estigmatización y discriminación hacia personas con VIH/SIDA y diversidad sexual

La OPS y OMS (2013) señalan que el estigma y la discriminación pueden llevar a la depresión, falta de autovaloración, y desesperanza para las personas con VIH/SIDA, incluso pueden acelerar la progresión de la enfermedad, tener comportamientos autodestructivos, negación de sí mismos/as, crisis de identidad, autoexclusión, aislamiento y hasta suicidio.

La discriminación relacionada con el VIH/SIDA puede producirse a distintos niveles, en los contextos familiares y comunitarios, lo que se conoce a veces como “estigma declarado”. Con ello se denota lo que hacen los individuos, deliberadamente o por omisión, para dañar a otros/as o negarles servicios o derechos.

Por otra parte, las actitudes negativas acerca del VIH/SIDA crean un clima en el cual las personas se vuelven más temerosas del estigma y la discriminación asociada con la enfermedad que de la enfermedad en sí misma.

Para Pichardo (2012) el ser gay, lesbiana, bisexual o transexual puede no ser visible y puede no situar a la persona necesariamente en una situación de desacreditado, pero sí de desacreditable. Porque cuando una persona se encuentra en la situación desacreditable, que es lo que se conoce como “estar en el armario”, se genera un estrés y una tensión diferente a los de la persona desacreditada, pero que también están ahí presentes: un estrés de ocultarse, por normalizarse, etc. (Fig. 08)

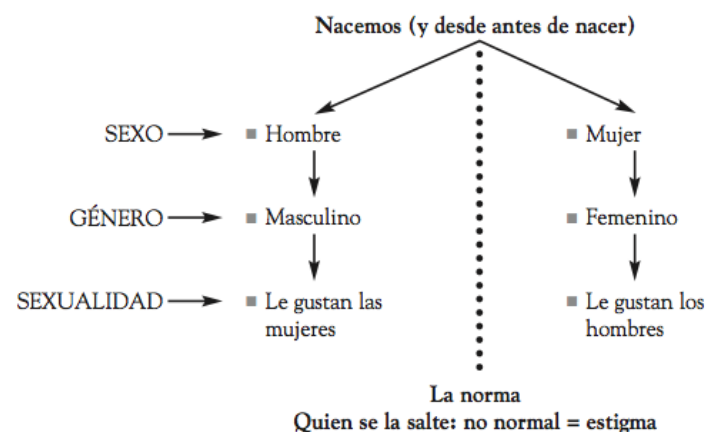


Fig. 08 - Niveles del sistema sexo-género de José Ignacio Pichardo en donde muestra como surge la estigmatización hacia personas no heterosexuales.

Las personas homofóbicas (personas que están en contras de la homosexualidad) o transfóbicas (personas que están en contras de las personas transgeneras) consideran a los homosexuales y a los transgeneros como seres “anormales”, piensan que sus vidas carecen de valor y por eso los excluyen o se burlan de ellos.

En casos extremos, pueden llegar a considerar que la vida de los homosexuales y de los transgeneros “no valen nada”, creencia que usan para justificar agresiones o exterminios.

Tanto los medios de comunicación como los centros educativos tienen un papel relevante para contribuir a eliminar la discriminación y el estigma, ofreciendo información objetiva, rigurosa y desestigmatizante.

En la mayoría de casos, no se trata de cambiar, omitir o crear noticias sino es la forma y el lenguaje con que se publican o emiten lo que puede ayudar a cambiar la vida de millones de personas que son estigmatizadas en todo el mundo.

6.3 APRENDIZAJE

¿Qué es aprendizaje?

Schunk (1997) define el aprendizaje como un cambio perdurable de la conducta o en la capacidad de conducirse de manera dada como resultado de la práctica o de otras formas de experiencia. Schunk explica tres criterios que se deben de tomar en cuenta para definir aprendizaje.

1. El primer criterio para definir el aprendizaje es el cambio conductual o cambio de en la capacidad de comportarse, se utiliza el termino “aprendizaje” cuando alguien se vuelve capaz de hacer algo distinto a lo que hacia antes.

Aprender requiere el desarrollo de nuevas acciones o una modificaciones de las presentes, por lo que se puede definir al aprendizaje como inferencial; es decir, que no se puede observar directamente, sino a su resultado.

La evaluación del aprendizaje se puede basar en las expresiones verbales, los escritos y las conductas de la gente.

2. El segundo criterio es que el cambio conductual (la capacidad para cambiar) perdura. Este aspecto de la definición excluye los cambios conductuales temporales como lo puede ser el uso de drogas y el alcohol, estos se consideran como temporales porque cuando se suspende la causa o uso el comportamiento vuelve a su estado previo.

3. El tercer criterio es que el aprendizaje puede ocurrir por la práctica u otras formas de experiencia, como lo es observar a los demás (Fig. 09).



Fig. 09 - Por lo general en los centros educativos se enseña el contenido teórico para luego poner en practica lo aprendido por medio de actividades.

¿Cómo ocurre el aprendizaje?

Schunk (1997) menciona que se debe de distinguir la diferencia entre las teoría conductuales y la teorías cognoscitivas para poder describir como ocurre el aprendizaje.

Las teorías conductuales consideran el aprendizaje como un cambio de frecuencia de aparición o la forma de comportamiento y respuesta de cambios relacionados con el entorno. Afirman que el acto de aprender consiste en la asociación entre estímulos y respuestas.

Los teóricos del conductismo sostienen que la explicación del aprendizaje no necesita incluir pensamientos y sentimientos porque estos se encuentran dentro de uno mismo y en la historia de cada quien.

Por el otro lado, las teorías cognoscitivas prestan mayor importancia a la adquisición de conocimientos y estructuras mentales, el procesamiento de información y creencias. Se basa en el procesamiento de información, adquisición, organización, codificación, almacenamiento de información.

Estas dos teorías se relacionan con el aprendizaje en el ámbito educativo. Las teorías conductuales implican que los maestros deben de disponer el ambiente de modo que los alumnos respondan apropiadamente a los estímulos y contenido que se les transmite (Fig. 10).



Fig. 10 - El maestro es el medio para transmitir el contenido a los estudiantes y por lo tanto es necesario que el ambiente dentro del aula sea agradable y amigable para los estudiantes.

Por lo tanto el aprendizaje ocurre cuando influye la forma en la que se presenta la información y la estructura del mismo y en determinar cuales son las mejores actividades para los estudiantes para promover el aprendizaje. El conocimiento debe ser significativo y se debe de tomar en cuenta las opiniones de los estudiantes acerca de sí mismo y de su medio.

Factores que influyen en el aprendizaje

Schunk (1997) determina que las teorías conductuales se destacan en la función del medio, la disposición y presentación de los estímulos y en el reforzamiento de las respuestas. Dos variables que el conductismo considera para el aprendizaje del estudiante es el historial del reforzamiento; el grado en el cual el estudiante ha sido reforzado para desempeñar una tarea, y el campo de desarrollo; que puede hacer el estudiante ante su desarrollo físico y mental.

Por otro lado, las teorías cognoscitivas reconocen que las condiciones de ambiente favorecen el aprendizaje. Las explicaciones y demostraciones que dan los maestros de conceptos también promueven el aprendizaje, facilitando el aprendizaje de temas teóricos explicados por medio de otras palabras y diferentes puntos de vista.

Lo que hagan los estudiantes con la información, cómo la reciben, repasan, transforman, codifican, almacenan y recuperan determina el uso que den a lo aprendido.

La importancia de la comprensión lectora

Oca (2008) define la lectura como: “una forma de pensar, de resolver o razonar, lo cual conlleva el análisis, discriminación, el juicio, la evaluación y la síntesis, todos estos son procesos mentales que se fundamentan en la experiencia pasada, de manera que el contexto del tema presente debe ser examinado a la luz de las experiencias del lector.”

Por lo tanto la lectura consta de una serie de pasos que se deben de seguir para comprender la información:

1. **La Percepción:** primero se identifican los símbolos gráficos que tiene la lectura mediante la configuración, análisis estructural o el contexto. La percepción del contenido debe ser rápida, precisa y amplia, nuestros ojos deben de ser capaces de ver en segundos una palabra u oración para que luego el cerebro descifre el significado.
2. **La comprensión:** en este paso se identifica el significado que el autor da a lo escrito, es la capacidad de entender el mensaje y de transformar los símbolos gráficos a ideas por medio de experiencias pasadas o creando imágenes mentales con respecto a lo que transmite la palabra u oración.
3. **La interpretación:** se realiza la comparación de la interpretación del autor con la de lector, en este paso el lector puede estar de acuerdo o no con el autor.

4. **La reacción:** el lector manifiesta su aceptación o rechazo de las ideas del autor.
5. **La integración:** el lector relaciona las ideas expresadas del autor y las integra a sus experiencias personales en caso de que las considere de valor.

La lectura como medio de aprendizaje

Schunk (1997) indica que la lectura ha sido un elemento que se considera elemental para la comprensión de información, es el principal medio para enseñar, establecer reglas y transmitir practicas culturales (Fig. 11).



Fig. 11 - Dentro de los salones de clase se utilizan libros que los estudiantes deben de leer para enseñar enseñar temas culturales e informativos.

Por lo tanto se surgen tres principios acerca de la lectura:

1. La lectura es una tarea compleja en la que participan procesos conceptuales, cognoscitivo y lingüístico.
2. La lectura es interactiva en el sentido en el que el lector obtiene información de muchos niveles, por ejemplo: fonológico (sonido de las palabras), morfológico (estructura de las palabras), semántico (significado de las palabras) e interpretativo.
3. La lectura es una estrategia, el lector se impone metas, elige tácticas y supervisa su progreso.

Por lo tanto la lectura es uno de los principales medios de aprendizaje ya que es el más común, accesible para el público gracias a los materiales escritos y efecto en la enseñanza debido al proceso que el lector realiza para descifrar el contenido textual, por lo general los materiales escritos se encuentran dentro del área editorial como lo son los libros o folletos que contienen la información estructurada de tal forma que hace los contenidos amenos para el lector y facilitan la comprensión del contenido.

6.4 DISEÑO EDITORIAL

¿Qué es diseño editorial?

Zapaterra (2008) considera el diseño editorial como una forma de periodismo visual en la que puede entretener, informar, instruir, comunicar, educar o desarrollar una combinación de estas acciones. Consiste generalmente de la combinación de texto e imágenes, o ya sea exclusivamente de uno de los dos elementos.

Zanón (2007) indica que el diseño editorial se relaciona con el diseño gráfico debido a que hace uso de elementos de composición y maquetación dentro de diferentes publicaciones como lo son revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos.

Se puede decir que el diseño editorial se encarga de organizar en un espacio predeterminado textos, imágenes (Fig. 12) y elementos multimedia cuando se trata de soportes digitales.

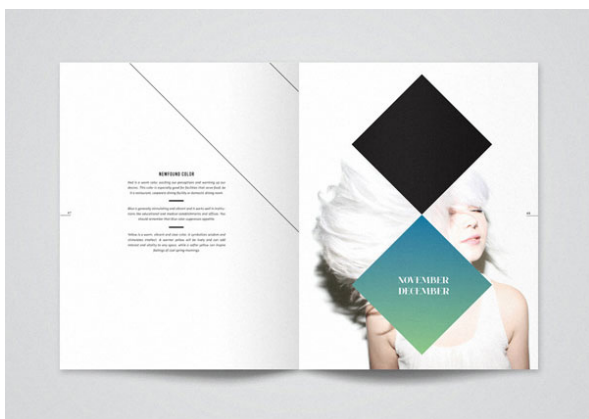


Fig. 12 - Ejemplo de revista que combina textos con imágenes.

Objetivo del diseño editorial

Según Zapaterra (2008) el objetivo del diseño editorial es comunicar o transmitir una idea o narración mediante la organización y presentación de imágenes y de palabras.

De igual forma, Zanón (2007) demuestra que el objetivo del diseño editorial es ante todo, diseñar obras para que sean difundidas y comunicar ideas de forma eficiente haciendo uso de elementos como tipografía, colores, formas y composiciones que muestran relación con el contenido

Por consiguiente, a la hora de diseñar un material editorial se debe de conocer el mercado objetivo ya que nos obliga a determinar las características que debe de tener el material editorial y como se comunicara la información.

La maquetación dentro del diseño editorial

Para Zanón (2007) la maquetación consiste de guías invisibles donde se colocan los elementos de la publicación que se encuentra estructura por los márgenes de la parte exterior y la retícula. Dentro de la maquetación se organiza la estructura de columnas, medida de línea, cajas de imagen, texto y paginación.

Existen dos tipos de maquetación, el clásico y el moderno:

- El clásico se caracteriza por el uso de márgenes amplios, simetría, tipografías tipo serif y texto justificado (Fig. 13).

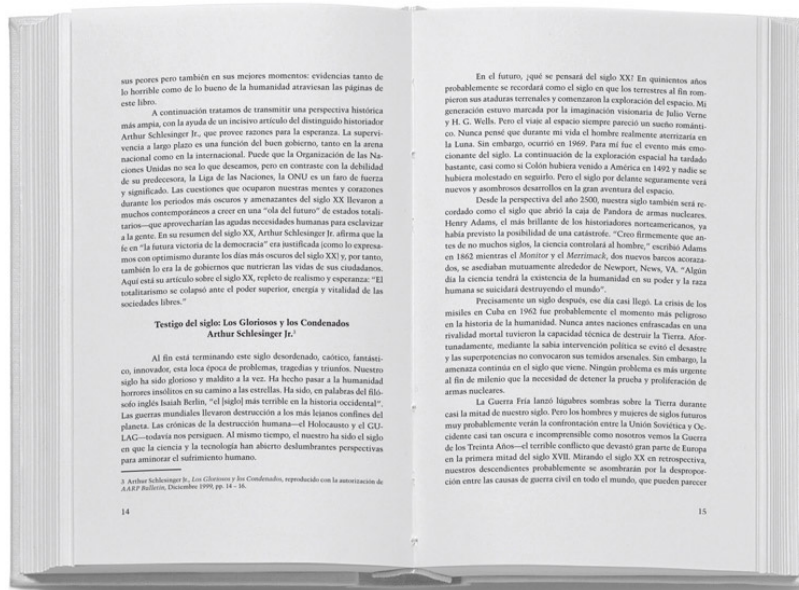


Fig. 13- Ejemplo de revista que combina textos con imágenes.

- El estilo moderno se desarrolló a principios del siglo XX con el surgimiento del Bahaus, este estilo se caracteriza por la poca importancia que se le da a los márgenes, las páginas son asimétricas y se utiliza tipografía sans-serif (Fig. 14).



Fig. 14 - Ejemplo de maquetación moderna, la más utilizada en la actualidad.

La importancia de los márgenes

Para Zanon (2007) define los márgenes como el espacio en blanco que rodean la página y estos espacios tienen un nombre dependiendo de la posición en la que se encuentra: el superior de la página se llama cabeza; el inferior se denomina pie; el del interior, lomo, el lateral exterior y corte (Fig. 15).

La importancia del utilizar los márgenes correctamente es fundamental para una correcta lectura y se puede aprovechar para darle un enfoque estético a la publicación.

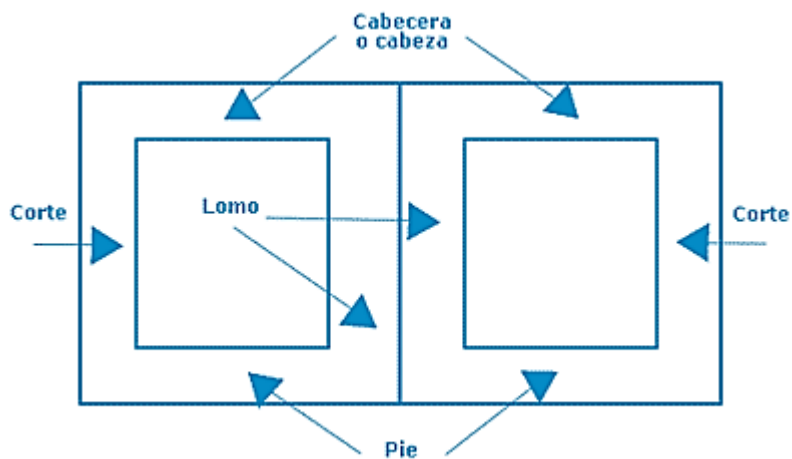


Fig. 15 - Representación gráfica de los elementos de los márgenes.

La utilización de los márgenes depende del trabajo que se desea realizar, por lo tanto si la utilización de textos e imágenes es simétrica se recomienda la utilización de márgenes, de lo contrario cuando se trata de una estructura asimétrica es recomendable utilizar una retícula para la disposición de los elementos.

Los tipos de márgenes son los siguientes:

- **Márgenes uniformes:** dentro de una doble página, son los que están igualados por todos sus lados, de esta forma se consigue que los tamaños de página sean uniformes (Fig. 16).



Fig. 16 - Representación gráfica de márgenes uniformes.

- **Márgenes especiales:** para la realización de estos márgenes se dibuja una doble página y se traza la diagonal de cada página, luego se divide en un número de partes iguales múltiplo de 3, si se divide por muchas partes los márgenes tendremos como resultado márgenes más pequeños (Fig. 17).

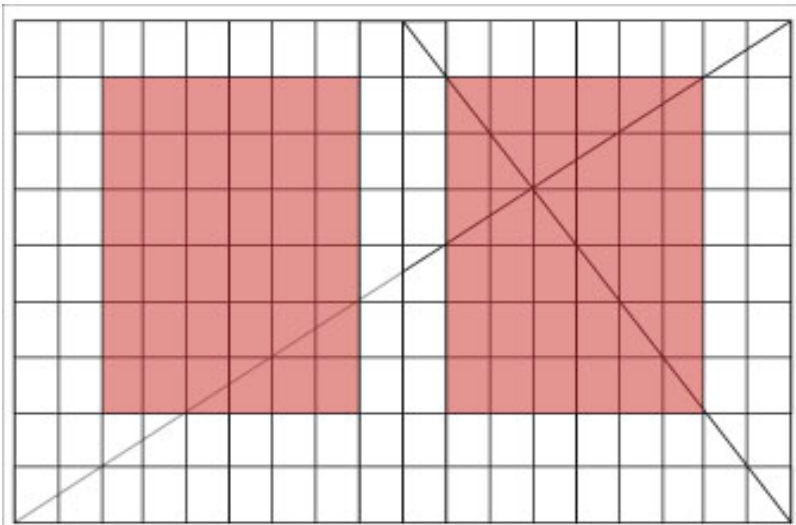


Fig. 17 - Representación gráfica de márgenes especiales.

- **Márgenes tradicionales:** estos márgenes surgen de la proporción adecuada entre el tamaño de página y el área de texto. Este tipo de margen se puede conseguir mediante diagonales o dividiendo entre nueve el alto y ancho del tamaño de página. Los puntos de coincidencia de las últimas diagonales son las que marcan los puntos para los márgenes de las dos páginas (Fig. 18).

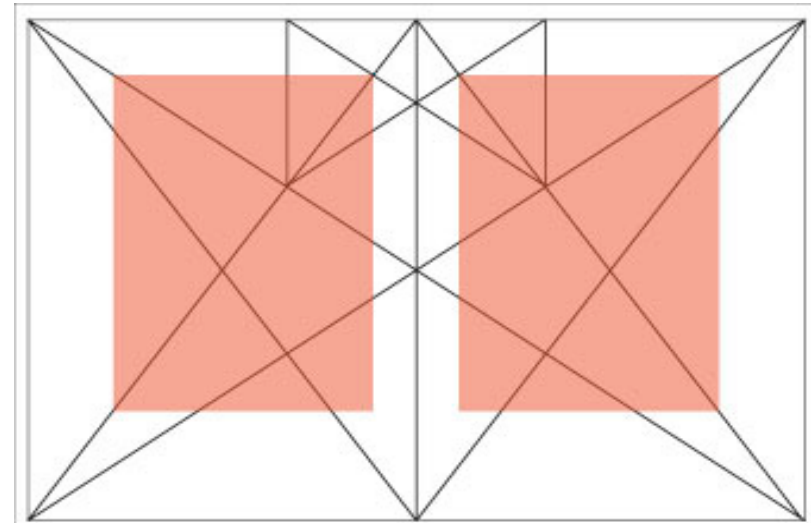


Fig. 18 - Representación gráfica de márgenes tradicionales.

La retícula

Zanón (2007) señala que la retícula se construye en base al tamaño de la página, la función de la retícula es colocar dentro de un orden todos los elementos a utilizar. La retícula es una forma de presentar los elementos de tales como: imágenes, símbolos, textos, titulares, etc. (Fig. 19) para aportar dentro de la maquetación orden, diferenciación, precisión y facilidad de comprensión de las páginas. Para realizar una retícula se debe de conocer ante todo que tipo de publicación es y a quien va dirigida, de esa forma se puede establecer una retícula en base a las características de textos e imágenes.

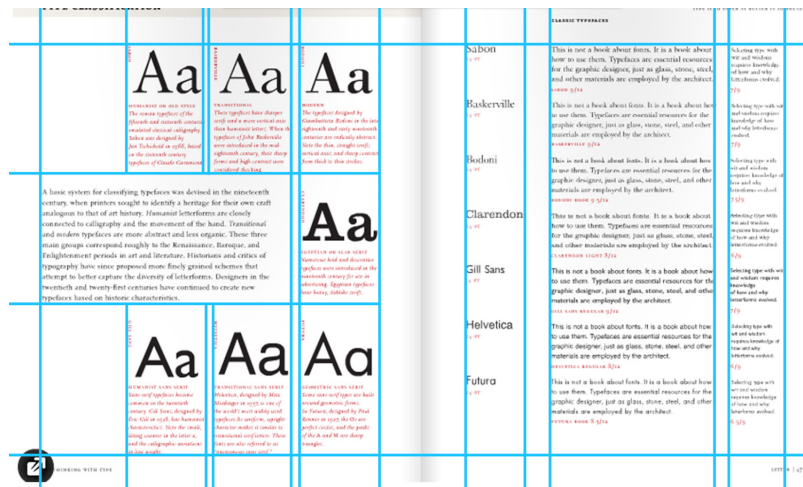


Fig. 19 - Ejemplo de retícula visible en un material impreso.

La prioridad del uso de la retícula es crear una estructura ordenada en donde se deciden proporciones, tamaños, elementos y el posicionamientos de estos dentro de toda la publicación.

Dentro la retícula se encuentran elementos como los módulos, que son unidades más pequeñas que la retícula y sirven de divisiones que se encuentra separados por intervalos que son los espacios en blanco entre las columnas y filas.

Los tipos de retícula más utilizados son las siguientes:

- **Retícula de manuscrito:** es la más sencilla, es un rectángulo sobre la mayor parte de la página y es utilizada mayormente en libros con una sola caída de texto (Fig. 20).

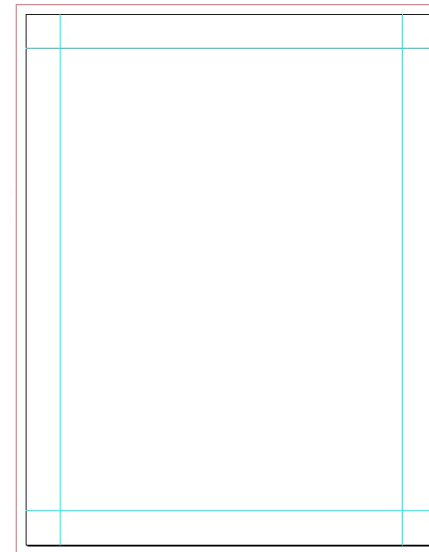


Fig. 20 - Ejemplo de retícula de manuscrito.

- **Retícula de columnas:** se caracteriza por su flexibilidad, las columnas puede depender de otras o pueden ser independientes. Por ejemplo, se puede construir una retícula con columnas para el texto principal con imágenes y otra columna más pequeña con distinto ancho para textos secundario (Fig. 21).

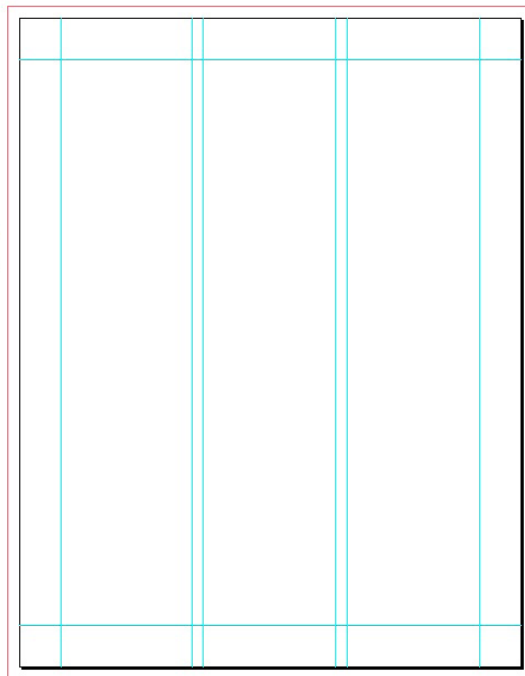


Fig. 21 - Ejemplo de retícula de columnas.

- **Retícula modular:** es adecuada cuando el material consta de muchas páginas y gran cantidad de elementos por página. Se caracteriza por ser una retícula de columnas con una gran cantidad de intervalos que forman módulos. Se caracteriza por su estructura cuadrada que brinda orden, claridad y sencillez (Fig. 22).

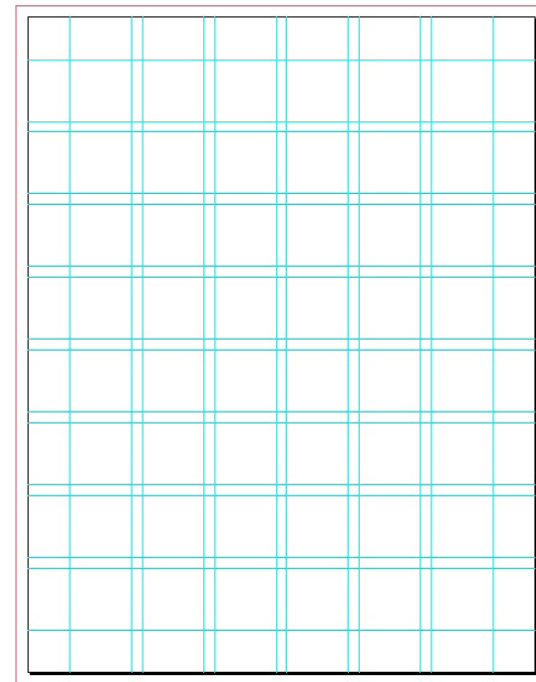


Fig. 22 - Ejemplo de retícula modular.

- **Retícula jerárquica:** este tipo de retícula se adapta según sea la necesidad de transmitir la información, se basa principalmente en la disposición de elementos intuitiva y carece de repeticiones regulares. Las columnas son variadas, los intervalos no son iguales y el tamaño de módulos no es regular (Fig. 23).

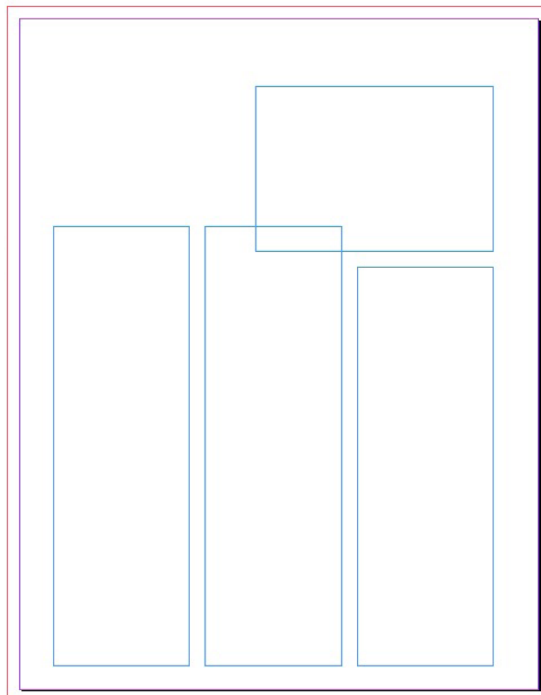


Fig. 23 - Ejemplo de retícula jerárquica.

Tipos de materiales editoriales

Para Zapatero (2008) la jerarquía dentro del diseño editorial lo disputan los periódicos, revistas y libros.

- **Periódicos:** El periódico es un medio para la transmisión de noticias e ideas y el diseño es una parte esencial de este proceso. Se inicia con un mosaico de ideas y noticias que se quiere comunicar y se aplican elementos de diagramación para ordenar y estructurar el contenido (Fig. 24).



Fig. 24 - Ejemplo de periódico - The New York Times.

- **Revistas:** es una publicación impresa que es editada por lo general de manera semanal o mensual, las revistas se caracterizan por sus portadas y por su gran cantidad de contenido que pueden ser desde negocios hasta temas de moda (Fig. 25).



Fig. 25- Ejemplo de revista- TIME.

- **Libro:** Polo (2008) menciona que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] define el libro como: “un conjunto de hojas de papel o de otro material, manuscritas, mecanografiadas o impresas, unidas al lomo por medio de un encolado o cosido, con cubierta de cartón, etc. formando un volumen” (Fig. 26). En caso de que el material tenga menos de 46 hojas se considera un folleto y no un libro.



Fig. 26 - Ejemplo de libro educativo

“Sin rueditas”

La mayor diferencia de los libros ante las revistas y periódicos es la cantidad de temáticas que se puede haber, los libros pueden ser educativos, informativos, historietas, comics, mangas, etc. En el caso de los libros que cuentan historias (historietas, comics, mangas y novelas) se maneja la narrativa y en algunos casos imágenes que apoyan el contenido textual para que el lector tenga una imagen gráfica de lo que el autor busca transmitir al lector.

6.5 NARRATIVA

Origen de la narrativa

Will Eisner (1996) explica que la narración se encuentra relacionada con el comportamiento social de los grupos humanos antiguos (Fig. 27) y modernos. Las historias se usaban para hablar de valores morales o para satisfacer la curiosidad. Las historias dramatizan las relaciones sociales y los problemas de la vida, transmiten ideas o tratan de fantasías.

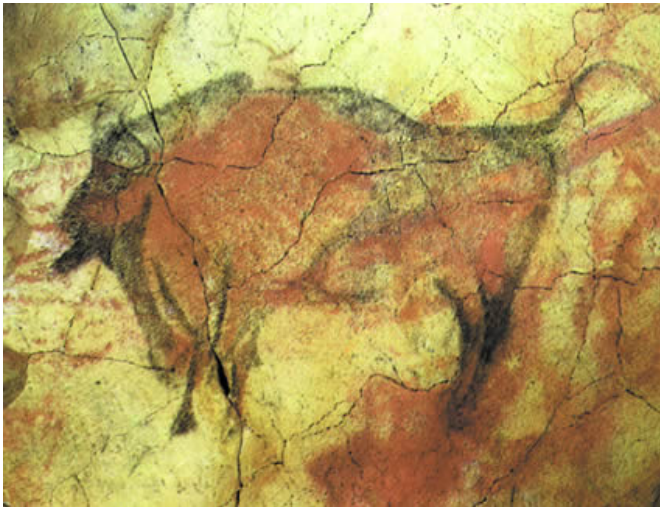


Fig. 27 - Desde la prehistoria el hombre a buscado la forma de documentar la historia y su comportamiento - Pintura rupestre de un bisonte en la cueva de Altamira (Santander, España).

En las eras primitivas, el narrador de las historias en un clan o tribu hacia de animador, profesor e historiador, mediante la narración se preservaba el conocimiento que iba pasando de generación en generación, cosa que al día de hoy se sigue realizando.

¿Qué es narrativa?

Barceló (2004) cita a Prince (1982) en donde define el concepto de narrativa cómo: “La representación de, como mínimo, dos acontecimientos o situaciones reales o ficticios en una secuencia temporal, ninguno de los cuales presupone necesariamente al otro”.

De igual forma Barceló (2004) cita a Sarbin (1986) en donde describe de la siguiente manera la narrativa: “La narrativa es una manera de organizar episodios; acciones y cómputos de acciones; es un logro que reúne hechos mundanos y creaciones fantásticas; tiempo y lugar se incorporan. La narrativa permite la inclusión de las razones de los actores por sus actos, así como las causas de los acontecimientos.”

La narrativa tiene un principio, un punto medio y un final y se sostiene por patrones reconocibles de acontecimientos denominados trama.

Elementos de la historia

Barceló (2004) señala que dentro de toda historia se encuentran personajes en un espacio y un tiempo determinado y que para esto se necesitan los siguientes elementos para conformar la historia:

1. **El narrador:** Es la voz que cuenta los acontecimientos y que según el punto de vista que este tenga, se trata de un tipo diferente de narrador que empleará una u persona gramatical:

1.1 **Primera persona:** es un narrador que participa en los hechos porque es un personaje más de la historia. Hay diferentes tipos de narradores:

1.1.1 **Protagonista:** cuando es el personaje principal del relato y testigo de los acontecimientos de la historia

1.1.2 **Testigo:** cuando se trata de un personaje secundario y solo cuenta lo que ha visto.

1.2 **Tercera persona:** es aquel que cuenta lo que ha sucedido a otros. Se pueden distinguir diferentes tipos de narradores en tercera persona:

1.2.1 **Observador:** solo conoce lo que ve y lo que se oye.

1.2.2 **Omnisciente:** posee toda la información sobre los personajes, incluyendo intimidad y pensamientos.

2. **Los personajes:** son quienes llevan a cabo los hechos que se narran. Existen varios tipos de personajes dependiendo de su importancia y papel en la historia.

2.1 **Principales:** son los protagonistas de la historia entorno a los que se gira la acción (Fig. 28).



Fig. 28 - Eren Yeager, personaje principal del anime y manga "Attack on Titans", la historia gira entorno a su pasado.

2.2. **Secundarios:** sirven de complemento de los principales (Fig .29).



Fig. 29 - Mikasa Ackerman, hermana de Eren Yeager quien ayuda a lo largo de la historia.

2.3 Planos: estos personajes no evolucionan a lo largo de la historia y cuentan con rasgos genéricos (Fig. 30).



Fig. 30 - Población de la ciudad, estos personaje no presentan rostros debido a la poca relevancia que tienen dentro de la historia.

2.4 Individualizados: Modifican su comportamiento según se van sucediendo los hechos en la narración y poseen rasgos específicos y definidos que los diferencia del resto (Fig. 31).

