

Tesis
Diseño
V.2

Escuela Superior Politécnica del Litoral



Programa de Tecnología en Computación

TESIS DE GRADO

**Previo a la obtención del Título de:
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO**

Tema:

CD ROM "El Cómic como Medio de Comunicación"

MANUAL DE USUARIO

Autores:

**MARLON DUEÑAS
AGUSTÍN MANTILLA
ARISTÓTELES PÉREZ**

Director: Lcdo. José Daniel Santibáñez

2001 - 2002

Guayaquil, Ecuador

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN

TESIS DE GRADO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE :

TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO

TEMA:

CD ROM "EL CÓMIC COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN"

MANUAL DE USUARIO

AUTORES:

MARLON DUEÑAS

AGUSTÍN MANTILLA

ARISTÓTELES PÉREZ

DIRECTOR:

LCDO. JOSÉ DANIEL SANTIBÁÑEZ

2001



DEDICATORIA

A mis padres quienes me cuidaron y ayudaron, y a mi abuela quien me crió y cuidó con mucho afecto, a ellos les debo mis logros.

Marlon Dueñas



DEDICATORIA

A mis padres por haberme traído al mundo y hacer de mí el hombre con visión triunfadora que actualmente soy, dándome valores morales y éticos necesarios para seguir creciendo tanto espiritual como profesionalmente.

A mis abuelitos y hermanas por siempre darme el impulso necesario para vencer cualquier traba que encuentre en mi camino.

A mis bellos sobrinos, que llenan mi vida de felicidad y me van fortaleciendo en cada paso que doy.

A mis compañeros de tesis.

Agustín Mantilla



DEDICATORIA

A mis padres y hermanos por brindarme un ambiente familiar propicio para que pueda desarrollarme en todos los ambitos de la vida.

A Dios, que ha bendecido el camino que he recorrido a lo largo de la vida, y sé que me acompaña día a día.

Aristóteles Pérez



AGRADECIMIENTOS

A nuestras familias por todo el apoyo incondicional que siempre nos brindaron, porque ellos también son parte de este trabajo y con todo nuestro orgullo, parte de nuestras vidas.

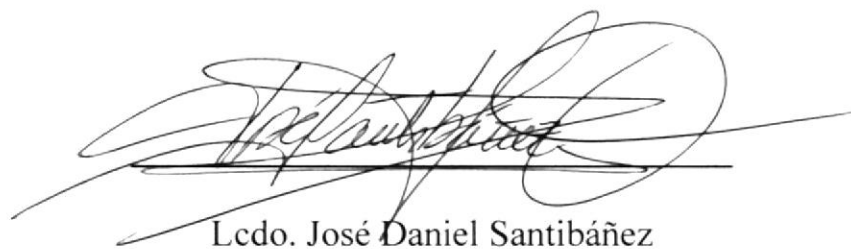
A nuestro Director de Tesis, José Daniel Santibáñez, que gracias a sus consejos y críticas, logró que desarrolláramos nuestro gran potencial y realicemos este proyecto de gran calidad.

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expresados en esta tesis de grado nos corresponde exclusivamente: y el patrimonio intelectual de la misma al PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (Reglamento de exámenes y títulos de la ESPOL).



DIRECTOR DE TESIS

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'José Daniel Santibáñez', is written over a horizontal line. The signature is highly stylized and cursive.

Lcdo. José Daniel Santibáñez

AUTORES DE TESIS

Marlon Raul Dueñas Díaz

Marlon Dueñas

Agustín Mantilla

Agustín Mantilla

Aristóteles Pérez

Aristóteles Pérez



ÍNDICE

CAPÍTULO		PÁGINA
1	Generalidades	
1.1	Introducción	1
1.2	Objetivos generales	2
1.3	A quién va dirigido	3
1.4	Lo que debe conocer	4
1.5	Contenido del CD-ROM	5
2	Instalación	
2.1	Ambiente de instalación inicial	1
2.2	Requerimientos de software	2
2.3	Requerimientos de hardware	2
3	Operación	
3.1	Explorando el CD	1
3.2	Página principal	2
3.3	Intro	3
3.4	Historia del cómic	4
3.5	Tipos de cómic	5
3.5.1	Comercial	6
3.5.2	Underground	7
3.5.3	Político	8
3.5.4	Educativo	9
3.6	Géneros del cómic	10
3.6.1	Superhéroe	11
3.6.2	Acción	12
3.6.3	Terror	13
3.6.4	Ciencia-ficción	14