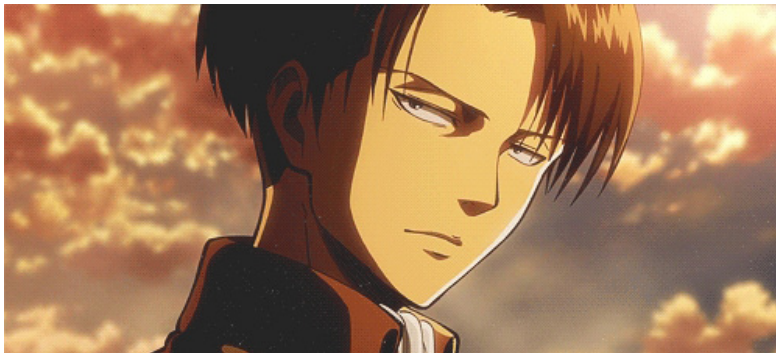


Fig. 31 - Levi Ackerman, personaje que se muestra desde el inicio de la historia y modifica su actitud y apariencia a lo largo de la historia, se distingue del resto por su carencia de expresión y seriedad.

3. La acción: se define como la serie de acontecimientos que suceden en la historia. Por lo general se acostumbra que haya una acción principal y otras secundarias que se desarrollan en orden lógico como consecuencia de la principal (Fig. 32).



Fig. 32 - Escena de un titán que ataca a la ciudad al inicio de la historia, este acto desenvuelve el resto de la historia cuya meta es eliminarlos.

4. El espacio y tiempo: el espacio es el lugar en el que se desarrolla la acción y el tiempo es el momento en el que sucede la acción y la duración de los hechos de la historia (Fig. 33).

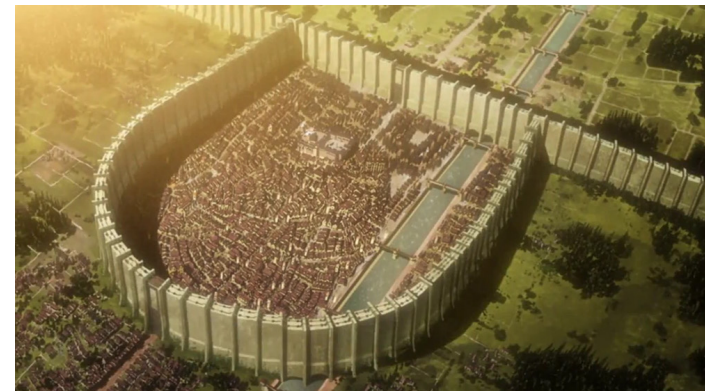


Fig. 33 - "Las Paredes" que se encuentra en el ultimo rincón habitable de la tierra es el lugar en donde se desarrolla la historia de "Attack on Titans"

5. **La sucesión de los acontecimientos:** es la forma en la que se explican los hechos de la historia y el orden que se le presentan al lector los acontecimientos, pueden ser de la siguiente manera:

5.1 **Lineal:** los hechos narrados siguen el orden en el que sucedieron.

5.2 **In medias res:** la historia comienza en el desarrollo y posteriormente retrocede el inicio para explicar por que se han organizado los hechos.

5.3 **In extrema res:** el relato se inicia con el desenlace para volver al inicio y explicar como se desarrollaron los hechos.

Secuencias dentro de una historia

Para Lluch (2003) para crear una historia se deben de llevar varias secuencias para que la historia se pueda desarrollar con orden lógico que el lector pueda comprender, las cuales son las siguientes:

1. **Situación inicial:** Se parte de una situación estable, se presentan los personajes principales, el espacio y la época, así también como las relaciones.
2. **Inicio de conflicto:** llamada también inicio de la acción, nudo o complicación. Hay una acción o un acontecimiento que modifica la situación inicial e introduce una tensión.

3. **Conflicto:** es la reflexión o el llamado a la acción. Uno de los personajes desarrolla una serie de acciones para intentar resolver el conflicto.

4. **Resolución de conflicto:** llamado también fin del conflicto o desenlace. Es el resultado de las acciones que se llevaron a cabo para la resolución del problema, es el fin del conflicto.

5. **Situación final:** La situación se vuelve a estabilizar, por lo general la situación es distinta a la inicial.

La narrativa visual

Para Will Eisner (1996) desde el surgimiento de los primeros narradores se han utilizado imágenes rudimentarios respaldadas por gestos y ruidos vocales que más tarde se convirtieron en una forma de lenguaje.

Con el paso de los siglos la invención del papel, imprentas, almacenamiento electrónico y aparatos de transmisión afectaron el arte de la narración.

Para contar una historia se pueden utilizar diferentes métodos, sin embargo la tecnología ofrece nuevos vehículos de transmisión y siempre hay dos que son fundamentales para toda historia: las palabras (oral o escrito) y las imágenes, en algunos casos estas dos se combinan (Fig. 34) dando como resultando la narrativa visual.



Fig. 34 - El manga es un ejemplo moderno de la integración de texto (narrativa) e imágenes (narrativa visual) en donde se transmite la historia principalmente por el uso de secuencias de imágenes - Manga de "Full Metal Alchemist".

Para Peterson (2011) los avances en las novelas gráficas se han expandido gracias a las nuevas tecnologías, pero lo más importante es como estas nuevas tecnologías generaron un amplio campo para la utilización de las imágenes. Para que las imágenes fueran capaces de comunicar historias más complejas están se tenían que basar en el entendimiento de signos y su significado.

El uso de la narrativa ayudo establecer una literatura visual más compleja ya que las historias se empezaron a ordenar de forma secuencial con la ayuda de las imágenes.

En el caso de los artistas japoneses una vez ya se tenía la idea de como usar secuencias de imágenes establecidas, los artistas fueron capaces de estructurar sus trabajos en patrones que lentamente fueron evolucionando a lo que actualmente se conoce hoy como el arte secuencial que dio origen al manga.

6.6 EL MANGA

¿Qué es un manga?

Scolari (1999) define al manga como una historieta de formato pequeño que se lee de derecha a izquierda cuya temática va acorde al ritmo de vida de los habitantes de las metrópolis japonesas, debido a esto la mayoría de las historias dentro de los mangas se desarrollan en una localidad de Japón. Sus páginas presentan una gran cantidad de viñetas verticales, horizontales y oblicuas dando un aspecto cinematográfico en los encuadres que se desbordan de dinamismo y movimiento (Fig. 35).

Los textos son mínimos y breves para no interrumpir la lectura y en muchos casos no es necesario conocer la lengua japonesa para entender la trama de una historia, por lo tanto el manga es un tipo de comic menos literario que el occidental y se enfoca principalmente en contar la historia principalmente por imágenes.



Fig. 35 - Ejemplo de una página de interior del manga One Pinece.

Origen del manga

Como indica Brenner (2007) el formato que define la forma y figura de todos los comics pasando por las historietas hasta las novelas gráficas son de arte secuencial. El arte secuencial es un tipo de narrativa creado directamente desde las imágenes y ocasionalmente se ve acompañado texto, todo esto se presentan en secuencias a lo largo de la página.

A pesar de que de que es difícil identificar la fecha exacta en la que el manga surgió, se acredita que el inicio del arte secuencial fue en Japón con la creación de los pergaminos de ilustraciones de monjes budistas en el siglo XII. El ejemplo más famoso es por el monje llamando Bishop Toba con su obra Choju Giga o en español “Pergaminos de animales” (Fig. 36).



Fig. 36 - Interior de una hoja de pergamino del Choju Giga

El Choju Giga presenta una extensa secuencia de expresivas y humorosas escenas de animales que incluyen monos, zorros, conejos y ranas actuando en actividades y pasatiempos de los miembros del clero y la nobleza.

Por lo tanto se cataloga como una parodia a la jerarquía religiosa, además muestra la particularidad de los japoneses en la utilización de los espacios y en el cuidado uso de líneas caligráficas que crean movimiento y expresiones. El pergamino alcanza la altura de ocho pies y se lee de derecha a izquierda.

No es hasta el siglo XVI y XVII en donde el arte Japonés tiene un giro artístico en donde los artistas empezaron a producir un estilo particular de ilustraciones llamado ukiyo-e o “imágenes de un mundo flotante” (Fig. 37).

Estas ilustraciones realizadas en bloques se realizaban en base a paneles ilustrados con un estudio de diagramación, línea, colores y patrones que documentaban la vida de Yoshiwara (actualmente la ciudad de Japón, Tokyo).

A pesar de que el uso de paneles no fue utilizado en su totalidad, el estilo de ilustración y la temática de observación de la vida tornada en belleza estilizada sigue presente en el manga actual.



Fig. 37 - Ejemplo de un ukiyo-e del artista Katsushika Hokusai: "Whale Hunting at Goto"

Brenner (2007) señala que el artista Hokusai Katsuhika (1760 – 1840) acuña el término “manga”, él es responsable por una de las imágenes más famosas del arte japonés, “The Great Wave off Konnagawa” (Fig. 38) elaborado en una plancha de madera presenta curvas elegantes de olas amenazando a un pescador japonés con la montaña Fuji en el fondo. La habilidad de Katsuhika para capturar una persona o escena con líneas fluidas es a lo que él llama en 1815 manga, dándole significado a la palabra como sketches o pinturas mágicas.



Fig. 38 - "The Great Wave off Konnagawa" de Hokusai Katsuhika

La influencia del oeste en el manga.

Para Scolari (1999) las primeras formas de humor gráfico e historias occidentales (derivadas de la prensa de masas) llegan en Japón a mediados del siglo XIX por el inglés Charles Wirgman, fundador de la revista The Japan Punch (1862).

De acuerdo con Brenner (2007) dicha revista fue tomada por editores y artistas japonés y luego lanzaron su propia revista llamada Marumaru Chibun en 1877 sobrepasando a The Japan Punch en ventas. En la nueva revista la mayoría de los comics publicados hacían burla de los mismos occidentales que habían traído el formato del este.

A pesar de estas adopciones del estilo del este, los artistas japoneses inmediatamente incorporaron su propio estilo y tradiciones para crear una forma híbrida de arte. Algunas de las primeras caricaturas del este juegan con las representaciones de cómo los japoneses miraban a los occidentales, siendo estos narizones y monstruosos en comparación con sus propias representaciones, finos y delicados.

Aunque las historietas e ilustraciones se hicieron más al estilo occidental, imitando historias como The Yellow Kid (Fig. 39) y las ilustraciones de revistas tipo art decó de París y Nuevo York, la sencillez en el diseño de diagramación que mantienen las imágenes conservan el estilo japonés.

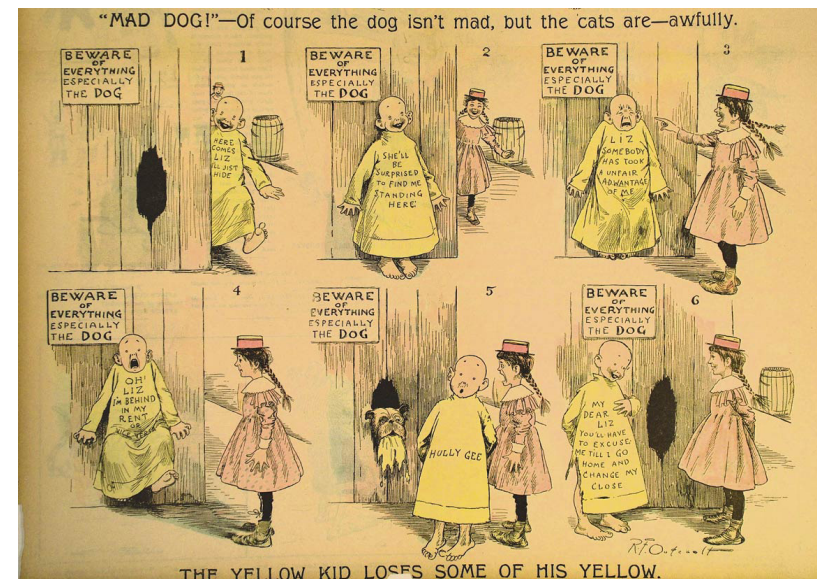


Fig. 39 - El Comic americano "The Yellow Kid" fue la primera historietas en utilizar una secuencia de imagenes para contar una historia publicada en un periódico.

Tezuka Osamu y su aporte en el manga

Brenner (2007), Scolari (1999) y Johnson (2010) consideran a Tezuka Osamu (Fig. 40) como el “padre el comic japonés”, Tezuka sostenía que el formato de los comics se podía utilizar de una forma creativa de la que se había usado anteriormente utilizando elemento de cine y animaciones como lo son Betty Boop, Popeye y trabajos de Walt Disney. Todo esto lo llevo a crear historias que utilizaban paneles, imitando la vista de una cámara desde afuera.

Incluyó elementos de composición como lo son el paneo, zoom y cortes utilizando el espacio entre cada panel como si fuera un cuadro de una película. Tezuka estaba convencido de que el formato de paneles podía ser utilizado para contar historias largas con arcos y profundizar el desarrollo de personajes, haciendo énfasis en el paso del tiempo y sus efectos.

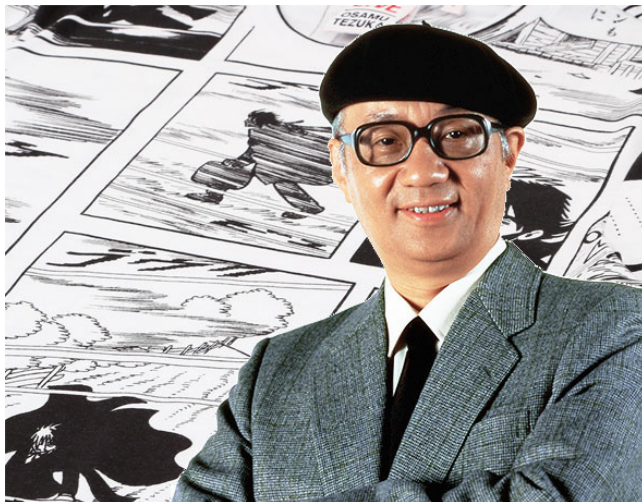


Fig. 40 - Tezuka Osamu es principalmente conocido por ser el creador del personaje Astro Boy.

Brenner (2007) da como ejemplo Kimba The White Lion (Fig. 41) que muestra como un león bebe crece y se convierte en un adulto en vez de quedarse para siempre como un bebe por un motivo inexplicable y en Astro Boy (Fig. 42) donde el personaje principal es un niño robot ubicado en una temática de ciencia ficción al cual se le conoce actualmente como “Mecha”, dicho manga se encuentra lleno de preguntas entre el conflicto humano y las maquinas y sus consecuencias de la tecnología dominando la sociedad.



Fig. 41 - Página interior del manga Kimba The White Lion, fue el primer manga en aplicar principios de composición imitando a los de una película.



Fig. 42 - Página interior del manga Astro Boy donde se observan elementos de composición de paneo y zoom

El boom del manga

Según Brenner (2007) los adolescentes el siglo XXI no se han sentido intimidados o confundidos por los grandes cambios que ha sufrido el manga y su forma de lectura, la diferencia cultural y el estilo de arte han mostrado que el manga tiene gran poder dentro del mercado editorial.

Scolari (1999) afirma que Japón actualmente cuenta con el mayor mercado de historias a nivel mundial debido a su cantidad de publicaciones y la cantidad de tirajes. Los mangas se pueden considerar como el medio de comunicación más importante por su influencia en la formación de nuevas generaciones y actualmente se encuentra superando la televisión.

La gran diversidad de mangas disponibles atrae a una mayor cantidad de personas debido a sus diferentes temáticas, siendo esto ignorado por los comics de Estados Unidos que se concentran únicamente en un grupo en específico.

Géneros de manga

Scolari (1999) señala que existe una cantidad infinita de géneros y subgéneros de manga que se acoplan dependiendo del interés del grupo objetivo, por ejemplo: niños, adolescentes, estudiantes, amas de casa, managers, deportistas, etc.).

Para definir los géneros estos se dividen en dos grandes grupo:

Primer grupo

- **Seinen Manga:** historietas para jóvenes y señores (Fig. 43).
- **Shonen Manga:** historietas para niños (Fig. 44).
- **Shojo Manga:** historietas para niñas (Fig. 45).
- **Josei Manga:** historietas para señoras (Fig. 45).



Fig. 43 -
Portada del manga "Ghost in the Shell" del género Seinen Manga.

Escrito por Masamune Shirow



Fig. 45 -
Portada del manga "Sailor Moon" del género Shōjo Manga.

Escrito por Naoko Takeuchi

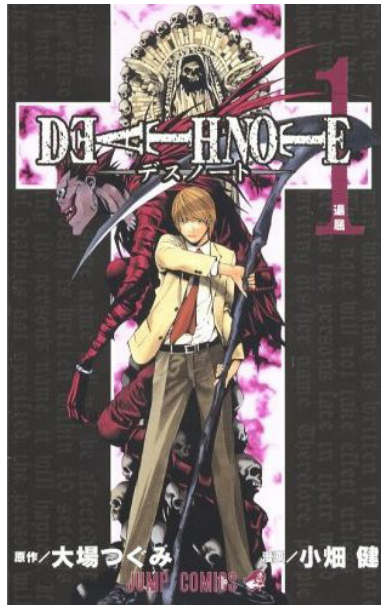


Fig. 44 -
Portada del manga "Death Note" del género Shōnen Manga.

Escrito por Tsugumi Ohba



Fig. 46 -
Portada del manga "Devils and Realist" del género Josei Manga.

Escrito por Madoka Takadono

A estas divisiones se superponen otras clasificaciones como lo son el argumento y la edad, los mangas destinados para un grupo masculino son los siguientes:

- **Yoiko Manga:** para niños buenos, no contiene sexo ni violencia (Fig. 47).
- **Gag Manga:** relata historias para divertirse (Fig. 48).
- **Hero Manga:** el protagonista principal es el héroe y es el genero más popular (Fig. 49).



Fig. 47 -
Portada del manga "Doraemon" del género Yoiko Manga.
Escrito por el estudio Fujiko Fujio



Fig. 48 -
Portada del manga "Full Metal Panic? Fumoffu" del género Gag Manga.
Escrito por el estudio Kyoto Animation



Fig. 49 -
Portada del manga "Narto" del género Hero Manga.
Escrito por Masashi Kishimoto

Los mangas para el publico femenino son los siguientes:

- **Nichijo Ha:** narran historias de la vida cotidiana (Fig. 50).
- **Shinkanku Gakeuen Mono:** presentan historias de amor ambientadas en la escuela pero presentan temas sexuales de forma abierta respecto a los cánones occidentales, la temática de este tipo de manga se centra por ejemplo en la homosexualidad y perdida de la virginidad (Fig. 51).
- **Monogatari Ha:** historias con temática de fantasía (Fig. 52).



Fig. 50 -
Portada del manga "K-on!"
del género Nichijo Ha.

Escrito por Kakifly



Fig. 51 -
Portada del manga "Konya
mo Nemurenai" del género
Shinkanku Gakeuen Mono

Escrito por Yamamoto
Kotetsuko



Fig. 52 -
Portada del manga
"Usotsuki Engage" del
género Monogatari Ha

Escrito por Yamada Shiro

Segundo grupo

Además del primero grupo de manga se encuentra el manga informativo (joho manga) en donde se presentan temas modernos para que el lector los vea desde una nueva forma positiva.

Dentro del Joho manga surgen las siguiente divisiones dependiendo de la tematica:

- **Nyumon manga** (manga introductorio)
- **Seiji manga** (manga político)
- **Gakushu manga** (manga educativo)
- **Bunkashi manga** (manga literario)

Scolari (1999) afirma que de estas divisiones del manga informativo, el gakushu manga o manga educativo es el que más auge ha obtenido actualmente debido a su implementación por medio de organizaciones e instituciones que desean transmitir temas culturales e historicos al público de forma novedosa y llamativa (Fig. 54).

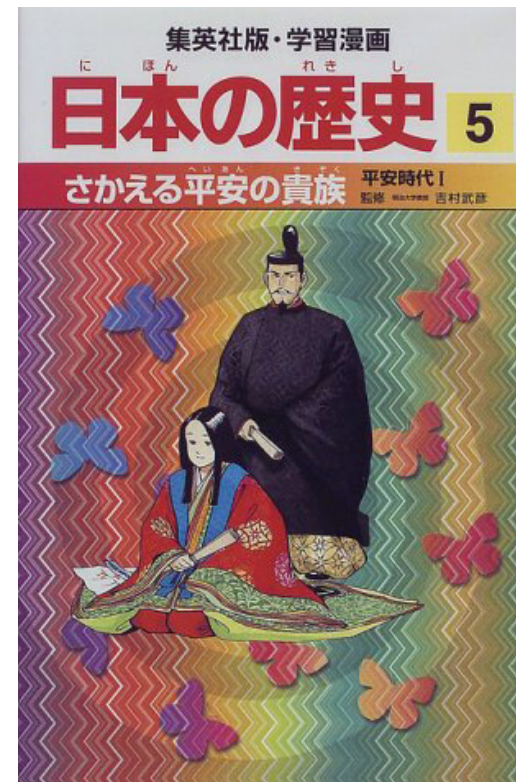


Fig. 53 -
Portada del manga
"Sakaeru heian no kizoku:
Heian jidai"

Este manga del género Gankushu Manga relata la historia del periodo de la época clásica de Japón entre los años 794 a 1185.

Historia del manga educativo

Bouvard (2011) menciona que Takaaki Yoshimoto (1924 – 2012), escritor y poeta literario de Japón, establece un vínculo con las obras de Tezuka Osamu y la situación de la postguerra de la Segunda Guerra Mundial donde indica:

“Para nosotros, la sucesión de dibujos animés de Tezuka Osamu se asoció con la historia de la educación de los niños. En esta televisión en blanco y negro comprada con crédito, vimos con nuestros hijos series animadas como Janguru Taitei, Tetsuwan Atomu, W3, Ribon no Kishi, Magma Taishi (Fig. 54), todos estos bajo la temática de la educación.” (pp. 190).



Fig. 54 - Magma Taishi (Embassador Magma) relata la historia de un gigante que se siente conectado emocionalmente con los humanos.

Por consiguiente Yoshimoto establece el vínculo entre la educación de los niños y el trabajo de Osamu Tezuka porque cree que la muerte del “Dios del manga” también marca el final de la estrecha relación entre el anime manga y sus metas educativas.

Para él, las reciente series (es decir, la década de 1980) como Ginga Tetsudo 999 o Kidou Senshi Gandamu (Fig. 55) son muy diferentes de las de Tezuka quien enfocaba el manga en una serie de mensajes dirigida para los niños.



Fig. 55 - La historia de Kiduo Senshi Gandamu (Mobile Suit Gundam) trata sobre temas futuristas con robots y sobre la guerra que genera por la existencia de dichos robots.

Bouvard (2011) cita a Yoshimoto que indica: “Estas series caen dentro del manga, pero no tienen nada que ver con el tema de la eficiencia pedagógica”.

Por lo tanto el manga de la época de 1980 sería independiente de cualquier propósito educativo que pudiera existir previamente.

Este fenómeno se puede explicar mediante el aumento de la edad media de los lectores de manga y anime de esa época, en donde dentro de los mangas cada vez son menos evidentes los mensajes pedagógicos.

El elemento diferenciador de los mangas de Tezuka Osamu con el manga de la época de 1980 se puede analizar de esta manera: Astro Boy, el robot de la paz, y Kimba the White Lion que lucha para proteger las diferentes especies de animales en su selva, son héroes que aparecen como vigilantes, que indican el camino del progreso humano y la paz.

Bouvard (2011) cita a Ishiko Jun (2007) quien pertenece a la vieja generación de críticos del manga, habla del manga de Tezuka de la siguiente manera:

“En el espíritu de la nueva época marcada entre otras cosas por la implementación de la nueva constitución, Tezuka Osamu ciertamente necesitaba un nuevo estilo de manga, diferente de lo que existía previamente para introducir en el nuevo manga ideas de paz, la democracia, la libertad y la igualdad.” (pp.190)

Como indica Bouvard (2011) Tezuka fue considerado como el buque insignia de los nuevos valores de la paz después de la guerra, la democracia y los valores liberales generalmente importada de los Estados Unidos, su muerte representa, incluso más que la desaparición del escritor más prolífico de su generación, sino el cambio de una era y el final de la enseñanza de la democracia.

Mientras que la ideología de la post-guerra, los derechos humanos y el humanismo aún se encontraba en desarrollo, los mangas de Tezuka eran expresiones de manera gráfica cuyo objetivo sería la educación de la juventud ante la democracia y la ruptura con la ideología militarista.

Teniendo en cuenta que la mayoría de mangas hasta la década de los 1970 eran publicados en revistas que incluían páginas dedicadas a informar sobre la fauna africana, el progreso de la ciencia, la historia del mundo, etc., lo que indica la aparición de vínculos fuertes entre el manga y la pedagogía nuevamente.

De este modo, surgieron ejemplares de periódicos para los niños cuyas páginas se dedican a actividades recreativas (cómic, novelas de aventuras) y en elementos de enseñanza (divulgación de la ciencia, la historia, etc.).

La edición del manga se encuentra muy relacionado con la juventud, como se muestra en las publicaciones de la editorial Shogakukan, que antes de publicar manga se especializaba en publicaciones para niños en edad escolar.

A pesar de todo incluso en la década de 1980 aún no hay tal cosa como el manga educativo.

En su lugar, las diversas controversias que padeció el manga tienen carácter subversivo que no apela a buenos pensamientos, esto fue mal visto por los padres y maestros que por consiguiente se generó el rechazo del manga.

Aparición del Gakushu Manga

Bouvard (2011) señala que en la actualidad al escribir la palabra “manga” en el motor de búsqueda de una librería japonesa es impresionante el número de títulos de manga educativos.

Los mangas abarcan temas como matemática, historia, o incluso la educación de los niños, este tipo de manga se llama Gakushu Manga (manga educativo).

El desarrollo de este tipo de manga comenzó a mediados de la década de 1980, uno de los primeros mangas educativos como éste fue diseñado por Ishinomori Shotaro (1938 – 1998) en 1986.

Nihon Keizai Nyumon (Introducción a la economía japonesa en el manga) (Fig. 56) tiene la distinción de ser no editado por una editorial conocida en el mundo del manga sino por una casa editorial de negocios llamada Keizai Shinbun.



Fig. 56 - Páginas interior del libro Nihon Keizai Nyumon donde se muestra la integración del manga (página superior) con contenido el teórico (página inferior).

Diseñado como una versión gráfica de un libro existente sobre economía japonesa propone una manera didáctica para comprender el funcionamiento de la economía japonesa y sus temas contemporáneos a través de capítulos temáticos:

- El alza del yen
- Estructuras industriales
- El déficit
- Evolución monetaria, etc.

A partir de ese primer manga enfocado en la enseñanza de temas educativos, el Ministerio de Educación y Cultura de Japón incluso encargó una versión manga de la historia japonesa que actualmente se encuentra en la mayoría de las escuelas y las bibliotecas japonesas.

El manga Nihon no rekishi (La historia de Japón) (Fig. 57) es un relato histórico útil para fines educativos. Este manga, fue publicado por la editorial Chuo Kôronsha y diseñado por Ishinomori Shotaro desde 1989 a 1993.

Como su nombre lo indica, es una historia del manga japonés desde sus orígenes hasta hoy en día abarcando más de 48 volúmenes y 10.000 páginas, es una obra imponente en colaboración con cincuenta historiadores japoneses.



Fig. 57 - Set completo de 55 volúmenes del manga Nihon no rekishi (La Historia de Japón).

Bouvard (2001) afirma que estos mangas son ejemplos de historias no imaginadas en la base de sus diseñadores, sino por los editores grandes y pequeños que ellos ordenan la creación de un material con una historia ya definida. Aquí, el mangaka (creador de manga) sólo cumple el papel de ejecutar la ilustración ante una narrativa ya concebida.

La historia de Japón en el manga es un caso representativo de un manga que tiene su existencia a partir de un dominio fuera de su propio medio, es decir, una organización que quiere hacer llegar un mensaje y elige el manga como plataforma de expresión.

Gakushu manga en la actualidad

Según indica Bouvard (2011) el manga ha sido durante mucho tiempo una fuente de críticas negativas desde el punto de vista educativo, este tipo de manga Gakushu le permitió defender su utilidad social.

Por lo tanto, ahora estamos viviendo en un cambio de tendencia que pone al manga como fuente de conocimientos extraordinarios.

Incluso aquellos temas que no pertenecen al género de manga se consideran formas de pensar sobre los problemas sociales, Bouvard (2011) cita a Taro Aso (2007) quien da su opinión sobre estos tipos de manga, poniendo como ejemplo el manga “The Silent Service”:

“Chinmoku no Kantai (The Silent Service) (Fig. 58) de Kaiji Kawaguch es una obra profunda que cuestiona a los políticos sobre la dirección de la defensa y de la nación. Este es el punto culminante de este manga de calidad que, al exigir a los lectores a tomar un intereses filosófico y político se vuelven aún más interesante. También puede ayudar a los lectores que tienen preguntas acerca de la vida, y por último, el manga es una buena manera de mantener despiertas a las neuronas del cerebro para desarrollar la inteligencia.” (pp.199)



Fig. 58 - Chinmoku no Kantai (The Silent Service) se sitúa en la Guerra Fría en donde el ejército de Japón une fuerzas con el ejército de Estados Unidos para crear un submarino nuclear.

Bourvard (2011) además señala que el manga sigue siendo un medio de expresión que simplifica la comprensión en áreas que son particularmente complejas, como lo son los temas de la economía o la historia de Japón como se ha demostrado anteriormente.

La lectura de este tipo de manga resulta más fácil que la lectura de un libro de texto. El argumento para facilitar la lectura dentro del manga se debe a que tiene la capacidad de hacer un razonamiento complejo más sencillo mediante la integración de los efectos de los estilos y las historias que se sitúan en el objetivo principal de la enseñanza.

La llegada del manga al mundo educativo demuestra un cierto grado de cambio en el reconocimiento de este medio en la sociedad, puesto que ya no está compartimentado en un espacio de la subcultura de donde se originó pero ahora puede ser expresado en los campos institucionales, por lo tanto el manga se encuentra a veces utilizado por organizaciones ajenas al mundo de la edición y el manga que utilizan el manga educativo como un medio.

Bourvard (2011) cita a Chiki (1995) quien explica el proceso que se conduce cuando nuevos medios culturales se mezclan en la sociedad:

“Los nuevos medios de comunicación todavía se enfrentan a un linchamiento crítico al principio, pero como hemos visto a través de los medios de comunicación se ha demostrado que se arraigan en nuestras sociedades y pasa a hacer uso de nuestra vida cotidiana

y dejar de ser el propósito de este linchamiento. Estos medios de comunicación (mangas) que se reconocen por la eficacia de la enseñanza, se convierten en clásicos que luego se transforman en “viejos medios” con el paso del tiempo.” (pp. 200)

El manga se puede considerar como un nuevo medio en la sociedad actual es capaz de demostrar su utilidad educativa y como señala Chiki, el manga se puede convertir en un material de enseñanza estandarizado y aceptado por la sociedad.

Bourvard (2011) expone que básicamente los negocios o la promoción de una entidad participante en la elaboración de un manga haría de este medio una herramienta de forma sencilla y accesible para todos.

Si se va más allá y se considera el manga como una reserva de conocimiento, casi todos los títulos tienen la información que el lector puede aprender por medio de la lectura, por ejemplo en el manga con temática de deporte nos enseñan las reglas de los juegos, en el manga culinaria nos invitan a degustar nuevos sabores, etc.

¿Por qué funciona el manga en la educación?

Scolari (1999) cita a Luyten (s/f) quien sostiene que: “los comics japoneses (mangas) tienen gran éxito debido al focus específico con que revisten sus historias. Están basados en los sentimientos tradiciones japoneses y los valores concernientes a la familia, la fraternidad, conducta grupal y la moral.” (pp.114)

Estos aparecen junto a claros mensajes de respeto a los mayores y un buen desempeño escolar. Sin embargo, junto a este apuntalamiento de los valores tradicionales, los manga más actuales comienzan a presentar grandes contrastes temáticos. El tema del amor y el sexo son cada vez mas comunes, y rompen con los temas tabú para los generaciones anteriores.

Como indican Bryce y Murakami (2009) el manga tiene la capacidad de hacer temas difíciles de explicar fáciles de entender, la razón de esto se debe a que el manga consiste en la unión de texto e imágenes.

Se ha demostrado que el uso híbrido de texto e imágenes ayudan al lector en el aprendizaje, como lo demuestra Paivio (1996) citado por Bryce y Murakami (2009) en donde explica: “nuestro sistema cognitivo consiste de dos partes, la parte verbal y la no verbal logrando que el manejo de información sea codificado por diferentes canales.” (pp.50)

Cuando las imágenes coinciden con lo verbal estos se codifican por los sistemas, tanto verbal como no verbal y como consecuencia la información se retiene en la memoria por más tiempo y más rápido que en el caso de un solo sistema.

Bryce y Murakami (2009) afirman que el análisis híbrido de textos e imágenes se evidencia con los elementos del manga en cuatro niveles:

- El simbolismo que se encuentra en todas ilustraciones de manga, el sentido de la imagen.
- El simbolismo que se encuentra en las burbujas de texto, los diferentes tipos de líneas de dialogo y onomatopeyas.
- El simbolismo dentro de las líneas que describen movimiento, líneas de acción.
- El simbolismo de elementos gráficos como lo son el humo, gotas, estrellas, y líneas que indican sorpresa.

Además Ogawa (2003) explica el porque es conveniente utilizar el manga en los salones de clase, por lo que propone tres planteamientos:

1. En primer lugar, el manga proporciona una intimidad emocional, esto es significativo ya que la emoción conduce a la atención y la atención al aprendizaje como cita Ogawa (2003) a Cary (2004).

2. El manga ofrece una representación visual de una conversación, No hay ningún misterio de que el atractivo visual de los manga se debe a que el 70% de los receptores visuales del cuerpo se encuentran en los ojos, como cita Ogawa (2003) a Wolfe (2010).
3. El manga puede proporcionar un contexto social creíble para los estudiantes en donde se sienta identificados con un situación o temática.

¿Por qué los adolescentes deben leer manga?

Para Brenner (2007) los niños y adolescentes no tienen miedo de aventurarse en nuevos formatos ni son afectados por los estereotipos que se relacionan con el manga. Tomando esto en cuenta, el manga se considera como el formato ideal que se adapta a los adolescentes en la actualidad. Sin embargo el manga se presenta como un territorio inexplorado por parte de adultos y profesionales.

El manga representa un rompecabezas innovador, complicado y culturalmente distinto para los adolescentes de descifrar llegando al nivel de los medios interactivos como lo son el internet y los videojuegos, la diferencia del manga es que para entenderlo se debe leerlo detenidamente para comprender verdaderamente su lectura.

Cada manga que se lee no solamente cuenta una historia atractiva, también fomenta el lenguaje y la comprensión de los detalles y señales para lograr descifrar el código secreto que tiene el manga.

A todo esto Brenner (2007) señala que a los adolescentes les encanta el manga, y cuanto más lo pueden entender, mejor podremos entender y apoyar la lectura en los adolescente.

Para poder crear mangas que se adecuen al interés de los adolescentes en la actualidad es necesario establecer los principios básicos que se deben de tomar en cuenta para crear un manga y como el manejo de estos elementos tanto narrativos como visuales influyen en la actitud del adolescente mediante la lectura.

6.7 ¿CÓMO SE CREA UN MANGA?

McCloud (1995) indica que sin importar que tipo de material se desea crear y el medio a cual se planea distribuir siempre se seguirá un camino (Fig. 59), el cual es el siguiente:

1. Idea / propósito
2. Forma
3. Estilo
4. Estructura
5. Destreza



Fig. 59 - Pasos a seguir para materializar una idea.

Idea / propósito

McCloud (1995) señala que el primer paso para cualquier creación se debe de tener un propósito por el cual se está realizando el trabajo, una filosofía sobre la cual se piensa trabajar, pensar cuanto será el contenido de la obra, en otras palabras el primer paso consiste en preguntarse: ¿Cómo?, ¿Para que? y ¿Para quién?.

¿Cómo surge una idea?

Young (1994) compara la creación de ideas con un caleidoscopio (Fig. 60), el caleidoscopio es un instrumento que a veces usan los diseñadores en su búsqueda de nuevos patrones.

Los caleidoscopios contienen en su interior unos pequeños trozos de vidrio coloreado, que vistos a través de un prisma muestran dibujos geométricos de todas clases. Cada giro de su cilindro cambia los trozos de vidrio colocándolos en una nueva relación y revela una nueva pauta.

Matemáticamente, las posibilidades de combinaciones distintas dentro de un caleidoscopio son enormes, y cuanto mayor sea el número de trozos de vidrio que contenga, mayor será también el de posibles combinaciones distintas y llamativas y lo mismo sucede con la creación de ideas, entre más elementos se tomen en cuenta pueden surgir nuevas ideas por medio de combinación.

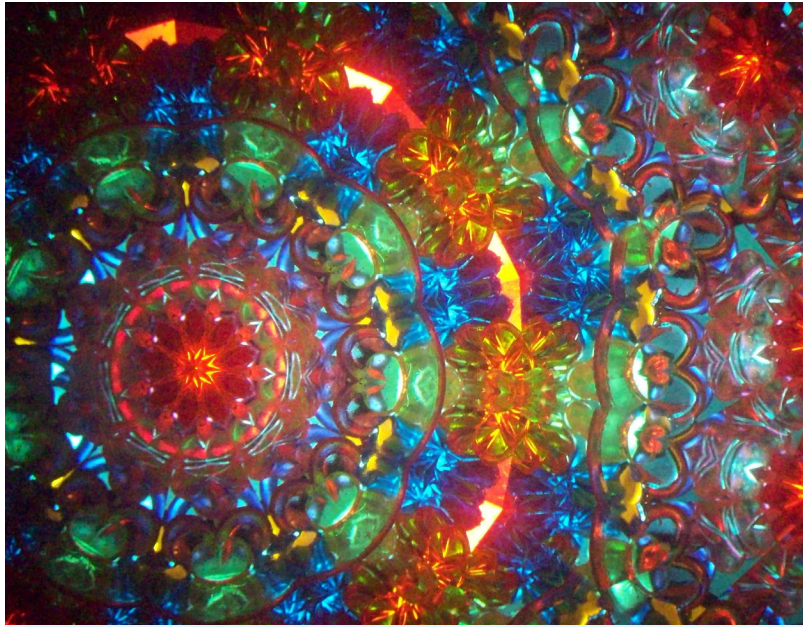


Fig. 60 - Imagen generada por un caleidoscopio.

Young (1994) señala que para producir una idea que será aplicada a cualquier tipo de arte hay que aprender dos cosas: la primera es saber cuales son los principios, y la segunda los métodos.

Los pequeños fragmentos de conocimientos que se tienen sobre un tema no son nada ya que estos conocimientos son únicamente superficiales que envejecen y se pueden perder con el paso del tiempo.

Young (1994) hace la comparación de los conocimientos superficiales con los principios y los métodos en la publicidad, por ejemplo, podemos conocer los nombres de los distintos tipos o caracteres de

imprensa, cuánto cuestan los grabados, cuáles son las tarifas y las fechas de cierre de un millar de publicaciones; podemos saber la suficiente gramática como para confundir a un profesor de escuela; y suficientes nombres de artistas de televisión como para presumir en un cocktail entre gentes de la pequeña pantalla. Podemos saber todo eso, y no ser todavía publicitarios, porque desconozcamos los principios y los métodos fundamentales a través de los cuales opera la publicidad.

Por otra parte, se puede desconocer todas estas cosas mencionadas anteriormente y entender los principios y métodos de publicidad, de tal forma nos ayudamos de los técnicos necesarios para conseguir mejores resultados publicitarios.

Lo mismo sucede con el arte de producir ideas, lo que vale la pena conocer no es en qué sitio buscar una idea concreta, sino cómo entrenar la mente en el método por el cual todas las ideas se producen y cómo hacerse con los principios que están presentes en el origen de todas las ideas.

Por lo tanto, Young (1994) sostiene dos principios básicos que sirven para la generación de ideas:

1. Una idea no es más ni menos que una nueva combinación de elementos viejos.
2. La capacidad de lograr nuevas combinaciones a base de elementos viejos depende en gran medida del talento para encontrar relaciones.

Para algunas personas cada hecho es un fragmento separado de conocimiento, para otras es un eslabón en una cadenas que tiene relaciones y similitudes. La creación de ideas depende en grande medida de la capacidad de la persona para relacionar dos elementos y combinarlos.

Una vez ya se han conocido y aplicado los dos principios se puede proseguir con el método o procedimiento para producir ideas que consiste de cinco pasos (Fig. 61):

1. Recogida de la información prima
2. La digestión mental
3. Abandonar el tema temporalmente
4. Pensar constantemente en ello
5. Materialización de la idea

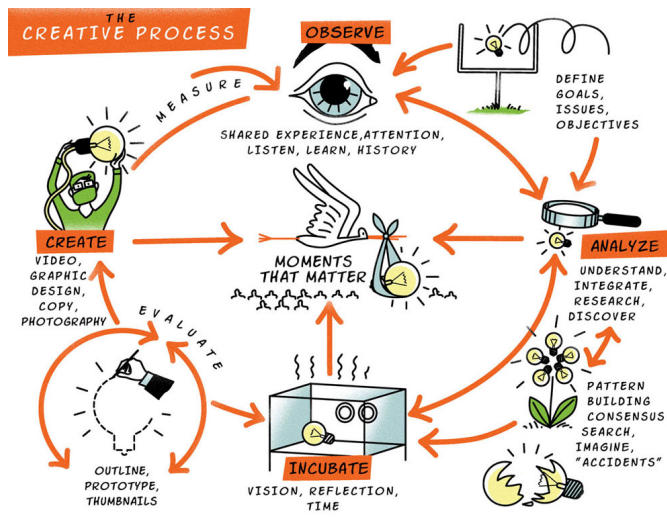


Fig. 61 - Representación gráfica del proceso para crear ideas.

1. Recogida de la información prima

Young (1994) indica que la recogida de materia prima de un modo real y verdadero, no es algo tan simple como parece a primera vista. Es una tarea tan dura que constantemente se evade en lugar de dedicarnos a trabajar sistemáticamente en la recogida de la materia prima, nos sentamos a esperar que nos llegue la inspiración. Cuando hacemos esto, en realidad estamos tratando de que nuestra mente dé el cuarto paso del proceso de producción-de-ideas, saltándose los tres pasos anteriores.

Los materiales a recoger son de dos clases: específicos y generales:

- **Específicos:** los materiales específicos son aquéllos que se relacionan con el producto y con el público a quien nos proponemos dirigirnos. Si se llega a profundizar lo suficiente, casi siempre se encuentra una relación entre el material que se planea producir con el grupo al cual se enfocó desde un inicio y es relación puede conducir a una idea.
- **Generales:** esta recogida de materiales es importante porque es precisamente a partir de aquí cuando y donde cobra vida el principio anteriormente establecido de que: “una idea no es nada más, ni nada menos, que una nueva combinación de elementos.” Una idea nace de una nueva combinación de conocimientos específicos sobre productos y gente, con conocimientos generales sobre la vida y sus acontecimientos.

2. La digestión mental

Young (1994) indica que al culminar la recopilación de información es necesario masticar esos materiales, a semejanza de lo se hace con los alimentos preparándolos para la digestión.

Lo que se realiza en esta etapa es tomar todos los trozos de materiales que se han recopilado y se deben de estudiar minuciosamente a tal punto que se recomienda tomar un dato o parte de la información recopilada y darle la vuelta, verlo desde otro punto de vista diferente y encontrar su significado para poder juntar dos partes y encontrar la conexión entre ellos.

3. Abandonar el tema temporalmente

La tercera etapa es de enviar el problema al inconsciente y dejarle trabajar mientras se descansa o se realiza otra actividad.

Young (1994) menciona el siguiente ejemplo para esta etapa: *“¿Recordáis que Sherlock Holmes acostumbraba a interrumpir su trabajo justo en la mitad de un caso y arrastrar a Watson a un concierto ? Esto era algo que irritaba enormemente a Watson, hombre práctico y lineal (Fig. 62). Pero Conan Doyle (El autor de Sherlock Holmes) era un creador y conocía los procesos creativos. Así pues, cuando alcancéis esta tercera etapa del proceso de producción de una idea, olvidad completamente el problema, y dedicaos a cualquier otra cosa que estimule vuestra imaginación y vuestras emociones. Escuchad música, id al teatro o al cine, leed poesía o una novela policiaca.”*



Hasta el momento en la primera etapa se ha recogido el alimento, en la segunda se ha masticado y en la tercera la comida está en marcha la digestión.

4. Pensar constantemente en ello

Como indica Young (1994), la idea surgirá de cualquier parte. Es posible que ocurrirá cuando menos se espere: mientras uno se baña o quizá puede despertarnos a media noche. Y

Young menciona el proceso que Frederick Ives experimentó para la creación de la impresión de medios tonos (Fig. 63):

“Mientras manejaba mi fotoesterotipo, en Ítaca (isla de Grecia), estudié el problema del proceso con medios-tonos (primer paso). Una noche me fui a la cama mentalmente saturado con el problema (fin del segundo y comienzo del tercer paso), y en el momento de despertarme por la mañana (fin del tercer paso), vi ante mí, como proyectado sobre el techo, el proceso totalmente acabado y el equipo funcionando (cuarto paso).”



Fig. 63 - Frederick Ives en su laboratorio en el año 1936.

Esta es la forma en que aparecen las ideas: después de que uno ha dejado de esforzarse por encontrarlas, y ha cubierto un periodo de descanso y distracción, surgen cuando uno menos se lo espera.

5. Materialización de la idea

Es la etapa en la que se debe trasplantar la idea recién nacida al mundo de la realidad y al hacerlo, por lo general, no es aquella criatura maravillosa que parecía ser cuando nació en nuestra mente.

Requiere una gran cantidad de paciencia el conseguir que la mayoría de las ideas se adapten a las condiciones precisas, o a las exigencias prácticas, bajo las cuales tienen que operar.

Aquí es donde se pierden la mayoría de las buenas ideas. Frecuentemente, los padres de las ideas, como los inventores, no son lo suficientemente pacientes, o lo suficientemente prácticos, como para perseverar a través de toda esta etapa de adaptación del proceso, sin embargo, es algo que hay que hacer si se quiere que las ideas funcionen.

Young (1994) hace énfasis en no cometer el error en esta etapa de conservar la idea demasiado cerca de uno mismo y pensar que la idea es perfecta, es recomendable someterla a las críticas del público.

Forma

McCloud (1995) explica que el segundo paso consiste en la elección del medio por el cuando se desea materializar la idea, se pueden se puede utilizar cualquier tipo de medio y queda a criterio del artista considerar cual es el medio en la que su obra se adapta e investigar las capacidad que tiene el medio seleccionado.

Formatos del manga

Como indica Brenner (2007) generalmente los mangas se imprimen en un tamaño estándar de 4.5" x 7.5" (Fig. 64), este tamaño facilita la colocación de varias tomos de manga juntos y permite que encajen en la mayoría de estanterías debido a su pequeño tamaño.

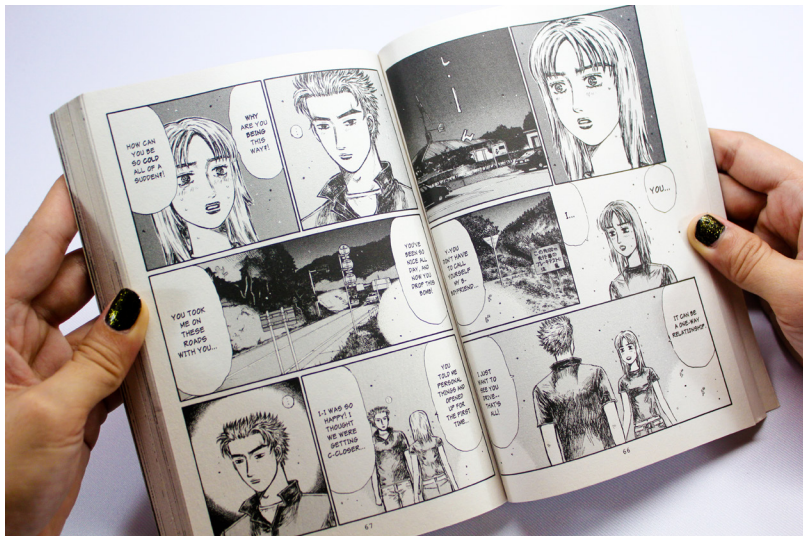


Fig. 64 - Libro de manga extendido.

El hecho de que se tenga un tamaño estándar facilita la etiquetación y la colocación en las estanterías. La mayoría de mangas cuentan con un estilo distintivo en las portadas de cada serie, facilitando el reconocimiento de las distintas series por el color y diagramación de la portada y lomo.

¿Cómo se lee un manga?

Brenner (2007) menciona que cuando el manga comenzó a traducirse al inglés los editores sentían inseguridad de que los lectores occidentales no estarían dispuestos o en condiciones de cambiar la forma de lectura de izquierda a derecha (Fig. 65) para el formato japonés que es de derecha a izquierda (Fig. 66).

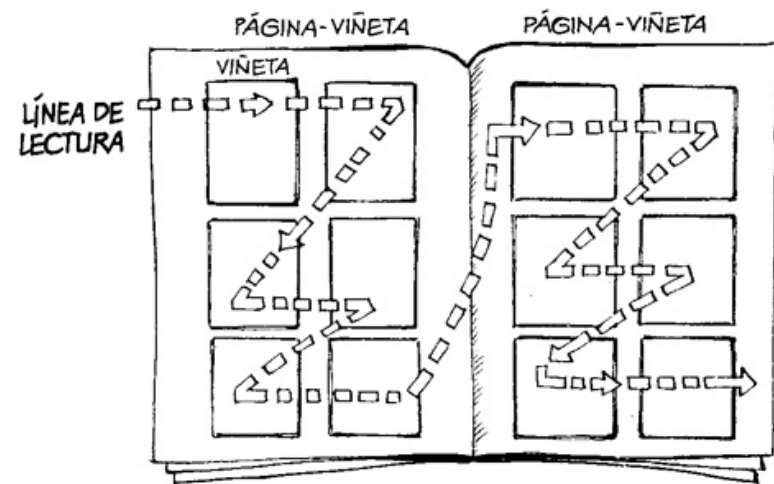


Fig. 65 - Lectura de izquierda a derecha utilizado en los comics.

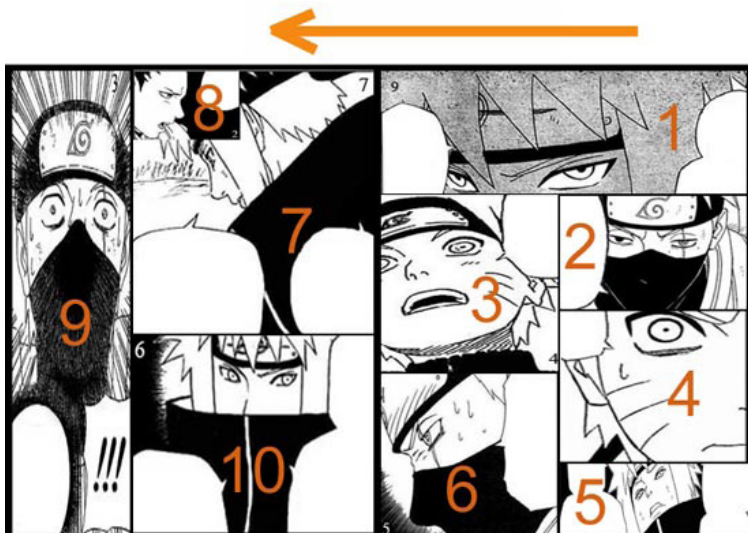


Fig. 66 - Lectura de derecha a izquierda utilizada en el manga.

Por consiguiente, las primeras traducciones de manga de japonés a inglés se voltearon para que la lectura fuera de izquierda a derecha, sin embargo este proceso resulta costoso debido a que el arte y los efectos de sonido deben ser alterados e en algunos ocasiones eliminados para que se tradujeran al idioma inglés.

Con el paso del tiempo se hizo evidente que los aficionados al manga preferían el formato japonés (derecha a izquierda) al que ahora se conoce dentro del manga como el formato “auténtico” o “no invertido”. En la actualidad la mayoría de mangas se producen bajo el formato no invertido y se traducen a inglés si es necesario, ahorrando dinero a los editores y como consecuencia, logran sacar al mercado una mayor cantidad de títulos al mercado con mayor frecuencia mientras satisfacen a los lectores.

Estilo

McCloud (1995) señala que el tercer paso para materializar una idea es definir el estilo tomando como base el formato que se ha seleccionado en el paso anterior (formato).

Para definir un estilo se debe de realizar un estudio sobre características visuales del formato que se desea utilizar y practicarlo hasta perfeccionar el estilo que se desea alcanzar.

Características visuales del manga

Ingulsrud y Allen (2011) destacan que para definir las características del manga, este se debe de desglosar en sus partes más pequeñas, por ejemplo, dentro de una página se pueden visualizar cuatro paneles que se leen de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo, la información menos importante se encuentra en la parte superior de la página, mientras que la más importante se encuentra en la parte inferior.

Con los elementos de los paneles se puede jugar con la variación de tamaño, forma y número de paneles para que se pueda hacer mayor énfasis en la historia (Fig. 67).



Fig. 67 - Importancia de los paneles por el cambio de tamaño y posición - Manga de "Naruto".

En adición de los paneles y los gráficos se encuentran símbolos visuales que indican movimiento, sonidos, volumen de los sonidos y estados emocionales. Estos símbolos gráficos por general se encuentran acompañados de burbujas de texto.

Burbujas de texto

Para Brenner (2007) los artistas del manga han desarrollado una serie de códigos visuales que definen la narrativa que la mayoría de los lectores no se fijan hasta que se les hace notar.

Para los nuevos lectores de manga pueden evidenciar fácilmente que las burbujas de textos se diferencia del estilo americano en

donde por lo general se utiliza una cola en la burbuja que apunta a la boca del personaje que esta hablando o pensando, en el manga es diferente, la burbuja de texto es pequeña y delicada e inclusive puede estar ausente (Fig. 68).



Fig. 68 - Ejemplo de burbuja de texto dentro del manga Kuroshitsuji.

En las burbujas de texto del manga si se requiere representar el habla de diferentes personajes se utilizan diferentes diseños de burbuja de texto, por ejemplo, el dialogo del personaje principal se puede encontrar dentro de un ovalo, mientras que el dialogo de un personaje secundario se encuentra dentro de un cuadrado.

Si un personaje se encuentra enojado se puede reflejar por medio de la burbuja de texto siendo esta irregular con bordes puntiagudos y el tamaño del texto aumenta (Fig. 69).



Fig. 69 - Ejemplo de representación gráfica de un grito de enojo por medio de globos de texto - Manga "Bleach".

Onomatopeya

Acevedo (1978) menciona que los elementos de imágenes y textos se pueden integrar por medio de los globos de texto, sin embargo, en donde mayor frecuencia se integra el lenguaje escrito con la imagen es por medio del a onomatopeya.

Por lo tanto, la onomatopeya es la imitación del sonido de una cosa a través de un vocablo.

Las onomatopeyas pueden están ubicadas en la dentro de una burbuja de texto o manera independiente, sin embargo el ultimo caso es el más común y utilizado ya que las onomatopeyas no siempre son dichas por un personaje, sino que se ubican directamente en el lugar donde sucede el sonido (Fig. 70).



Fig. 70 - Ejemplo de onomatopeyas en idioma japonés e inglés dentro del manga "Naruto".

Con la ubicación de las onomatopeyas se debe de sumar como esta se dibuja, no basta con que la onomatopeya imite al signo, sino que gráficamente sugiera el tipo de sonido.

Simbolismo dentro del manga

Brenner (2007) indica que dentro del manga se pueden encontrar numerosos símbolos que se le proporcionan al lector como señales emocionales.

Estos símbolos generalmente provienen de mitología y de la cultura nacional, estos símbolos son utilizados para indicar la intención de un personaje hasta la importancia de la localidad en donde se desenvuelve la historia.

Estos símbolos generalmente provienen de la mitología y la cultura nacional y se utilizan con frecuencia para indicar todo, desde la intención de un carácter a la importancia de una ubicación.

Simbolismo de los nombres

Para Brenner (2007) dentro del manga los nombres a menudo funcionan como símbolos. Los nombres son indicadores poderosos del papel o de la personalidad de un personaje, especialmente si se refieren al pasado mitológico de Japón o las historias religiosas.

Brenner (2007) pone como ejemplo que todos los personajes llamados “Gokus”, desde “Saiyuki” a “Dragon Ball” (Fig. 71), son referencias intencionales al Rey Mono de El Viaje al Oeste (Fig. 72).



Fig. 71 - Goku, el personaje principal de Dragon Ball además de tener el nombre del Rey Mono la apariencia física se relaciona con su nombre por tener una cualidad del mono (la cola).

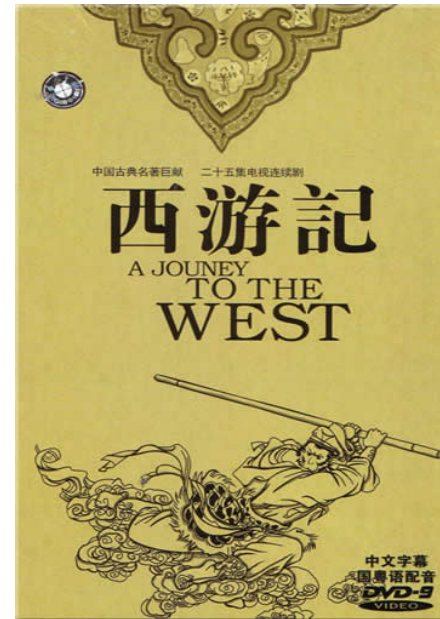


Fig. 72 - “Viaje al Oeste” es una de las cuatro obras clásicas grandiosas de la cultura china y es la obra más conocida entre los adolescentes chinos.

Simbolismo de los colores

Brenner (2007) menciona que aunque el manga es a menudo en blanco y negro, las indicaciones de los colores pueden ser importantes, por ejemplo, el negro es el color del luto y la muerte y este puede ser el color distintivo de un villano, como lo es con “Aion” en “Chrono Crusade” (Fig. 73 y 74) .



Fig. 73 - Aion dentro del manga Chrono Crusade se ilustra por medio de tonalidades de grises que permite indentificar los dos colores de la vestimenta del personaje.



Fig. 74 - En el anime se puede evidenciar como las tonalidades de grises en el manga se interpretan en el anime donde se maneja el mismo estilo de luces y sombras.

Otro ejemplo es en “Yami no Matsuei”, “Tsuzuki” quien se considera antinatural debido a sus ojos púrpuras brillantes (Fig. 75) a diferencia del resto de personajes cuyos ojos son de color cafe y negro.



Fig. 75 - El color se puede utilizar para distinguir a un personaje del resto - Tsuzuki en el manga Yami no Matsuei”.

Signos gráficos utilizados en el manga

Según Woods (2010) en el manga se utilizan muchos signos gráficos que se extienden más allá de las representaciones icónicas que se usan comúnmente, estos signos gráficos se llaman “Kei Yu” y se utilizan para representar las cualidades invisibles como lo son las emociones y el movimiento.

Representación gráfica de emociones

Para Woods (2010) la representación de emociones se evidencia en los gestos de los personajes, por ejemplo, para representar la ira los colmillos de los personajes se vuelven filosos y las uñas se convierten en garras afiladas mientras surgen erupciones de fuego detrás de ellos.

Este tipo de representación gráfica requiere de poca decodificación ya que este tipo de expresiones se utilizan comúnmente en los comics y son fáciles de reconocer. Sin embargo a diferencia de este tipo de representaciones gráficas que son globales se encuentran las que son específicas para el manga, por ejemplo, las gotas gigantes en el rostro del personaje puede transmitir vergüenza o nerviosismo, el sangrado de nariz representa lujuria y la deformación de los personajes a un estilo caricatura y deformado demuestra la falta de seriedad de parte del personaje.

Brenner (2007) hace mención de los signos gráficos más utilizados dentro del manga para representar emociones, los cuales son los siguientes:

- Gota(s) = sudor nervioso
- Vena pulsante cerca de la frente = ira
- Sonrojado = vergüenza
- Diente canino prominente = comportamiento animal, pérdida de control
- Oídos del perro / cola = mendicidad
- Fantasma alejándose del cuerpo = desmayo

- Burbuja en la nariz = dormido
- Sombra bajo la cara = ira extrema
- Ojos que brillan intensamente = intenso resplandor
- Hemorragia nasal = apenado
- Hielo / nieve = conducta fría o cruel
- Chibi / personaje super-deformado = estado emocional extrema

Representación gráfica de movimiento

Woods (2010) cita a McCloud (1993) quien señala que dentro del manga existe un gran potencial en la utilización de líneas de movimiento y que los autores japoneses utilizan una estrategia diferente a los americanos para representar el movimiento.

En lugar de utilizar líneas de fuga que siguen el movimiento del objeto en movimiento, en el manga a menudo se muestra el objeto en movimiento estáticamente con líneas horizontales detrás de él. Este efecto causa que los lectores sientan que se están moviendo a la misma velocidad y dirección que el objeto. (Fig. 76)



Fig. 76 - Movimiento ilustrado en el comic (cuadro 1 y 2) y en el manga (cuadro 3).

En la imagen se pueden observar tres tipos de líneas de movimiento, el primero y el segundo son utilizados mayormente en los cómics americanos en donde la línea de movimiento se presenta por medio del uso de difuminado en el objeto y la tercera se muestra la línea de movimiento en el fondo, utilizado comúnmente en el manga.

Creación de personajes en el manga

¿Cómo se crea un personaje?

Para Seger (1990) la creación de cualquier personaje debe seguir de forma general los siguientes cinco pasos:

1. Observar y utilizar la experiencia propia: cuando se imagina por primera vez de cómo será el personaje siempre se toman elementos de gente que se ha visto o que se conocen. Se usa como influencia las características físicas de otras personas, así también como los ideales, postura política, ética o moral y motivaciones.

2. Descripción física: se describe textualmente cuáles serán las características del personaje con respecto al aspecto físico, se debe procurar ser lo suficientemente específico para que al momento de llevar a papel el personaje las características físicas se relacionen con las escritas.

3. Coherencia del personaje: La coherencia tiene que ver con los valores éticos del personaje, lo que es capaz de hacer y lo que no y la forma de solucionar los problemas que se le enfrentan. Los

valores expresados por un personaje pueden llegar a convertirse en una oportunidad para que los escritores expresen su forma de ver las cosas.

El hecho de incorporar ciertos valores en un personaje no significa que tengan que hacer una discusión de estos, sino que el escritor de la obra comunica los valores a través de las acciones del personaje, de los conflictos y actitudes.

4. Actitudes y emociones: si se crean personajes coherentes estos serán planos y poco distintivos, pero si se añaden paradojas, los personajes se vuelven singulares. En el caso de que se dese que los personajes sean más profundos se pueden agregar cualidades, expandir sus emociones, actitudes y valores.

5. Individualizar un personaje: además de crear personajes interesantes y únicos por medio de la descripción física, la apropiación de valores, las actitudes, las emociones que expresa y las paradojas que lo conforman se le deben añadir detalles como lo son comportamientos específicos, lenguaje particular, gestos, ropa que lo diferencie de los demás, también la forma de mirar, de moverse y las imperfecciones.

El uso de estereotipos en la creación del aspecto físico de personajes

Eisner (1996) indica que la palabra estereotipo se define como una imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad. Los estereotipos se aplican a los gestos, formulas, expresiones, etc. que se repiten sin variación.

La palabra estereotipo tiene mala reputación en la sociedad porque se utiliza como un arma de propaganda, racismo y discriminación a las personas que resulta ofensivo.

A pesar del uso negativo que se le da a los estereotipos es una herramientas que se utiliza en toda narrativa visual, se trata de un ingrediente fundamental en la mayoría de este obras visuales.

El arte de la narrativa visual consiste en mostrar la conducta humana de forma reconocible, los dibujos son reflejos de un espejo y para visualizar una idea o procesarla rápidamente es necesario que la memoria del lector cuente con un gran banco de experiencias. Por lo tanto es necesario la utilización de simplificar las imágenes hasta que se conviertan en símbolos, como lo son los estereotipos.

El arte de crear una imagen estereotipada para el propósito de la narración visual requiere de cierta complicidad con el público y reconocer que toda sociedad dispone de su serie de estereotipos aceptados y en algunos casos rechazados.

Eisner (1996) señala que entre todos los estereotipos que existen los mas utilizados tanto en el manga como en el comic y series de televisión son los de héroe (Fig. 77) y villano (Fig. 78), estos representan la fuerza de lo bueno y de lo malo y se pueden diferenciar entre sí a nivel físico como a nivel psicológico, son fáciles de identificar principalmente por las acciones que estos personajes realizan en la historia ya que por lo general resultan siendo los personajes principales de la historia.



Fig. 77 -
Gokú, héroe y personaje principal de Dragon Ball, su misión es salvar al mundo.

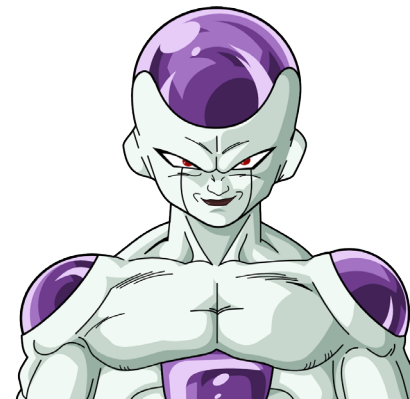


Fig. 78 -
Freezer, villano de Dragon Ball cuyo rasgos físicos son exagerados y posee una actitud de prepotencia.

El uso de arquetipos para definir la personalidad de personajes

Mark y Pearson (2001) definen a los arquetipos como la personalidad de las personas y su capacidad para influir de forma negativa o positiva en la sociedad. A diferencia de los estereotipos que se enfocan en la apariencia visual del personaje, los arquetipos se centran en la personalidad del personaje y como dependiendo de la personalidad que posea puede afectar en la de toma de decisiones del personaje, el lenguaje verbal que utiliza y su forma de pensar.

A continuación se mencionan los 12 arquetipos más conocidos y utilizados:

- El cuidador: el arquetipo del cuidador es altruista y motivado por el deseo de ayudar a otros y protegerlos de cualquier daño.
- El creador: se ve a menudo en los escritores, los artistas, compositores, inventores y empresarios, tienen sueños y destellos de inspiración que se traducen en la realidad, se sienten obligados a crear o innovar.
- El explorador: a los exploradores les gusta vivir de forma independiente, son naturalmente curiosos acerca de todo y cuentan con una sensación de insatisfacción e inquietud.
- El héroe: actúa con valentía para mejorar una situación, se siente atraído por el caos, ya que proporciona una oportunidad para el heroísmo, defienden lo que creen correcto.
- El inocente: fomenta la pureza y la bondad, el objetivo principal del inocente es la felicidad.
- El bufón: le gusta disfrutar del momento, a menudo tiene algo importante que decir, se aburre fácilmente y es feliz rompiendo las reglas.
- El amante: quiere encontrar y dar amor, y experimentar el placer, este arquetipo se preocupa por mantenerse cerca de las personas, el entorno y las actividades que más le gustan.
- El mago: el papel del mago es transformar, se interesa en descubrir las leyes del universo con el fin de hacer que las cosas sucedan.
- El individuo ordinario: buscan encajar y conectar con los demás, disfrutan de humor autocrítico, lo que demuestra que no se toman demasiado en serio.
- El gobernante: le gusta tomar el control y crear orden a partir del caos.
- El bandido: es un inconformista que se rebela y rompe las reglas, rompen con los estándares para empezar algo nuevo.
- El sabio: ayuda a las personas a entender su mundo. proyectan el mensaje que estudiando se puede obtener una comprensión más profunda del mundo y de las cosas.

Construcción de personajes tipo manga

Hart (2011) afirma que a menudo pensamos en la altura como algo relativo, un personaje solo se ve alto o bajo cuando está de pie junto a un objeto cuyo tamaño el lector ya está familiarizado. El lector entonces compara el personaje con el tamaño del objetivo para deducir la altura.

Por ejemplo, un personaje de pie junto a una puerta grande parece corto, mientras que un personaje de pie junto a una silla parece alto.