ÍNDICE

CAPÍTULO

PÁGINA

3.6.5	Fantasía	15
3.6.6	Humor	16
3.6.7	Erótico	17
3.7	Lenguaje del cómic	18
3.8	Famosos del cómic	19
3.9	Proyecto cómic educativo	20
3.10	Pantalla de video	21



CAPÍTULO 1

GENERALIDADES



UNIVERSIDAD DE PINAR DEL RÍO

BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS

1.1 INTRODUCCIÓN



Esta guía multimedia informativa sobre el cómic como medio de comunicación ha sido elaborada cuidando todos los aspectos técnicos, con la cual esperamos satisfacer las expectativas de las personas que ansían una fuente de información completa y detallada de este vasto mundo; este CD-ROM es el producto de una extensa investigación, cuyo resultado se puede apreciar en las múltiples páginas presentadas, las cuales son de un fácil y práctico acceso, gracias a la interfaz sencilla de usar que hemos desarrollado.



1.2 OBJETIVOS GENERALES



Cultivar en nuestro medio la conciencia de apoyo hacia el cómic, para así incentivar la creación de historietas en el Ecuador, a través de este CD-ROM; servirá como una base para que la gente se integre directamente con la difusión del cómic en el Ecuador, mostrando la historia, tipos y géneros.

Mediante este manual entenderán todo el proceso de diseño y desarrollo técnico implementado en el CD-ROM, para que así pueda servir de precedente para futuros trabajos de este tipo.



1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO



Este CD-ROM esta dirigido a todas aquellas personas que tengan interés en conocer sobre el interesante mundo de los cómics, quienes necesiten de una fuente de información acerca de este amplio tema, y para los aficionados que simplemente ansían conocer más de su hobby predilecto.

Queremos también que el usuario de este manual, conozca la funcionalidad idónea del CD-ROM.



1.4 LO QUE DEBE CONOCER

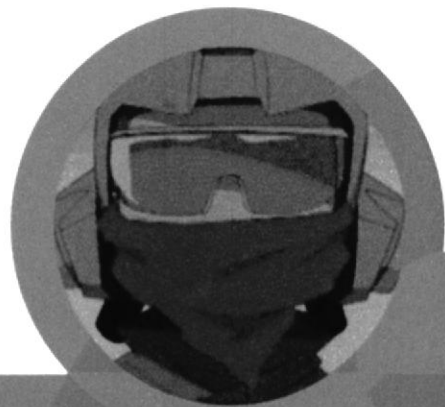


Las personas que estén interesadas en manejar esta CD-ROM deberán tener conocimientos básicos de computación. Las páginas han sido creadas de manera que, el usuario pueda navegar a través de ellas de una forma simple, sencilla y sin dificultad.

1.5 CONTENIDO DEL CD-ROM



Este CD-ROM contendrá una vasta información sobre todo el proceso de transformación que ha hecho que el cómic vaya evolucionando a través de los años, tales como su historia, tipos, géneros, famosos del cómic, lenguaje del cómic, e información sobre el proyecto "cómic educativo"; en donde demostramos con un cómic de nuestra autoría que la historieta puede servir como un importante apoyo para la educación.



CAPÍTULO 2

INSTALACIÓN



PROYECTO INSTITUCIONAL

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

2.1 AMBIENTE DE INSTALACIÓN



Este CD-ROM es auto ejecutable, lo que quiere decir que inmediatamente después de haber insertado el disco en la unidad lectora automáticamente correrá el programa que permitirá visualizar nuestro trabajo; sin embargo cabe mencionar que debe estar previamente instalado controladores que permitan cargar archivos de video .mov, ya que la intro y otros videos incluidos con el CD tienen dicha extensión.



2.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Requerimientos básicos

Windows 98
Windows Media Player



2.3 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Requerimientos básicos

Pentium II 500 Mhz
256 Mb en memoria RAM
Multimedia Kit 24X



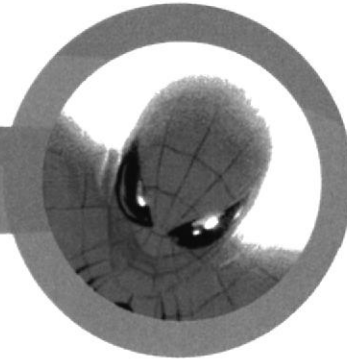
CAPÍTULO 3

OPERACIÓN



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

3.1 EXPLORANDO EL CD



Este CD-ROM es extremadamente fácil de explorar, simplemente haga click en cualquiera de los botones para la inmediata carga de la información; mucha de las páginas contienen un volumen de información que no entra en la zona de texto, en esos casos a un lado del cuadro de texto se encuentra un "scroll" cuyo uso es igual a los que encontramos en cualquier otro programa.