Los personajes parecen altos, mediados o pequeños de estatura en base en sus propias proporciones, independientemente de si hay algo más para compararlos.

Los artistas crean este efecto usando la propia cabeza del personaje como la unidad de medida para determinar la altura total.

En general, un personaje es de personalidad tierna se dibuja de 4 a 6 cabezas de altura y el personaje promedio es de 7 cabezas de altura y en algunos casos un personaje puede tener de 8 a 9 cabezas de altura. (Fig. 79)

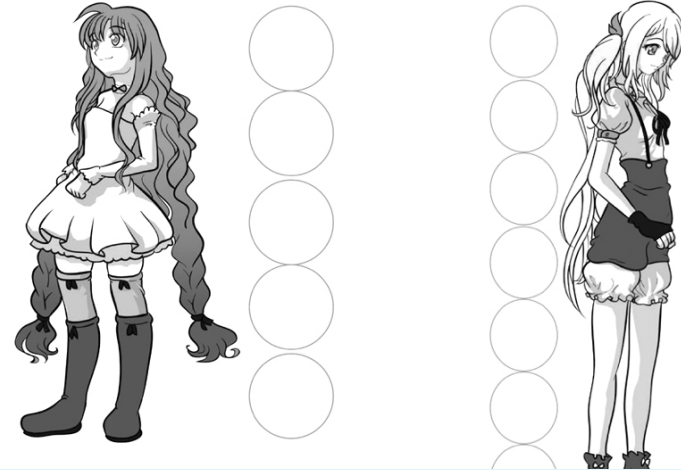


Fig. 79 - Proporción de personajes de 5 y 7 cabezas.

La importancia de los ojos en la personalidad de los personajes

Hart (2008) destaca que de todas las partes del cuerpo de un personaje los ojos son los más característicos de un personaje manga, los ojos representan carisma y le brindan personalidad de los personajes.

Para Brenner (2007) entre más grande y más lleno de estrellas y brillos tengan los ojos, la más inocente y puro será el personaje personaje. Tradicionalmente, las mujeres y las niñas tienen ojos más grandes que los niños y hombres, lo que indica su papel tradicional como el sexo que muestra su bondad interior y pureza de espíritu. Los villanos de ambos sexos, por el contrario, casi siempre tienen los ojos muy amplios y con un iris poco posible.

Si el lector se encuentra con un personaje con ojos relativamente estrechos, incluyendo un héroe, esto suele indicar un cierto nivel de falta de sentido moral. Estos personajes tienen elementos de ambos rasgos buenos y malos y bien pueden ser representados como el protagonista de la historia, pero siempre tienen un pasado oscuro o dañado.

Dependiendo de la personalidad del personaje los ojos pueden ser de la siguiente forma:

- Largos y redondos = inocente, puro y joven
- Medianos y ovalados = sigue siendo una persona buena, pero con un pasado oscuro
- Estrechos y de iris pequeña = malvado o vicioso
- Iris largo = héroe o heroína
- Sin iris = representación de un hecho divino o mágico

Un ejemplo de la aplicación de los ojos para definir la personalidad de los personajes se puede encontrar en el manga de acción "GetBackers".

Los dos protagonistas, Ban y Ginji, se especializan en la recuperación de cualquier objeto perdido por un precio. (Fig. 80)



Fig. 80 - Personajes principales de GetBackers, Ginji (izquierda) y Ban (derecha).

Ginji, más ingenuo tiene los ojos grandes tradicionales de un héroe. Ban, aunque sigue siendo un héroe, esconde un pasado oscuro y en consecuencia sus ojos son de tamaño medio, lo suficientemente amplio como para llamarlo un héroe, pero lo suficientemente estrechos para indicar su pasado.

El principal villano de la serie llamado “Dr.Jackal” encaja en el perfil clásico villano: sádico, melodramático, y frío, los ojos de este personaje son totalmente estrechos y cuenta con un iris pequeño, indicando que este personaje es el villano de la historia. (Fig. 81)



Fig. 81 - Dr.Jackal, villano de la serie GetBackers.

Gestos corporales

Según Eisner (2000) la imagen universal que todo arte secuencial debe utilizar es la figura humana, de todos los elementos de visuales, el cuerpo humano es uno de los más estudiados y por consiguiente el más familiar.

El cuerpo humano, la estilización de la forma y la codificación de los gestos emocionales y expresiones por medio de poses son usualmente guardados en la memoria y forman un lenguaje no verbal de gestos. Por consiguiente la figura del cuerpo y el lenguaje de los movimientos del cuerpo son un elemento esencial para el arte secuencial.

Se han realizado intentos de codificar los gestos del cuerpo y las emociones que transmiten o reflejan (Fig. 82) , sin embargo la lectura de estas emociones y gestos se adquiere por lo general desde la infancia y se relaciona con la supervivencia, los gestos pueden dar indicios de peligro o de amor.

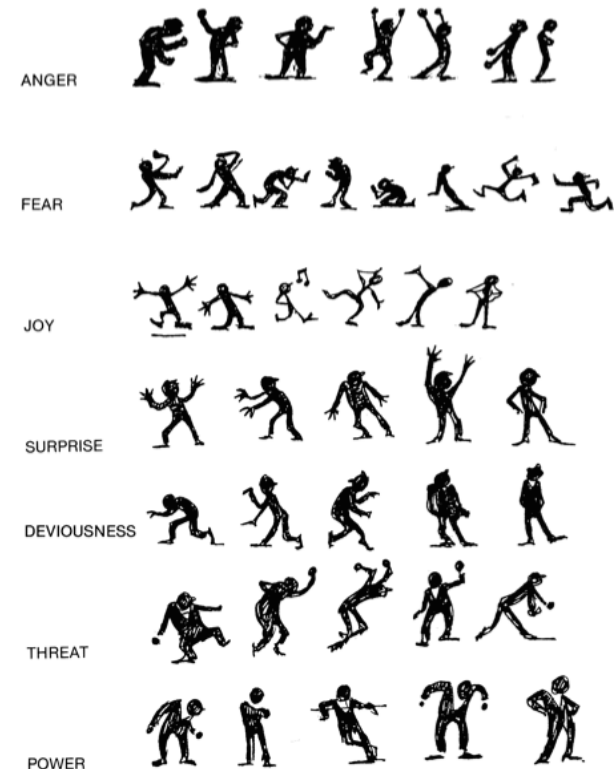


Fig. 82 - Expresiones corporales más utilizadas.

La selección de un gesto debe de ser respaldado por el dialogo, tener relación con la narrativa de la historia y transmitir el mensaje y sentimientos del personaje.

Estructura

McCloud (1995) menciona que el cuarto paso para materializar una idea es la estructura, en este paso se debe de recopilar todo lo que se tiene del trabajo y preguntarse: ¿Qué incluir?, ¿Qué dejar afuera?, ¿Cómo ordenarlo? Y ¿Cómo componer el trabajo?.

La importancia del guión

Para Parramón (1980) el guión se centra en la parte literaria o escrita de la narración en donde el guionista ha de ser capaz de economizar tiempo e imágenes a fin de lograr una mayor intensidad narrativa.

McCallum (2007) sostiene que toda historia secuencial debe de iniciar primero con la historia para que luego se pueda llevar a cabo la realización del guión. El guión puede ser suministrado por el escritor encargado o puede ser el mismo artista o ilustrador que escriba su propia historia.

Parramon (1980) menciona que las partes principales que debe de contener un guión son los cuadros, los planos, descripción de la escena y el texto (Fig. 83).

Cuadro	Plano	Descripción de la escena	Texto
1	PG	Angulo de una plaza. A la derecha terraza de un bar con veladores y gente. Un camarero habla al Agente Secreto X-2 entregándole una nota y señalando con la mano a un individuo vestido de negro que cruza apresurado la calzada en dirección a un taxi, haciendo además de dirigirse al taxista. El Agente Secreto sostiene un periódico que estaba leyendo.	TEXTO NARRATIVO: UN HECHO INESPERADO INTERRUPE EL MERECIDO DESCANSO DEL AGENTE SECRETO X-2. CAMARERO: SEÑOR: ESE INDIVIDUO VESTIDO DE NEGRO ME HA ENTREGADO ESTA NOTA PARA USTED.

Fig. 83 - Ejemplo de guión.

Variedad dentro de la composición

Parramón (1980) sostiene que en la composición artística en el arte secuencial se aplica la regla de hallar la unidad dentro de la variedad ya que la unidad excesiva causa monotonía, fomentando en el espectador la falta de interés, mientras que una diversidad exagerada de elementos confunde y molesta haciendo que el espectador deje de prestar atención a la obra.

Por ejemplo, si se tiene una página en donde los personajes siempre se encuentran en el mismo ángulo, no hay juego de primeros planos, planos medios y planos generales, falta de contrastes que den variedad en la composición resulta en una página aburrida y logrando que el lector pierda el interés incluso antes de terminar de leer la obra.

En el otro extremo en el que una de las páginas el ángulo visual y los planos cambian de forma constante promueven cansancio al lector, haciendo que el lector se esfuerce en leer el material para que al final no logre comprender el contenido o darse por vencido.

Parramón (1980) destaca cinco principios básicos de composición que se deben de utilizar para lograr la unidad dentro de la variedad:

1. **Agrupar y superponer:** los cuerpos no deben de quedar separados ni aislados de uno de otro, se recomienda que los cuerpos estén superpuestos en planos sucesivos. (Fig. 84a)
2. **Realzar el volumen:** la norma para realzar el volumen es dibujar en lo posible los cuerpos en posición de tres cuartos, ya sea vistos de frente, desde arriba o desde abajo. (Fig. 84b)
3. **Estudiar el encuadre:** considerar la posibilidad de cortar la imagen, objetos o cuerpos de tal forma que esta tenga mayor efecto de movimiento y dinamismo. (Fig. 84c)
4. **Componer de forma asimétrica:** por lo general la composición simétrica es poco utilizada en el dibujo obras secuenciales, por que se recomienda utilizar la composición asimétrica que se relaciona con el movimiento y logra mayor variedad dentro de la composición. (Fig. 84d)
5. **Crear y organizar contraste:** a pesar de que se cuente con únicamente tres colores (blanco, negro y gris) algunas zonas pueden utilizar el negro para contrastar con el blanco y lograr mayor variedad y riqueza visual, por ejemplo, se puede utilizar una mancha negra en contraste con la zona blanca usando como compensación el peso visual del contraste de ambos colores por medio del tamaño de la mancha negra. (Fig. 84e)



Fig. 84a - Agrupar y superponer

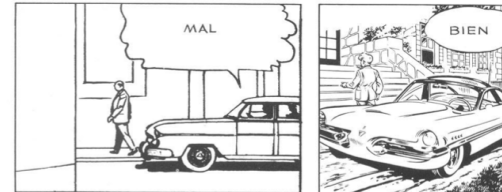


Fig. 84b - Realzar el volumen



Fig. 84c - Estudiar el encuadre



Fig. 84d - Componer de forma asimétrica



Fig. 84e - Crear y organizar contraste

Función de la perspectiva

De acuerdo con Eisner (2000) la función de la perspectiva es manipular la orientación del lector con la intención de guiarlo en el plan visual de la narrativa que tiene en mente el autor.

Otro uso de la perspectiva es en manipular y producir diferentes emociones al lector, la respuesta del lector ante una escena o situación puede ser influenciada por la posición en la que el espectador la esta viendo. (Fig. 85)

Por ejemplo, ver una escena desde arriba da la sensación de sentirse desconectado y da la sensación de convertirse en un observador y menos como un participante en la escena.

Cuando se visualiza una escena desde abajo se transmite la sensación de ser pequeño, incapacidad o miedo.

Si se utiliza una escena a nivel del ojo se puede dar mayor énfasis en los detalles y dar la sensación al lector que se encuentra más cerca de la acción,

Incluso la forma del panel en la que se encuentra la ilustración combinado con la perspectiva puede transmitir emociones, una panel estrecho transmite la sensación de encierro, mientras que un panel ancho sugiere que hay suficiente espacio para moverse o escapar.

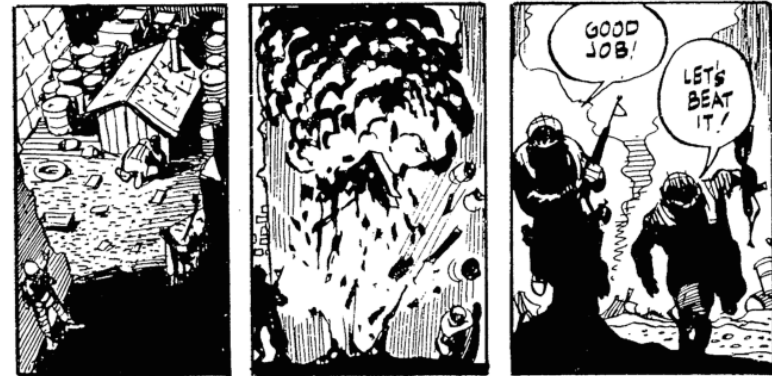


Fig. 85 - De izquierda a derecha; escena desde arriba, nivel de ojo, escena desde abajo.

La utilización de planos en los paneles

Para Parramón (1980) los planos cumplen la función de presentar las figuras y objetos desde más cerca o desde más lejos, es un recurso que se originó primero en los estudios cinematográficos y que con el tiempo se han ido adaptando para que se puedan utilizar dentro de todo material ilustrado.

Los planos que se utilizan comúnmente son:

- **Plano general extremo:** es un plano general muy amplio, en el que las figuras, personas y objetos aparecen muy alejados y usando el fondo como contextualización de la situación y ubicación de los hechos. (Fig. 86a)

- **Plano general:** es una visión amplia pero más detallada que el plano general extremo, las figuras dejan de ser puntos para tomar una forma para que se puedan apreciar detalles de ropa y rostro. (Fig. 86b)
- **Plano medio:** las figuras ya aparecen con mayor detalle, se pueden observar detalles de la nariz, boja, ojos, boca y las expresiones que evocan, por lo general encuadra desde la cabeza hasta las rodillas. Debido a las posibilidades narrativas de dibujar expresiones y presentar los personajes en relación con los objetos es el plano más utilizado en el arte secuencial. (Fig. 86c)
- **Primer plano:** permite presentar mayor detalle la cabeza de un personaje, por lo general cortada por los hombros para hacer más visibles los rasgos faciales y dramatizando la expresión. (Fig. 86d)
- **Primerísimo primer plano:** en un plano más próximo al primer plano, en este plano se muestra exclusivamente un detalle del rostro (ojos o boca) o de un objeto (el humo de una pistola). Este tipo de plano se debe de utilizar únicamente cuando se necesita exaltar una expresión muy relevante. (Fig. 86e)



Fig. 86a -
Plano general extremo

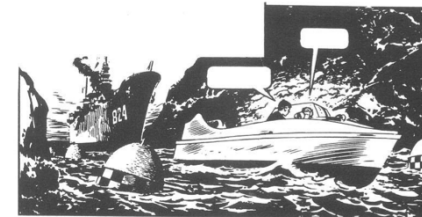


Fig. 86b -
Plano general



Fig. 86c -
Plano medio



Fig. 86d -
Primer plano



Fig. 86e -
Primerísimo primer plano

Flujo visual del manga

Brenner (2007) destaca que un aspecto dentro del manga que es difícil de pasar por desapercibido es la forma en la que la diagramación actúa como si fuese el narrador de la historia.

El manga ha sido de forma general más experimental con respecto a demarcación que los comics occidentales, el uso de los paneles de la página para imitar el ojo de una cámara es evidente, y el manga contiene muchos de los planos que se mencionaron con anterioridad.

Mientras que los artistas occidentales de comics pueden remontar sus influencias de vuelta a las historietas y su secuencia lineal de la narración, el manga japonés está fuertemente influenciado por el cine y usa más elementos de composición en los paneles que los comics e historietas.

Para McCloud (1995) en el manga más importante “estar allí que de llegar allí.” Esto se debe a que los artistas japoneses se enfocan en como se utiliza el panel dentro de la página y utilizan una mayor cantidad de paneles que los artistas occidentales de comics, requiriendo mayor trabajo de parte de los lectores unir la historia.

La diagramación del manga utiliza más las transiciones de “objeto a objeto” entre paneles (Fig. 87), partiendo la escena en varias partes, por lo que incluso se pueden tener varias páginas en la que se sigue utilizando la misma escena.



Fig. 87 - Manga de Naruto donde no hay cambio de escena en una página completa.

Brenner (2007) destaca que los paneles no siempre están claramente definidos en el manga, a menudo se limita con líneas finas o pueden no tener bordes en absoluto. Los límites de los paneles se pueden cruzar, sobre todo si los paneles más pequeños rodean una figura principal o escena.

La experimentación con los bordes de paneles y diagramación puede resultar confusa en especial para aquellos que no están familiarizados con la forma de lectura del manga, pero mientras se le siga enseñando a las generaciones más jóvenes como reconocer los patrones de transición dentro de videos musicales y películas la narrativa dentro del manga se vuelve más fácil debido a que se encuentra influenciada por los mismo principios de composición de estos medios.

Diagramación dentro del manga

Como indica Doran (2008) no importa que tan complicada es la historia o la cantidad de detalles que tienen las ilustraciones, siempre hay un principio que es más importante que el resto; la historia debe de ser clara, concisa y fácil de leer.

Si los lectores tienen problemas para entender de que burbuja de texto proviene una palabra, a donde se deben de dirigir los ojos o que esta pasando de panel en panel se puede entender que se tiene un problema de diagramación.

Para evitar este tipo de problemas y lograr que la lectura sea fluida y el lector pueda comprender la historia en su totalidad se utilizan diferentes tipos de diagramaciones:

- **Simple:** es la diagramación más sencilla, limpia y transmite estabilidad, el ojo empieza en la parte superior izquierda de la página y sigue un patrón de zigzag en forma de una gran "Z" a lo largo de la página. La mayoría de comics americanos utilizan esta versión de diagramación, cabe destacar que esta diagramación simple puede resultar aburrida si no sucede nada interesante en los paneles. Este tipo de diagramación se caracteriza por transportar la información de forma lineal en vez de rebotar la mirada alrededor de la página. (Fig. 88)



Fig. 88 - Diagramación simple.

- **Vertical:** este tipo de diagramación se aprovecha de la doble página de los mangas y favorece la progresión de la historia, esta diagramación utiliza el patrón de zigzag para ayudar el orden de lectura pero esta vez la forma de "Z" se utiliza de forma vertical a lo largo de las páginas. (Fig. 89)

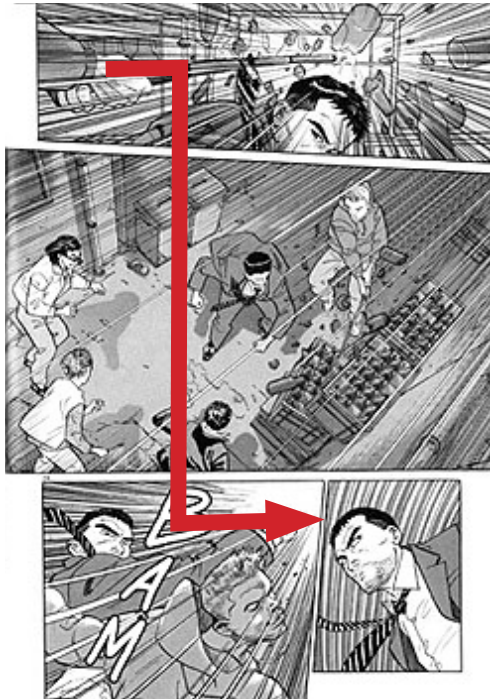


Fig. 89 - Diagramación vertical.



Fig. 90 - Diagramación horizontal.

- **Horizontal:** la mirada rebota de ida y vuelta de forma horizontal y permite descansos visuales al final de cada panel, fuerza la mirada a seguir la narrativa de forma secuencial, por lo general en este tipo de diagramación se utiliza para ilustrar detalles o planos cercanos a la acción. (Fig. 90)

- **Montaje:** en este tipo de diagramación se puede complementar con las anteriores ya que este costa de la sobre posición de un panel sobre otro, creando la ilusión de más espacio en la página, este tipo de diagramación se utiliza cuando es necesario representar un momento o una acción importante entre dos paneles. (Fig. 91)



Fig. 91 - Diagramación tipo montaje

Destreza

McCloud (1995) define el ultimo paso como la destreza de construir la obra, entiéndase la habilidad, el oficio y la invención. En este paso se recopila la información de todos los pasos anterior para darle forma al producto final, en este paso se realiza lo que la ilustración final y se agregan los colores.

Color dentro del manga

McCloud (1995) destaca que el color ha sido preocupación fundamental y preponderante de los pintores del mundo, desde hace tiempo se ha creído que el color puede suscitar un efecto físico y emocional muy profundo en la gente y por consiguiente el color es un aliado para todo artista dentro de cualquier medio audiovisual.

Por lo tanto, tanto los comics como los mangas cuentan con un poder icónico gracias a los colores, dado a que los colores de los trajes de los héroes por ejemplo era el mismo en cada página, por lo que acabaron siendo símbolos para las personas y facilitan la identificación de los personajes.

Además, los colores objetivan a sus sujetos, somos más conscientes de la forma física de los objetos que cuando es en blanco y negro.

Los colores juegan un papel preponderante, pueden expresar disposición de animo, puede conferir profundidad e incluso escenas enteras pueden ser protagonizadas únicamente con el color.

La diferente entre un comic en blanco negro es que las ideas se comunican más directamente, el significado trasciende a la forma y el dibujo se aproxima al lenguaje, mientras que en color las formas adquieren mayor relieve, permite transmitir más sensaciones y emociones.

Significado de los colores

Según Valero (2013) cada color tiene un valor expresivo y significados específicos atribuidos en la sociedad que pueden ser aplicados en diferentes áreas, cabe destacar que el significado de los colores varia dependiendo de la cultura en la cual se utilice y el contexto, lo que puede significar en el oeste puede ser lo opuesto en el este.

- **El rojo**

Es el color del fuego y de la sangre, simboliza poder, fuerza, liderazgo, agresividad, energía, furia, vitalidad, masculinidad.

Los personajes afines al rojo se consideran tener una personalidad extrovertida, tienen un temperamento vital, ambicioso y material, y se dejan llevar por el impulso más que por la reflexión.

- **El azul**

Es el símbolo de la sabiduría, la profundidad y la serenidad, es el color del cielo y el agua, se le atribuyen efectos calmantes y se usa en ambientes que inviten el reposo, transmite seriedad, confianza y tranquilidad, favorece la amabilidad y seguridad.

Se asocia con los personajes introvertidos o de vida interior y está vinculado con la inteligencia y las emociones profundas.

El uso de luces y sombras para transmitir emociones

Hart (2008) indica que una de las cosas que caracterizan la ilustración del manga es la gran cantidad de herramientas con las que dispone el artista, estas pueden ser utilizadas para transmitir sentimientos al lector.

Las luces y sombras pueden ayudar a generar poderos momentos emociones, por consiguiente, el uso de luces y sombras no se limita únicamente al efecto físico, se utilizan para representar estados de animo o sentimientos dentro de la escena.

Por ejemplo, una sombra puede crear tensión sin importar si la sombra se crea naturalmente en la escena, por lo general este tipo de efectos de luces y sombras se utilizan en los rostros de los personajes para destacar las emociones y sentimientos que el personaje está viviendo.

Los efectos de luces y sombras más utilizados son los siguientes:



Fig. 92a - Media sombra = preocupación



Fig. 92c - Luz fuerte desde abajo = malvado



Fig. 92b - Sombra suave = animado



Fig. 92d - Luz suave desde abajo = sorprendido

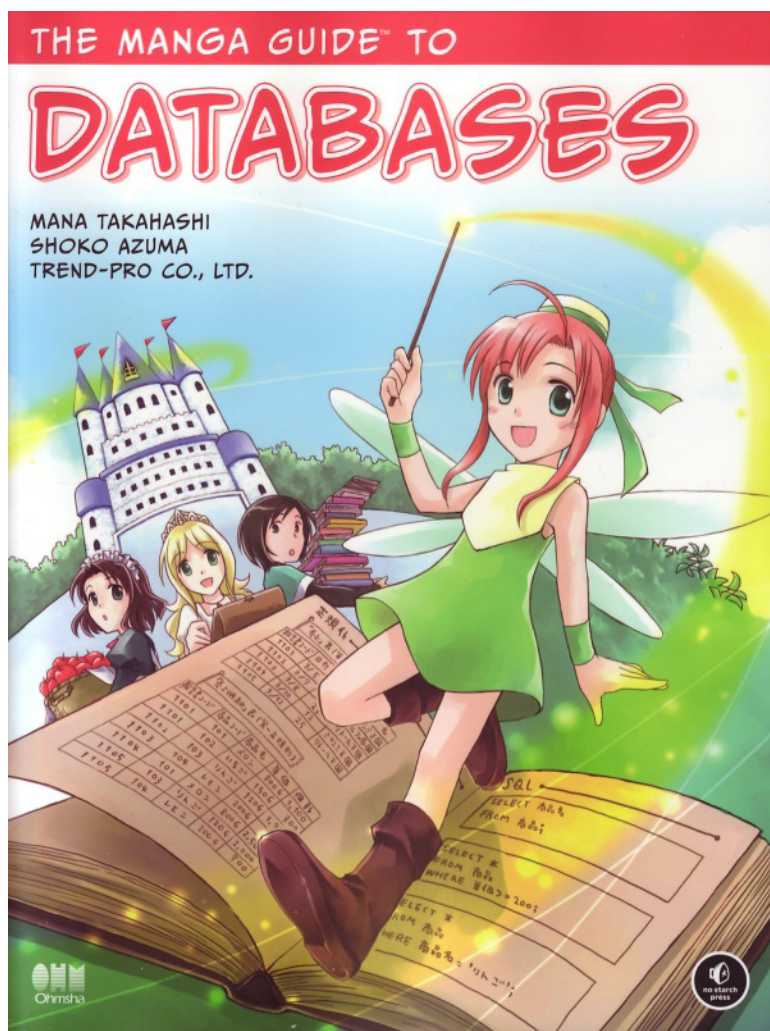


Fig. 92e - Luz en 3/4 = preocupado



Fig. 92f - Sombra sobre los ojos = tramando

6.8 EXPERIENCIA DE DISEÑO



The Manga Guide to Databases

Autores: Mana Takahashi y Shoko Azuma

Editorial: No Starch Press, 1ra. Ed.

Cantidad de páginas: 244 páginas

Año: 7 de Febrero de 2009

La princesa Ruruna está estresado. Con el rey y la reina, ella tiene que gestionar el reino del gigantesco imperio frutal de Kod. Los departamentos de ultramar, montones de inventario, precios contradictorios, y tantos clientes, todo es un desastre confuso. Pero un misterioso libro y un hada útil prometen resolver sus problemas con la organización de la magia práctica de las bases de datos.

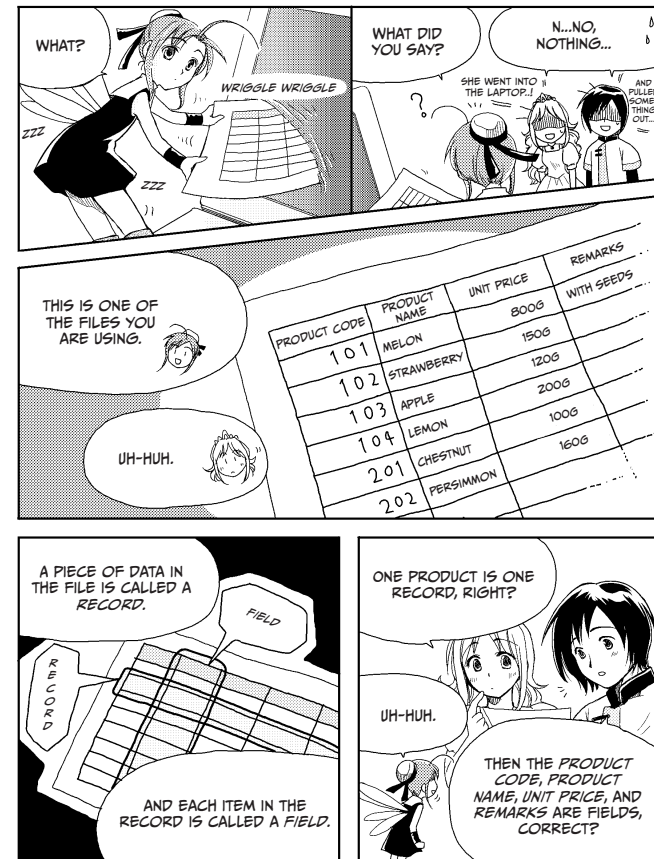
En *The manga guide to database* el hada enseña a la Princesa cómo simplificar la gestión de datos. Seguimos adelante como diseñar una base de datos relacional, entendiendo el modelo de entidad-relación, realizar operaciones básicas de bases de datos, y profundizar en temas más avanzados. Por último, Tico explica maneras de hacer que la base de datos más eficiente y seguro, y discuten los métodos para la concurrencia y la replicación.

Incluye ejemplos y ejercicios (con claves de respuestas) que ayudan a aprender, y un apéndice de instrucciones SQL utilizadas con frecuencia da las herramientas que se necesita para crear y mantener bases de datos con todas las funciones.

El manga se enfoca en presentar los temas para la creación de una base de datos por medio de personajes fantásticos y dentro de un tiempo y espacio ficticio, la apariencia de los personajes se asemeje al grupo objetivo al cual el manga va dirigido, (personas mayores de 18 años).

El manga hace uso de una gran variedad de símbolos y elementos de la narrativa visual como lo es el uso de onomatopeyas para exagerar acciones, el uso de líneas de movimiento para indicar transiciones y el uso de luces y sombras para transmitir las emociones y expresiones de los personajes.

El contenido se presenta por bloques, a diferencia de un libro textual que la información del tema se presenta de forma continua y sin interrupciones, dentro del manga la información se presenta poco a poco y con una gran cantidad de ejemplos gráficos, la historia que combina elementos de humor permite que el lector se interese en el material y por consiguiente al aprendizaje de los temas se facilita en gran medida.



WHAT IS A RELATIONAL DATABASE? 27



WHAT IS A RELATIONAL DATABASE? 29

El factor distintivo de un material educativo manga es la importancia que las imágenes tienen sobre el texto, a pesar de que ambos se combinan para crear contexto dentro del material, las imágenes son el elemento que predominan jerárquicamente dentro del manga, por lo tanto, permite que la lectura y comprensión de temas sea más rápido y efectivo ya que por medio de la narrativa visual una imagen contiene una gran cantidad de signos y significados que el lector tiene que descifrar, al lector le toma menos tiempo descifrar el significado de una imagen que puede ser presentado en varias hojas de texto con mayor facilidad.

Los temas se presentan por medio de problemas los cuales el personaje principal guía al lector por medio de ejemplos para resolverlos, se asume que el lector no tiene ningún conocimiento previo del tema por lo que la información textual es breve, resumida y concisa para evitar confundir al lector.

The manga guide to database es un claro ejemplo de cómo el manga puede ser utilizado bajo un fin educativo, el manga puede ser leído por cualquier tipo de personas y sin importar la edad y el nivel conocimiento que cuente sobre el tema, a pesar de todo, el contenido teórico que se presenta dentro del manga no es profundo y no llega a cubrir temas complejos como los que se encuentra en un libro textual, cumple la función de ser un material complementario y un punto de partida para cualquier persona que se encuentre interesada sobre aprender el tema de forma rápida y eficiente.

7. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

A continuación se presentan los resultados conseguidos tras la realización de las entrevistas a Lucía Verdugo, Xiomara Campos, Pilar Coromac y Walder David y guías de observación de las primeras cinco historias del primer tomo del manga “Ángelus”.

7.1 ENTREVISTA - Lucía Verdugo

Oficial Nacional de Programa de Educación, Género y Juventud, UNESCO Guatemala

Preguntas generales

1. Podría dar una pequeña introducción sobre usted y su trabajo.

Mi nombre es Lucía Verdugo, soy Oficial Profesional de Educación de UNESCO Guatemala, desde este puesto coordino e implemento el programa de educación de la UNESCO en el país que tiene distintas líneas de trabajo, dentro de estas líneas y enmarcado la educación de Derechos Humanos esta el tema de educación integral en sexualidad y de reducción de estigma y discriminación hacia población clave, esto esta relacionado también con el tema de la prevención nacional del VIH que se trabaja como eje transversal en todas las agencias del sistema de naciones unidas, nosotros como somos la agencia que trabaja con la educación por mandato trabajamos en la educación para la prevención de VIH, es un tema que esta incluido en los temas de educación en sexualidad y los temas de reducción de estigma y discriminación por las personas que padecen de VIH o SIDA.

2. ¿Cuál es la situación de Guatemala con respecto al tema de la educación sexual?

La situación en ambigua, nosotros estamos por hacer un mapeo del avance de la educación en sexualidad en Guatemala porque en el periodo del gobierno anterior hubo apertura en el ministerio de educación a partir del año 2009, a finales de ese año se pudo

trabajar y en el 2010 se comenzó a trabajar el tema de sexualidad, antes de ese año si se trabajaba el tema de sexualidad, pero únicamente como contenido del área de ciencias naturales con un enfoque totalmente biológico y no como una dimensión humana que tiene que ver con muchísimo de lo que todos vivimos, todos desde que nacemos tenemos una sexualidad.

A pesar de haber firmado un acuerdo en el 2008 de prevenir con la educación el VIH, en ese ínterin también salió una ley, una ley nacional sobre la educación en sexualidad y sin embargo que cuando finalizo el periodo del gobierno anterior prácticamente se suspendió la educación integral en sexualidad, se avanzó sobre todo en formación de docentes en algunos materiales, nosotros estuvimos apoyando bastante al ministerio de educación en la creación de una unidad de genero que pudiera coordinar.

El asunto es que después de que se venia avanzando y creando las condiciones para crear una educación en sexualidad de calidad y lo que implicaba la formación de docentes y contar con materiales apropiados, se cambia de gobierno y se cambian las prioridades y entonces pudimos mantener el enfoque en el ministerio de educación porque se había venido trabajando en una estrategia de educación integral en sexualidad y prevención de la violencia y justamente el primer año del gobierno actual comenzó a salir mucho en los medios el tema del bullying, hubieron muchas publicaciones y se realizó un protocolo de denuncia de casos de violencia escolar y acoso. Entonces, no se elimino la educación en sexualidad porque esta ligada al tema de prevención de la violencia pero se mantuvo sin

avanzar, logramos continuar con la formación de docentes y lanzamos el primer comic que hicimos con la municipalidad con el tema porque entonces ya estábamos trabajando con un programa integral donde se trabaja la formación humana, la formación de la persona en todas sus dimensiones, entonces no se parte de conocer únicamente los órganos reproductivos sino que se parte de la consolidación de la persona, de la identidad, de la autoestima, sexual, étnica y como persona, ósea, todo lo que tiene que ver con el ser y que tiene que darse a respetar, tiene que valorar y respetar a los demás, entonces ya se comienza a hablar de la discriminación pero también de la autovaloración y del autocuidado.

Se supone que el 2015 el 75% de los centros educativos deberían estar trabajando con temas de educación en la sexualidad.

3. Actualmente ¿Cómo se enseñan los temas de educación sexual en los salones de clase?

De todas las maneras, porque como no se ha logrado llegar a todas partes todos lo enseñan de distintitas formas, se han hecho alianzas con el ministerio de salud el cual implica un enfoque biológico, otros se han apoyado con ONG's o en internet han encontrado nuestro materiales y los fotocopian.

Nosotros de la UNESCO internacional tenemos las orientaciones técnicas pedagógicas para la educación integral en sexualidad y esa es la base que se ha utilizado desde un principio, es fruto de una investigación de 80 países cuya información se encuentra totalmente fundamentada en investigaciones científicas, en experiencias y

entonces se ofrece como una orientación a todos los países y de esos nos agarramos para hacer todo el programa de educación en sexualidad, esas orientaciones incluyen incluso a que edades vas a enseñar que. Entonces ha sido difícil en el actual gobierno por temas de conservadurismo, hay una alianza muy fuerte entre la iglesia y las autoridades del ministerio y eso nos ha frenado sin posibilidad de dialogo del tema, con una perspectiva medieval.

4. ¿Qué factores generan la estigmatización en la sociedad?

Yo te diría que en general la estigmatización la generan las diferencias, ¿Qué es lo que no cuadra en un molde del ideal patriarcalista de la persona de cómo debe de ser? ¿Cómo debe de ser el ideal ciudadano? Debe de ser el sujeto político, el hombre blanco, saludable, propietario (con dinero) y fuerte, entonces ese ideal no solamente la mayoría no encajamos porque somos mujeres, porque son gays, porque son personas con discapacidad, otros no son blancos, son indígenas, o son afroamericanos y con ese molde se crea la estigmatización, todos queremos aspirar a ser ese sujeto político ideal, esta es la base del patriarcado, el que domina, el que manda y toma las decisiones, los hombres no coinciden con ese ideal tampoco, entonces el patriarcado no solamente afecta a las mujeres sino también a la mayoría de la población, no es un tema de feministas.

5. ¿Cuáles son los efectos en las personas que sufren de estigmatización?

Son de baja autoestima, desvalorización, desprestigio, dependiendo de cómo se han dado las manifestaciones pueden haber efectos terribles pero por lo general hay una baja autoestima de lo que uno es, estos temas son fuertes, en Guatemala lo podemos ver claramente con la población indígena porque hay un desprestigio de mi lengua, de la cultura, de mi forma de ser, de pensar y entonces termino rechazando lo que soy.

6. En su opinión ¿Cuál es el grupo más estigmatizado en Guatemala?

Casi todos los que te he mencionado, pero creo que las mujeres indígenas del área rural con alguna discapacidad son las mas estigmatizadas, tenemos cuatro capas de discriminación: genero, etnia, residencia, discapacidad, eso seria como lo mas lejos que puedo estar de acceder a mis derechos y estigmatizado también se podría interpretar en el sentido social porque esto de las mujeres que te digo tiene que ver con lo discriminado, ahora que lo pienso creo que estigmatización social es más fuerte hacia las personas transexuales, creo que hay estigmatización a la homosexualidad pero creo que la transexualidad es inadmisibile en Guatemala, es todavía terrible en la sociedad

7. ¿Cuáles son los efectos que tiene educar sobre el tema en las personas que sufren la estigmatización?

Considero que debe ser el cambio social, tiene que haber sensibilización porque yo creo que hay gente que estigmatiza por ignorancia, hay personas piensan que el VIH se contagia con el tacto o al estar cerca de una persona que sufre de la enfermedad y eso no se contagia solo así, entonces hay ignorancia en la base de todos esos procesos, eso se ve como una consecuencia de la falta de educación, por lo que es necesario educar sobre los Derechos Humanos, el respeto, reducción de estigma y discriminación y todo lo que tiene que ver con desmitificar o romper estereotipos, casi toda la estigmatización esta basada en algún tipo de estereotipo.

Preguntas enfocadas el manga “Angelus”

8. ¿Cuál fue el proceso que se llevó a cabo para la elaboración del manga?

El proceso que se llevó a cabo para la elaboración del manga que es una herramienta educativa fue el siguiente: primero la concepción de una idea, la decisión de realizar un material dirigido a los jóvenes, un material que fuera diferente de lo que ya habíamos hecho antes y entonces empezamos a hacer listados ideas de que es lo que queríamos trabajar, ideas de por ejemplo si íbamos a trabajar reducción de estigma y discriminación de quienes estamos hablando cuando estábamos hablando de estigmatización y discriminación, entonces hicimos un listado de grupos estigmatizados y de ahí ya platicamos de la idea con Xiomara (ilustradora y encargada de la parte editorial del manga) y ella preparó el primer guión con las primeras imágenes y lo fuimos revisando, modificando, validando

hasta que llegamos todos a un acuerdo y después de eso ella ya hizo la versión del manga que tenemos ahora y antes de mandarlo a imprenta lo sometimos a validación, se validó con 1,000 personas donde tuvimos comentarios muy interesantes y se tomaron en cuenta para la versión final, este material recoge recomendaciones de distintos especialistas y perspectivas y ahora ya lo tenemos y vamos a hacer el siguiente con una carpeta de guía con preguntas generadores para complementarlo porque al mismo tiempo que validamos el material, validamos una metodología de implementación y se hicieron 25 talleres para eso.

Cuando hablamos de educación en Derechos Humanos, en reducción de estigma y discriminación y todos estos temas, no tratamos de transmitir información ni tratamos de que la persona aprenda contenidos, sino que lo que tratamos es que transformen sus actitudes por utilizamos metodologías vivenciales que provocan el dialogo, la reflexión participativa y entonces este material es una herramienta para complementar este tipo de metodologías, ósea que es de apoyo.

9. ¿Cuáles son los temas que toca el manga?

Los temas son sobre todo de estigma y el respeto que seria como la respuesta más inmediata a la problemática.

10. ¿Cual el motivo por el cual se decidió realizar un material tipo manga dirigido a jóvenes?

Nosotros queríamos hacer un material enfocado a jóvenes que es nuestro grupo objetivo en este caso y porque trabajamos en el área de educación.

Tipo manga porque la metodología que estamos planteando no es una metodología en la que queremos enseñar conceptos, contenidos o información sino lo que queremos es provocar procesos participativos de construcción de aprendizajes, entonces con lo que vimos con el tipo manga es que se dice poco y se trata de expresar con las imágenes, entonces al tener este tipo de material provocamos que se diga más en los talleres, más de lo que se expresa, pero no a manera de contenidos, eso a mi me preocupaba especialmente porque el otro comic que hicimos me gusta mucho pero siento que no responde a un genero, el comic se llama “¿Quién soy yo?” nosotros lo llamamos comic pero no es un comic, en realidad es un libro, entonces yo quería un comic, un manga o un cuento y entonces llegamos a esto.

El genero del manga, cuento mágico o comic tienen la misma estructura, tiene su personaje protagonista, su antagonista, elementos mágicos, una historia y responde perfectamente al grupo que nos dirigimos, entonces si yo hago otro también sigo la misma estructura que el anterior y facilita la continuación de la historia.

11. ¿Cómo se implementó el material dentro de los centros educativos?

No se ha implementado todavía, solo en términos de validación, como te decía, con 25 talleres donde se han validado únicamente fotocopias y hasta ahora vamos a empezar con la primera edición.

12. ¿Cuál fue la respuesta de parte de los estudiantes y docentes del material?

La respuesta de los estudiantes y docentes fue diferente, entonces yo veo que hay una perspectiva generacional, obviamente los jóvenes lo leyeron y lo entendieron, los docentes tenían más dudas, que como era que se plantearan tantos temas, que no estaba bien contextualizado en Guatemala, haciendo observaciones típicas de las que siempre se hacen pero no lo disfrutaban de la misma manera, en cambio los jóvenes que participaron junto con docentes jóvenes tuvieron mucha aceptación del material, entonces fue diferente y es marcada la diferencia.

13. ¿Cómo se presentan los temas de la diversidad sexual y estigmatización dentro del material?

Se tratan de presentar en un marco de vida cotidiana, donde se vean las situaciones en las cuales se está dando la estigmatización o discriminación y en donde se requiere el respeto hacia los otros, entonces el tema central es el respeto hacia todas esas diferencias y la diversidad.

14. ¿Las historias y los personajes dentro del manga son reales o ficticios?

Son reales las historias, son ficticios los personajes, nos basamos en situaciones que han pasado en la sociedad y únicamente cambiamos los personajes.

15. ¿Considera que el material ha sido exitoso?

Hasta el momento sí en los 25 talleres, nos ha ido muy bien, pero todavía falta.

16. ¿Consideraría la continuación de la historia de este material?

Si, de hecho ya la vamos a continuar, nuestros nuevos antagonistas van a ser el silencio y el miedo, porque si algo alimenta el estigma y la discriminación es el silencio y el miedo de todos antes las situaciones, no solamente de quienes lo padecen sino quienes lo presencian, la gente no habla por miedo de que yo también entre a ese círculo de bullying y de discriminación, o de que piensen que yo soy como el porque en el fondo yo también lo discrimino aunque yo no lo manifieste.

7.2 ENTREVISTA - Xiomara Campos

Directora Ejecutiva de Tritón Imagen & Comunicaciones

Preguntas generales

1. Podría dar una pequeña introducción sobre usted y su trabajo.

Durante treinta años he escrito textos completos, responsables y prácticos en las áreas de la educación integral en sexualidad, prevención de la violencia, salud materna, seguridad y justicia, derechos de las personas, agua y saneamiento. He concebido y realizado comunicaciones visuales a través del diseño gráfico, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño web, la cartelería, el diseño multimedia y creado el diseño de imágenes mediadas. También he dedicado tiempo a la investigación social, las revisiones técnicas y las sistematizaciones, habiendo escrito informes de interés nacional.

Mi pasión es educar y con base en ese interés he creado un estilo propio y único de mediación en el lenguaje escrito, que con el tiempo combiné con la ilustración y las imágenes audiovisuales mediadas. De esta manera he buscado contribuir a la comprensión de información que presenta dificultad de lectura y entendimiento, logrando que sea accesible a más personas sin importar su edad o su nivel educativo.

2. En sus palabras ¿Qué es un manga?

El manga es como se conoce a la historieta o comic en Japón, pero actualmente también es el nombre que recibe el tipo de la ilustración.

3. ¿Por que decidió dedicarse a la creación de materiales tipo manga?

Los comic y manga han sido siempre mi fascinación. Por ejemplo, en el caso de los manga como el Hombre Par, Astroboy, Mazinger Z, Marine Boy o Candy (que también son anime) acompañaron buena parte de mi niñez y adolescencia. Me brindaron aventuras, momentos y aprendizajes inolvidables. Eso mismo me motiva ahora para crear nuestros propios manga. A esto se debe agregar que son una apasionada de la ilustración.

4. ¿Cuáles son los elementos principales que conforman un manga?

Los elementos considerados en el manga fueron:

- Viñeta
- Ilustración
- Globo de texto
- Texto
- Onomatopeya
- Color

5. Desde el punto de vista de ilustrador ¿Considera que el manga puede ser una herramienta de educación?

Lo primero es tener claro que cualquier ilustración comunica, si no lo hace, no es ilustración. Lo segundo, en el caso del manga nos facilita abordar cualquier tipo de historias y temas. Lo tercero, al ser tan fascinante para niñas, niños y adolescentes nos abre una puerta para aportarles elementos de análisis e interpretación que les pueden permitir aprendizajes, al mismo tiempo les damos la oportunidad de vivir aventuras, identificarse con éstas y reflejarlas en su vida diaria.

Ciertamente el manga puede servir para educar a cualquier persona, sea niño o adulto, si éste despierta su interés.

6. ¿Cuál es su concepto de narrativa visual y cual es la función de este?

Volvemos a lo que le mencionaba: la ilustración debe comunicar. Va a comunicar solo si “logra darnos un conocimiento y si acompaña aquello que debe ilustrar”. Entonces, la ilustración nos narra una historia de manera visual, ésta puede ir o no acompañada de texto o sonido que la complementan o a los que complementa.

Preguntas enfocadas el manga “Angelus”

7. ¿Cuál fue el proceso que se llevó a cabo para la ilustración del manga?

Proceso completo:

- Investigación
- Concepto creativo
- Boceto de personajes
- Guión gráfico
- Entintado
- Color
- Maquetación (diagramación)
- Arte final

En la etapa de proceso creativo se incluye el diseño de personajes, la creación del guión y la historia y todos elementos gráfico como lo son los signos y cual será la función de estos dentro del material. Por lo tanto antes de diseñar el material en sí es necesario saber cual es

la necesidad del cliente, en este caso cuando Lucia (coordinadora del proyecto) me comento que era un material dirigido a jóvenes sobre temas de sexualidad lo primero que pensé fue: “Aja!, lo que usted necesita es un manga”, Llegue a esta conclusión debido a que ya conozco al grupo objetivo, yo se que el manga es el material ideal para que los jóvenes entiendan este tipo de temas que resulta complicado enseñar debido a la naturaleza del tema, por lo tanto, siempre es importante conocer al grupo objetivo: ¿Para quién va dirigido? ¿Qué les quiero enseñar? ¿Por medio de que? Tomando en cuenta todos estos elementos se realiza la investigación sobre los perfiles de los jóvenes, como te comentaba anteriormente, en mi caso este proceso no es tan extenso debido a la experiencia que tengo en la elaboración de materiales educativos a jóvenes, esto no quiere decir que esta parte no es importante, al contrario, si no se llega a conocer cuales son los gustos, forma de pensar, actitudes y comportamiento de los jóvenes ¿Cómo esperas llegar a ellos? Tienes que hacer el material de tal forma en la que a ellos les llame la atención y les cause sorpresas, que se identifiquen con lo que están leyendo.

8. ¿En base a cual concepto se basó para la creación del manga?

Más que todo me base en la información que Lucia me proporcionó, tuvimos varias reuniones en la que discutíamos ideas de cómo se iba a presentar la información, la apariencia de los personajes, las situaciones, etc. en sí no te podría decir que me base en una frase como me has explicado que te han enseñado, me base en una idea, la lucha del bien ante el mal, a pesar de que no sea una frase que describa el manga, es el tema principal y que se evidencia.

9. Gráficamente ¿Cómo se presentaron los temas de educación sexual y estigmatización dentro del manga?

A través de historias que tocan temas de la vida real con un toque de fantasía.

10. Bajo cuales criterios se basó para la creación de los personajes principales (Ángelus y Estigmus)?

La lucha del bien y el mal. Cada personaje existe en la vida real, así que tienen las características de las personas que los inspiraron. Es decir, “son de carne y hueso” llevados a un manga.

11. ¿Por qué se decidió utilizar únicamente los colores rojo y azul dentro del manga?

El manga utiliza el negro y un color extra. En el caso de Ángelus necesitamos dos colores extra al negro, opuestos y con significados bien definidos a nivel psicológico.

Azul turquesa o Aqua:El elemento de Ángelus es el Aqua Aura que es un cristal de color turquesa. Este color se asocia con la sensación de protección, tranquilidad del aura y renovación espiritual. De ahí que facilite la comunicación, el poder mental y la salud. También se utiliza para contrarrestar la baja autoestima y motivar la integridad física y mental. El Aqua representa al bien.

Rojo:El elemento de Estigmus es el báculo de hierro (al rojo vivo). Este color tiene una visibilidad muy alta que se asocia con el poder y la atracción, pero aunque seduce también representa el peligro y muchas veces el mal.

12. ¿Cuál es la función y el significado del signo de estigmatización que se evidencia dentro del manga?

El significado como tal no puedo exponértelo pues es parte de una de las siguientes entregas, solo te puedo decir que tiene relación con los actos de estigmatización.

13. ¿Cuál es la función de las onomatopeyas y como fueron utilizadas dentro del manga?

Como cualquier onomatopeya nos sustituye un sonido natural. En el idioma japonés este recurso es muy común, de ahí que también se encuentre en el manga. Ángelus incorporó las onomatopeyas como parte del estilo propio del manga, pero también para resaltar ciertos sonidos que acrecentaban los aspectos negativos (como burlas, golpes) o positivos (como cuando se rompen las marcas al hacer efecto el respectus).

14. ¿Cuáles son los criterios que se tomaron en cuenta para la maquetación del manga?

Lectura

A diferencia del manga (japonés) que se lee de derecha a izquierda, el Ángelus se lee de izquierda a derecha, porque esa es nuestra forma de lectura.

14. ¿Cuáles son los criterios que se tomaron en cuenta para la maquetación del manga?

Lectura

A diferencia del manga (japonés) que se lee de derecha a izquierda, el Ángelus se lee de izquierda a derecha, porque esa es nuestra forma de lectura.

La preparación conlleva el siguiente proceso:

- Definición del formato
- Definición de márgenes
- Tipo de viñetas
- Definición de fuente
- Guión gráfico (manejo de planos)
- Maquetación como tal (unir todos los elementos en el formato definido)

15. ¿Cómo se integraron los globos de texto en relación con las imágenes?

Los globos de texto sirvieron para integrar al manga el texto narrativo, de diálogo y de pensamiento de cada personaje. Se tuvo el cuidado de mantener la lógica de la lectura para facilitar la comprensión de cada historia.

16. ¿Cuál fue la importancia del manejo de planos para la ilustración del manga?

El guión gráfico es fundamental en este punto, porque nos permite no solo ver cómo quedarán nuestras páginas sino como mostraremos los planos en cada viñeta a nuestro lector.

En este sentido, el plano “nos habla, nos comunica y nos informa”. Si observas en Ángelus cada plano te dice algo, no fue al azar sino fue planificado. Por ejemplo, un plano general nos dice donde están nuestros personajes, el plano en profundidad nos facilitó el manejo de las marcas y de ciertas acciones que se contraponen, el plano detalle nos muestra ciertos objetos como el aqua aura o las marcas o el primer plano que lo usamos para transmitir ciertos sentimientos o sensaciones.

17. ¿Cuál fue la importancia del manejo de planos para la ilustración del manga?

Sin guión no habría manga. Fue fundamental a partir de éste se construye la narrativa visual.

18. ¿Cuál es la importancia del manejo de expresiones faciales y corporales de los personajes?

Al igual que los planos, cada expresión y posición corporal nos transmiten un mensaje, nos provocan un sentimiento, una sensación, nos comunican algo. Si te das cuenta no es solo la narrativa y el diálogo o las onomatopeyas, cada ilustración te comunica algo, te habla del personaje, de su sentir, de su forma de ser, de sus actitudes y de sus conductas.

7.3 ENTREVISTA - Pilar Coromac

Psicóloga y Magister en Gestión del Desarrollo de la Niñez y la Adolescencia

Preguntas generales

1. Podría dar una pequeña introducción sobre usted y su trabajo.

Soy psicóloga y tengo una maestría en desarrollo de proyectos de niñez y adolescencia. Y en el ámbito laboral actualmente estoy como consultora en el programa de educación para la paz y Derechos Humanos, que es un programa regular de las Naciones Unidas que es de UNESCO.

2. ¿Por que eligió dedicarse al campo de la psicología?

Porque dentro del campo de la psicología cuando estaba en la licenciatura elegí hacer mis prácticas en el campo de la educación pero también me gustaba mucho el campo social, entonces como la psicología da para las dos y los procesos psicoeducativos me parecen muy importantes, pienso que son una herramienta o un buen camino para incidir o transformar muchas problemáticas sociales a través de la educación.

3. ¿Cual ha sido su experiencia al ejercer su profesión?

Pues ha sido muy bonita y enriquecedora, porque yo empecé como facilitadora entonces conozco los procesos puramente con docentes y estudiantes, luego uno va ascendiendo o va cambiando de institución donde trabaja. Creo que todas esas experiencias desde

las bases para trabajar con los docentes son muy importantes, porque entonces conoces todos los procesos, tienes relación con directores y enlaces.

4. En sus palabras ¿Qué es aprendizaje?

Para mí es el proceso a través en el que uno o todas las personas adquirimos conocimientos y habilidades pero al mismo tiempo las estamos desarrollando porque es un proceso en dos vías, ósea, aprendes pero también vas desarrollando.

5. ¿Cuáles son los factores que se deben de tomar en cuenta para un aprendizaje efectivo?

Se deben de tomar en cuenta que principalmente los tipos de aprendizaje porque todos tenemos como una fortaleza, algunos somos visuales otros somos auditivos y otros kinestésicos y creo que eso ha y que tenerlo en cuenta para diseño materiales que van en función de esos tipos de aprendizaje.

6. En su opinión ¿Cuáles son las características que debe de tener un material educativo enfocado a adolescentes?

Bueno, creo que el contexto, los personajes también deben de ser o deben de tener características con lo que ellos se vayan a identificar e igual el contexto y las situaciones que se van a dar dentro del material, ósea que sean reales para que ellos logren hacer esa identificación.

7. ¿Cuál es la importancia de que los adolescentes aprendan sobre temas de sexualidad y estigmatización?

Primero, sexualidad y estigma por todas la problemáticas sociales que nosotros estamos viviendo y es importante que ellos conozcan sobre ello para transformar precisamente esos estigmas y descremación que tiene relación con la sexualidad.

8. ¿Cuáles son las dificultades de enseñar a los adolescentes temas de sexualidad y estigma?

Nuestra sociedad, nuestra ideología, bueno, no nuestra de nosotros pero digamos la predominante, somos una sociedad muy religiosa, ahí yo pienso que la religión también tiene mucho que ver porque frena y todo lo enfoca todo en pecado y a que es malo y el infiernos y eso, y que entonces al ser una sociedad muy teocentrista y limitan mucho el abordaje de esos temas, no te imaginas en que niveles se da, digamos, las maestras y los directores en muchos casos son los primeros que dicen que eso no se puede abordar, pero incluso en otras instancias ya del gobierno por donde pasan los materiales que abordan discriminación y homosexualidad no pasan el material si es muy explícito.

9. En su experiencia ¿Cuál es el método de aprendizaje que tiene mayor eficiencia en enseñar temas como lo es la sexualidad?

Siempre pienso que vivenciar los temas que se van a abordar o se quieren abordar es el mejor método para aprender, en este caso digamos que sería de cómo algunos factores sexuales o de la sexualidad son la fuente o el origen de la discriminación y la estigmatización porque, me imagino que aquí entra el tema de VIH/

SIDA, también la población LGTBI que son poblaciones que están sufriendo de estigma y discriminación por el tema de la sexualidad.

10. ¿Qué características debe de tener un material educativo enfocado en el aprendizaje de educación sexual y estigmatización?

Pienso que debe de estar contextualizado con respecto al entorno, los personajes y las situaciones que siempre sean reales, porque sino, digamos que uno lo va a sentir ajeno a su realidad y entonces no le pones la atención que debería de tener, por lo tanto considero que es utilizar una historia real por eso, porque te logras identificar a la hora de abordarla con preguntas y en espacios de dialogo es posible que algunas personas hayan vivido la situación, tal vez con variantes pero la han vivido y se han dado cuenta, por lo que es mas fácil relacionar el tema con lo que a mi me ha pasado por ejemplo.

11. ¿Por qué últimamente se ha optado por utilizar materiales educativos poco convencionales?

Por que los tradicionales ya no funcionan, precisamente porque nos hemos dando cuenta que leer un libro de texto y que me describan que es discriminación y que es sexualidad al final no va a ser ningún cambio, al final solo voy a tener el conocimiento teórico pero al final no voy a tener las herramientas que para cuando a mi se me presente un caso no sepa que hacer, solo voy a tener la teoría y no va a tener como transformarlo o abordarlo y en caso de que me pase a mi como lo voy a afrontar. Por lo tanto se recomienda que cuando se enseñen este tipo de temas hayan materiales que complemente la información textual.

Y que los libros de texto al final no van a ser ninguna identificación con los jóvenes, como te decía, los factores que se deben de tener en cuenta para que llame la atención a esa población es precisamente utilizar materiales poco convencionales porque entonces con un manga ellos si se van a identificar y los adolescentes es una de las cosas que más ven en la actualidad y llama más la atención.

Preguntas enfocadas el manga “Angelus”

12. ¿Considera que un material tipo manga se adapta al perfil del adolescente?

Si porque en los procesos de validación que he visto y en lo que he leído de este programa es positivo, ósea si hay identificación del material por parte de los jóvenes.

13. ¿Cuál es su opinión del manga “Ángelus” como medio alternativo de aprendizaje para adolescentes?

Pienso que es una herramienta que complementa muy bien los contenidos teóricos que puedan recibir porque es una historia real con situaciones reales y sobre todo con personajes que están contextualizados a Guatemala y esta en todos los ámbitos, por ejemplo en el ámbito personal, laboral y social.

14. ¿Qué características deben de tener los personajes para se relacionan con los adolescentes?

Pienso que para eso debe de haber primero un estudio previo, por ejemplo yo puedo decir que les va a gustar esta característica de los personajes pero al final puede que no, teniendo un estudio previo de la población a la cual va dirigido es lo mas importante para que

tengan las características que a ellos más les llame la atención y se asemejen a ellos por sus conductas, su forma de hablar e incluso la forma en la que visten.

15. ¿Qué opina sobre el uso de los estereotipos del superhéroe y villano dentro de la historia? ¿Cuales son los beneficios?

Yo pienso que es una buena forma porque uno siempre tiende a identificase con lo bueno y digamos lo bueno en este caso se identifica con los cambios positivos y la transformación positiva a problemáticas negativas o de discriminación o de estigma, entonces resulta siendo una buena estrategia.

16. ¿Cuál es la importancia de enfocar la historia bajo un contexto en la cual se identifica el estudiante?

Es importante porque al identificase ellos se pueden poner como protagonistas, entonces como protagonistas ellos van a sentirse responsables de lo que esta sucediendo y además de sentirse responsables ellos se van a sentir con la necesidad de ser proactivos y se hacer algo por lo que esta sucediendo.

17. ¿Por qué considera que el manga facilita la enseñanza de estos temas?

Más que todo por el tipo de ilustración, pienso que lo facilita porque como volvemos a hablar, sale de los tradicional, entonces es algo que les llama la atención y les resulta agradable e interesante encontrarse con un material que no es un libro.

18. ¿Por qué la combinación de imágenes y texto facilita el aprendizaje en los adolescentes?

Porque si solo estamos leyendo un texto al final se puede volver tedioso y puede que ya no se lea y las imágenes además de hacer el material más llamativo también van ilustrando lo que está sucediendo en la historia, también es una forma de hacer volar la imaginación de uno de lo que está leyendo y visualizarlo.

19. ¿Considera que el lenguaje utilizado dentro del manga se adapta a los adolescentes?

Si, debe de ser claro porque sino va a ser como muy ambiguo lo que van a leer ellos y es posible que ni sepan que es lo que están leyendo, también se debe de tener un poco de cuidado debido a que el tema aun es un tabú no únicamente en las escuelas sino también en instituciones del gobierno quienes son los que revisan el material quienes lo sienten demasiado explicito entonces hay que ser muy cuidadoso para evitar encontrarse con el obstáculo de que el material no se autorice.

7.4 ENTREVISTA - Walder David

Estudiante de Tercero Básico.

Preguntas generales

1. Edad: 15 años

2. Colegio: Liceo Victoria y Libertad

3. Grado: tercero básico

4. ¿Sabes que es estigma?

No, para nada.

5. ¿En tu colegio te enseñan temas de sexualidad?

No me han enseñado nada de eso.

6. ¿Piensa que es importante aprender estos temas?

Sí, porque así las personas pueden descubrir su tipo de sexualidad, saber que es, por lo menos van a saber que es, tener una idea y no estar perdidos

Luego de realizar las preguntas generales se le pidió al joven que leyera el manga.

Preguntas enfocadas el manga “Angelus”

7. Tiempo de lectura

7 minutos con 33 segundos.

8. ¿Qué es lo que mas te llamo la atención?

Los dibujos están súper interesantes, me llaman la atención, no están aburridos como para que las lea y no me interese el tema, que por cierto lo deja bien marcado

9. ¿Qué piensas del personaje principal? (actitud y apariencia)

Pienso que es un personaje que no discrimina a las demás personas, las ayuda a que acepten a las personas que son diferentes usando el poder del aura aqua.

10. ¿Qué piensas del villano? (actitud y apariencia)

Representa a todas las personas que discriminan sin saber como son los demás, sin importar actitudes y apariencia. Es como cualquier tipo que hace bullying, la persona mala que te va a tratar de hundir.

11. ¿Te fue complicado leerlo?

Para nada, esta súper fácil de leerlo, es una historia muy corta que te cuenta todo muy bien y te lo explica a detalle.

12. En tu opinión ¿Qué refuerzan los encuadres de los paneles?

En algunos casos me demostraban los sentimientos de los personajes y me ayudaban a entender en que lugar se estaba dando el problema.

13. ¿Qué te indican los colores aqua y rojo?

El aqua son las personas que no juzgan a los demás por su apariencia y los rojos son los que están discriminando o se sienten mal porque los están discriminando.

14. ¿Qué significado tiene el símbolo de estigma y donde lo ves aplicado?

Cuando discriminan a una persona y se rompe cuando la están aceptando por como es, ya lo conocen, lo están aceptando.

15. ¿Qué tipo de discriminación y estigma detectas en las historias?

Sexualidad, apariencia, problemas físicos y psicológicos.

16. ¿Por qué crees que se dan estos problemas?

Por que las personas juzgan a los demás sin saber como son.

17. ¿Consideras que las historias y el contexto se adaptan a la sociedad de Guatemala?

Si, se adaptan porque en estos casos se ven en cualquier parte, en los colegios, la universidad, la calle, cuando miran a una persona que es ciega rápido no la quieren ayudar o cosas así y si hay personas que la van a ayudar pero también cuando una persona es gay, lo discriminan no lo dejan ser como es, no lo conocen, solo lo tachan.

18. ¿Qué te llama más la atención, el texto o las imágenes?

Ambos tienen la misma importancia porque los dibujos te explican, te dan un escenario, como es el lugar y el texto habla de la historia de cómo es todo eso, como se da y como lo soluciona el personaje principal.

19. ¿Qué mensaje te dejó el manga?

Que no hay que juzgar a las personas por como se ven, como se sienten o por como son, hay que ayudarlas, no discriminarlas.

20. ¿Te motivó a aprender más sobre el tema? ¿Por qué?

Si, porque las historias que tiene y sobre lo que habla son hechos que pasan en la vida y los habla de una manera que todos lo podemos comprender, no esta complicado.

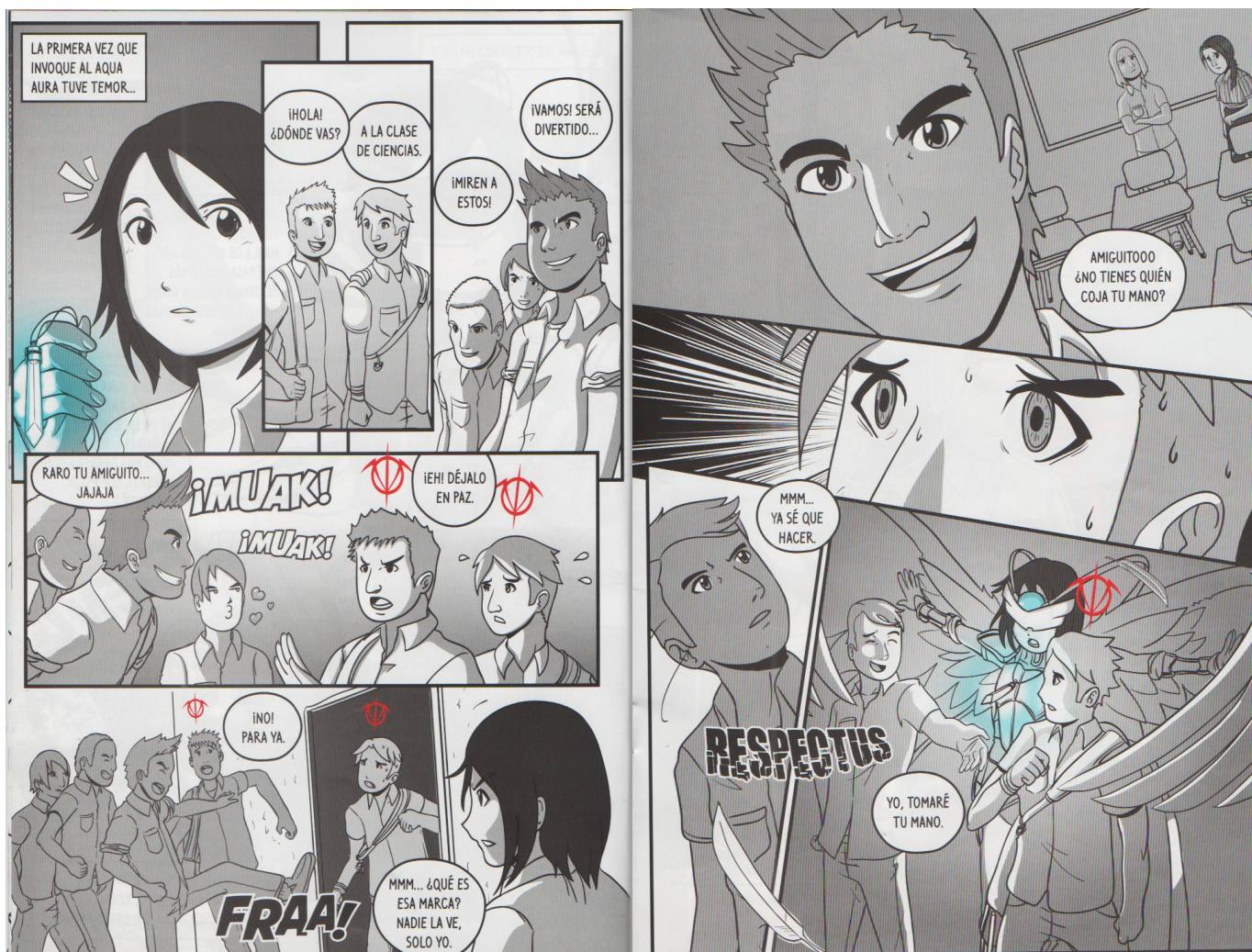
20. ¿Te gustaría que existieran más materiales de este tipo dentro de los salones de clase?