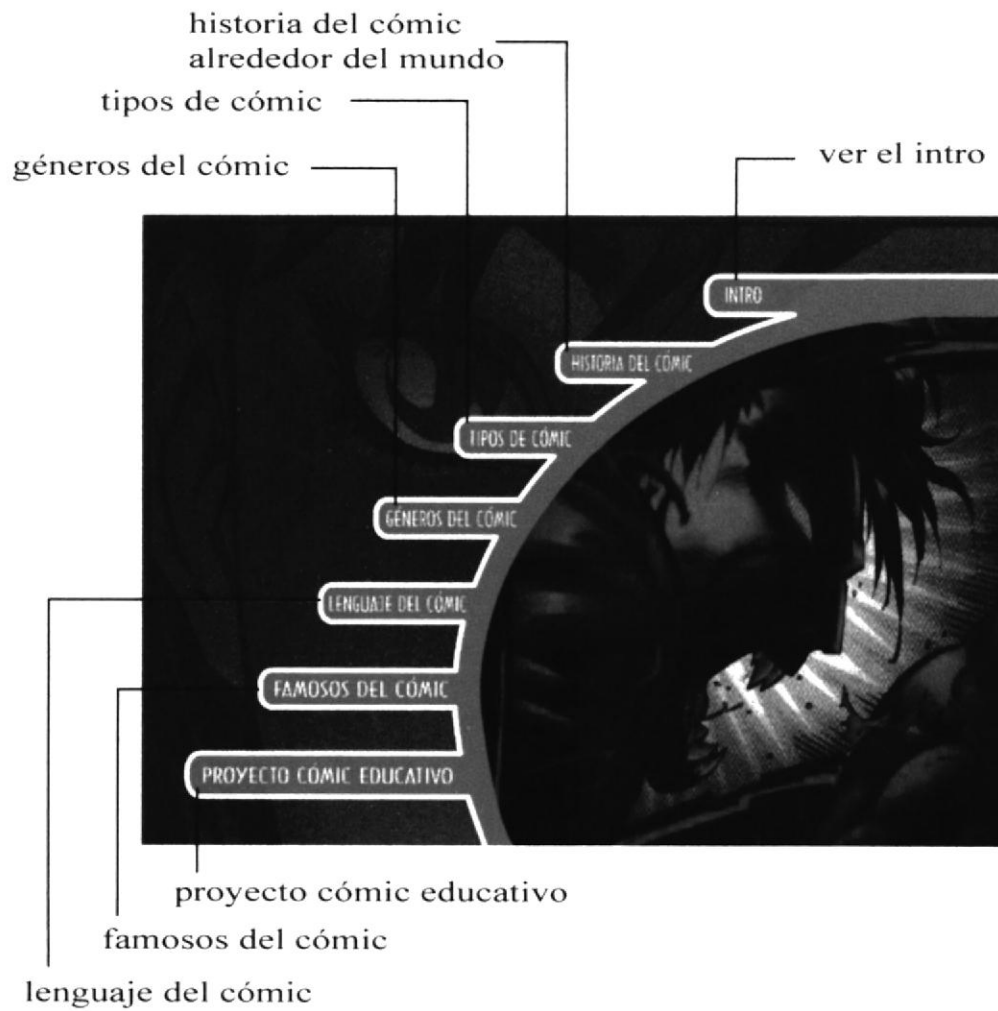
En pocas palabras para navegar por esta guía multimedia el usuario simplemente debe poseer los mas básicos conocimientos de informática.

- Botón para volver a la página principal
- Botón para presentar texto
- Botón para presentar imágenes
- Botón para mostrar la pantalla de video
- Botón para volver a la página anterior