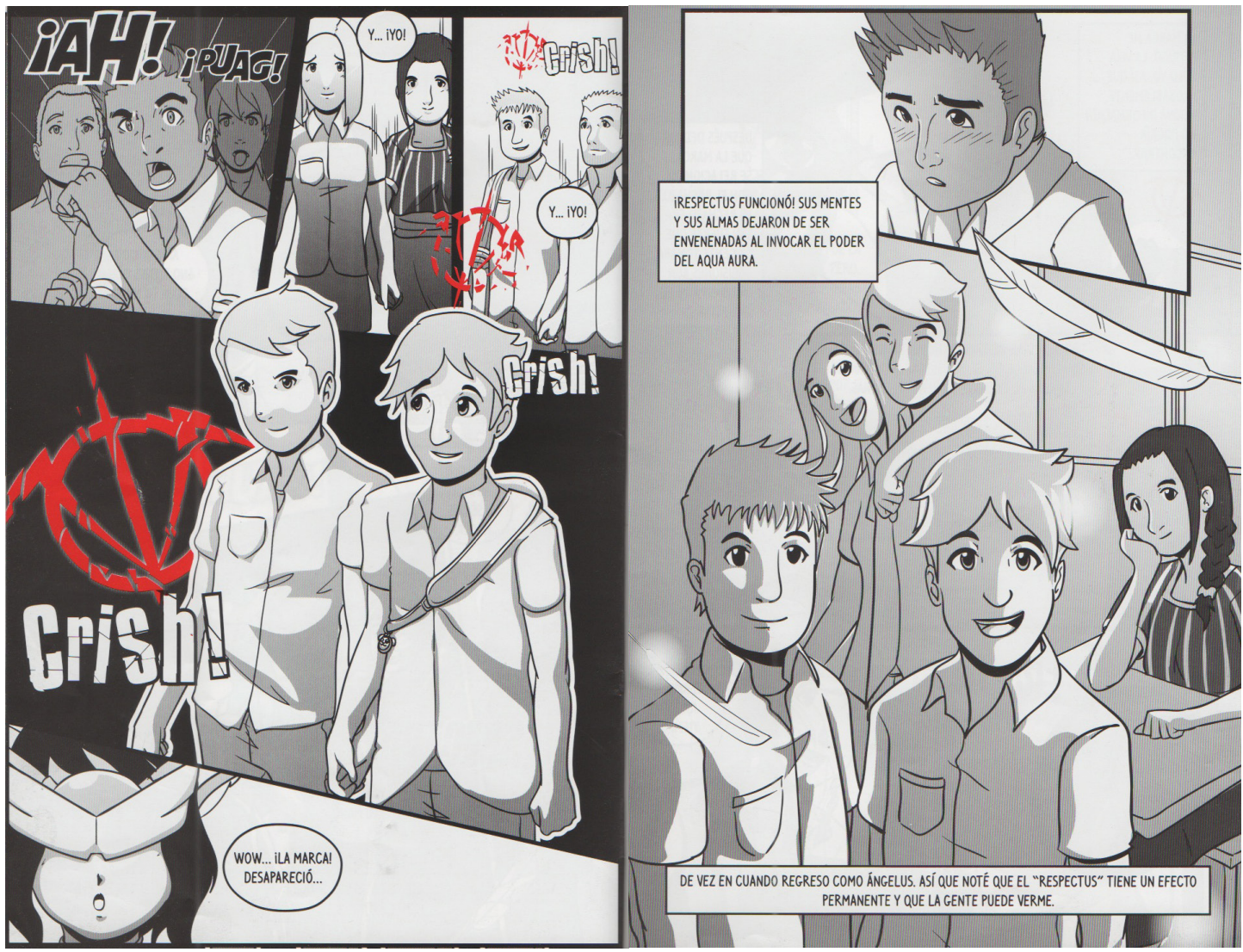
Si, claro que si, esta muy interesante y bonito que sacaron mas números de la misma historia porque este queda en un punto en la que quieres seguir leyendo.

7.5 GUÍAS DE OBSERVACIÓN

Imágenes guía de observación #1

Imágenes de las páginas interiores de la primera historia.





Guía de observación #1

Se realizará la guía mediante la observación de la primera historia del primer tomo del manga “Ángelus” en donde se evaluarán los elementos y características a mencionar a continuación.

Inciso 1. Educación sexual y estigmatización

1. ¿Qué tipo de estigmatización se evidencia?

- a. Corporal
- b. De carácter
- c. Por raza

2. La estigmatización que se presenta se debe a:

- a. Diversidad sexual
- b. Rol de género
- c. Discriminación a discapacitados
- d. Discriminación a personas con VIH

3. El lugar en donde se desarrolla el acto de estigmatización es:

- a. En una casa
- b. Dentro de una escuela
- c. En una empresa u organización
- d. En un lugar público (restaurante, centro comercial, etc.)
- e. En la calle

4. Las personas que promueven la estigmatización y discriminación son:

- a. Adultos
- b. Niños
- c. Adolescentes

5. La acción del personaje principal dentro de la historia es:

- a. Defender a las personas estigmatizadas
- b. Educar a las personas sobre la estigmatización
- c. Narrar los acontecimientos
- d. Resolver el problema de estigmatización
- e. No realiza ninguna acción

6. Las personas estigmatizadas:

- a. Se ocultan del resto
- b. Exigen sus derechos
- c. Confrontan a quienes los discriminan
- d. Buscan ayuda
- e. Reciben ayuda de otra persona

Inciso 2. Narrativa visual

7. A primera vista ¿Cuáles son los elementos gráficos que transmiten mensajes?

Color, signos, onomatopeyas, texto, expresiones corporales y faciales, luces y sombras, líneas de movimiento.

8. ¿Cuál elemento cuenta con mayor relevancia en la composición?

- a. El texto
- b. Las imágenes
- c. Ambos elementos tienen el mismo grado de relevancia

9. ¿Cuál tipo de layout se puede evidenciar?

- a. Simple
- b. Vertical
- c. Horizontal
- d. Montaje

10. ¿Cuáles son los arquetipos que presentan los personajes secundarios?

- | | | | |
|---------------|-------------|--------------|---------------|
| a. Cuidador | d. Héroe | g. Amante | g. Gobernante |
| b. Creador | e. Inocente | h. Mago | k. Rebelde |
| c. Explorador | f. Bufón | i. Ordinario | l. Sabio |

11. La expresión facial de los personajes es:

- a. Alta, demuestran sus emociones y acciones por medio de las expresiones faciales
- b. Baja, no utilizan totalmente las expresiones fáciles para indicar sentimientos y acciones
- c. Nula, no utilizan expresiones fáciles.

12. La parte del rostro que presenta mayor expresividad es:

- a. Boca
- b. Ojos
- c. Nariz
- d. Ceja

13. ¿Cuáles son las expresiones corporales que presentan los personajes?

- | | | | |
|----------|-------------|------------|----------|
| a. Enojo | c. Alegría | e. Duda | g. Poder |
| b. Miedo | d. Sorpresa | f. Amenaza | |

14. Los tipos de planos que se observan en la composición son:

a. Plano general extremo

b. Plano general

c. Plano medio

d. Primer plano

f. Primerísimo primer plano

15. ¿Qué refuerzan o en que hacen énfasis los planos anteriores dentro de la composición?

Plano general: presenta a los personajes y permite visualizar el ambiente en el cual se desarrolla la historia.

Plano medio: se utiliza para mostrar la conversación entre los personajes.

Primer plano: muestra mayor detalle en las expresiones faciales.

Primerísimo primer plano: utilizado para hacer énfasis en los ojos.

16. ¿Cuáles son los colores que se evidencian en la la historia?

a. Rojo

b. Azul

c. Tonalidades de grises

d. Blanco

17. ¿Cuál es la función de los colores utilizados?

Rojo: se utiliza para resaltar la señal de estigmatización

Azul: indica la pureza y el bien que rompe con el estigma.

Tonalidades de gris y blanco: permite crear luces y sombras en las escenas, crea balance en las páginas y contraste entre paneles.

18. Los tipos de vista que se evidencia en las composiciones son:

a. Picado

b. A nivel del ojo

c. Contrapicado

19. ¿Cuál es la función de las onomatopeyas?

a. Decorativo u ornamental

b. Ilustrar el sonido de objetos

c. Reforzar emociones y sentimientos

d. No se evidencia el uso de onomatopeyas

20. ¿Cuál es la función de las luces y sombras dentro de las escenas?

a. Crear dramatismo

b. Reforzar emociones

c. Crear contraste en los paneles

e. Representar los sentimientos de los personajes

21. El diseño de las burbujas de textos permiten:

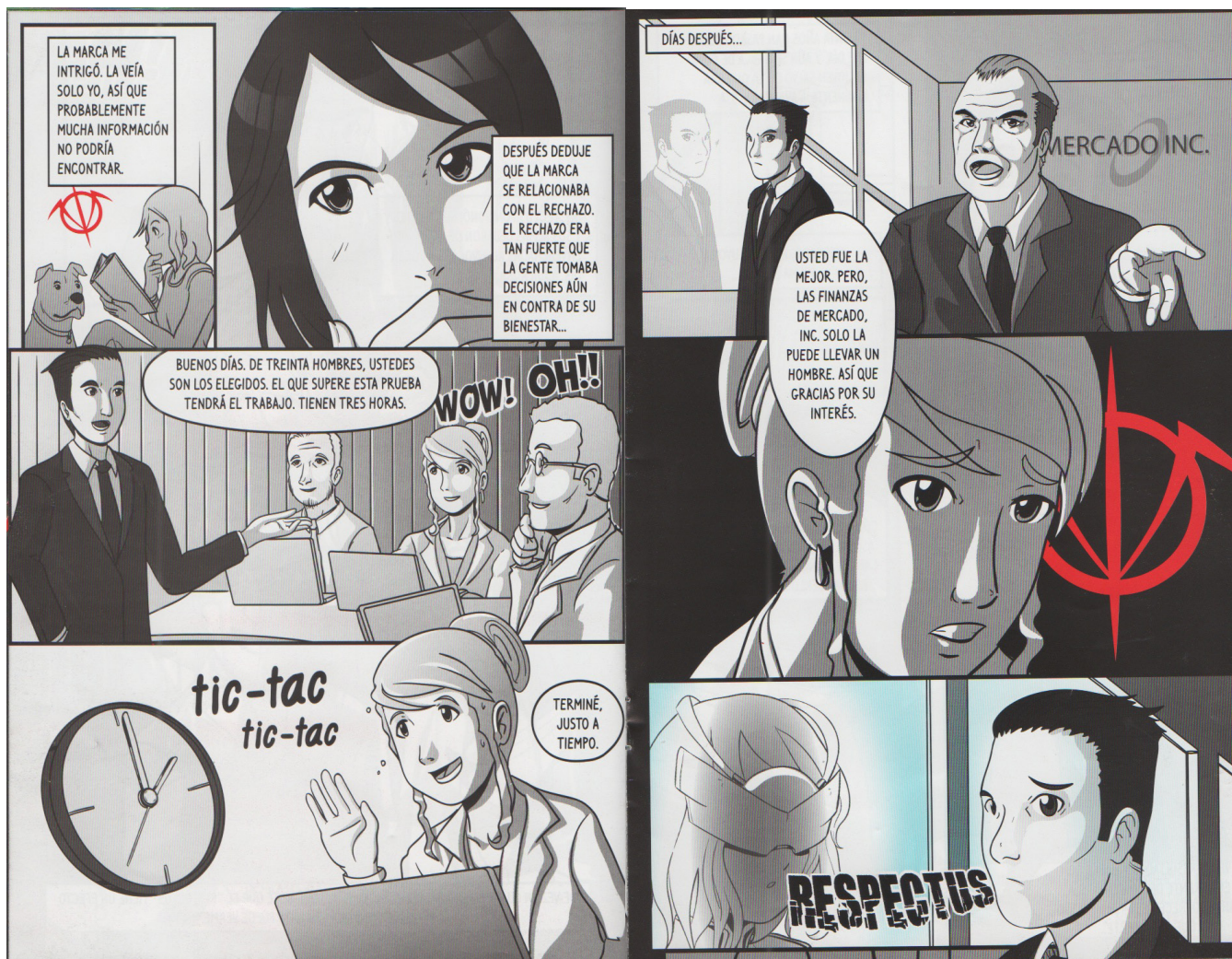
a. Diferenciar el habla de diferentes personajes

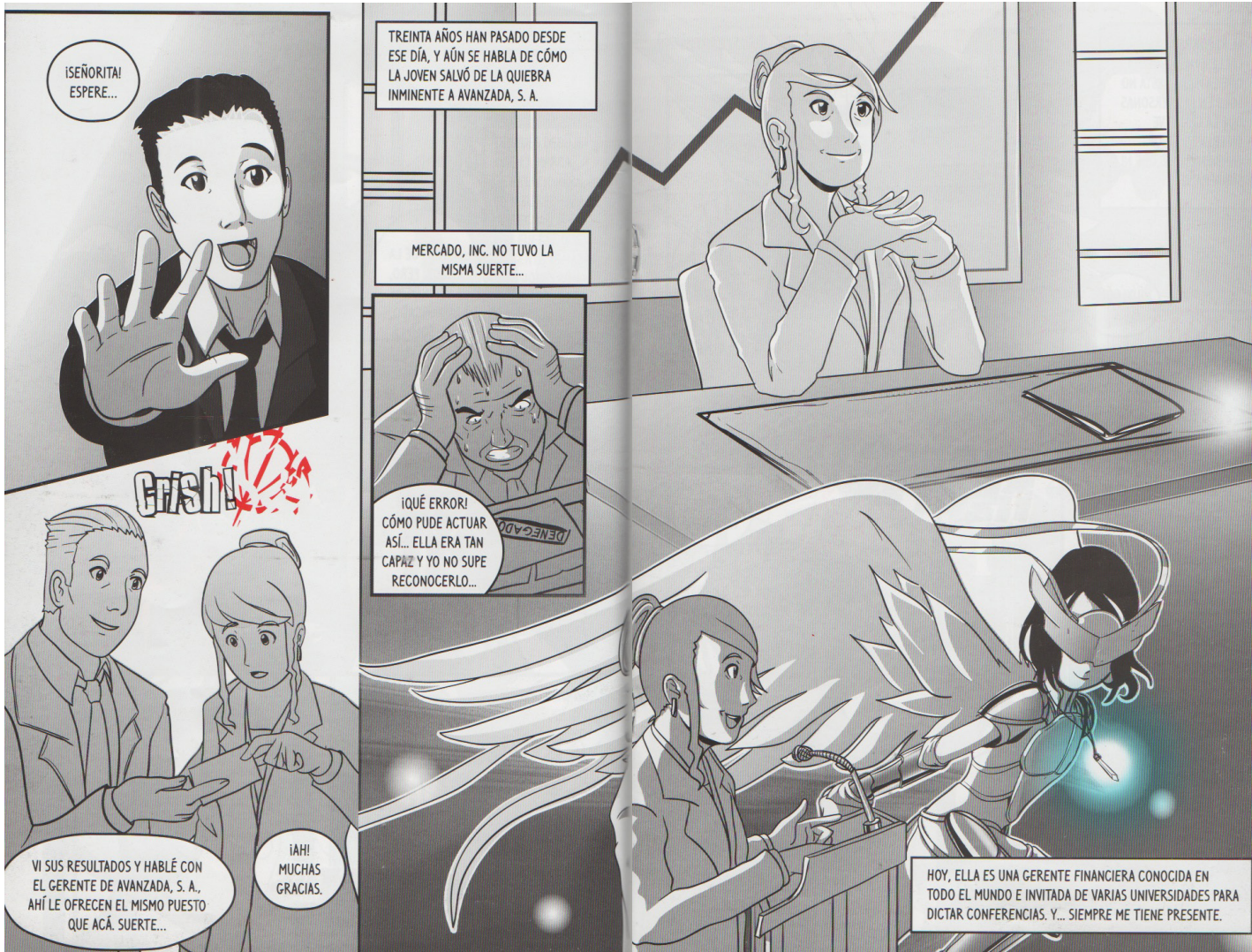
b. Representar gráficamente una acción o emoción por medio de la forma de las burbujas.

c. No indican nada en especial

Imágenes guía de observación #2

Imágenes de las páginas interiores de la segunda historia.





Guía de observación #2

Se realizará la guía mediante la observación de la segunda historia del primer tomo del manga “Ángelus” en donde se evaluarán los elementos y características a mencionar a continuación.

Inciso 1. Educación sexual y estigmatización

1. ¿Qué tipo de estigmatización se evidencia?

- a. Corporal
- b. De carácter
- c. Por raza**

2. La estigmatización que se presenta se debe a:

- a. Diversidad sexual
- b. Rol de género**
- c. Discriminación a discapacitados
- d. Discriminación a personas con VIH

3. El lugar en donde se desarrolla el acto de estigmatización es:

- a. En una casa
- b. Dentro de una escuela
- c. En una empresa u organización**
- d. En un lugar público (restaurante, centro comercial, etc.)
- e. En la calle

4. Las personas que promueven la estigmatización y discriminación son:

- a. Adultos**
- b. Niños
- c. Adolescentes

5. La acción del personaje principal dentro de la historia es:

- a. Defender a las personas estigmatizadas
- b. Educar a las personas sobre la estigmatización
- c. Narrar los acontecimientos**
- d. Resolver el problema de estigmatización**
- e. No realiza ninguna acción

6. La persona estigmatizada:

- a. Se oculta del resto
- b. Exige sus derechos
- c. Confronta a quienes los discriminan
- d. Busca ayuda
- e. Recibe ayuda de otra persona**

Inciso 2. Narrativa visual

7. A primera vista ¿Cuáles son los elementos gráficos que transmiten mensajes?

Color, signos, onomatopeyas, texto, expresiones corporales y faciales, luces y sombras.

8. ¿Cuál elemento cuenta con mayor relevancia en la composición?

- a. El texto
- b. Las imágenes
- c. Ambos elementos tienen el mismo grado de relevancia

9. ¿Cuál tipo de layout se puede evidenciar?

- a. Simple
- b. Vertical
- c. Horizontal
- d. Montaje

10. ¿Cuáles son los arquetipos que presentan los personajes secundarios?

- | | | | |
|---------------|-------------|--------------|---------------|
| a. Cuidador | d. Héroe | g. Amante | g. Gobernante |
| b. Creador | e. Inocente | h. Mago | k. Rebelde |
| c. Explorador | f. Bufón | i. Ordinario | l. Sabio |

11. La expresión facial de los personajes es:

- a. Alta, demuestran sus emociones y acciones por medio de las expresiones faciales
- b. Baja, no utilizan totalmente las expresiones fáciles para indicar sentimientos y acciones
- c. Nula, no utilizan expresiones fáciles.

12. La parte del rostro que presenta mayor expresividad es:

- a. Boca
- b. Ojos
- c. Nariz
- d. Ceja

13. ¿Cuáles son las expresiones corporales que presentan los personajes?

- | | | | |
|----------|-------------|------------|----------|
| a. Enojo | c. Alegría | e. Duda | g. Poder |
| b. Miedo | d. Sorpresa | f. Amenaza | |

14. Los tipos de planos que se observan en la composición son:

a. Plano general extremo

b. Plano general

c. Plano medio

d. Primer plano

f. Primerísimo primer plano

15. ¿Qué refuerzan o en que hacen énfasis los planos anteriores dentro de la composición?

Plano general: presenta a los personajes y permite visualizar el ambiente en el cual se desarrolla la historia.

Plano medio: se utiliza para mostrar la interacción entre dos personajes.

Primer plano: muestra mayor detalle en las expresiones faciales.

16. ¿Cuáles son los colores que se evidencian en la la historia?

a. Rojo

b. Azul

c. Tonalidades de grises

d. Blanco

17. ¿Cuál es la función de los colores utilizados?

Rojo: se utiliza para resaltar la señal de estigmatización

Azul: indica la pureza y el bien que rompe con el estigma.

Tonalidades de gris y blanco: permite crear luces y sombras en las escenas, crea balance en las páginas y contraste entre paneles.

18. Los tipos de vista que se evidencia en las composiciones son:

a. Picado

b. A nivel del ojo

c. Contrapicado

19. ¿Cuál es la función de las onomatopeyas?

a. Decorativo u ornamental

b. Ilustrar el sonido de objetos

c. Reforzar emociones y sentimientos

d. No se evidencia el uso de onomatopeyas

20. ¿Cuál es la función de las luces y sombras dentro de las escenas?

a. Crear dramatismo

b. Reforzar emociones

c. Crear contraste en los paneles

e. Representar los sentimientos de los personajes

21. El diseño de las burbujas de textos permiten:

a. Diferenciar el habla de diferentes personajes

b. Representar gráficamente una acción o emoción por medio de la forma de las burbujas.

c. No indican nada en especial

Imágen guía de observación #3

Imágen de las página interior de la tercera historia.



Guía de observación #3

Se realizará la guía mediante la observación de la tercera historia del primer tomo del manga “Ángelus” en donde se evaluarán los elementos y características a mencionar a continuación.

Inciso 1. Educación sexual y estigmatización

1. ¿Qué tipo de estigmatización se evidencia?

a. Corporal

b. De carácter

c. Por raza

2. La estigmatización que se presenta se debe a:

a. Diversidad sexual

b. Rol de género

c. Discriminación a discapacitados

d. Discriminación a personas con VIH

3. El lugar en donde se desarrolla el acto de estigmatización es:

a. En una casa

b. Dentro de una escuela

c. En una empresa u organización

d. En un lugar público (restaurante, centro comercial, etc.)

e. En la calle

4. Las personas que promueven la estigmatización y discriminación son:

a. Adultos

b. Niños

c. Adolescentes

5. La acción del personaje principal dentro de la historia es:

a. Defender a las personas estigmatizadas

b. Educar a las personas sobre la estigmatización

c. Narrar los acontecimientos

d. Resolver el problema de estigmatización

e. No realiza ninguna acción

6. La persona estigmatizada:

a. Se oculta del resto

b. Exige sus derechos

c. Confronta a quienes los discriminan

d. Busca ayuda

e. Recibe ayuda de otra persona

Inciso 2. Narrativa visual

7. A primera vista ¿Cuáles son los elementos gráficos que transmiten mensajes?

Color, signos, onomatopeyas, texto, expresiones corporales y faciales, luces y sombras.

8. ¿Cuál elemento cuenta con mayor relevancia en la composición?

- a. El texto
- b. Las imágenes
- c. Ambos elementos tienen el mismo grado de relevancia

9. ¿Cuál tipo de layout se puede evidenciar?

- a. Simple
- b. Vertical
- c. Horizontal
- d. Montaje

10. ¿Cuáles son los arquetipos que presentan los personajes secundarios?

- | | | | |
|---------------|-------------|--------------|---------------|
| a. Cuidador | d. Héroe | g. Amante | g. Gobernante |
| b. Creador | e. Inocente | h. Mago | k. Rebelde |
| c. Explorador | f. Bufón | i. Ordinario | l. Sabio |

11. La expresión facial de los personajes es:

- a. Alta, demuestran sus emociones y acciones por medio de las expresiones faciales
- b. Baja, no utilizan totalmente las expresiones fáciles para indicar sentimientos y acciones
- c. Nula, no utilizan expresiones fáciles.

12. La parte del rostro que presenta mayor expresividad es:

- a. Boca
- b. Ojos
- c. Nariz
- d. Ceja

13. ¿Cuáles son las expresiones corporales que presentan los personajes?

- | | | | |
|----------|-------------|------------|----------|
| a. Enojo | c. Alegría | e. Duda | g. Poder |
| b. Miedo | d. Sorpresa | f. Amenaza | |

14. Los tipos de planos que se observan en la composición son:

a. Plano general extremo

b. Plano general

c. Plano medio

d. Primer plano

f. Primerísimo primer plano

15. ¿Qué refuerzan o en que hacen énfasis los planos anteriores dentro de la composición?

Plano general: presenta a los personajes y permite visualizar el ambiente en el cual se desarrolla la historia.

Plano medio: se utiliza para mostrar la interacción entre dos personajes y contextualiza la situación enseñando elementos del fondo.

Primer plano: muestra mayor detalle en las expresiones faciales.

16. ¿Cuáles son los colores que se evidencian en la historia?

a. Rojo

b. Azul

c. Tonalidades de grises

d. Blanco

17. ¿Cuál es la función de los colores utilizados?

Rojo: se utiliza para resaltar la señal de estigmatización

Azul: indica la pureza y el bien que rompe con el estigma.

Tonalidades de gris y blanco: permite crear luces y sombras en las escenas y contraste entre paneles.

18. Los tipos de vista que se evidencia en las composiciones son:

a. Picado

b. A nivel del ojo

c. Contrapicado

19. ¿Cuál es la función de las onomatopeyas?

a. Decorativo u ornamental

b. Ilustrar el sonido de objetos

c. Reforzar emociones y sentimientos

d. No se evidencia el uso de onomatopeyas

20. ¿Cuál es la función de las luces y sombras dentro de las escenas?

a. Crear dramatismo

b. Reforzar emociones

c. Crear contraste en los paneles

e. Representar los sentimientos de los personajes

21. El diseño de las burbujas de textos permiten:

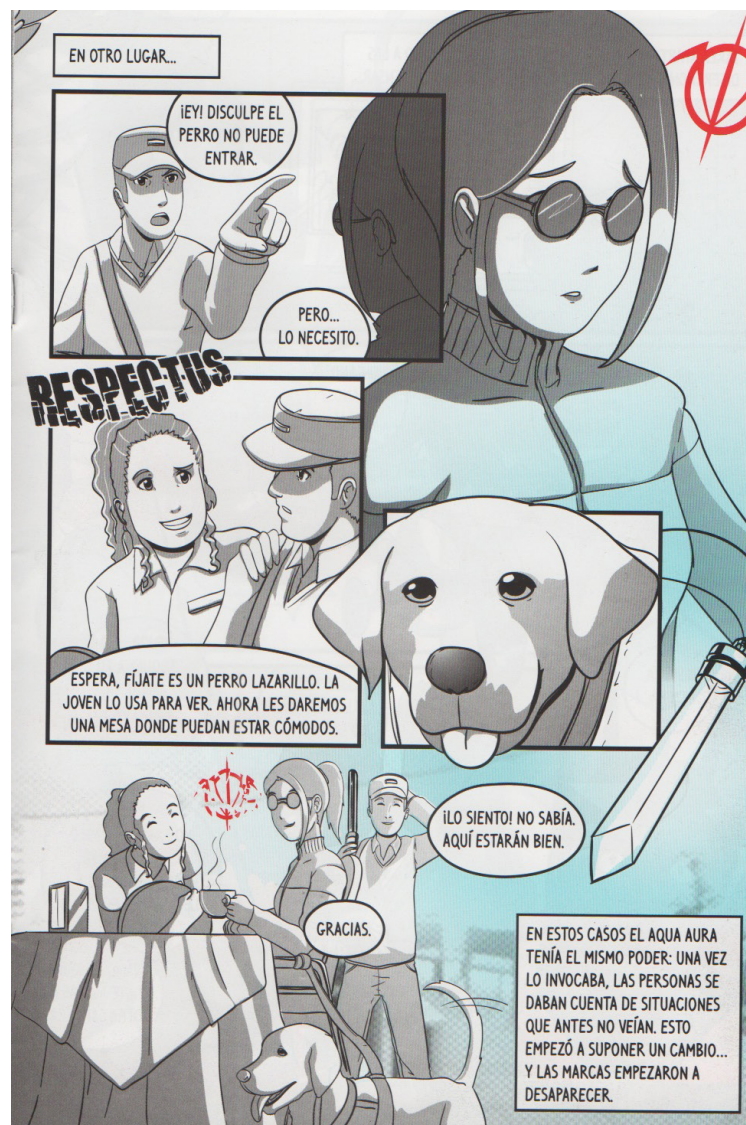
a. Diferenciar el habla de diferentes personajes

b. Representar gráficamente una acción o emoción por medio de la forma de las burbujas.

c. No indican nada en especial

Imágen guía de observación #4

Imágen de las página interior de la cuarta historia.



Guía de observación #4

Se realizará la guía mediante la observación de la cuarta historia del primer tomo del manga “Ángelus” en donde se evaluarán los elementos y características a mencionar a continuación.

Inciso 1. Educación sexual y estigmatización

1. ¿Qué tipo de estigmatización se evidencia?

- a. Corporal
- b. De carácter
- c. Por raza

2. La estigmatización que se presenta se debe a:

- a. Diversidad sexual
- b. Rol de género
- c. Discriminación a discapacitados
- d. Discriminación a personas con VIH

3. El lugar en donde se desarrolla el acto de estigmatización es:

- a. En una casa
- b. Dentro de una escuela
- c. En una empresa u organización
- d. En un lugar público (restaurante, centro comercial, etc.)
- e. En la calle

4. Las personas que promueven la estigmatización y discriminación son:

- a. Adultos
- b. Niños
- c. Adolescentes

5. La acción del personaje principal dentro de la historia es:

- a. Defender a las personas estigmatizadas
- b. Educar a las personas sobre la estigmatización
- c. Narrar los acontecimientos
- d. Resolver el problema de estigmatización
- e. No realiza ninguna acción

6. La persona estigmatizada:

- a. Se oculta del resto
- b. Exige sus derechos
- c. Confronta a quienes los discriminan
- d. Busca ayuda
- e. Recibe ayuda de otra persona

Inciso 2. Narrativa visual

7. A primera vista ¿Cuáles son los elementos gráficos que transmiten mensajes?

Color, signos, onomatopeyas, texto, expresiones corporales y faciales, luces y sombras.

8. ¿Cuál elemento cuenta con mayor relevancia en la composición?

- a. El texto
- b. Las imágenes
- c. Ambos elementos tienen el mismo grado de relevancia

9. ¿Cuál tipo de layout se puede evidenciar?

- a. Simple
- b. Vertical
- c. Horizontal
- d. Montaje

10. ¿Cuáles son los arquetipos que presentan los personajes secundarios?

- | | | | |
|---------------|-------------|--------------|---------------|
| a. Cuidador | d. Héroe | g. Amante | g. Gobernante |
| b. Creador | e. Inocente | h. Mago | k. Rebelde |
| c. Explorador | f. Bufón | i. Ordinario | l. Sabio |

11. La expresión facial de los personajes es:

- a. Alta, demuestran sus emociones y acciones por medio de las expresiones faciales
- b. Baja, no utilizan totalmente las expresiones fáciles para indicar sentimientos y acciones
- c. Nula, no utilizan expresiones fáciles.

12. La parte del rostro que presenta mayor expresividad es:

- a. Boca
- b. Ojos
- c. Nariz
- d. Ceja

13. ¿Cuáles son las expresiones corporales que presentan los personajes?

- | | | | |
|----------|-------------|------------|----------|
| a. Enojo | c. Alegría | e. Duda | g. Poder |
| b. Miedo | d. Sorpresa | f. Amenaza | |

14. Los tipos de planos que se observan en la composición son:

a. Plano general extremo

b. Plano general

c. Plano medio

d. Primer plano

f. Primerísimo primer plano

15. ¿Qué refuerzan o en que hacen énfasis los planos anteriores dentro de la composición?

Plano general: presenta a los personajes y permite visualizar el ambiente en el cual se desarrolla la historia.

Plano medio: se utiliza para mostrar la interacción entre dos personajes.

Primer plano: muestra mayor detalle en el rostro de un personaje.

16. ¿Cuáles son los colores que se evidencian en la la historia?

a. Rojo

b. Azul

c. Tonalidades de grises

d. Blanco

17. ¿Cuál es la función de los colores utilizados?

Rojo: se utiliza para resaltar la señal de estigmatización

Azul: indica la pureza y el bien que rompe con el estigma.

Tonalidades de gris y blanco: permite crear luces y sombras en las escenas, crea balance en las páginas y contraste entre paneles.