3.2 PÁGINA PRINCIPAL



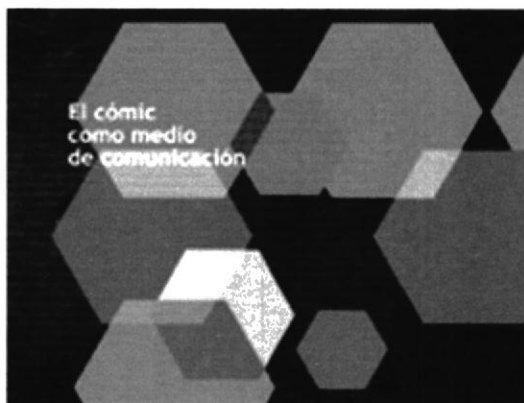
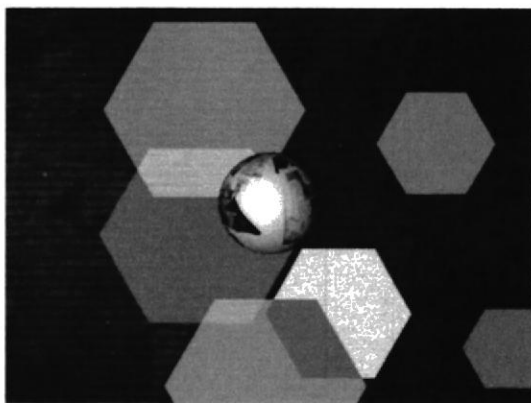
La página principal consta de siete botones o links, los cuales describimos a continuación:



3.3 INTRO



La intro o video de introducción sintetiza en 30 segundos lo que corresponde a los géneros del cómic tomando los estilos más representativos de cada uno de los continentes.

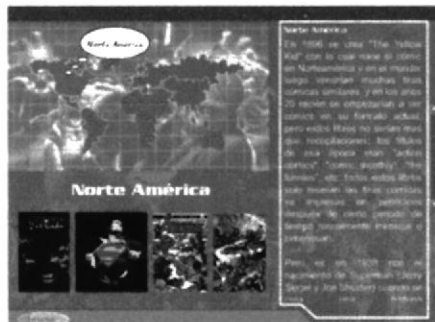
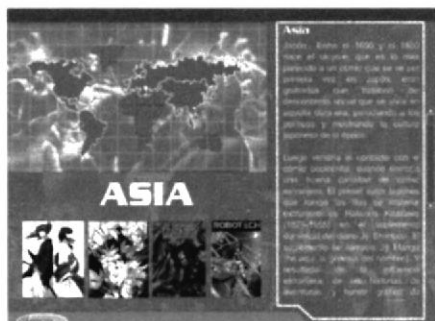


3.4 HISTORIA DEL CÓMIC



La historia del cómic desde sus inicios en el mundo, pasando por una recopilación de los datos mas importantes de cada continente donde el cómic ha alcanzado un importante desarrollo, incluida la historia del Ecuador.

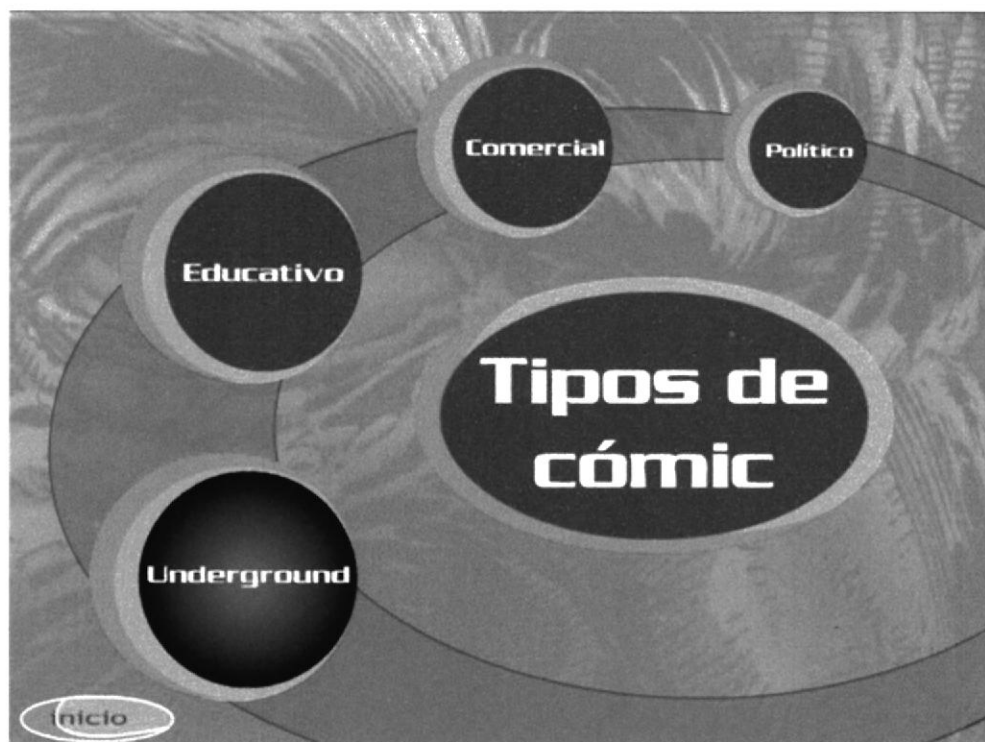
En este caso tenemos que cada continente representa un botón; cada botón despliega automáticamente la información relacionada con el continente en la zona de texto, y se puede apreciar una animación con imágenes relacionadas al continente