18. Los tipos de vista que se evidencia en las composiciones son:

a. Picado

b. A nivel del ojo

c. Contrapicado

19. ¿Cuál es la función de las onomatopeyas?

a. Decorativo u ornamental

b. Ilustrar el sonido de objetos

c. Reforzar emociones y sentimientos

d. No se evidencia el uso de onomatopeyas

20. ¿Cuál es la función de las luces y sombras dentro de las escenas?

a. Crear dramatismo

b. Reforzar emociones

c. Crear contraste en los paneles

e. Representar los sentimientos de los personajes

21. El diseño de las burbujas de textos permiten:

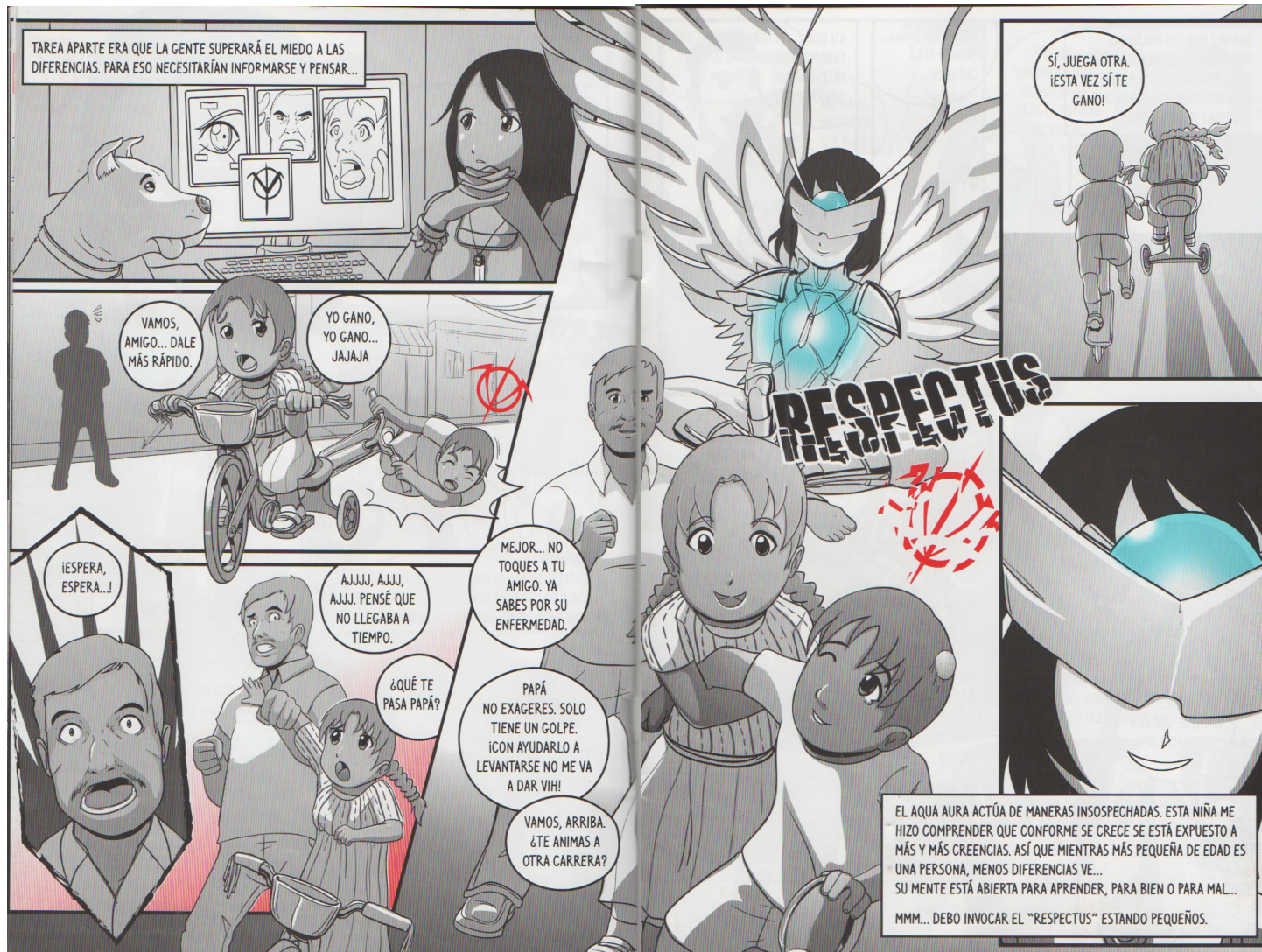
a. Diferenciar el habla de diferentes personajes

b. Representar gráficamente una acción o emoción por medio de la forma de las burbujas.

c. No indican nada en especial

Imágenes guía de observación #5

Imágenes de las páginas interiores de la quinta historia.



Guía de observación #5

Se realizará la guía mediante la observación de la quinta historia del primer tomo del manga “Ángelus” en donde se evaluarán los elementos y características a mencionar a continuación.

Inciso 1. Educación sexual y estigmatización

1. ¿Qué tipo de estigmatización se evidencia?

- a. Corporal
- b. De carácter
- c. Por raza

2. La estigmatización que se presenta se debe a:

- a. Diversidad sexual
- b. Rol de género
- c. Discriminación a discapacitados
- d. Discriminación a personas con VIH

3. El lugar en donde se desarrolla el acto de estigmatización es:

- a. En una casa
- b. Dentro de una escuela
- c. En una empresa u organización
- d. En un lugar público (restaurante, centro comercial, etc.)
- e. En la calle

4. Las personas que promueven la estigmatización y discriminación son:

- a. Adultos
- b. Niños
- c. Adolescentes

5. La acción del personaje principal dentro de la historia es:

- a. Defender a las personas estigmatizadas
- b. Educar a las personas sobre la estigmatización
- c. Narrar los acontecimientos
- d. Resolver el problema de estigmatización
- e. No realiza ninguna acción

6. La persona estigmatizada:

- a. Se oculta del resto
- b. Exige sus derechos
- c. Confronta a quienes los discriminan
- d. Busca ayuda
- e. Recibe ayuda de otra persona

Inciso 2. Narrativa visual

7. A primera vista ¿Cuáles son los elementos gráficos que transmiten mensajes?

Color, signos, onomatopeyas, texto, expresiones corporales y faciales, luces y sombras, líneas de movimiento.

8. ¿Cuál elemento cuenta con mayor relevancia en la composición?

- a. El texto
- b. Las imágenes
- c. Ambos elementos tienen el mismo grado de relevancia

9. ¿Cuál tipo de layout se puede evidenciar?

- a. Simple
- b. Vertical
- c. Horizontal
- d. Montaje

10. ¿Cuáles son los arquetipos que presentan los personajes secundarios?

- | | | | |
|---------------|-------------|--------------|---------------|
| a. Cuidador | d. Héroe | g. Amante | g. Gobernante |
| b. Creador | e. Inocente | h. Mago | k. Rebelde |
| c. Explorador | f. Bufón | i. Ordinario | l. Sabio |

11. La expresión facial de los personajes es:

- a. Alta, demuestran sus emociones y acciones por medio de las expresiones faciales
- b. Baja, no utilizan totalmente las expresiones fáciles para indicar sentimientos y acciones
- c. Nula, no utilizan expresiones fáciles.

12. La parte del rostro que presenta mayor expresividad es:

- a. Boca
- b. Ojos
- c. Nariz
- d. Ceja

13. ¿Cuáles son las expresiones corporales que presentan los personajes?

- | | | | |
|----------|-------------|------------|----------|
| a. Enojo | c. Alegría | e. Duda | g. Poder |
| b. Miedo | d. Sorpresa | f. Amenaza | |

14. Los tipos de planos que se observan en la composición son:

a. Plano general extremo

b. Plano general

c. Plano medio

d. Primer plano

f. Primerísimo primer plano

15. ¿Qué refuerzan o en que hacen énfasis los planos anteriores dentro de la composición?

Plano general: presenta a los personajes y permite visualizar el ambiente en el cual se desarrolla la historia.

Plano medio: se utiliza para mostrar la interacción entre dos personajes.

Primer plano: muestra mayor detalle en el rostro de un personaje.

16. ¿Cuáles son los colores que se evidencian en la la historia?

a. Rojo

b. Azul

c. Tonalidades de grises

d. Blanco

17. ¿Cuál es la función de los colores utilizados?

Rojo: se utiliza para resaltar la señal de estigmatización

Azul: indica la pureza y el bien que rompe con el estigma.

Tonalidades de gris y blanco: permite crear luces y sombras en las escenas, crea balance en las páginas y contraste entre paneles.

18. Los tipos de vista que se evidencia en las composiciones son:

a. Picado

b. A nivel del ojo

c. Contrapicado

19. ¿Cuál es la función de las onomatopeyas?

a. Decorativo u ornamental

b. Ilustrar el sonido de objetos

c. Reforzar emociones y sentimientos

d. No se evidencia el uso de onomatopeyas

20. ¿Cuál es la función de las luces y sombras dentro de las escenas?

a. Crear dramatismo

b. Reforzar emociones

c. Crear contraste en los paneles

e. Representar los sentimientos de los personajes

21. El diseño de las burbujas de textos permiten:

a. Diferenciar el habla de diferentes personajes

b. Representar gráficamente una acción o emoción por medio de la forma de las burbujas.

c. No indican nada en especial

8. INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS

Contando con la información obtenida anteriormente tanto en la investigación del contenido teórico y experiencias desde diseño, como la información obtenida de entrevistas y guías de observación, se buscó la confrontación de la misma haciendo un análisis que permitiera la respuesta a los objetivos planteados al inicio de la investigación.

Describir el proceso creativo y conceptual de la elaboración del manga “Ángelus” dedicado a la educación sexual integral y reducción de estigma.

Para McCloud (1995) cualquier tipo de material que se desea crear siempre surge desde una idea inicial y un propósito o necesidad que se debe cumplir, como primer paso del proceso creativo es necesario realizar las siguientes preguntas: ¿Qué se piensa realizar?, ¿Cómo se va a realizar el material?, ¿Cuál será la función?, ¿A quién irá dirigido?.

Estas preguntas permiten encasillar las opciones, permiten mantener un enfoque más conciso y directo sobre lo que se desea realizar, establecen parámetros del grupo objetivo al cual se va a dirigir el material, que tipo de material que utilizará y cómo se utilizará el material. Esto permite realizar un filtrado de opciones, eliminando las

ideas que se alejan de los objetivos planteados y permite establecer ideas realistas y realizables que cumplen con las preguntas planteadas con anterioridad.

En la relación a lo que señala Young (1994) toda idea siempre surge en la unión de dos elementos, en este caso se tomaron en cuenta el grupo objetivo (primer elemento) y lo que se desea transmitir, sin embargo entre estos dos elementos queda un agujero el cual es el medio que se piensa utilizar y es en donde entra en funcionamiento el proceso creativo para establecer la relación entre el grupo objetivo y la información a transmitir para establecer el tipo de material a utilizar.

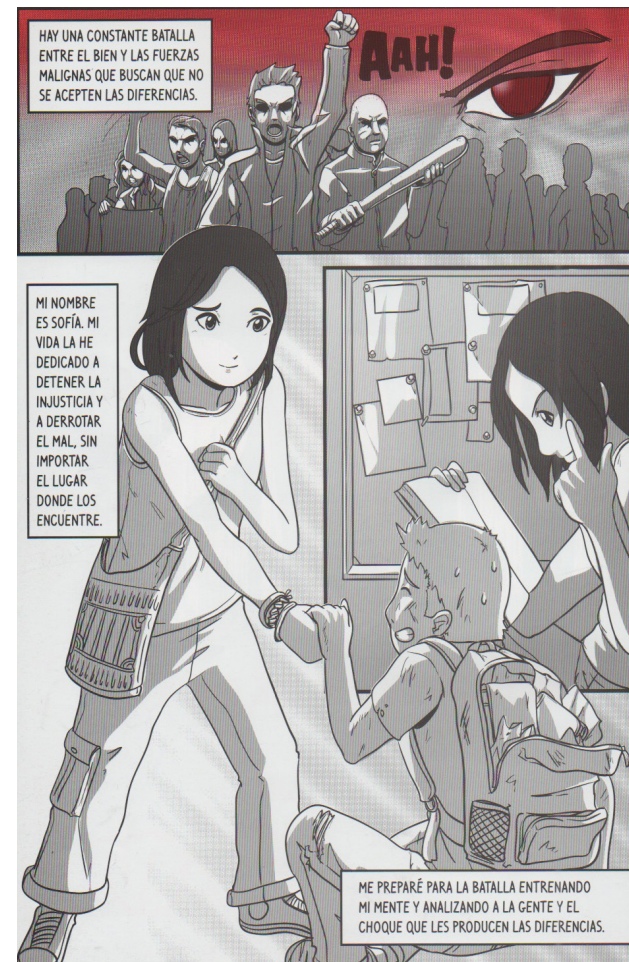
Tomando en cuenta estos factores, Verdugo menciona en la entrevista que el primer paso para la realización del material fue la concepción de la idea, se resalta la importancia de la creación de un material educativo que explicara los temas de educación sexual integral y estigma hacia un grupo objetivo, por lo tanto, lo que primero era una idea que responde a los parámetros en relación a la función de la pieza a realizar y el grupo a quien va dirigido se convierte en una necesidad, una necesidad de comunicar un tema a un grupo objetivo en específico.

Al contar con la necesidad y la idea inicial establecida, se prosigue a lo que Young (1994) llama la recogida de información prima, este proceso consiste en la recolección de información, durante este proceso se busca información relacionada con el producto y con el grupo al cual se piensa dirigir, por lo tanto, entre más se investigue del tema y del grupo objetivo la conexión que se logre con los dos temas puede conducir a la creación de una idea del material a realizar.

Es durante este proceso de recolección de información en donde surge la idea en sí, se establecen conductas, gustos, forma de pensar ante ciertos temas, cómo prefieren aprender y qué le gusta aprender al grupo objetivo, al tomar todos estos factores en cuenta se busca el tipo de material en la cual se relaciona con el perfil del joven, como menciona Pilar, los jóvenes buscan nuevos medios de aprendizaje en la cual ellos se sientan identificados, actualmente los libros de texto ya no resultan efectivos, los jóvenes al leer el contenido teórico de un tema no se relacionan de ninguna manera con la información, por lo tanto se ha visto la necesidad de crear nuevos métodos de enseñanza en la cual se tome en consideración el perfil del joven y crear un material dedicado exclusivamente para ellos.

Una vez ya se cuenta con el perfil del joven, se prosigue con la recopilación de información prima en donde se realiza la búsqueda de posibles materiales que se adaptan el perfil de grupo objetivo, en la entrevista realizada a la diseñadora Xiomara Campos, indica que el momento en el cual se establece el grupo objetivo y el tipo de temas que debe de contener el material se realiza un proceso mental en donde se unen los dos eslabones, dando lugar al nacimiento de

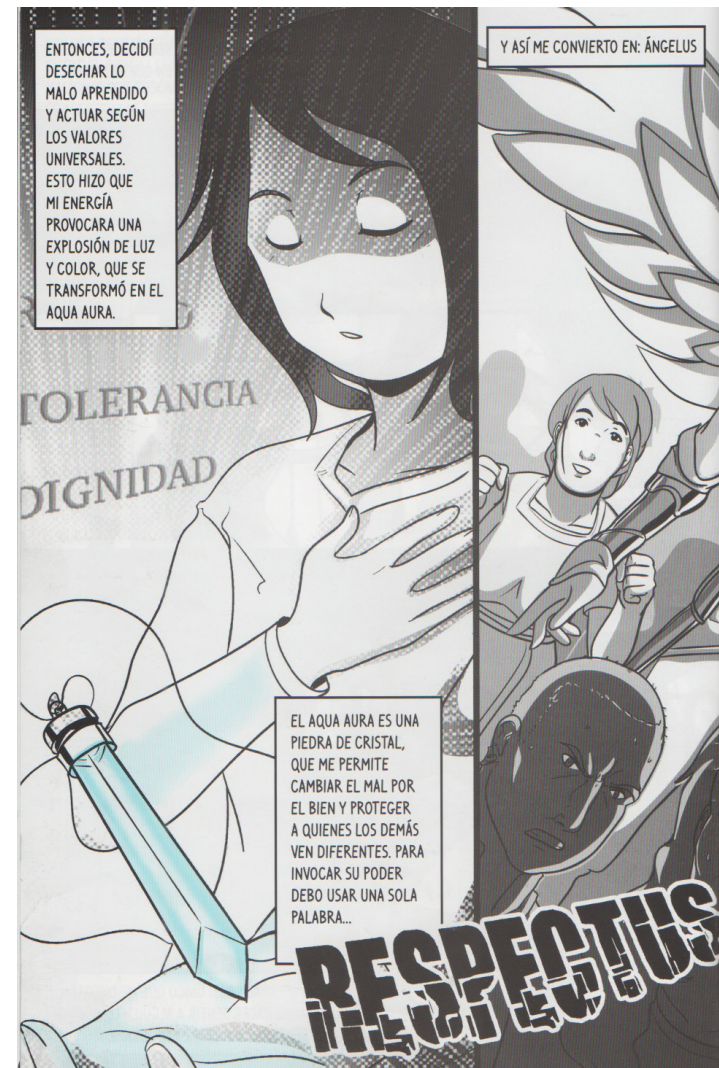
una idea, por lo que Young (1994) describe a una idea como “no es nada más, ni nada menos, que una combinación de elementos”.



Esta idea se reduce al tipo de material que se utilizará, Xiomara señala que el manga era el medio de comunicación ideal por los siguientes motivos: las ilustraciones tienen la función de comunicar, el manga favorece el abordaje de cualquier tipo de historias y temas y tercero, resulta fascinante para los adolescentes ya que permite aportar elementos de análisis e interpretación que permiten el aprendizaje, da la oportunidad de vivir aventuras, identificarse con éstas y reflejarlas en la vida diaria.

Xiomara destaca que el concepto creativo utilizado en el manga no es más que simplemente la materialización de la idea de desarrollar un material educativo para jóvenes, por lo que el concepto creativo es la traducción de esa necesidad, además, el concepto creativo funciona como una guía, indica qué camino debemos seguir y qué decisiones tomar desde un punto de vista técnico y creativo, el concepto creativo que se utilizó el manga es: “La lucha del bien contra el mal”, a pesar de que no se encuentre literalmente escrito dentro del manga se puede evidenciar por medio de los personajes, colores, escenarios, signos y por las situaciones que se presentan.

En el caso de los personajes, el bien se representa como una mujer adolescente que busca transmitir el respeto a las demás personas y el villano se presenta como un hombre alto cuya actitud es egocéntrica y busca hacer el daño por medio del estigma, este es un ejemplo de cómo el concepto creativo permite facilitar la toma de decisiones y materializar la idea, cuando ya se tiene una dirección de diseño establecido el resto de elementos deben de seguir la misma línea para contar con una unidad estructurada y con orden lógico que al combinar todos los elementos se logre transmitir un mensaje.





En el caso de los personajes, el bien se representa como una mujer adolescente que busca transmitir el respeto a las demás personas y el villano se presenta como un hombre alto cuya actitud es egocéntrica y busca hacer el daño por medio del estigma, este es un ejemplo de cómo el concepto creativo permite facilitar la toma de decisiones y materializar la idea, cuando ya se tiene una dirección de diseño establecido el resto de elementos deben de seguir la misma línea para contar con una unidad estructurada y con orden lógico que al combinar todos los elementos se logre transmitir un mensaje.

En la entrevista realizada a Lucía señala que se realizó un listado en donde se incluyeran los tipos de estigmatización a tratar y que tipo de personas se mostrarían en el material que sufren de estigma y discriminación, se trabajó en base a historias reales y personas reales que vivieron situaciones similares a las que se muestran, se continuó con el desarrollo del guión. Parramón (1995) menciona que el guión se centra en la parte literaria o escrita de un texto donde se narra la historia y las situaciones, en el caso del manga el guión se acompaña con imágenes preliminares, a lo que se le llama como el guión gráfico que representa la historia gráficamente, se realiza un bosquejo inicial de cómo serán las ilustraciones y que relación tienen con el texto, luego de realizar las revisiones y correcciones a la historia e ilustraciones se prosigue con el proceso de entintando, se agrega el color y se realiza la diagramación de los paneles.

Young (1994) señala que todas las ideas se deben de adaptar a las condiciones o exigencias prácticas sobre las cuales tienen que operar, en el caso del manga “Ángelus” al completar los pasos de investigación, concepto creativo, bocetaje de personajes, guión gráfico, entintando, color y la diagramación se dan lugar a la primera versión del material, como señala Young (1994) toda idea se debe de poner a prueba, se debe de evitar pensar que la idea es perfecta por lo que es recomendable someter el material a las críticas del público.

Lucía señala que el manga “Ángelus” antes de mandar la versión final a imprenta se realizó una validación con 1,000 personas a lo largo de 25 talleres en donde se obtuvieron opiniones interesantes que ayudaron a construir la versión final, estas opiniones se encuentran conformadas por especialistas, docentes y jóvenes son el grupo más importante ya que se debe de determinar el nivel de aceptación que demuestran ante el material para determinar si es efectivo o deficiente para realizar correcciones, los resultados de las validaciones se dividen en dos grupos; el primero es de parte de los docentes y especialistas, quienes demuestran un grado de inseguridad y duda por el material, afirmando que no es posible que se pretenda enseñar temas de educación integración sexual y estigma por medio de un material que no cuenta con contenido teórico, y por otro lado los jóvenes demostraron un nivel alto de aceptación y fascinación por el manga, por lo tanto el manga se considera un material exitoso.

Versión utilizada en validación



Versión final



Por lo tanto, el proceso creativo y conceptual del manga “Ángelus” surge de una idea, dicha idea debe de responder una necesidad de comunicación, se realiza una investigación sobre los temas que se desean tratar y se investiga al grupo objetivo, luego se establece el medio que se desea utilizar, el medio debe de responder a la necesidad y se debe de adaptar al grupo objetivo, luego se realiza el concepto creativo; el concepto creativo es la idea principal que se utilizará a lo largo del material, permite definir la temática de la historia, los personajes, las situaciones, etc.

Tomando en cuenta el concepto creativo se lleva a cabo el contenido del material que engloba el guión de la historia a nivel textual y gráfico, se establecen las situaciones y los personajes para luego realizar el proceso de entintado, se agregan los colores y se realiza la diagramación.

Finalmente se obtiene un producto preliminar, el cual se debe de someter a la crítica de expertos y del grupo objetivo para determinar si el material cumple con la necesidad que se estableció desde un principio: comunicar los temas de educación sexual integral y estigma a jóvenes, luego se recopilan las opiniones y se analizan para realizar los cambios sugeridos para tener como resultado final un material que responde a la necesidad de comunicación y que se dirige de forma exitosa al grupo objetivo.

Identificar como la integración de la narrativa visual influye en el aprendizaje de la educación sexual integral y reducción de estigma dentro del manga “Angelus”.

Para Eisner (1996) la narrativa se ha utilizado para explicar el comportamiento de los seres humanos desde tiempos antiguos y que se sigue aplicando en la actualidad, por lo general las historias presentan relaciones sociales, problemas de la vida, pueden transmitir ideas o tratarse de temas de fantasía.

Por lo que Barceló (2004) quién cita a Sabin (1986) describe a la narrativa como la organización de episodios a acciones, estos resultan siendo un logro que reúne hechos reales y ficticios en donde el tiempo y el lugar se incorporan, la narrativa permite incluir el por que de las acciones de los personajes, cuales son las causas de las acciones y la serie de acontecimientos que estos llevan.

Dentro de la narrativa se encuentra una historia que está conformada por los personajes quienes llevan a cabo los hechos, estos personajes realizan acciones que resultan siendo los acontecimientos de la historia que suceden dentro de un espacio y tiempo determinado.

Sin embargo, los elementos mencionados anteriormente se pueden transmitir por dos medios, para Eisner (1996) estos medios pueden ser por el uso de palabras (oral o escrito) y por medio de imágenes, siendo la combinación de lo escrito con las imágenes el surgimiento de la narrativa visual.

En la entrevista realizada a la diseñadora gráfica Xiomara Campos, menciona que el propósito de toda ilustración es comunicar y se puede comunicar únicamente si se logra dar un conocimiento, siendo en muchos casos el texto lo que se debe de ilustrar, la ilustración narra la historia de manera visual.

Las ilustraciones enriquecen el conocimiento visual, permite dar lugar a la interpretación del texto y representar visualmente lo que no se puede expresar con palabras, pueden explicar conceptos imposibles de comprender, también pueden representar el pasado, representar el presente e incluso imaginar el futuro, las ilustraciones permite mostrar situaciones imposibles en el mundo real.

Tomando en cuenta las características de la ilustración, éstas se pueden aplicar dentro de un contexto educativo, Pilar Coromac señala que si se lee únicamente el texto dentro de un material educativo el proceso de aprendizaje se vuelve tedioso y es posible que se pierda la atención del lector, al contrario, si se hace uso de imágenes, además de hacer el material más llamativo, también se puede ir ilustrando lo que sucede en la historia, esto es una forma de hacer volar la imaginación del lector y permite que este descifre visualmente el contenido.

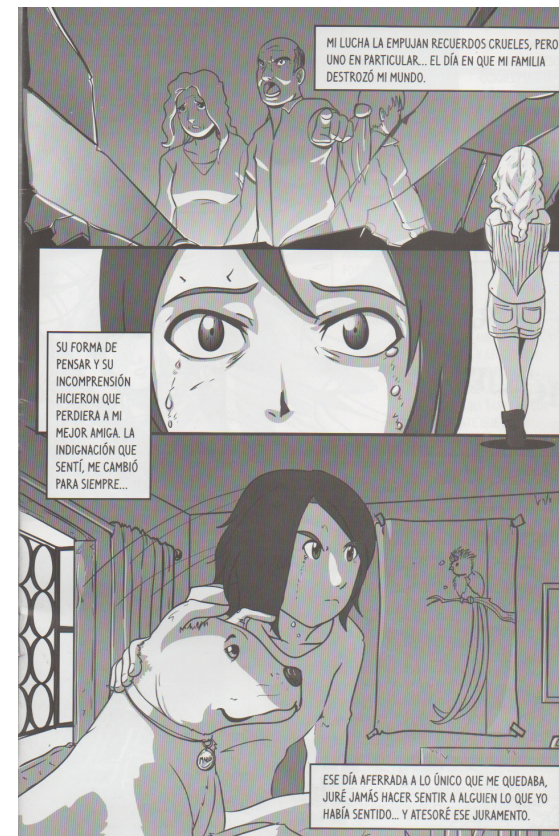
Bryce y Murakami (2009) aluden a Paivo (1986) quien señala que el uso híbrido de texto ayudan al lector en el proceso de aprendizaje, nuestro sistema cognitivo (sistema que se encarga de procesar la información y convertirla en aprendizaje o experiencia) se encuentra conformado por dos partes, siendo la primera la verbal y la segunda la no verbal, por lo tanto la información que se recibe puede ser decodificado por diferentes canales, muchas veces cuando se presenta un contenido teórico que no va acompañado de imágenes se decodifica la información por únicamente un canal, viceversa con el uso exclusivo de únicamente imágenes.

Cuando las imágenes se unen con lo verbal la información se decodifica por medio de los canales, verbal y no verbal, como consecuencia la información se retiene por más tiempo y más rápido a comparación de la utilización de un solo sistema.

Una de las característica principales del manga es la lectura rápida, como se cuenta con poca información textual y con una gran cantidad de imágenes al lector de resulta más fácil y rápido comprender los temas que se tratan dentro del manga, hecho que se muestra en la entrevista realizada al joven Walder David, cuyo tiempo de lectura fue de 7 minutos con 33 segundos en donde leyó 20 páginas de contenido.

Otra característica importante del manga es la integración de las imágenes con poco texto, por lo tanto la función de principal del manga es comunicar una historia o situación por medio de imágenes y signos que son acompañados de texto que permite

la contextualización de las imágenes, a pesar de que dentro del manga las imágenes cuenten con mayor peso visual que el texto, uno depende del otro, si no se cuenta con el texto, las imágenes carecen de sentido y viceversa con las imágenes, si no se cuenta con las imágenes el texto resulta vago e incompleto, esto se puede comprobar mediante la guía de observación en donde se destaca que las imágenes y el texto tienen el mismo grado de relevancia.



Considerando que el manga se especializa en la integración de los canales verbales y no verbales, esto se aprovecha para hacer uso del manga como un medio de aprendizaje en la educación, como señala Brenner (2007) que la lectura del manga puede resultar una experiencia innovadora y distinta ya que se le exige al lector que se enfoque en los detalles, los signos y señales para poder descifrar la historia, por lo tanto el aprendizaje no se convierte en un proceso de memorización, sino en un proceso de entendimiento del contenido mediante el uso de símbolos y signos con una historia de trasfondo. Xiomara Campos afirma que el manga puede servir para educar a cualquier persona, sea adulto o niño, siempre y cuando se logre despertar el interés.

Ogawa (2003) destaca que el manga proporciona una intimidad emocional con el lector, por lo tanto el aprendizaje se convierte en un proceso significativo porque la emoción conduce a la atención y la atención al aprendizaje, esta atención se puede lograr mediante el uso de un contexto creíble para el estudiante de tal forma que ellos se sientan identificados con una situación o temática.

Para que el estudiantes se identifique con el manga, es necesario desglosar los elementos principales que lo conforman respecto a la narrativa visual y de esa forma descifra cómo la integración de personajes, colores, uso de planos, signos, onomatopeyas y escenarios ayudan a transmitir el mensaje y la historia con la cual el estudiante se sienta atraído y lograr la identificación con el material. Barceló (2004) señala que la función de los personajes es llevar a cabo los hechos que se narran en la historia, los personajes son el

elemento principal de la historia y sin ellos no se pueden desarrollar las acciones.

Los personajes además de cumplir con la función de narrar los hechos de la historia estos deben de lograr transmitir un mensaje, esto se logra por medio de la actitud, expresiones faciales y corporales, acciones y forma de pensar del personaje, de esa forma, se le da mayor protagonismo y relevancia, como señala la psicóloga Pilar Coromac, los personajes se deben de basar en las características del grupo objetivo al cual va dirigido el material, por lo tanto se recomienda que los personajes tengan características que a los jóvenes les llame la atención y se asemejen por sus conductas, forma de hablar e incluso la forma en la que se visten.

Así mismo, la diseñadora gráfica Xiomara Campos destaca que para la creación de los personajes principales del manga se recomienda que se ilustre como un personaje que existe en la vida real, de esa forma se tienen características de los personajes que los inspiraron.



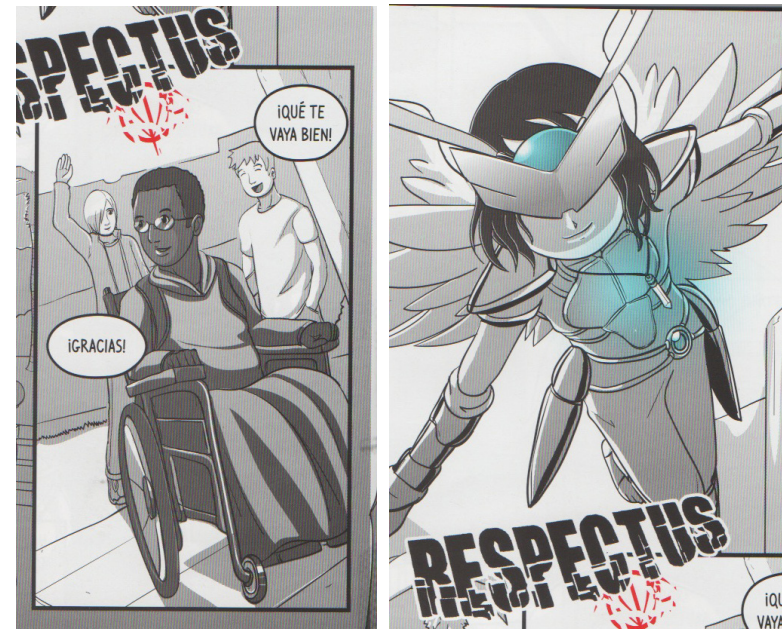
Esta conexión entre el personaje principal y el grupo objetivo se puede lograr mediante el uso de estereotipos, por ejemplo, en el caso del personaje principal del manga, Sofía, se presenta como una heroína quien busca el bien para las demás personas mediante el uso del respeto ante el mal, que se representa como el villano Estigmus Discrim quien busca promover el estigma y discriminación en la sociedad.

Analizando a fondo el personaje principal de Sofía, se puede evidenciar el uso de arquetipos, Mark y Pearson (2001) señalan que estos determinan la conducta y toma de decisiones del personaje sea positivo o negativo, en el caso de Sofía se puede evidenciar una actitud que se inclina al ser cuidador y héroe, ya que presenta actitudes de valentía, defiende lo que creen correcto y de protección personas que son rechazadas por la sociedad, como se muestra en la guía de observación en la pregunta #5, la acción del personaje principal es narrar los acontecimientos y dar una solución al problema que se presenta en la escena y son este tipo de actitudes y acciones que se busca inculcar en el grupo objetivo.

El color es otro elemento de la narrativa visual fundamental dentro del manga, como señala Valero (2013) cada color tiene un significado dependiendo del contexto y el uso, para Xiomara Campos el uso del color dentro del manga guarda un significado psicológico en donde el azul representa la protección, tranquilidad, contrarresta la baja autoestima y representa el bien, es por eso que el héroe Ángelus se representa bajo el color azul para indicar el bien y las acciones positivas del personajes, al contrario, el color rojo cuenta con mucha

visibilidad, se asocia con el poder y la atracción y por lo general presenta peligro, el rojo corresponde el villano Estigmus, quien es la persona encargada de colocar las marcas de estigma en las personas.

La marca de estigmatización se visualiza cuando dentro de la historia se evidencia un hecho de discriminación hacia una persona, esto le permite entender al lector que la marca significa algo negativo, la marca tiene dos fases; la primera es la marca completa, la que se visualiza al inicio del proceso de estigmatización y la segunda fase es cuando esta se rompe, dando a entender que el estigma ha desaparecido.



Por lo tanto, todos los elementos de la narrativa visual como los personajes, signos, colores, entre otro, permiten profundizar la información y las situaciones, una de las características principales del manga es el gran nivel de elementos que cuenta únicamente un panel de ilustración en donde se dice mucha información con pocos elementos, por ejemplo, si se agrega un signo u otro color a la escena permite cambiar totalmente el contexto del que se ésta hablando.

Tomando en cuenta los factores mencionados anteriormente, el manga proporciona una intimidad emocional al lector, crea emociones, sentimientos y reflexión logrando que el aprendizaje sea significativo, además, mediante el uso de personajes, situaciones e historias basadas en la realidad permite darle al lector un contexto social creíble en donde se puedan sentir identificados con una situación o temática que se muestra, por lo tanto, el fin de la narrativa visual dentro del manga es confrontar las actitudes y pensamientos del lector con las que se muestran dentro del material y de esa forma lograr que el lector se identifique con las situaciones, hecho que se evidencia dentro de la entrevista realizada a Walder David quién señala que las historias transmiten mensajes positivos que invitan a promover el bien.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Describir el proceso creativo y conceptual de la elaboración del manga “Ángelus” dedicado a la educación sexual integral y reducción de estigma.

El proceso creativo y conceptual dentro de cada obra es un paso fundamental que se debe de realizar antes de empezar a ilustrar o pintar, este proceso permite identificar una necesidad a un problema, si no se cuenta con un problema establecido el producto final no contará con una función en específica y no se asegura el éxito del mismo.

La necesidad debe de enfocarse a un grupo objetivo en específico, es necesario investigar, conocer, y recopilar la información posible, si no se conoce a fondo el grupo objetivo el proceso de conceptualización se dificulta, el enfoque se desvía y es posible que el producto final no sea aceptado.

Con el grupo objetivo se desea transmitir una temática, una idea, o un tema como lo es en el caso del manga, por medio de la información analizada y recopilada del grupo objetivo se es posible establecer de qué forma y bajo qué medio se utilizará para transmitir la información, en el caso del material investigado, el grupo objetivo son jóvenes, personas que están dispuestas a nuevas experiencias y de mente abierta y el manga se adapta a la necesidad del grupo objetivo, permite transmitir la información en menos palabras y valiéndose del recurso de ilustraciones.

Luego es necesario establecer cómo se piensa contar la historia, se crea una situación bajo un contexto en donde se encuentran los personajes principales y secundarios, un villano y un héroe, todos estos elementos se manejan bajo un concepto: “La lucha del bien y el mal”. El concepto permite establecer la apariencia y actitudes de los personajes, la temática central en la cual girará la historia, en otras palabras, el concepto es una guía que indica el camino que se debe de tomar para responder la necesidad desde un punto de vista gráfico.

Al terminar todo el proceso técnico (entintado, color, etc.) se procede a la validación del material, ningún material es perfecto y es necesario ponerlo a prueba con el grupo objetivo, esto permite evaluar si el concepto se aplicó correctamente, determinar si el material se adecua al grupo objetivo y la funcionabilidad del material, al contar con los comentarios y opiniones éstas se analizan y se prosigue con la realización de los cambios necesarios.

El proceso creativo y conceptual es la clave para que cualquier material sea exitoso, facilitan la toma de decisiones y permiten que el producto final responda a la necesidad efectivamente.

Identificar cómo la integración de la narrativa visual influye en el aprendizaje de la educación sexual integral y reducción de estigma dentro del manga “Angelus”.

La narrativa visual permite que el lector se identifique con el material, en el caso de las ilustraciones del manga, como por ejemplo los personajes, la intención de estos es captar la atención del joven, a pesar de que el héroe sea un personaje ficticio y cuente con elementos de fantasía la forma en la que resuelve la problemática de estigma no se aleja de la realidad, da a entender que cualquier persona que cuenta con la capacidad e intención de hacer el cambio lo puede hacer, los personajes deben de contar con características del grupo objetivo para que logren llamar la atención, es por eso que dentro del manga los personajes principales son jóvenes.

Los colores indican una emoción y acción, el rojo se ve representado como lo malo, la estigmatización y se relaciona con el villano (Estigmus) y sucede lo contrario con el azul, que representa lo bueno y el respeto quien es la heroína (Ángelus). El lector rápidamente relaciona estos conceptos del bien y el mal y permite distinguir de las acciones positivas de las negativas mediante el uso de los colores y no únicamente mediante el texto.

La marca de estigma es otro elemento de la narrativa visual dentro del manga que cuenta con gran protagonismo a lo largo de la historia, mediante cambios de estructura y diseño, la marca indica al inicio de un acto de estigmatización y discriminación y ésta se destruye cuando el respeto se impone ante estas acciones negativas, el

lector es capaz de entender visualmente cuáles son los actos de estigmatización y cómo se pueden solucionar únicamente con visualizar y entender el signo.

El uso de la narrativa visual se convierte en un juego para lector, permite expresar más con menos elementos y queda en manos del lector decodificar el mensaje del material, permite que el aprendizaje sea significativo por medio de imágenes para contar historias y situaciones reales que permiten situar al lector dentro de un contexto similar al que se encuentra, en ese momento, la emoción que se le genera al lector promueve la atención y cuando se cuenta con la atención se produce al aprendizaje.

Recomendaciones

- El proceso creativo y conceptual se basa en pasos metodológicos y queda en manos del diseñador recopilar toda la información necesaria sobre el proyecto, establecer una idea y conocer al grupo objetivo para que de esa forma la propuesta cumpla con la necesidad establecida desde el inicio del proyecto, es posible que no se utilice el mismo proceso creativo y conceptual para todos los proyectos, por lo tanto es necesario diseñar un plan de trabajo distinto para cada proyecto.
- Los personajes deben de ser lo más reales posibles y deben de guardar relación con situaciones reales, es necesario captar las expresiones y formas de pensar del grupo objetivo para que se puedan plasmar de manera efectiva en los personajes y lograr la identificación de los mismo, el uso de elementos como los planos, nombres y poses complementan el mensaje principal y pueden ser aprovechados para lograr mayor profundidad en la historia.

10. REFERENCIAS

Acevedo, J. (1978). Teoría del cómic para hacer historietas. (5ta. ed.) Madrid, España: Editorial Popular.

Barcerló, M. (2004). Vidas en los ruedos: análisis cualitativo de narrativas autobiográficas de profesiones del toreo. Madrid, España: Editorial Visión Libros.

Bardi, Leyton, Martínez, Gonzáles (Eds.) (2008). Identidad Sexual: proceso de definición en la adolescencia. Reflexiones Pedagógicas Docencia No. 26, 43-51 pp.

Bourvard. J. (2011): Réflexions sur le manga éducatif. Image & Narrative, Vol 12, No1 (2011), 189 - 205 pp.

Brenner. R. (2007). Understanding manga and anime. Estados Unidos: Libraries Unlimited.

Canciano. E. (2007). Indagaciones en torno a la problemática de la sexualidad en el terreno de la educación. Buenos Aires, Argentina.

Centurión, Duranti, Hessling, Leone y Sotelo (Eds.) (2008). Salud, VIH-Sida y sexualidad trans. Buenos Aires, Argentina.

Doran, C. (2008). Manga Pro Superstar Workshop: How to Create and Sell Comics and Graphic Novels. Ohio, Estados Unidos: IMPACT Books.

Eisner, W. (1996). La narración gráfica. Norma Editorial.

Eisner, W. (2000). Comics & Sequential Art. (19na. ed.) Florida, Estados Unidos: PoorHouse Press.

Extraído el 5 de marzo de 2015 de <http://www.mailxmail.com/cursos-lectura-comprension/lectura-pasos-proceso>.

Flores, J. (2007). La diversidad sexual y los retos de la igualdad y la inclusión. México, D.F.

Fraser, N. (2000). ¿De la redistribución al reconocimiento? Dilemas de la justicia en la era "postsocialista". Pensamiento Crítico contra la Dominación. New Left Review, 139 pp.

Goffman, E. (2006). Estigma, la identidad deteriorada. (10ma. ed.) Buenos Aires, Argentina: Amorrortu Editores.

Hart, C. (2008). Manga for the beginner. New York, Estados Unidos: Watson-Guption Publications.

Hart, C. (2011). Basic anatomy for the manga artist. New York, Estados Unidos: Watson-Guption Publications.

Inglisrud, J. Allen, K. (2010). Reading Japan Cool: Patterns of Manga Literacy and Discourse. Estados Unidos: Lexington Books.

Lluch, G. (2003). Análisis de narrativas infantiles y juveniles. España: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Marina, M. (2009). Educación Sexual Integral para la Educación Secundaria. Buenos Aires, Argentina.

McCallum, P. (2007). How to draw: the best of basic training. Nueva York, Estados Unidos: Gareth Shamus Enterprises, Inc.

McCloud, S. (1995). Cómo se hace un Cómic. Barcelona, España: HarperCollins Publishers, Inc.

Murakami, S., Bryce, M. (2009). Manga as an Educational Medium. Illinois, Estados Unidos: Common Ground Publishing LLC.

Oca, I. (2008). Lectura: comprensión lectora.

Ogawa, E. (2003). Educational manga: An effective medium for English learning. Tokyo, Japón: N. Sonda & A. Krause.

Organización Panamericana de la Salud, OPS/OMS Representación Guatemala (2013). Manual de Actividades para la reducción de estigma y discriminación relacionados a ITS, VIH y Sida. Guatemala.

Parramón, M. (1980). Como dibujar historietas. (7ma. ed.) Barcelona, España: Instituto Parramón Ediciones, S.A.

Pearson, C. Mark, M. (2001). The Hero and the Outlaw: Building Extraordinary Brands Through the Power of Archetypes. Estados Unidos: McGraw Hill Professional.

Peterson, S. (2011). Comics, Manga, and Graphic Novels (A History of Graphic Narratives). California, Estados Unidos: ABC-CLIO, LLC.

Pichardo, J. (2012). El estigma en las personas lesbianas, gays, transexuales y bisexuales (LGTB). Universidad Complutense de Madrid, pp. 112 - 124.

Polo, M. (2008). Creación y gestión de proyectos editoriales. España: Ediciones UIB.

Schunk, D. (1997). Teorías del aprendizaje. (2da. ed.) México: Prentice-Hall.

Scolari, C. (1999). Historietas para sobrevivientes: comic y cultura de masas en los años 80. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Colihue SRL.

Seger, L. (1990) Cómo crear personajes inolvidables. (3ra. ed.) Ediciones Paidós.

UNESCO (2010). Orientaciones Técnicas Internacionales sobre Educación en Sexualidad. Santiago, Chile.

UNESCO Perú (2011). Módulo en temas de estigma y discriminación. Lima, Perú.

Valero, A. (2013). Principios de color y holopintura. España: Editorial Club Universitario.

Woods, T. (2010). Manga, An Anthology of Global and Cultural Perspectives. Nueva York, Estados Unidos: The Continuum International Publishing Group Inc.

Young, W. (1994). Una técnica para producir ideas. Ediciones Eresma.

Zanón, D. (2007). Introducción al diseño editorial. Madrid, España: Editorial Visión Net.

Zappaterra, Y. (2008). Diseño editorial periódicos y revistas. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SL.

Referencias de imágenes

Fig. 01: Logotipo de la OMS (Organización Mundial de la Salud)
Fuente: <http://nofumesjuntoami.webs.com/otros%20temas%20del%20tabaco/img%20OMS.jpg>

Fig. 02: Signos utilizados para definir el sexo masculino y femenino.
Fuente: http://www.21rs.es/files/images/12048sexualidad%20masculina%20y%20femenina.jpg?KeepThis=true&TB_iframe=true

Fig. 03: Bandera del arcoíris, símbolo del orgullo gay y lésbico.
Fuente: <http://oaxacatrespuntocero.com/wp-content/uploads/2014/01/bandera-gay.jpg>

Fig. 04: Listón rojo, símbolo del VIH/SIDA.
Fuente: <http://respeta.org/wp-content/uploads/2014/12/mitos-acerca-del-examen-de-HIV.jpg>

Fig. 05: Escuela secundaria donde el docente enseña a los estudiantes el funcionamiento del cuerpo humano.
Fuente: <http://www.minedu.gob.pe/fotosmed/portada/Alumnos%20en%20laboratorios%20biolog.jpg>

Fig. 06a: Los ciegos necesitan ayuda, por lo tanto necesitan de un perro lazarillo que sirve de asistente y guía.
Fuente: <http://elespectadoranimal.com/wp-content/uploads/2014/08/Perros-guia.jpg>

Fig. 06b: Campaña de la OMS que hace conciencia sobre la discriminación hacia personas homosexuales.

Fuente: http://3.bp.blogspot.com/_NoNs8GVvUWA/SNwM-zI54QI/AAAAAAAAA4/K8oLTlgD88U/s1600-h/Homofobia.jpg

Fig. 06c: Campaña de la ONU que muestra como el papel de la mujer se ve opacado por el machismo.

Fuente: http://cdn.larepublica.pe/sites/default/files/imagecache/img_noticia_640x384/imagen/2013/11/24/imagen-onu-google-autocompletar.jpg

Fig. 07: Campaña del Gobierno de España en colaboración con ONUSIDA en donde se muestran las frases más utilizadas ante personas con VIH y SIDA.

Fuente: <http://www.msssi.gob.es/ciudadanos/enfLesiones/enfTransmisibles/sida/img/viveydejavivir.jpg>

Fig. 08: Pichardo, J. (2012). El estigma en las personas lesbianas, gays, transexuales y bisexuales (LGTB). Universidad Complutense de Madrid, pp. 112 - 124.

Fig. 09: Por lo general en los centros educativos se enseña el contenido teórico para luego poner en practica lo aprendido por medio de actividades.

Fuente: <http://www.colegiomirabal.com/images/orientacion/Laboratorio.jpg>

Fig. 10: El maestro es el medio para transmitir el contenido a los estudiantes y por lo tanto es necesario que el ambiente dentro del aula sea agradable y amigable para los estudiantes.

Fuente: <http://www.educacionyculturaaz.com/wp-content/uploads/2014/06/maestro-y-alumnos-en-salo-de-clases-619x348.jpg>

Fig. 11: Dentro de los salones de clase se utilizan libros que los estudiantes deben de leer para enseñar enseñar temas culturales e informativos.

Fuente: <http://www.sabealgo.com/Admin/documentos/blog/Aprender%20a%20estudiar%20-%20Memoria%20veloz/aula.JPG>

Fig. 12: Ejemplo de revista que combina textos con imágenes.

Fuente: <http://weandthecolor.com/wp-content/uploads/2012/03/White-Blackout-Magazine-Editorial-Design-235363.jpg>

Fig. 13: Ejemplo de revista que combina textos con imágenes.

Fuente: <http://somosene.com/wp-content/uploads/2011/07/sobrevivimos-interior2.jpg>

Fig. 14: Ejemplo de maquetación moderna, la más utilizada en la actualidad.

Fuente: http://media.virbcdn.com/cdn_images/crop_300x300/a8/7937b5e6a1c8d0e3-ee.jpg

Fig. 15: Representación gráfica de los elementos de los márgenes.
Fuente: http://3.bp.blogspot.com/-YrKd4UK4Qxl/T9ZP9r3_7xl/AAAAAAAAAlw/ZIYzbfHOrqc/s1600/hjklñ.png

Fig. 16: Representación gráfica de márgenes uniformes.
Fuente: <https://artesgraficasparatodos.files.wordpress.com/2012/03/uniformes.jpg>

Fig. 17: Representación gráfica de márgenes especiales
Fuente: <https://artesgraficasparatodos.files.wordpress.com/2012/03/especial.jpg>

Fig. 18: Representación gráfica de márgenes tradicionales.
Fuente: <https://artesgraficasparatodos.files.wordpress.com/2012/03/tradicionales.jpg>

Fig. 19: Ejemplo de retícula visible en un material impreso.
Fuente: http://2.bp.blogspot.com/-P4zfnqfpzIU/UQ2wy2OMyml/AAAAAAAAADQ/m_XVDL87eiQ/s1600/21.png

Fig. 20: Ejemplo de retícula de manuscrito.
Fuente: <https://tipogramablog.files.wordpress.com/2013/05/manuscrito.jpg>

Fig. 21: Ejemplo de retícula de columnas.
Fuente: <https://tipogramablog.files.wordpress.com/2013/05/columnas.jpg>

Fig. 22: Ejemplo de retícula modular.
Fuente: <https://tipogramablog.files.wordpress.com/2013/05/modular.jpg>

Fig. 23: Ejemplo de retícula jerárquica.
Fuente: <https://tipogramablog.files.wordpress.com/2013/05/jerarquica.jpg>

Fig. 24: Ejemplo de periódico - The New York Times.
Fuente: <http://www.aleteia.org/image/es/article/the-new-york-times-pone-al-papa-en-portada-pero-a-su-manera-5756445882580992/nyt-papa-francisco/topic>

Fig. 25: Ejemplo de revista- TIME.
Fuente: <http://www.customerparadigm.com/images/ipad/ipad-application-development/1024-iPad-TIME-magazine-app.jpg>

Fig. 26: Ejemplo de libro educativo - “Sin rueditas”
Fuente: <http://www.eljuglarinicial.com.ar/wp-content/uploads/2014/10/Paula-Bombara.jpg>

Fig. 27: Desde la prehistoria el hombre a buscado la forma de documentar la historia y su comportamiento - Pintura rupestre de un bisonte en la cueva de Altamira (Santander, España).
Fuente: <http://www.rupestreweb.info/intro002.jpg>

Fig. 28: Eren Yeager, personaje principal del anime y manga “Attack on Titans”, la historia gira entorno a su pasado.

Fuente: <http://vignette1.wikia.nocookie.net/shingekinokyojin/images/4/48/Eren.png/revision/latest?cb=20140427152450>

Fig. 29: Mikasa Ackerman, hermana de Eren Yeager quien ayuda a lo largo de la historia.

Fuente: http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20140104003558/shingeki-no-kyojin/es/images/d/d5/Mikasa_Ackerman_Anime.png

Fig. 30: Población de la ciudad, estos personaje no presentan rostros debido a la poca relevancia que tienen dentro de la historia.

Fuente: http://media.animevice.com/uploads/1/18405/684457-shingeki_no_kyojin___25___large_01.jpg

Fig. 31: Levi Ackerman, personaje que se muestra desde el inicio de la historia y modifica su actitud y aparancia a lo largo de la historia, se distingue del resto por su carencia de expresión y seriedad.

Fuente: http://images6.fanpop.com/image/pols/1309000/1309859_1385823525710_full.jpg

Fig. 32: Escena de un titán que ataca a la ciudad al inicio de la historia, este acto desenvuelve el resto de la historia cuya meta es eliminarlos.

Fuente: <http://www.geeksundergrace.com/wp-content/uploads/2014/09/Shingeki-no-Kyojin-shingeki-no-kyojin-attack-on-titan-34357634-1280-720.jpg>

Fig. 33: “Las Paredes” que se encuentra en el ultimo rincón habitable de la tierra es el lugar en donde se desarrolla la historia de “Attack on Titans”

Fuente: <http://1.bp.blogspot.com/-1RCw2NSaGC8/U6Z4u5fsILI/AAAAAAAAAWog/pwe2c5KWhkc/s1600/1000px-Karanese-ANIME.png>

Fig. 34: El manga es un ejemplo moderno de la integración de texto (narrativa) e imágenes (narrativa visual) en donde se transmite la historia principalmente por el uso de secuencias de imágenes - Manga de “Full Metal Alchemist”.

Fuente: <http://images5.fanpop.com/image/photos/27300000/Edward-Manga-full-metal-alchemist-27303588-515-374.png>

Fig. 35: Ejemplo de una página de interior del manga One Pinece.

Fuente: http://2.bp.blogspot.com/_eqxBIYWklaM/TK02zHXyRTI/AAAAAAAAABD0/oMPGHgQ3k_c/s1600/One-Piece-599-Manga_18-19.png

Fig. 36: Interior de una hoja de pergamino del Choju Giga

Fuente: <http://www.oberlin.edu/images/Art251/251-057.JPG>

Fig. 37: Ejemplo de un ukiyo-e del artista Katsushika Hokusai: “Whale Hunting at Goto”

Fuente: <http://data.ukiyo-e.org/mfa/images/sc145751.jpg>

Fig. 38: “The Great Wave off Konnagawa” de Hokusai Katsuhika
Fuente: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/0a/The_Great_Wave_off_Kanagawa.jpg/640px-The_Great_Wave_off_Kanagawa.jpg

Fig. 39: El Comic americano “The Yellow Kid” fue la primera historieta en utilizar una secuencia de imagenes para contar una historia publicada en un periódico.
Fuente: http://3.bp.blogspot.com/-CsELM2AuwXc/T6H0_anP4hl/AAAAAAAAABJs/uyb6hq5YGTQ/s1600/1897-10-31.jpg

Fig. 40: Tezuka Osamu es principalmente conocido por ser el creador del personaje Astro Boy.
Fuente: <http://asidcast.com/wp-content/uploads/2014/11/osamu-tezuka.jpg>

Fig. 41: Página interior del manga Kimba The White Lion, fue el primer manga en aplicar principios de composición imitando a los de una película.
Fuente: http://tezukainenglish.com/wp/wp-content/uploads/2013/12/jungle_emperor-manga01.jpg

Fig. 42: Página interior del manga Astro Boy donde se observan elementos de composición de paneo y zoom
Fuente: http://2.bp.blogspot.com/-l4fHLr5A6Mc/TmNgJRuNdMI/AAAAAAAAAV0/Nfma1ldwe_0/016.png?imgmax=3000

Fig. 43: Portada del manga “Ghost in the Shell” del género Seinen Manga. Escrito por Masamune Shirow
Fuente: http://2.bp.blogspot.com/-7eqXoc9E_hA/TZeED5gR4yl/AAAAAAAAAK4/F-a34WW3TK4/s1600/Ghost%20in%20the%20Shell%20-%20Cover.png

Fig. 44: Portada del manga “Death Note” del género Shonen Manga. Escrito por Tsugumi Ohba
Fuente: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/e/e2/SNote.jpg>

Fig. 45: Portada del manga “Sailor Moon” del género Shojo Manga. Escrito por Naoko Takeuchi
Fuente: <http://vignette3.wikia.nocookie.net/sailormoon/images/1/11/SailorMoonMangaVolume-7.jpg/revision/latest?cb=20120505100951>

Fig. 46: Portada del manga “Devils and Realist” del género Josei Manga. Escrito por Madoka Takadono
Fuente: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/5c/Makai_Ouji_Devils_and_Realist_Manga_Cover_Volume_1.jpg

Fig. 47: Portada del manga “Doraemon” del género Yoiko Manga. Escrito por el estudio Fujiko Fujio
Fuente: http://www.manga-news.com/public/images/series/doraemon_01.jpg

Fig. 48: Portada del manga “Full Metal Panic? Fumoffu” del género Gag Manga. Escrito por el estudio Kyoto Animation
Fuente: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/fe/Fullmetalpanicfumoffu.png>

Fig. 49: Portada del manga “Narto” del género Hero Manga. Escrito por Masashi Kishimoto
Fuente: https://dwgkfo5b3odmw.cloudfront.net/manga/thumbs/thumb-603-nar_01_web.jpg

Fig. 50: Portada del manga “K-on!” del género Nichijo Ha. Escrito por Kakifly
Fuente: http://vignette4.wikia.nocookie.net/k-on/images/0/07/K-ON!_Manga_Volume_3.png/revision/latest?cb=20130722211329

Fig. 51: Portada del manga “Konya mo Nemurenai” del género Shinkanku Gakeuen Mono Escrito por Yamamoto Kotetsuko
Fuente: <http://img.batoto.net/forums/uploads/2ce29c44740f5cedd2094254933d0564.jpg>

Fig. 52: Portada del manga “Usotsuki Engage” del género Monogatari Ha Escrito por Yamada Shiro
Fuente: <http://a.mfcdn.net/store/manga/12458/cover.jpg?1414141321>

Fig. 53: Portada del manga “Sakaeru heian no kizoku: Heian jidai” Este manga del género Gankushu Manga relata la historia del periodo de la época clásica de Japón entre los años 794 a 1185.
Fuente: <http://ecx.images-amazon.com/images/I/518VM0TM5DL.jpg>

Fig. 54: Magma Taishi (Embassador Magma) relata la historia de un gigante que se siente conectado emocionalmente con los humanos.
Fuente: <http://cdn.myanimelist.net/images/anime/13/21135.jpg>

Fig. 55: La historia de Kiduo Senshi Gandamu (Mobile Suit Gundam) trata sobre temas futuristas con robots y sobre la guerra que genera por la existencia de dichos robots.
Fuente: http://1.bp.blogspot.com/_K1dTwvLR3S0/TQFfPdHMaFI/AAAAAAAAABQo/n0vDThcXzbY/s1600/uucc.jpg

Fig. 56: Páginas interior del libro Nihon Keizai Nyumon donde se muestra la integración del manga (página superior) con contenido el teórico (página inferior).
Fuente: https://650centplague.files.wordpress.com/2013/07/japan_inc.png

Fig. 57: Set completo de 55 volúmenes del manga Nihon no rekishi (La Historia de Japón).
Fuente: http://thumbnail.image.rakuten.co.jp/@0_mall/elelerueru/cabinet/oota/img59009860.jpg

Fig. 58: Chinmoku no Kantai (The Silent Service) se sitúa en la Guerra Fría en donde el ejército de Japón une fuerzas con el ejército de Estados Unidos para crear un submarino nuclear.
Fuente: <http://www.manga-news.com/public/images/vols/Chinmoku-no-kantai-01-kodansha.jpg>

Fig. 59: McCloud, S. (1995). Hacer Comics. Barcelona, España: HaperCollins Publishers, Inc.

Fig. 60: Imagen generada por un caleidoscopio.
Fuente: http://static.tumblr.com/5d165edc500121951fbecabc4d597723/dxIqpl3/NJDmhfjdq/tumblr_static_kaleidoscope_by_crimson_shine.jpg

Fig. 61: Representación gráfica del proceso para crear ideas.
Fuente: <http://hitz-illustration.com/image/2807%20VIP%201.3%20THE%20CREATIVE%20PROCESS1000.jpg>

Fig. 62: Sherlock Holmes es conocido por su habilidad para resolver casos complejos mediante el uso del pensamiento lógico y relación de elementos.
Fuente: <https://johnbrace.files.wordpress.com/2015/03/sherlock-on-a-train-with-dr-watson.jpg>

Fig. 63: Frederick Ives en su laboratorio en el año 1936.
Fuente: http://www.powerhousemuseum.com/imageservices/files/2012/09/2012.19.5.Fred_Ives.jpg

Fig. 64: Libro de manga extendido.
Fuente: <http://www.wikihow.com/images/6/68/Read-Manga-Step-3.jpg>

Fig. 65: Lectura de izquierda a derecha utilizado en los comics.
Fuente: <http://blogs.peru21.pe/comics21/003%20ENT%202.jpg>

Fig. 66: Lectura de derecha a izquierda utilizada en el manga.
Fuente: http://imagenes.mailxmail.com/cursos/imagenes/0/2/orden-para-leer-el-manga-vocabulario-sama-san-kun-onee-san-nee-chan_25020_6_4.jpg

Fig. 67: Importancia de los paneles por el cambio de tamaño y posición - Manga de "Naruto".
Fuente: <https://edgarlavitug004.files.wordpress.com/2010/02/naruto-manga-chapter-484-page-16.png>

Fig. 68: Ejemplo de burbuja de texto dentro del manga Kuroshitsuji.
Fuente: <http://i35.mangareader.net/kuroshitsuji/52/kuroshitsuji-1679120.jpg>

Fig. 69: Ejemplo de representación gráfica de un grito de enojo por medio de globos de texto - Manga "Bleach".
Fuente: <http://images2.fanpop.com/image/photos/13900000/Some-of-my-fav-pages-bleach-manga-and-tv-13977247-663-1100.jpg>

Fig. 70: Ejemplo de onomatopeyas en idioma japonés e inglés dentro del manga “Naruto”.

Fuente: http://k38.kn3.net/taringa/1/9/2/4/8/1/89/saiyan_23/972.jpg?3721

Fig. 71: Goku, el personaje principal de Dragon Ball además de tener el nombre del Rey Mono la apariencia física se relaciona con su nombre por tener una cualidad del mono (la cola).

Fuente: <https://lh3.googleusercontent.com/-J-uDmZ2XCDA/VNEN5-9mRTI/AAAAAAAAAFUK/ijHZWbD6vxU/w426-h586/15%2B-%2B1>

Fig. 72: “Viaje al Oeste” es una de las cuatro obras clásicas grandiosas de la cultura china y es la obra más conocida entre los adolescentes chinos.

Fuente: <http://www.aprendechinohoy.com/libreria/images/viaje%20al%20oeste.jpg>

Fig. 73: Aion dentro del manga Chrono Crusade se ilustra por medio de tonalidades de grises que permite indentificar los dos colores de la vestimenta del personaje.

Fuente: <http://fdzeta.com/imgcache/539188dz.png>

Fig. 74: En el anime se puede evidenciar como las tonalidades de grises en el manga se interpretan en el anime donde se maneja el mismo estilo de luces y sombras.

Fuente: http://images4.fanpop.com/image/polis/538000/538432_1284260688506_full.jpg

Fig. 75: El color se puede utilizar para distinguir a un personaje del resto - Tsuzuki en el manga Yami no Matsui”.

Fuente: http://images4.fanpop.com/image/answers/1739000/1739945_1310416028741.5res_400_300.jpg

Fig. 76: Wood. T. (2010). Manga, An Anthology of Global and Cultural Perspectives. (pp. 194). Nueva York, Estados Unidos: The Continuum International Publishing Group Inc.

Fig. 77: Gokú, héroe y personaje principal de Dragon Ball, su misión es salvar al mundo.

Fuente: <http://biografias.wiki/wp-content/uploads/2014/11/Gokunormal.png>

Fig. 78: Freezer, villano de Dragon Ball cuyo rasgos físicos son exagerados y posee una actitud de prepotencia.

Fuente: <http://i.imgur.com/LPqDL.png>

Fig. 79: Hart. C (2011). Basic anatomy for the manga artist (pp. 125). New York, Estados Unidos: Watson-Guption Publications.

Fig. 80: Personajes principales de GetBackers, Ginji (izquierda) y Ban derecho (derecha).

Fuente: http://anime.mx/wp-content/uploads/2012/07/GB_3031.jpg

Fig. 81: Dr.Jackal, villano de la serie GetBackers.

Fuente: http://img1.ak.crunchyroll.com/i/spire3/07262008/8/9/2/2/892218b90ce130_full.jpg

Fig. 82: Eisner, W. (2000). Comics & Sequential Art (pp. 102) (19na. ed.) Florida, Estados Unidos: PoorHouse Press.

Fig. 83: Parramón, M. (1980). Como dibujar historietas (pp. 54) (7ma. ed.) Barcelona, España: Instituto Parramón Ediciones, S.A.

Fig. 84: Parramón, M. (1980). Como dibujar historietas (pp. 44-45) (7ma. ed.) Barcelona, España: Instituto Parramón Ediciones, S.A.

Fig. 85: Eisner, W. (2000). Comics & Sequential Art (pp. 89) (19na. ed.) Florida, Estados Unidos: PoorHouse Press.

Fig. 86: Parramón, M. (1980). Como dibujar historietas (pp. 51) (7ma. ed.) Barcelona, España: Instituto Parramón Ediciones, S.A.

Fig. 87: Manga de Naruto donde no hay cambio de escena en una página completa.

Fuente: http://fc04.deviantart.net/fs70/i/2012/200/6/0/naruto__road_to_ninja_movie_manga__page_26_by_uzumaki_no_hairol-d57twab.jpg

Fig. 88: Diagramación simple.

Fuente: http://th04.deviantart.net/fs71/PRE/i/2013/152/e/9/bleach_manga_page_by_volinschimihnea-d67dasm.jpg

Fig. 89: Diagramación vertical.

Fuente: <http://www.webcomicalliance.com/wp-content/uploads/2012/07/05-different-panelmanga.jpg>

Fig. 90: Diagramación horizontal.

Fuente: http://th01.deviantart.net/fs71/PRE/f/2012/200/c/e/naruto__road_to_ninja_movie_manga__page_2_by_uzumaki_no_hairol-d57ttuv.jpg

Fig. 91: Diagramación tipo montaje.

Fuente: http://z.mhcdn.net/store/manga/1063/06-066.0/compressed/mdarren_shan_manga_chapter_67_002.jpg?v=11319449290

Fig. 92: Hart, C. (2008). Manga for the beginner. New York, Estados Unidos: Watson-Guption Publications.

11. ANEXOS

Guía de observación

Se realizará la guía mediante la observación de la “x” historia del primer tomo del manga “Ángelus” en donde se evaluarán los elementos y características a mencionar a continuación.

Inciso 1. Educación sexual y estigmatización

1. ¿Qué tipo de estigmatización se evidencia?

- a. Corporal
- b. De carácter
- c. Por raza

2. La estigmatización que se presenta se debe a:

- a. Diversidad sexual
- b. Rol de género
- c. Discriminación a discapacitados
- d. Discriminación a personas con VIH

3. El lugar en donde se desarrolla el acto de estigmatización es:

- a. En una casa
- b. Dentro de una escuela
- c. En una empresa u organización
- d. En un lugar público (restaurante, centro comercial, etc.)
- e. En la calle

4. Las personas que promueven la estigmatización y discriminación son:

- a. Adultos
- b. Niños
- c. Adolescentes

5. La acción del personaje principal dentro de la historia es:

- a. Defender a las personas estigmatizadas
- b. Educar a las personas sobre la estigmatización
- c. Narrar los acontecimientos
- d. Resolver el problema de estigmatización
- e. No realiza ninguna acción

6. Las personas estigmatizadas:

- a. Se ocultan del resto
- b. Exigen sus derechos
- c. Confrontan a quienes los discriminan
- d. Buscan ayuda
- e. Reciben ayuda de otra persona

Inciso 2. Narrativa visual

7. A primera vista ¿Cuáles son los elementos gráficos que transmiten mensajes?

8. ¿Cuál elemento cuenta con mayor relevancia en la composición?

- a. El texto
- b. Las imágenes
- c. Ambos elementos tienen el mismo grado de relevancia

9. ¿Cuál tipo de layout se puede evidenciar?

- a. Simple
- b. Vertical
- c. Horizontal
- d. Montaje

10. ¿Cuáles son los arquetipos que presentan los personajes secundarios?

- a. Cuidador
- b. Creador
- c. Explorador
- d. Héroe
- e. Inocente
- f. Bufón
- g. Amante
- h. Mago
- i. Ordinario
- g. Gobernante
- k. Rebelde
- l. Sabio

11. La expresión facial de los personajes es:

- a. Alta, demuestran sus emociones y acciones por medio de las expresiones faciales
- b. Baja, no utilizan totalmente las expresiones fáciles para indicar sentimientos y acciones
- c. Nula, no utilizan expresiones fáciles.

12. La parte del rostro que presenta mayor expresividad es:

- a. Boca
- b. Ojos
- c. Nariz
- d. Ceja

13. ¿Cuáles son las expresiones corporales que presentan los personajes?

- a. Enojo
- b. Miedo
- c. Alegría
- d. Sorpresa
- e. Duda
- f. Amenaza
- g. Poder

14. Los tipos de planos que se observan en la composición son:

- a. Plano general extremo
- b. Plano general
- c. Plano medio
- d. Primer plano
- f. Primerísimo primer plano

15. ¿Qué refuerzan o en que hacen énfasis los planos anteriores dentro de la composición?

16. ¿Cuáles son los colores que se evidencian en la la historia?

- a. Rojo
- b. Azul
- c. Tonalidades de grises
- d. Blanco

17. ¿Cuál es la función de los colores utilizados?

18. Los tipos de vista que se evidencia en las composiciones son:

- a. Picado
- b. A nivel del ojo
- c. Contrapicado

19. ¿Cuál es la función de las onomatopeyas?

- a. Decorativo u ornamental
- b. Ilustrar el sonido de objetos
- c. Reforzar emociones y sentimientos
- d. No se evidencia el uso de onomatopeyas

20. ¿Cuál es la función de las luces y sombras dentro de las escenas?

- a. Crear dramatismo
- b. Reforzar emociones
- c. Crear contraste en los paneles
- e. Representar los sentimientos de los personajes

21. El diseño de las burbujas de textos permiten:

- a. Diferenciar el habla de diferentes personajes
- b. Representar gráficamente una acción o emoción por medio de la forma de las burbujas.
- c. No indican nada en especial