3.5 TIPOS DE CÓMIC



Esta página es en realidad un submenú desde el cual se puede linkear a cualquiera de los cuatro tipos de cómic (comercial, underground, político, educativo) tan solo haciendo click en los botones.



3.5.1 COMERCIAL



El cómic comercial es simplemente el cómic mas fácil de encontrar en el mercado, se lo conoce con este nombre porque es una historieta que simplemente busca venderse, y usualmente no rompe esquemas, mas bien sigue los viejos formatos, además de promocionarse como un producto de consumo masivo.

Comercial

Es el tipo de cómic que solo tiene una finalidad: venderse, y para eso se basa en creaciones gráficas muy variadas que logren impresionar y cautivar a multitudes.

Dentro de este grupo de cómic, encontramos la mayoría de los cómics conocidos en nuestro medio como son: Superman (1938), Batman (1939), entre otros; y es que la lista de cómics que entra en este grupo es tan extensa que refleja la gran cantidad de gustos que existen para su adquisición.

En cuanto a las historias, el cómic comercial cuenta por lo general con una base no tan consistente y poco trascendental, por lo que podríamos decir que se preocupa mas en su imagen con colores activos y dibujo de gran calidad que en su contenido.

El mensaje que transmite es de historias fantásticas que mantiene al lector atento al siguiente numero, y esto se debe a que siempre al final, el creador plantea una intriga que se irá desenlazando a pasos lentos al transcurrir su trama.

texto

imágenes

volver

3.5.2 UNDERGROUND



La historieta underground es lo contrario de la comercial, mientras el anterior repite las trilladas formulas para lograr ventas, este intenta nuevas cosas; mientras el cómic comercial se promociona a gran volumen, el underground lo hace sigilosamente como tratándose de un artículo elitista; aunque se debe mencionar que hay ocasiones en que algo underground se vuelve tan popular que finalmente se torna comercial.

Underground

Una nueva generación, surgida en los años '60, comanda e inspira a jóvenes autores a romper esquemas convencionales ya existentes.

Usualmente, este tipo de comic lleva una historia poco convencional, pero de un contenido mas profundo que el comercial. La grafica del cómic cambia y se incorpora el collage, la experimentación con texturas, dimensiones y la exageración; además de abrirse a temas antes no tratados como el tabú, el sexo, la violencia extrema y externa, o la marginalidad.

Entre los representantes mas destacados de este movimiento podriamos señalar a: Robert Crumb, que crea un icono de este movimiento como es "El Gato Fritz".

Peter Bagge con "Hate", en donde no se ahorra para nada su sarcasmo en sus historias, acompañadas con mucho odio.

Gilbert Shelton inicia en el '67 "Freak Brothers", que trata las travesias de un grupo de rockeros.

texto

imágenes

volver



3.5.3 POLÍTICO



El cómic político es posiblemente uno de los tipos primogénitos del cómic, ya que en muchos continentes la crítica o denuncia a los gobiernos ha llegado por medio de la satirización de la situación de los mismos en las páginas de una historieta o en un gag; al fin y al cabo este tipo de historieta las encontramos todos los días en los periódicos.

Político

Se diferencia de los anteriores tipos por ser creada para actuar con mas presencia en la sociedad; es decir, tiene como principal objetivo respaldar o rechazar una ideología, campaña o tienda política.

Como característica podremos recalcar lo incisivo de su mensaje y que consta con un diseño personalizado, que juega a favor de intereses políticos.

Trata siempre de realzar virtudes o ventajas de su estructura ideológica y de carácter, sobre los defectos o desventajas propias o extrañas, utilizando en ocasiones esquemas agresivos, y otras veces persuasivos, que logren encaminar a la mente objetiva a una conveniencia particular.

texto
imágenes
volver

ESPOL
BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS

3.5.4 EDUCATIVO



El cómic educativo es una manera de transmitir un mensaje o historia a un receptor de una forma mas amena, además de que al contar algo en imágenes y texto (y no solo texto como se lo hace actualmente) la comprensión sería mejor ya que, como dice aquel viejo adagio: "una imagen vale más que mil palabras".

Educativo

Por lo general tiene elementos que no se complican; mas bien, trata de resolver y/o esclarecer dudas e inquietudes a su grupo objetivo.

Entonces, podríamos decir, que está diseñado para una funcionalidad clara y precisa, dirigida al aprendizaje, y utilizado como herramienta o complemento educacional, de características muy simples y concretas que los anteriores tipos.

Para lograr su tan deseado fin(educar), es necesario establecer una interacción entre el creador del cómic y los educandos, a través del cómic como tal. Esto implica entre varios aspectos a :

La idea base, la estructura, la diagramación simple y el mensaje comprensible.

Como ejemplo de este tipo de cómic, podríamos citar a "La Historia de Guayaquil", de Jorge Méndez Guaranda, trabajada en aguada y que se encuentra en la Biblioteca Municipal de Guayaquil.

texto

imágenes

volver

3.6 GÉNEROS DEL CÓMIC



En esta página tenemos un menú con siete opciones que son: superhéroe, acción, terror, ciencia-ficción, fantasía, comedia y erótico; cualquiera de estos botones conducen a una página con la descripción del género deseado.



3.6.1 SUPERHÉROE



Seguramente el más popular de todos los géneros, este género fue el que le dio el gran impulso al cómic en los años 30, y que sigue ocupando la mayor parte de las estanterías en las tiendas de cómics en nuestros días; estas historias usualmente se desenvuelven en una ciudad llena de villanos, en donde existe un superhéroe capaz de eliminarlos.

Superhéroes

De esquema simple, mas no de imágenes rígidas, simboliza al ser superior que busca mantener, en la mayoría de los casos, márgenes de paz y tranquilidad en contra de alguna fuerza enemiga.

Su contenido no es tan profundo, pero siempre mantiene un suspenso e implementa ideas renovantes, que al final enaltecen cada vez más la asombrosa y cautivante imagen que el superhéroe proyecta, sean estas sus características físicas, sus súper poderes, actividad en su accionar, que mayormente culmina con un victorioso final.

De este género podríamos citar a muchos, pero entre los más destacados encontramos:

Superman: Creado en 1938 por Jerry Siegel y Joe Shuster, en la cual personifican al bien en este súper hombre que *derrota siempre a su enemigo*.

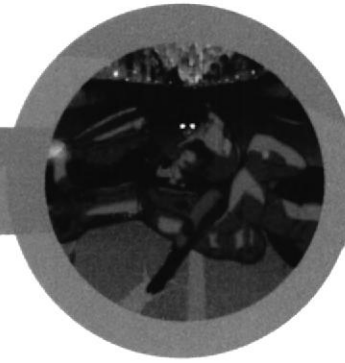
texto

imágenes

volver



3.6.2 ACCIÓN



Este es un género intrínsecamente relacionado con todos los géneros del cómic, ya que generalmente todos los cómics poseen algo de acción en sus líneas. Un cómic de acción es un cómic lleno de peleas, balas, persecuciones y todo tipo de situaciones peligrosas que harán que el lector este completamente pegado a la historia.

Acción

Con la adrenalina al máximo, llena de peligros y peleas que los personajes libran. El objetivo de este género es provocar emoción en el lector mediante puños, patadas, armas, estrategias de luchas, y otros factores presentes en la furia y el combate.

El cómic de acción no consta de un guión o dialogo nutrido, al contrario, se maneja por lo general con frases y expresiones más cortas, definiendose mas que todo por la cantidad de peleas que se dan en sus páginas.

En fin, como su nombre lo indica, la "acción" comanda este cómic, en situaciones que invitan a los diversos niveles y clases de violencia que tan solo concluirá cuando exista un vencedor.

Entre los cómics que conforman este género podríamos citar:

texto

imágenes

volver

3.6.3 TERROR



No es muy popular en nuestro medio, pero es fácil describir de que se tratan estas historias; fantasmas, monstruos, misterios y asesinos, estos son los temas usuales de estos cómics que tienen como objetivo despertar en los lectores sus miedos de lo más recóndito de sus subconscientes.

ALL FROM THE CRYPT
Terror

texto
imágenes
volver

Distintos tipos de monstruos, historias fúnebres, finales enigmáticos o inconclusos, buscan calar hondo en los miedos del lector.
Género representado por todas aquellas historias que apelan a desestabilizar la calma y tranquilidad con factores profundos y básicos como son la oscuridad, lo desconocido, lo diferente y en muchas ocasiones lo incomprensible.
El cómic terrorífico se desprende de novelas como "El Monje", "Frankenstein" o "Drácula", que son clásicos de este género, así como también de mentes maestras y a la vez escalofriantes que identifican al miedo y lo transmiten de una manera cruda que espante, o por lo menos que impacte al receptor.
Entre los cómics de este género encontramos:



3.6.4 CIENCIA-FICCIÓN



La historieta de ciencia-ficción tiene como elementos comunes la alta tecnología, los viajes espaciales, el encuentro con otras especies, etc. También se puede decir que usualmente los cómics de ciencia-ficción se desarrollan en el futuro.

Ciencia-ficción

Lo imaginable e inimaginable; la presencia de lo inexistente, y cualquier situación increíble que la mente pueda generar, le dan forma abstracta a la denominada "ciencia-ficción", marcando un paso más adelante que la realidad cotidiana.

El principal factor que estructura a este género es la imaginación, que se canaliza hacia historias futuristas, viajes espaciales, encuentros con otras civilizaciones y un interminable juego entre el tiempo y espacio, acciones o situaciones que involucra personajes que, usualmente, no constan en el parámetro "normal" al que se está acostumbrado.

Encontramos entre los pertenecientes a este género a cómics reconocidos por muchos como son:

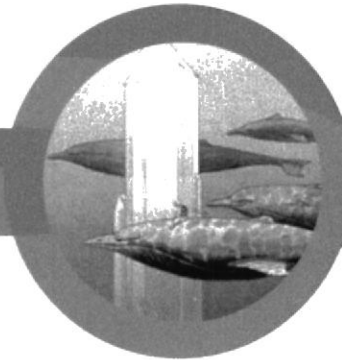
Flash Gordon: De la creación de Alex Raymond, en 1934, en

texto

imágenes

volver

3.6.5 FANTASÍA



El cómic fantástico generalmente se desarrolla en un universo medieval, donde monstruos, dragones, magos y guerreros pelean en sangrientas batallas con enormes espadas y conjuros mágicos, seguramente el personaje mas conocido de este género es "Conan el bárbaro".

Fantasía

[texto](#)
[imágenes](#)
[volver](#)

Conejos que hablan, guerreros bendecidos por un Dios, reinas de la nieve, magos y hadas. La fantasía es uno de esos fértiles terrenos que el cómic ha aprovechado por las posibilidades que da de retratar lo imposible, aquello que sólo existe en nuestras mentes y nuestros anhelos más profundos. La tradición de los cuentos que se narran a los niños antes de dormir, de las historias fantásticas que se recuerdan junto a un fogón y de los mitos que nos dieron fuerzas en el pasado son recuperados por la historieta de fantasía entre la épica y el encanto.

Conan: Basado en el personaje de Robert E. Howard, el bárbaro cimerio blande su espada contra seres sobrenaturales y guerreros indómitos en un mundo prehistórico deudor del medioevo. Hubo diversas series desde 1971 en Marvel

3.6.6 HUMOR



De aquí proviene el nombre del cómic, de el humor, su génesis está en las tiras cómicas las cuales le abrieron paso al cómic en el mundo a través de los periódicos, historias usualmente cortas, que terminan en pocos cuadros, pero cuyo fin es claro, hacernos reír a carcajadas y olvidar nuestros cotidianos problemas.

Humor

Adivinen de dónde viene la palabra comic. Así es, el primer género de este arte y el papá de las sitcoms que hoy nos atontan en la televisión (y que nos encanta ver una y otra vez). La idea es que al leer un cómic de este tipo uno se estruje la quata de risa... o al menos esboce una sonrisa cómplice. Nada más fácil y difícil al mismo tiempo. No hay más que decir. A estas alturas de la vida, todos deberían saber lo que es el humor y, si no, empiecen leyendo un libro como "Los hombres son de Marte, las mujeres son de Venus".

Maldades de Dos Pilluelos: Una de las primeras muestras de este arte, nacidos de la pluma de Rudolph Dirks en 1897. dos hermanos más malos que el natre le sacan canas verdes a un cascarrabias marino jubilado. Adorables.

texto
imágenes
volver

3.6.7 ERÓTICO



Este género tiene su principal base en Europa, donde su más grande exponentes es Manara, las historias de este género son provocativas, y sus dibujos retratan mujeres curvilíneas en situaciones donde están ligeras de ropa.

Erótico

Y nos arriesgaremos a hablar de esto. Si, señores. Aquí entran todas aquellas líneas que contornean siluetas desnudas, que se desdibujan entre sudor y calor. Casi todos los autores se han sentido atraídos hacia este lado oscuro de la fuerza y su historia se extiende hasta más allá del primigenio Yellow Kid. Los grabados de 1800 que ridiculizaban las costumbres íntimas de la burguesía europea o incluso el preciosista arte del Ukiyo-E, han desembocado en obras tan actuales como la Metamorfosis de Lucio o Virgin Doll. La necesidad de ver retratada nuestra sexualidad -el efecto espejo donde podemos encontrar escapes para nuestras mas perversas fantasías- ha llegado a tener exponentes tan diversos y prestigiosos que la selección no puede ser mas imparcial.

texto

imágenes

volver

3.7 LENGUAJE DEL CÓMIC



Aquí encontramos las distintas directrices, reglas y estilos gráfico y de texto, que siguen los creadores de cómics para realizar sus obras.

Lenguaje del cómic

Para empezar, el cómic en su contenido puede representar un reflejo de vida cotidiana o una imagen contraria o diversa a la real. Definimos así, que siendo esta una ventana tan amplia en cuanto a su tema, el cómic netamente comunicacional, ya que maneja mensajes de modo emisivos y receptivos(ciclos básicos para una comunicación efectiva. El modo emisor se cumple, en el relato que te proporciona el cómic(texto e imagen); y el modo de receptor, el momento en que el lector capte lo que el creador y el dibujante del cómic han transmitido.

Existen varias maneras de desarrollar y transmitir esta narración o mensaje, sean estas por su diseño, por su contenido, por su orden, etc.

- texto
- imágenes
- inicio



3.8 FAMOSOS DEL CÓMIC



Cuarenta de los más importantes creadores de cómics, entre escritores y dibujantes; de todos los continentes, y de todos los tipos y géneros; desde los creadores de Superman hasta los maestros del cómic japonés.



3.9 PROYECTO CÓMIC EDUCATIVO



El cómic puede ser introducido en el mundo de la pedagogía como un pilar de apoyo, para la fácil y amena comprensión de todo tipo de tema, ya que el texto se acompaña de imagen, y así atrae y logra mantener la atención

Proyecto cómic educativo

- video
- texto
- imágenes
- inicio

Proceso para la elaboración del cómic educativo

A continuación detallaremos punto por punto lo que fuimos desarrollando en el proceso de un cómic educativo, el cual tenía como objetivo principal, ser implementado en un centro educativo (escolar preferiblemente), y que trate algún tema que usualmente se enseñase en una clase diaria normal; de ese modo, el cómic serviría de soporte para el mejor entendimiento de la clase y se conseguiría una interacción más amena entre el profesor y el estudiantado.

Ya definido su propósito, pasaremos a mostrar cada paso dado:

1-Nos planteamos la misión de elaborar un cómic muy

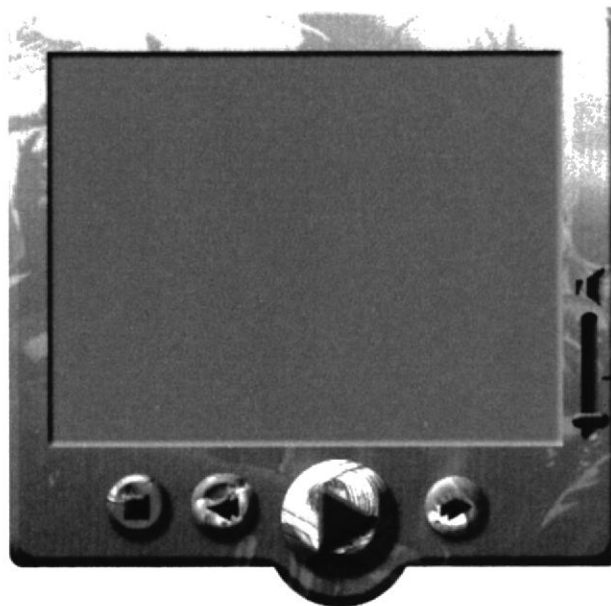
⬆

⬇



3.10 PANTALLA DE VIDEO



Esta pantalla la encontraremos en distintas partes del CD donde se necesite visualizar un video; su funcionamiento es sencillo y su diseño llamativo.



Barra para control del volumen

-  Detiene el video en progreso
-  Retrocede el video
-  Muestra el video
-  Avanza el video

